ПРАВДА О BIOSHOCK INFINITE

№05 | 345 | 2013
МАЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100056 13005

18+
ИГРЫ – РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
280 ₽

PC GAMER
FAMITSU
EDGE
ИЗБРАННОЕ

IGN
ru.ign.com
ПАРТНЕР

PLAY

THIEF

Batman: ARKHAM ORIGINS

GDC 2013

TEAM NINJA | ХИДЕО КОДЗИМА

СТУДИИ MICROSOFT | РИАННА ПРАТЧЕТТ

PLAYSTATION 4 | STARCRAFT II: HOTS

СКИДКА 4
НА ПРЕДЗАКАЗ
BATTLEFIELD

mascotte®
ОБУВЬ И АКСЕССУАРЫ

с 1 по 31 мая

Первые 10 держателей, потратившие 20 000 рублей по дебетовой или 15 000 рублей по кредитной «Мужской карте» получат сертификаты номиналом 3000 рублей от Mascotte*

* подробности на сайте www.mancard.ru



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно на сайте www.alfabank.ru или позвонив по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве
8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ
Альфа-Банк
(game)land

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

на правах рекламы

Слово редактора

Май 2013 #5 [345]



В игровой журналистике есть несколько тем, актуальных во все времена. Пиратство, жестокость, противопоставление платформ. В последние годы к ним добавилась еще одна – роль женщин в играх, индустрии и вообще. Тексты или отзывы на эту тему почти всегда лишь иллюстрируют бардак в голове у всех причастных. Вот, например, в Интернете проходит конкурс «Мисс Геймер». Собираются поклонницы игр, среди них выбирают самую красивую. Реакция геймеров-мужчин: «А почему конкурс красоты? Как такое может быть? Почему не киберспортивный турнир? Зачем сравнивать внешность? Это неправильно». Однако конкурс красоты можно проводить среди любой выборки девушек. Можно – среди жительниц Челябинска, можно – среди школьниц-десятиклассниц, можно – среди работников овощного завода, а можно – среди геймерш. Смысл – выбрать среди них самую красивую. Но нет, про Челябинск и овощной завод понимают, а про геймерш – нет. Или же: «Они все слишком красивы, а потому – ненастоящие нанятые модели». Позвольте, но те же самые геймеры вчера на форуме писали, что мечтали бы жениться на девушке, разделяющей их интересы. Им показывают: вот, смотрите, все, как вы хотели. И геймеры с негодованием отвечают: «Нет, таких поклонниц игр не бывает». Приехали.

Новая часть Tomb Raider, сценаристом которой была как раз девушка, тоже вызвала бурю эмоций как у игроков-мужчин, так и игроков-женщин. Почему-то сложилось впечатление, что Tomb Raider – это теперь рупор феминизма, а Ларе приписали замашки лесбиянки. Дескать, ее отношения с подругой слишком интимны. Но складывается ощущение, что критики просто давно не общались с живыми девушками и слабо себе представляют, что отношения Лары и Саманты полностью аналогичны поведению двух обычных российских подруг-старшеклассниц, которые ходят за ручку и время от времени ночуют друг у друга. Проблема, возможно, в том, что сценаристы других игр с девушками в главной роли тоже ничего не понимали в психологии слабого пола. Именно поэтому сейчас достоверный (не более того!) персонаж-женщина кажется странным и непонятным. Да, возможно, Рианна в какой-то момент и хотела сделать Лару лесбиянкой, но ничего подобного в финальной версии игры нет.

Еще одна типичная байка – дескать, Джейд Рэймонд – это обычная пиарщица (!), и совершенно незачем брать у нее интервью и разговаривать об играх, ведь сама она ничего не делает. Но, позвольте, должность Джейд – продюсер. Руководитель. Сейчас она управляет студией Ubisoft Toronto. Под ее руководством создаются новые части Splinter Cell и Rainbow Six. Она решает, что в игре хорошо, а что в игре плохо, она нанимает сценаристов и геймдизайнеров и контролирует качество их работы. Назвать ее «пиарщицей» – то же самое, что назвать «пиарщиком» руководителя завода, где собирают космические корабли.

Другое дело, что нытье о том, что в игровой индустрии женщин мало, – тоже смешно. Никакой «дискриминации» (тем более, в политкорректных США) нет и быть не может. Просто мужчинам эта работа интереснее, отсюда – и диспропорция. Незачем и требовать и игры с девушками в главной роли просто ради того, чтобы они были. Главное – чтобы персонажи были интересные и история увлекательная. Ну и чтобы геймеры, которые покупали эти игры, думали головой и время от времени вычищали из нее бардак. В том числе и глупости на гендерные темы. Тогда все будет хорошо.

Константин Говорун,
главный редактор

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, Альфина Беринг
Корректор Татьяна Янкина
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 Третьяков
tretyakov@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Светлана Ушакова
ushakova@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

Прямая редакционнная подписка:
shop.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 184870 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
Batman: Arkham Origins

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 10 лет
Любимые игры: Team Fortress 2, FFVII, FFXII

Все никак не могу перестать расстраиваться из-за того, что испортили даже Army of Two. Кажется, третьи части чуть ли не всех громких сериалов этого поколения превращаются в какую-то фигню. Правда, вроде бы все потенциальные трилогии подошли к концу, ждать провала больше не от чего. С другой стороны – Demon's Souls, Dark Souls, и вот сейчас Dark Souls 2 от новых людей. Неужели и этот любимый сериал загнется к третьему выпуску? Надеюсь, что нет!



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры: Ретро

Последняя игра Tom Clancy's Rainbow Six вышла в марте 2008-го – причем это был «сиквел ребута». R6: Patriots, которая появится этой осенью, тоже будет перезагрузкой, причем ее первоначальная концепция, представленная в 2011-м, претерпела кардинальные изменения. Здорово напоминает непростую судьбу Splinter Cell: Conviction, и это очень тревожно.



НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

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

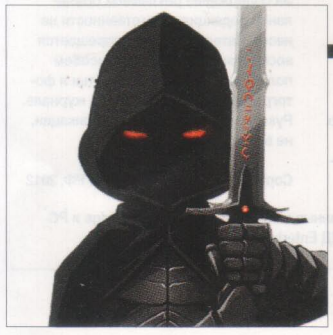
Недавно пересматривала вторую «Мумию» и подумала, что египетская воительница Анк Су Намун вполне могла бы стать героиней God of War, хотя тогда это, конечно, была бы уже Goddess of War. Хитрая, одновременно рисковая, эгоистичная - не идеальная ролевая модель, но какой колоритный персонаж! А если бы еще в игре была сцена вроде боя Анк Су Намун и принцессы Нефертири на саях (а потом на топорах и всем подряд), то прям ух! Лишь бы за дело взялась хорошая студия.



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

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

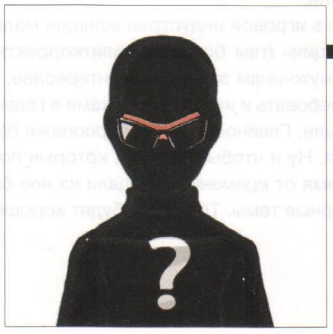
Выбрал неудачное время для расширения кругозора: в самые напряженные недели перед сдачей диплома собрался пройти все три Hyperdimension Neptunia, чтобы к запуску анимационного сериала успеть сделать большой материал по вселенной сериала. Но почему-то все свободное от занятий время трачу на Hokuto Musou 2. Манге Fist of the North Star, кстати, исполнилось тридцать лет. Но об этом тоже в следующем номере.



АНДРЕЙ ОКУШКО

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

Классная все же игра, «Космические рейнджеры». И правильно в одном из квестов «Революции» предлагают чей-нибудь корабль взорвать. Чтобы этот кто-то одумался и сделал нам третью часть, пусть даже под названием «Мистические пейджеры». Все, ушел рисовать плакат «Великому сериалу – великое продолжение!».



АЛЬФИНА БЕРИНГ

Стаж в журнале: 5 месяцев
Любимые игры: Planescape: Torment и «Мор. Утопия»

Я не играла в Bioshock Infinite, но сегодня ночью (из-за активных дискуссий, окружающих сей опус) она мне приснилась. Судя по сну, это игра про то, как масоны приносят младенцев в жертву разумным устрицам, бормоча при этом что-то об экзистенциальной детерминированности любой материи. Очень любопытно, насколько я далека от истины.



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

Содержание

ТЕМА НОМЕРА

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 30 мая



ТЕМА НОМЕРА

36 **Batman Arkham Origins**

РЕПОРТАЖ С ЛОНДОНСКОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ
Пол Пресли

INDUSTRY

13 **Игровая карта мира**

СТУДИЯ SPICY HORSE
Лилия Дунаевская

14 **Мнения**

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ

18 **Nintendo 3DS**

СУПЕРГЕРОЙ, КОТОРЫЙ СПАСЕТ ИНДУСТРИЮ
Константин Говорун

20 **5 причин любить игры**

В КАЖДОМ НОМЕРЕ – РАЗНЫЕ!
Евгений Закиров

24 **Инфографика**

ИТОГИ СЕДЬМОГО ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ
Сергей Колокольников

26 **Авторские колонки**

ЯНА СУГАК, СВЯТОСЛАВ ТОРИК, СЕРГЕЙ ДУМАКОВ, КОНСТАНТИН ГОВОРУН, ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

FUTURE

32 **Waiting List**

ВО ЧТО ИГРАТЬ В МАРТЕ
Команда «СИ»

36 **Batman: Arkham Origins**

ЕДЕМ В ЛОНДОН, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО ОБЩЕГО У БЭТМЕНА И LINUX
Пол Пресли

42 **Wargaming приходит в киберспорт**

КАК ТУРНИРЫ ПО WORLD OF TANKS ПЕРЕСТАЛИ БЫТЬ СТИХИЙНЫМИ
Андрей Окушко

44 **Battlefield 4**

ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ НОВОГО ВЫПУСКА
Святослав Торик

47 **Resident Evil: Revelations HD**

ИЗУЧАЕМ HD-ВЕРСИЮ ИГРЫ ДЛЯ 3DS
Константин Говорун

SPECIAL

48 **Гик-богини**

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ЖЕНЩИНЫ В ГИК-КУЛЬТУРЕ
Святослав Торик

60 **Team Ninja**

КАК СТУДИЯ ОБРЕЛА ЛИЦО И ПОТЕРЯЛА
Евгений Закиров

66 **Playstation Plus**

КАК СЕЙЧАС ОБСТОЯТ ДЕЛА У СЕРВИСА SONY
Виталий Гуз

70 **Мир Starcraft, часть 2**

ЛИКБЕЗ ПО СЮЖЕТУ
Андрей Окушко

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обл., 171 Альфабанк | **3 обл.** Asus | **4 обл.** BigPoint | **3** JustWheels | **5** IGN | **7** Первое, Второе, Третье | **9** Хакер | **10-11** Монолит | **15** «Страна игр» iPad-версия | **17** Форсаж | **111** подписка редакционная | **199** подписка общая

РЕКЛАМА

Самый популярный сайт об играх и кино в мире



теперь на русском
ru.ign.com

при сотрудничестве
(game)land

IGN® РОССИЯ

76 **Необычные action-RPG от Soldak**

ЧЕМ УДИВЛЯЕТ ИНДИ-РАЗРАБОТЧИК
Андрей Окушко

80 **IGF**

ФЕСТИВАЛЬ НЕЗАВИСИМЫХ ИГР И ЕГО САМЫЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ КОНКУРСАНТЫ
Альфина Беринг

86 **Ваббаджек**

ОБОРОТНИ-СТУЛЬЯ И ДРУГИЕ НЕЛЕПЫЕ МОДЫ ДЛЯ SKYRIM
Альфина Беринг

90 **Графические движки в ретроспективе**

ЧАСТЬ ВТОРАЯ
Святослав Торик

96 **GDC 2013**

ПОСМОТРЕТЬ НА БУДУЩЕЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В ЗАМОЧНУЮ СКВАЖИНУ
Хайди Кемпс

100 **X-хромосома**

КАК MICROSOFT СОЗДАЛА И РАЗРУШИЛА СВОЮ ВИДЕОИГРОВУЮ ИНФРАСТРУКТУРУ
Илья Янович

104 **Гендерный вопрос**

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИНИ ЭКШНОВ И СУЕВЕРИЯ
Наталья Одинцова

108 **Рианна Пратчетт**

БЕСЕДУЕМ СО СЦЕНАРИСТОМ TOMB RAIDER
Константин Говорун

FAMITSU

112 **Какой увидели PlayStation 4 разработчики**

СОБИРАЕМ КОММЕНТАРИИ ЯПОНСКИХ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ
Команда Famitsu

124 **Gungho**

ПРЕЕМНИЦА GRASSHOPPER
Команда Famitsu

126 **Guild**

НА ПОДХОДЕ – НОВЫЕ ИГРЫ-ЭТЮДЫ ДЛЯ 3DS
Команда Famitsu

EDGE/PCG MAGAZINE

128 **Thief**

ПЕРЕЗАПУСК СТЕЛС-ИГРЫ ОТ EIDOS MONTREAL ВЫХОДИТ ИЗ ТЕНИ
Команда Edge

134 **Fox Engine**

KONAMI ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЙ ДВИЖОК
Команда Edge

142 **Хидео Кодзима**

ИМЕНИТЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР – О БУДУЩЕМ METAL GEAR И СВОЕМ ПЯТИДЕСЯТИЛЕТИИ
Команда Edge

148 **Студия Yager**

КАК ПЕРЕБРАТЬСЯ С ДЕМОСЦЕНЫ ВОСТОЧНОГО БЕРЛИНА НА СЦЕНУ МИРОВУЮ
Команда Edge

152 **Груди**

ВСПОМИНАЕМ ИСТОРИЮ САМОГО РЕБЯЧЕСКОГО ИНТЕРЕСА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
Команда Edge

154 **История создания**

КАК ДЕЛАЛИ THE WALKING DEAD
Команда Edge

158 **Авторские колонки**

Команда Edge

REVIEW

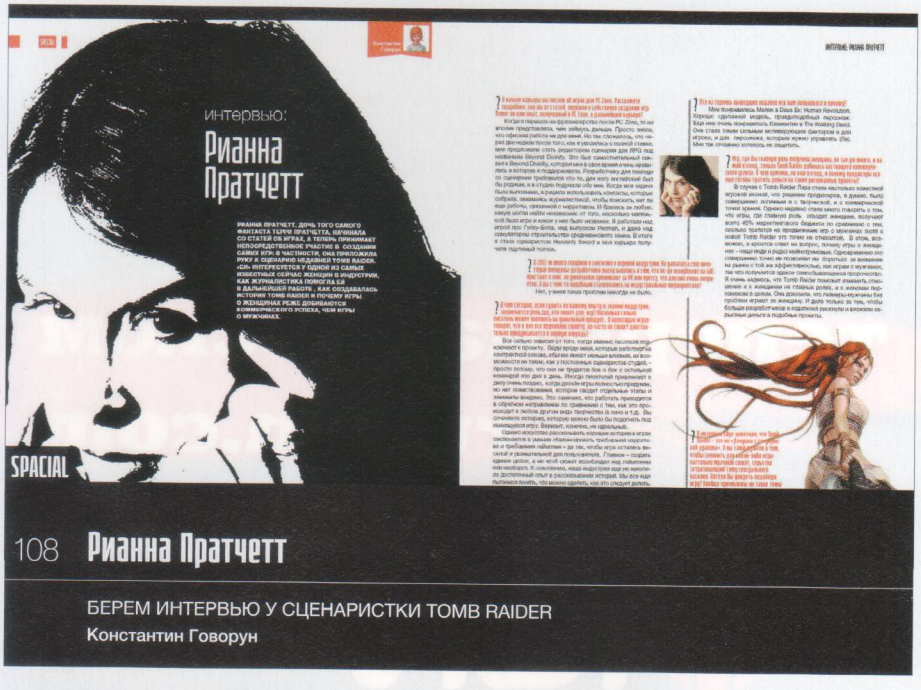
160 **Starcraft: The Heart of the Swarm**

ПРЕКРАСНАЯ МУЛЬТИПЛЕЕРОМ, УСЫПЛЯЮЩАЯ СИНГЛОМ
Константин Говорун, Александр Антонов

166 **Luigi's Mansion 2**

НАПОЛОВИНУ КВЕСТ, НАПОЛОВИНУ МУЛЬТЯШНЫЙ GHOSTBUSTERS
Константин Говорун

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



108 **Рианна Пратчетт**

БЕРЕМ ИНТЕРВЬЮ У СЦЕНАРИСТКИ TOMB RAIDER
Константин Говорун

РЕКЛАМА

ИЩИТЕ НАС НА IPAD



Available on the App Store

168 **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror's Edge**
БЛЕДНЫЙ РИМЕЙК SOTN?
Святослав Торик

172 **Ninja Gaiden Sigma 2 Plus**
ИГРА, КОТОРАЯ УБИВАЕТ PS VITA (НЕ НАВСЕГДА)
Андрей Окушко

177 **The Showdown Effect**
МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ ЭКШН В СТИЛИСТИКЕ КОНЦА 80-Х, О КОТОРОМ НИКТО НЕ ЗНАЕТ
Андрей Окушко

178 **BioShock Infinite**
АРТ-ОБЪЕКТ ИЛИ ПОСРЕДСТВЕННЫЙ ШУТЕР?
Евгений Закиров

184 **Naruto Shippuuden Ultimate Ninja Storm 3**
ОДИН ИЗ САМЫХ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ПРИМЕРОВ ФАНСЕРВИСА
Евгений Закиров

188 **Dead or Alive 5 Plus**
СРАВНИВАЕМ VITA-ВЕРСИЮ С ВЕРСИЕЙ ДЛЯ PS3
Евгений Закиров

192 **Lego City Undercover**
БЕЗДОННАЯ КАК КОНСТРУКТОР
Евгений Закиров

196 **Army of Two: The Devil's Cartel**
Как испортить отличный кооперативный шутер
Сергей Цилюрик

200 **The Walking Dead: Survival Instinct**
НИЧЕГО НЕ ВАЖНО. ВСЁ ТЛЕН
Сергей Цилюрик

202 **Monster Hunter 3 Ultimate**
ПОТРЯСАЮЩЕ УДОБНАЯ ВВОДНАЯ В СЕРИАЛ
Евгений Закиров

ВАЖНОЕ



SPECIAL

60 **Team Ninja**
ОТ СЛАВЫ К ПОЗОРУ
Евгений Закиров

GAME +

208 **Online**
В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В МАЕ
Анна Янилкина

210 **Настольные игры**
ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ РУБРИКА
Андрей Окушко

212 **Live-рубрика**
НОВОСТИ СЕРВИСА MICROSOFT
Евгений Закиров

HARDWARE

214 **Mobile**
САМОЕ ВАЖНОЕ О МИРЕ МОБИЛЬНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ
Семен Кобылин

216 **Железо**
НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Николай Арсеньев

GAME DISTRICT

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



РЕКЛАМА

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», Г. ЛОБНЯ





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

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

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

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

Для любителей прогулок организована зона 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.

Реклама

ПО ВОПРОСАМ ПРИОБРЕТЕНИЯ КВАРТИР («МОНОЛИТ НЕДВИЖИМОСТЬ»)

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

Г. МОСКВА, УЛ. БАУМАНСКАЯ, ДОМ 33/2, СТР. 1

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



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

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

ИПОТЕКА

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



ПО ВОПРОСАМ АРЕНДЫ ПОМЕЩЕНИЙ (ООО «МОНОЛИТ АРЕНДА»)

(985) 727-57-62

Лилия Дунаевская

Игровая карта мира: Spicy Horse



АМЕРИКАН МАКГИ, основатель студии

«Я ОЧЕНЬ СТАРАЛСЯ СОЗДАТЬ В НАШЕЙ КОМПАНИИ АТМОСФЕРУ «ДЕМОКРАТИЧЕСКОЙ ДИКТАТУРЫ»: БОЛЬШИНСТВО ПРОБЛЕМ, ТАКИМ ОБРАЗОМ, РАЗРЕШАЮТСЯ ДЕМОКРАТИЧЕСКИМ ПУТЕМ, НО ПРИ ЭТОМ У МЕНЯ ЕСТЬ ПРАВО ВЕТО, БЛАГОДАРЯ КОТОРОМУ Я ОСТАЮСЬ УПРАВЛЕНЦЕМ. НО ЕСЛИ ВЫ СПРОСИТЕ ЛЮДЕЙ, С КОТОРЫМИ Я РАБОТАЛ ВМЕСТЕ НАД «АЛИСОЙ», НАПРИМЕР, ТО ОНИ ВАМ ОТВЕТЯТ, ЧТО ПОЛЬЗОВАЛСЯ Я ЭТИМ ПРАВОМ ВСЕГО ТРИ ИЛИ ЧЕТЫРЕ РАЗА».

ИГРОГРАФИЯ

American McGee's Grimm	2008	Windows
Alice: Madness Returns	2011	Windows PS3, Xbox 360
Akaneiro: Demon Hunters	2013	Windows

spicy pony 麻辣马仔

Дочернее подразделение студии с говорящим названием Spicy Pony занимается разработкой концептуальных игр для iOS.

LOOK AT MY HORSE, MY HORSE IS AMAZING!

Шанхайская компания Spicy Horse была основана в 2007 году известным геймдизайнером Американом МакГи, который за два года до этого переехал в Китай. Spicy Horse – далеко не первая попытка МакГи создать собственную студию – до того он попытал счастья с мало кому известной The Mauretania Import Export Company, которую в 2010-м поглотила более удачливая Spicy Horse. На данный момент штат последней насчитывает порядка 70 сотрудников, которые занимаются играми, предназначенными как для западного, так и для азиатского рынков.



Сам Американ МакГи утверждает, что о своих подопечных он заботится почти что по-отечески.

ТЕПЛОЕ МЕСТЕЧКО

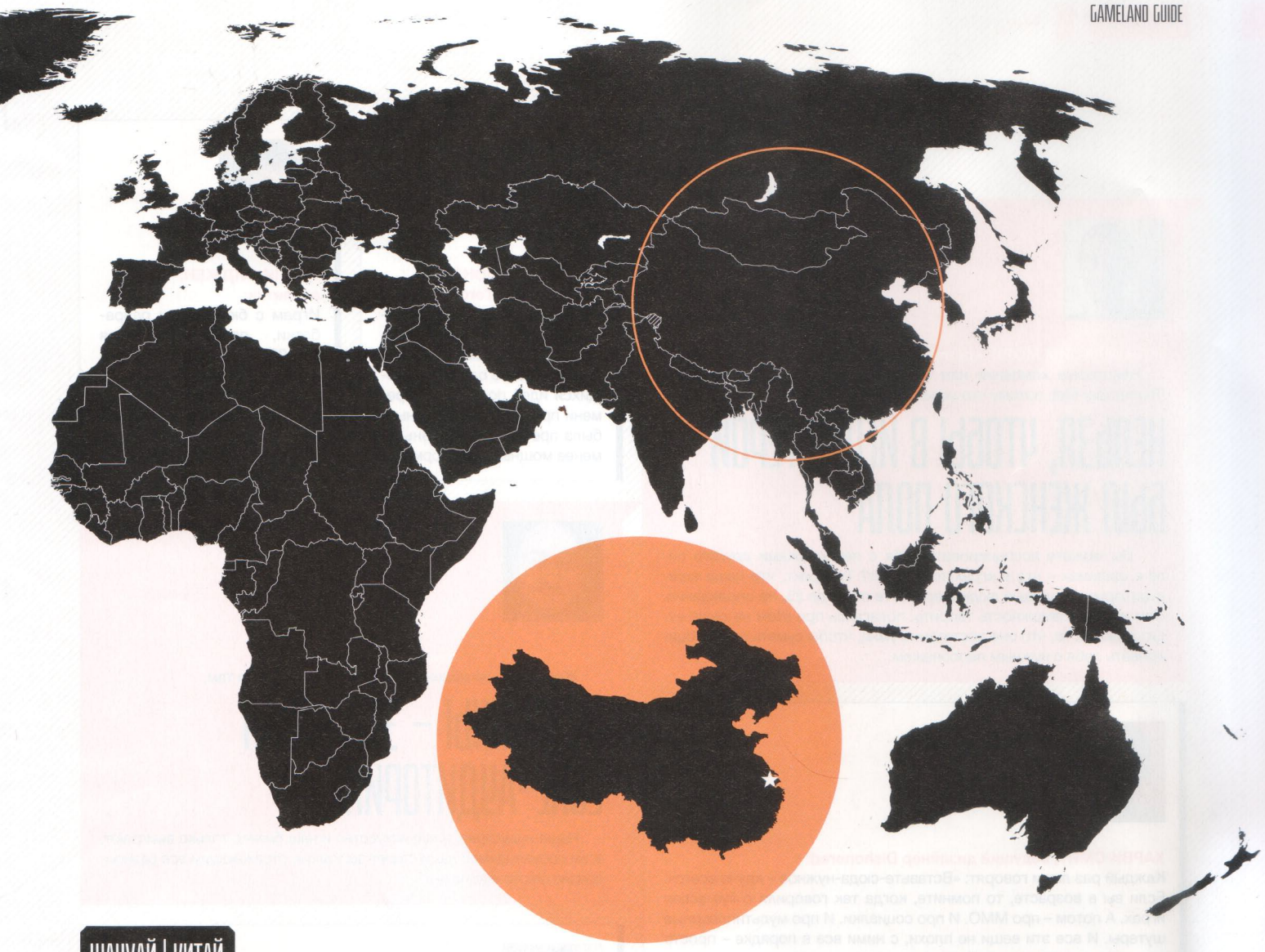
Американ МакГи: «Разница [между разными странами] не очень-то велика, по крайней мере, пока мы говорим о нашей основной задаче – создании игр. [...] Вопрос того, чем наша студия отлична от прочих (с которыми я близко сталкивался в прошлом), лежит в плоскости культуры. Мы высоко ценим качество жизни наших сотрудников: лично я считаю, что потрудиться на славу могут те люди, у которых достаточно времени, чтобы дать отдых и разуму, и телу, которым интересен окружающий мир и досуг вне рабочего времени. Желая воплотить эту идею в жизнь, мы стараемся, чтобы людям не приходилось сталкиваться с финансовыми неурядицами и работать сверхурочно».



Сколько еще раз Алисе предстоит посетить мир собственных болезненных фантазий – вопрос пока открытый.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СТРАНУ ЧУДЕС

Наибольшую известность Американу МакГи в свое время принесло переосмысление произведений Л. Кэрролла про Алису, сумевшее влюбить в себя множество поклонников мрачного сюрреализма. Несмотря на то, что American McGee's Alice символично ставила точку в истории девушки, девять лет спустя был анонсирован сиквел. В нем выяснилось, что окончательно излечиться Алисе так и не удалось, и ей вновь предстоит посетить мир, созданный собственным подсознанием; кроме него в игре при этом присутствовал и викторианский Лондон. Издателем Alice: Madness Returns, как и прежде, выступила EA. На нее же сейчас вновь рассчитывает МакГи, уже подумывающий о создании третьей части сериала.



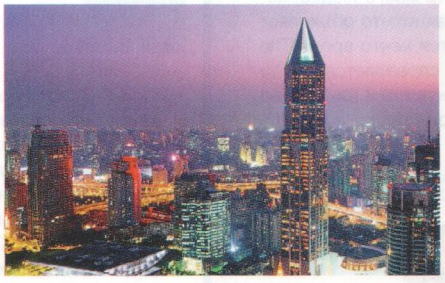
ШАНХАЙ | КИТАЙ



Хорошо известные с малолетства сказочные герои предстают в American McGee's Grimm в не самом привычном виде.

НАЗАД К ИСТОКАМ

Первой игрой Spicy Horse стала выходившая с 2008 по 2009 гг. эпизодическая American McGee's Grimm. Она основывалась на популярных народных сказках, записью которых (а заодно и адаптацией), занимались многие европейские авторы, в том числе и братья Гримм. Их однофамилец в игре же преследует цель в некотором роде противоположную: сделать истории более похожими на оригинал, избавив их от современной слащавости. Сказочный же сюжет был положен в основу свежей Akaneiro: Demon Hunters, в которой Красная Шапочка, как и ранее Алиса, из беспомощной девочки трансформировалась в воительницу.



А панораме Шанхая позавидует и Нью-Йорк.

ВОСТОЧНЫЙ ПАРИЖ

Выбор Американом именно Шанхая в качестве ПМЖ большого удивления не вызывает: расположенный на востоке страны город долгое время, более столетия, служил прибежищем для многочисленных мигрантов как из китайских провинций, так и из других стран, в том числе и России. На сегодняшний день Шанхай является самым густонаселенным городом в мире, опережая следующий за ним Стамбул на 4 млн жителей. Кроме того, город пользуется большой популярностью среди туристов, которых он привлекает не столько памятниками, напоминающими о былом, сколько современной архитектурой.



Город во всей своей красе в Kane & Lynch 2: Dog Days.

АЗИАТСКАЯ ЭКЗОТИКА

Шанхай не мог не послужить источником вдохновения для множества творцов, в том числе и тех, кто был родом с Запада и создавал произведения для западной же публики. Еще в 32-м вышел фильм «Шанхайский экспресс» с Марлен Дитрих в главной роли, повествующий о гражданской войне в Китае; в конце 80-х Спилберг снял «Империю солнца» о европейском мальчике, оказавшемся в Шанхае во время Японско-китайской войны прошлого столетия. Из игровых разработчиков сделать Шанхай основным местом действия решили создатели Kane & Lynch 2: по сюжету игры именно здесь Линч попытался начать новую жизнь, но, конечно же, неуспешно.



ЖАН-МАКСИМ МОРИ, креативный директор Dontnod:

Некоторые компании нам говорили: «Мы не хотим издавать [Remember Me], потому что успех ей не светит.

НЕЛЬЗЯ, ЧТОБЫ В ИГРАХ ГЕРОЙ БЫЛ ЖЕНСКОГО ПОЛА

Вы можете ассоциировать себя с персонажами другого пола в фильмах – что в играх-то мешает? Тот факт, что наша core-аудитория – молодые люди в возрасте от 15 до 25, не оправдание. Нам нужна возможность творить, полагаясь при этом на свою аудиторию, на то, что она достаточно умна, чтобы суметь проассоциировать себя с нужным персонажем.



ХАРВИ СМИТ, ведущий дизайнер Dishonored:

Каждый раз люди говорят: «Вставьте-сюда-нужное – круче всего». Если вы в возрасте, то помните, когда так говорили о live-action играх. А потом – про MMO. И про социалки. И про мультиплеерные шутеры. И все эти вещи не плохи, с ними все в порядке – просто на деле мы все время добавляем новые виды игр, и для них находятся новые группы игроков. Рынок растет. Наше внимание фокусируется на новом писке моды, но на деле есть много людей, которым нравятся и другие игры. Каждый раз, как кто-то объявляет о смерти однопользовательских игр, появляется нечто вроде The Sims или BioShock Infinite и успешно со всем справляется. Не то чтобы фанаты «Доты» не играли в Skyrim, а покупатели Dishonored игнорировали Madden. Я думаю, типов аудитории много, и мы еще не достигли их предела.



ДЖЕТ ЛИ, мастер боевых искусств, актёр:

Если покер и шахматы считаются спортом, то почему бы таковым не считать и виртуальные игры? Есть два вида спорта – физический и умственный. Нет ни малейшей причины лишать виртуальные игры чести называться спортом. Уверен, что у участников PvP-соревнований такое же умонастроение, как у атлетов.



УОЛТ УИЛЬЯМС, сценарист Spec Ops: The Line:

Наша индустрия полна очень интеллигентных, образованных, прогрессивных людей. Становится все сложнее смотреть критически на наши игры и говорить – «да, это ОК». Мне хотелось бы видеть меньше жестоких игр – не потому что они плохи или аморальны, а потому что с творческой точки зрения их слишком просто делать.



ДЖЕЙД РЕЙМОНД, глава Ubisoft Toronto:

Инновации появляются благодаря не только терафлопам. По моему мнению, большая часть самых выдающихся идей последнего времени пришла с инди-сцены и была претворена в жизнь на менее мощных платформах.



БИЛЛИ ПИДЖЕН, аналитик:

Играм с бюджетами разработки, приближающимися к $100 млн, чтобы быть по-настоящему прибыльными, нужно иметь оценки выше 8.5 и продажи от пяти до десяти миллионов копий.



ТОМ АБЕРНАТИ, сценарист Halo: Reach:

Женщины – не маленький особый рынок где-то там;

ЖЕНЩИНЫ – ЭТО НОВАЯ CORE-АУДИТОРИЯ

Наша индустрия, наше искусство и наш бизнес только выиграют, если производимое нами станет зеркалом, отражающим все разнообразие нашей аудитории.



ДЖОН ГИБСОН, президент Tripwire Interactive:

Я думаю, что сингплеерные шутеры становятся лучше, что они наконец-то выбираются из тени голливудского боевика, этого непомерно раздутого до рельсовости линейного шутера.

Но, с другой стороны, меня очень расстраивает нынешнее состояние мультиплеерных шутеров. Когда я разрабатывал Action Mode [для Red Orchestra 2], то собрал группу хардкорных фанатов Call of Duty. Моей целью было создание игры, достаточно доступной для них, достаточно казуальной, но вместе с тем с геймплеем Red Orchestra. Мы делали много итераций, и я слушал очень много нытья о пустяках, о совершенно мелочных вещах, из-за которых они не хотели продолжать играть, и я подумал: «Я сдаюсь. Call of Duty испортило это поколение геймеров».

И в итоге каждая жалоба сводилась к «это не как в Call of Duty». Они играют в Red Orchestra и говорят: «Эта игра слишком хардкорна. Я суперкрут в Call of Duty, так что это с твоей игрой что-то не так. Раз я не крут в твоей игре, то она говно. Проблема не во мне, а в твоей игре». И иногда – да, иногда проблема в нашей игре. Иногда мы лажаем, делаем что-то не слишком понятное, не даем им достаточно информации, чтобы разобраться, куда идти… Но гораздо чаще оказывается, что из-за того, что в Call of Duty практически нет никакого промежутка между профессионалами и новичками, этим ребятам никогда не приходилось учиться по-настоящему хорошо играть в шутеры. Им не нужно было умение быстро обращаться с мышью. Игра кормила их с ложечки, заставляла чувствовать себя крутыми, когда на деле они такими не были.



ДЭВИД ГЕЙДЕР, ведущий сценарист сериала Dragon Age:
В индустрии есть мнения, которые почему-то нельзя оспаривать. Все просто соглашаются с ними, пока кто-то не доказывает их неправоту так, чтобы больше места для спора не оставалось. И тогда, конечно, все соглашаются.
Вспомните, когда EverQuest был на пике популярности, у него имелось, по-моему, порядка 800 тысяч подписчиков, и общепринятое мнение гласило, что, поскольку другие пытались перебить EverQuest, и у них этого не вышло, то 800 тысяч – это весь ММО-рынок, и больше некуда. Было принято так считать. А потом вышел World of Warcraft и все изменил. И все сразу такие: «О, ну, похоже, что мы были неправы».
То же самое и с утверждением, что игры с протагонистами-женщинами не продаются.

СКОЛЬКО ЗА ПОСЛЕДНИЕ 10 ЛЕТ БЫЛО ИГР С ЖЕНЩИНАМИ НА ГЛАВНЫХ РОЛЯХ?

И что, надо на основе этих немногих примеров принять, что а) они складываются в определенную модель и б) единственная причина, по которой они не продаются, – это наличие в них женщин-протагонистов?



ЭНН ЛЕМЭЙ, сценарист Mass Effect 3: Omega:
Создание этого DLC, которое, если игрок выберет женщину-Шепарда, может похвастаться триумвиратом интересных, различных и сильных женских персонажей, прошло без сучка без задоринки. И так и должно быть.

СОЗДАНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ – ДА И ВООБЩЕ ЛЮБЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, НЕ ЯВЛЯЮЩИХСЯ БЕЛЫМИ МУЖЧИНАМИ – НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ТАКИМ ПРОБЛЕМНЫМ.

Если мы сможем преодолеть сопротивление, которое встречает появление таких героев как в роли NPC, так и в качестве протагонистов, то я уверена, что мы получим более богатые истории и более широкую аудиторию, и от этого станет больше и лучше вся наша индустрия.

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР iPad

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЦИФРОВАЯ ВЕРСИЯ «СТРАНЫ ИГР» для iPad

Включает материалы Edge и PC Gamer

В продаже в AppStore **в день выхода** печатного журнала

129 р. ЗА НОМЕР



Материалы Famitsu Weekly – только в печатной версии.

РЕКЛАМА



ТОММИ РЕФЕНЕС, соавтор Super Meat Boy:

Как дальновидный разработчик, живущий нынешним днем,

Я ПОНИМАЮ, ЧТО СПИРАЧЕННАЯ КОПИЯ ИГРЫ НЕ РАВНА ВЫНУТЫМ ИЗ МОЕГО КАРМАНА ДЕНЬГАМ.

В цифровом мире нет никаких потерь от украденной игры, потому что ты не лишаешься копии, просто становится на одну потенциальную продажу меньше, а это не имеет значения. Каждый человек с интернет-соединением и возможностью расплачиваться в Сети является потенциальным покупателем твоей игры, но это не значит, что все в мире твою игру купят.

Издатели пытаются бороться с пиратством при помощи DRM, но, раз невозможно подсчитать потери от спиратченных копий, то нельзя подсчитать и эффективность инвестиций в DRM. Да и в наше время Интернет гораздо лучше умеет ломать вещи, чем компании – их производить. Издатель потратит огромные деньги на DRM, а Интернет сломает защиту за несколько дней. И что, неделя несломанного DRM вашей игры вернет вам какие-то продажи от потенциальных пиратов из-за невозможности спиратить ее на запуске?

Так что делать разработчикам, чтобы их игры не воровали? Я уверен, что люди с меньшей вероятностью будут пиратить, если вашу программу легко купить, легко запустить, и она делает то, что заявлено.

ТЫ НЕ МОЖЕШЬ ЗАСТАВИТЬ ЧЕЛОВЕКА КУПИТЬ ПРОГРАММУ – ТАК ЖЕ, КАК НЕ МОЖЕШЬ И ПРЕДОТВРАТИТЬ ЕЕ КРАЖУ. ЛЮДИ ДОЛЖНЫ ХОТЕТЬ КУПИТЬ ТВОЮ ПРОГРАММУ, ДОЛЖНЫ ХОТЕТЬ ТЕБЯ ПОДДЕРЖАТЬ

И нет лучше способа добиться этого, чем убедиться, что выпускаешь только самое лучшее, на что сам способен, и относишься к покупателям с уважением.

Негатив и фрустрация покупателя должны считаться более вредными, нежели торрент твоей игры. Разочарование ведет к апатии, а это – гибель любого разработчика. Если людям наплевать на вашу игру, зачем им ее покупать?



ДЭН ЭЙДЕЛЬМАН, специалист по развитию бизнеса Nintendo of America:

Просто безумие, что так много разработчиков не понимают, что инди-игру можно выпустить в eShop, и мы постарались сделать этот процесс максимально безболезненным. Со времен WiiWare разработчики могли выпустить свой контент на наших системах без необходимости задействовать издателя в качестве посредника между студией разработки и Nintendo. Не нужна и большая PR-кампания, чтобы попасть на наш сервис.

Требований для того, чтобы стать лицензированным Nintendo разработчиком, не так много. Самое главное – иметь опыт в разработке игр, иметь возможность хранить в безопасности конфиденциальные материалы вроде девкитов и сформировать компанию. С недавних пор не требуется даже наличие собственного офиса.



КЕН ЛЕВИН, глава разработки BioShock и BioShock Infinite:

У нас был договор, и фильм делался на студии Universal, его ставил Гор Вербински. Мне думается, что Гор хотел сделать жестокую картину с рейтингом R, то есть, 17-18+, когда можно в фильме показывать кровь и голых девиц. Ну, не думаю, что он хотел голых девиц, но он точно хотел много крови.

А потом вышли «Хранители», и они почему-то оказались не успешными. И студия передумала делать фильм с рейтингом R за $200 млн, и они предложили бюджет в $80 млн, а Гор не хотел делать фильм за $80 млн. Они пригласили другого режиссера, но я не чувствовал, что он нам подходит. А 2K – одна из тех компаний, которые в творческих вопросах очень доверяют людям. Они мне сказали, чтобы я убил этот фильм, если я того хочу. И я его убил.



ФРЭНК ГИБО, президент EA Label:

DRM – ЭТО ТУПИКОВАЯ, ДОКАЗАВШАЯ СВОЮ НЕСОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ СТРАТЕГИЯ.

Она не подходит игровому бизнесу. В SimCity мы старались построить онлайновый сервис, так что люди, любящие теории заговора и считающие, что злыдни из EA запихнули DRM в глотку Maxis, знайте, – это не так.

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

ФОРСАЖ



НАШ ПАРТНЁР auto motor und sport

- эксклюзивные тесты от **auto motor und sport**
- **техническая экспертиза** с инструментальными замерами
- отчеты **с немецких полигонов**
- интервью с **ведущими экспертами** автоиндустрии
- обзоры **главных** новинок
- результаты **испытаний прототипов**





СЛЕДИ ЗА НАМИ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

https://www.facebook.com/zhurnalforsazh

http://vk.com/forsagemagazine

РЕКЛАМА

Константин Говорун

Nintendo 3DS

СУПЕРГЕРОЙ, КОТОРЫЙ СПАСЕТ ИНДУСТРИЮ



ДВА ГОДА НАЗАД В ПРОДАЖУ ПОСТУПИЛА NINTENDO 3DS, ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА ВОСЬМОГО ПОКОЛЕНИЯ. ТОГДА ЕЕ НЕ ПИНАЛ РАЗВЕ ЧТО ЛЕНИВЫЙ. КАЗАЛОСЬ, ЧТО 3DS СТАНЕТ ПЕРВОЙ ЛАСТОЧКОЙ И СИМВОЛОМ ГРЯДУЩЕГО КРАХА, НЕ ПОБОЮСЬ ЭТОГО СЛОВА, ВСЕГО – СОБСТВЕННО NINTENDO, ТРАДИЦИОННОЙ КОНСОЛЬНОЙ ИНДУСТРИИ, КОРОБОЧНЫХ ИГР И CORE-ГЕЙМИНГА В ЦЕЛОМ.

Например, в июле 2011 года Бинг Гордон, бывший креативный директор издательства Electronic Arts, заявил, что японская компания Nintendo скоро перестанет разрабатывать консоли и сосредоточится целиком на играх. «Мне кажется, что Nintendo уже идет к тому, чтобы закончить с выпуском новых приставок и начать заниматься только разработкой и изданием игр. Их ситуация очень похожа на ту, что когда-то была с компанией Sega. И это даже несмотря на то, что Nintendo не делает таких ошибок, какие себе позволила в свое время Sega. Будучи одним из главных производителей игровых консолей, она выпустила свой Dreamcast в 1998 и через три года перестала его поддерживать, занявшись лишь издательским бизнесом. Сейчас, как мы видим, она переживает не самые лучшие времена». Также Гордон предположил, что Nintendo в большей степени конкурирует не с Microsoft и Sony, а с мобильными устройствами от Apple. «Я считаю, что рынок портативных консолей сейчас не в самом хорошем состоянии и близок день, когда Nintendo откроет новые перспективы и перенесет свои главные хиты на мобильные устройства. Конечно, Apple и Nintendo две слишком самостоятельные компании, но их совместная работа могло бы принести невероятный успех».

Ключевые опасения Гордона: снижение выручки Nintendo (вплоть до того, что компания впервые за десятилетия отчиталась об убытках) и растущая угроза со стороны платформ Apple, подминающих под себя аудиторию Nintendogs. Сюда стоит добавить рост цифровой дистрибуции и банкротства ритейловых сетей (где, в основном, и продавалась продукция Nintendo). А взрывной рост онлайн-игр, зарабатывающих на модели free-to-play, – это и вовсе угроза всей существующей индустрии консольных игр. Как мы не раз писали, пока приставки – это все еще самый крупный и прибыльный сегмент индустрии, но, выражаясь словами героев Game of Thrones, winter is coming. И в 2011 году многие предполагали, что именно странная, слабая, уступающая во многом анонсированной тогда PS Vita консоль от Nintendo станет первой жертвой надвигающегося кризиса. Поспешное снижение цены на треть осенью 2011 года только убедило скептиков.

Однако весной 2012 года аналитики внезапно обнаружили, что 3DS продается лучше, чем DS за аналогичный период жизненного цикла. За первые двенадцать месяцев 3DS набрала 16 млн. пользователей, DS – 8 млн. Напомним, что DS в итоге стала самой популярной приставкой в истории (обогнавшей даже PlayStation 2). Осенью 2012 года, по итогам первых девятнадцати месяцев DS и 3DS показали примерно одинаковый результат – около 22 млн. штук. До сих пор 3DS удерживает первые позиции во всех основных регионах, и – плюс-минус всплески из-за релиза больших игр – идет вровень с графиком DS.

Для этого Nintendo не потребовалось ни сотрудничать с Apple, ни продавать игры дешево или по модели free-to-play. По сути, 3DS – это абсолютно типичная консоль, разве что сетевой сервис стал заметно лучше и появилась нормальная цифровая дистрибуция (правда, в основном игр от самой Nintendo). Отсюда следует логичный вывод: прямо сейчас, в наше время, старая модель индустрии все еще работает, и прекрасно. Nintendo для успеха потребовались две вещи: привести цену на консоль в соответствии с ожиданиями геймеров и выпустить достаточное количество хороших игр (тех, которых от нее просили). Все. В этом смысле 3DS сейчас отдувается за все консоли восьмого поколения, включая PS Vita, PlayStation 4 и новую Xbox. Она доказывает всему миру – геймерам, разработчикам, издателям – что бояться надвигающейся зимы не стоит. Можно выпускать хорошие игры и продавать их за полсотни долларов или евро. Можно не уходить в онлайн и мобилки. И это прекрасно. СИ



ПРЯМО СЕЙЧАС, В НАШЕ ВРЕМЯ, СТАРАЯ МОДЕЛЬ ИНДУСТРИИ ВСЕ ЕЩЕ РАБОТАЕТ, И НА УРА

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ

1.	Super Mario 3D Land	8.28 млн.
2.	Mario Kart 7	7.77 млн.
3.	New Super Mario Bros. 2	5.73 млн.
4.	Animal Crossing: New Leaf	3.09 млн.
5.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	3.03 млн.
6.	Nintendogs + cats | 2011	2.97 млн.
7.	Monster Hunter Tri | 2011	1.98 млн.
8.	Paper Mario: Sticker Star	1.43 млн.
9.	Dragon Quest VII	1.20 млн.
10.	Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	1.15 млн.

Нетрудно заметить, что все лидеры продаж – японские игры. Более того, две из них (Animal Crossing и римейк Dragon Quest VII) вообще не вышли еще на Западе (и должны разойтись и там хорошим тиражом). Две из игр – это RPG в полном смысле слова, а еще две – частично. В этом смысле 3DS – чертовски традиционная приставка. Но при этом казуальная игра в чарте только одна, Nintendogs + Cats, и не на первом месте. Никаких Brain Training или условных аналогов Wii Fit и Wii Sports. На самом деле, 3DS – это такой возврат к эпохе GameCube, к играм начала нулевых, к традиционным ценностям хардкорных геймеров. Nintendo чувствует, что казуалы-казуалы действительно ушли или уйдут к Apple, и реагирует соответственно. Возможно, и Sony стоит ровно так же вернуться к ценностям эпохи PlayStation 2. И тогда все будет хорошо.

Евгений Закиров

САМЫХ-САМЫХ

5 АРКАДНЫХ РЕЛИЗОВ CAPCOM





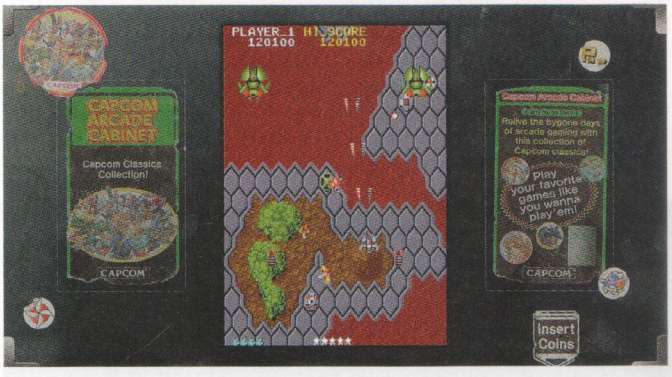
МНОГИЕ ДУМАЮТ, ЧТО МИКРОТРАНЗАКЦИИ ПОЯВИЛИСЬ С РАЗВИТИЕМ МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ И СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ. ЭТО, КОНЕЧНО, ЕРУНДА. ЛЮБОЙ ЗАВСЕГДАТАЙ АРКАД В ЯПОНИИ ИЛИ США СКАЖЕТ, КАК ИМЕННО В ЕГО ЖИЗНЬ ВОШЛА ЭТА СКВЕРНА. ВОТ ОН СТОИТ ПЕРЕД ИГРОВЫМ АВТОМАТОМ, ПРИШЕЛ САМЫЙ ПЕРВЫЙ, ЗАНЯЛ МЕСТО, МЕСЯЦ ДО ЭТОГО СОБИРАЛ ЧЕТВЕРТАКИ, А ВСЕ ЗАЧЕМ? ЧТОБЫ ВЕСЬ ДЕНЬ ТАРАЩИТЬСЯ КРАСНЫМИ ОТ НАПРЯЖЕНИЯ ГЛАЗАМИ НА МАЛЕНЬКИЙ, КРОШЕЧНЫЙ, ЕДВА РАЗЛИЧИМЫЙ И – МЕЖДУ НАМИ ГОВОРЯ – ВООБЩЕТО НЕ ОЧЕНЬ-ТО КРАСИВЫЙ, А УЖ КАК СТРАННО АНИМИРОВАННЫЙ... В ОБЩЕМ, НА САМОЛЕТИК. САМОЛЕТИК ЭТОТ ПЕРЕНОСИЛ В 1943 ГОД. СВЯТО ВЕРИЛ В АМЕРИКАНСКУЮ ПОЛИТИЧЕСКУЮ СИСТЕМУ, ПРАВОТУ, НО ТОГДА ЕЩЕ НЕ ЗНАЛ, ЧТО ПОСПОСОБСТВУЕТ ЛЕГАЛИЗАЦИИ МАРИХУАНЫ И ОДНОПОЛЫХ БРАКОВ, ПРЕДОСТАВЛЕНИЮ ГРАЖДАНСТВА ГРЯЗНЫМ ЛАТИНОСАМ И ЧТО САМОЕ СТРАШНОЕ – ИЗБРАНИЮ ЧЕРНОКОЖЕГО ПРЕЗИДЕНТА. И ВОТ ОН ЛЕТАЛ НАД СЕРО-СИНЕЙ ВОДОЙ, СТРЕЛЯЛ ПИУ-ПИУ В ЯПОНСКУЮ АВИАЦИЮ И ФЛОТ, И ГДЕ-ТО НА ПЯТНАДЦАТОМ УРОВНЕ УНИЧТОЖАЛ "ЯМАТО". И ЧТОБЫ ДОЙТИ ДО "ЯМАТО" ТОГДА, НАДО БЫЛО ОСТАВИТЬ В АВТОМАТЕ ЦЕЛОЕ СОСТОЯНИЕ. ВОТ ОНИ, САМЫЕ ЖЕСТОКИЕ ПРИМЕРЫ МИКРОТРАНЗАКЦИЙ: ПОТЕРЯЛ ЖИЗНЬ В ИГРЕ – ПЛАТИ РЕАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ. А ЧТО СЕГОДНЯ? СЕГОДНЯ CAPCOM СНОВА ПОТИРАЕТ ПОТНЫЕ МОЗОЛИСТЫЕ ЛАДОШКИ.

Весной этого года в продажу поступил странным образом пополняемый сборник аркадных игр Capcom, который так и называется – Capcom Arcade Cabinet. Его ключевой особенностью является то, что самих игр в нем как бы и нет. Их приходится докупать отдельно, либо каждую конкретно, либо наборами по три. За "продолжения" зато платить не просят. И позволяют настраивать сложность, а также сохранять записи прохождений. Это, в общем-то, никак не оправдывает высокие цены, при том еще условии, что эмулятор часто умеет больше и лучше, но не станет заигрывать с совестью. Кто тут геймер, позвольте поинтересоваться? Кто тут любит, чтобы при соприкосновении с клавишами искры из-под пальцев так и летали? Кто первый парень на форуме или в комментариях? Садись-ка за 1943, сынок. И не выключай консоль, пока не получил увесистый ачивмент в 120 очков за прохождение старого как японский гомосексуализм скролшутера без continue.

В этом выпуске рубрики про любовь к очаровательным, благоухающим, прекрасным, замечательным, пребывающим в волнующем облаке великолепия и благополучия... нет, не к японским гомосексуалистам, но к видеоиграм, мы расскажем о пяти самых-самых аркадных релизах Capcom. Чем вряд ли сэкономим читателям деньги: один раз подсев на Capcom Arcade Cabinet, "слезают" с него только если в доме резко отключают электричество.

1 EXED EXES





Самое главное: этот древний скролшутер не имеет никакого отношения к бросившим вас девушкам (вот засранки, мы им такое не простим!), зато многое может рассказать об истории Capcom. Создателем его является Есики Окамото, некогда большой человек в компании, являющийся автором таких бессмертных хитов, как SonSon, 1942, Side Arms, Gun.Smoke. В общем, именно его он придумал и чуть ли не в одиночку нарисовал значительную часть представленного вниманию сборника. Он же приложил руку к созданию Final Fight, Street Fighter II, Resident Evil и еще бог знает чего, но потом резко передумал и решил, что не может больше мириться с позицией компании, которой дал так много, и которая так мало любви прислала ему в ответ. В общем, он основал Game Republic (не путать с одноименным российским магазинам видеоигр с вежливыми консультантами) и порадовал своих фанатов (которых у него никогда не было, потому что Capcom на тот момент считала, что игра на публику – это пустое, разработчик в титрах может и псевдонимом обойтись, а не то вдруг переманят и как же тогда быть?) такими произведениями искусства от мира видеоигр, как Genji (сарказм) и Folklore (каменное лицо). Возможно, именно его светлому уму принадлежит идея поместить в продолжение Genji огромного вражеского краба. Может, и не его. Так или иначе, это отлично бы вписалось в список его выдающихся достижений. Ведь Окамото не просто придумал все самые главные сериалы Capcom (за буквально парой исключений, некоторые просто не успел), но и заставил компанию поклоняться пчелам. Какую именно роль пчелы играют в творчестве японского издателя я писал несколько лет назад в авторской колонке (кажется, в первой или во второй, кто найдет – тому код на бесплатную игру при условии, что он первым оповестит об этом в Twitter'е). Так вот, началось это поклонение могучей матке именно с Exed Exes. Чем еще может похвастаться игра? Пожалуй, вот чем: она никогда не была самым успешным скролшутером Capcom, но при этом ее старательно засовывают в каждый сборник старых хитов видеоигр как памятник старины. Только потому о ней и помним!

2 GHOSTS 'N GOBLINS

Проблема тысячелетия: нет времени чтобы играть во все то, что годами было накоплено в квартире, нажито, можно сказать, непосильным трудом, написанием статей на всякое, быть может, и не столь интересное – но лишь в сравнении, потому что есть одна игра, которая правит всеми, и которую до счастливого мгновения собственной кончины одолеть надо обязательно. Иначе засмеют. Так вот, для многих, не наделенных талантом скоростного прохождения, такой игрой является Ghosts 'N Goblins. В ней смешной рыцарь – как выясняется, на самом деле рыжебородый король Артур – смешно бегает и часто умирает, и нельзя ничего с этим поделать. Пройти аркадный оригинал – это выше моих сил. Не могу сказать, что сильно страдаю из-за этого и предпринимаю отчаянные меры по преодолению "комплекса короля Артура" (пусть так будут называть ситуации, когда все игры, в детстве казавшиеся сложным, с возрастом оказываются очень легкими, и только какая-нибудь одна, гадина, ну никак не дается), записался на курсы скоростного преодоления препятствий в демонической деревне, как-то специально развиваю моторику пальцев и интуицию, нет. Единственным моим достижением здесь может стать только ачивмент за усидчивость, а то и сразу два, да все уж, что предусмотрены. Если бы автомат Ghost 'N Goblins появился в моей жизни до домашних консолей, вполне возможно, мне пришлось бы расстаться со всем имуществом и жильем. К счастью, детская травма лечится: встретите этого прыгучего рыцаря в Marvel vs. Capcom 3 – пинайте отчаянно и всеми кнопками сразу, и злость отпустит.





3 TROJAN





Загадочная история человека по имени Троянец, который с мечом и щитом пробивается через полуголых обозленных на человечество мужчин с кожаных доспехах к своему злейшему врагу и одновременно главарю преступных группировок в постапокалиптическом мире. Главаря зовут Ахиллес. Сказать, что это сложный сайдскролер, значило бы вообще ничего не говорить про Trojan. Причем его сложность в данном случае – в актуальном на сегодняшний день виде – поставит в тупик даже учитывая возможность включить режим попроще да с бесконечными жизнями. Смысл в том, что сколько бы не прошел троянец вперед, после смерти его отфутболивает в самое начало. И так пока он не пройдет значительный участок уровня или сам уровень. Нельзя сказать, что это какая-то принципиально важная для Capcom игра, потому что она а) очень скучная, б) довольно неудобная в управлении. Однако в то же время это своего рода источник дальнейших антисоциальных, практически анархических высказываний Capcom. Сперва бандитам по морде дает некто Троянец, вооруженный, несомненно, благороднейшей целью, а что дальше? А дальше уже усатый качок или блондин-жулик металлическими трубами, заточками, ножами калечат и убивают простых прохожих в Final Fight. Торжество насилия: если можешь убивать – делай это, делай это изящно, особенно если твой главный противник – самурай по имени Содом, а все встреченные на твоем пути женщины на самом деле мужчины, иначе цензура никак не пропустила бы это на рынок. Ведь кого угодно можно бить, если ты Собянин, то есть, простите, мэр, но как только поднял руку на женщину – сразу все, сразу плохо, сразу чему мы учим детей. Общественное мнение!

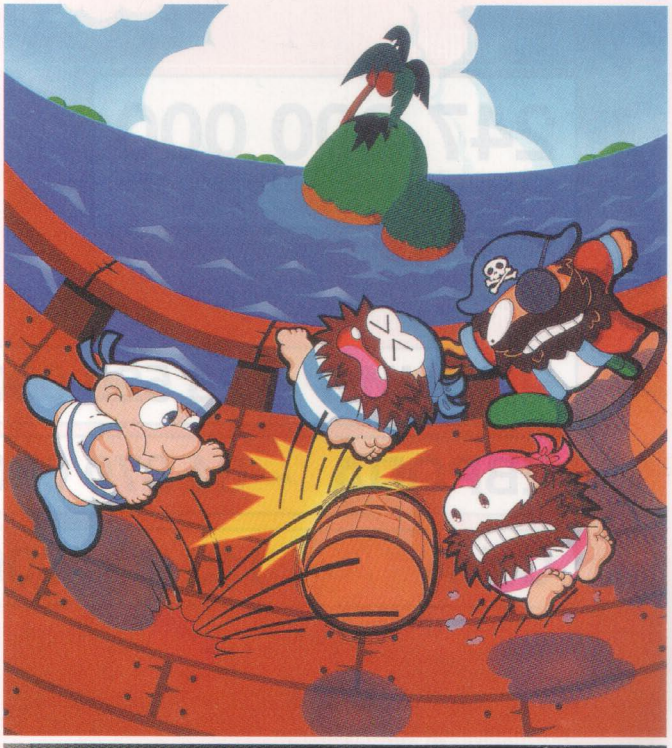
4 COMMANDO

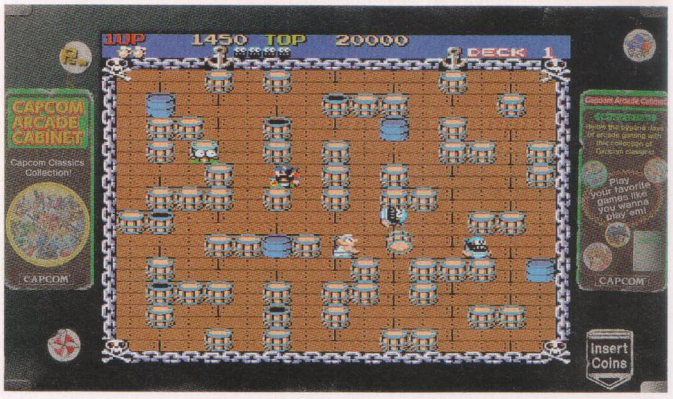
Войну ведут глупые и расчетливые клоуны, которые после нее забудут весь этот цирк. Люблю запах напалма поутру. Он пахнет... победой. Эти и многие другие цитаты из фильма "Апокалипсис сегодня" проносятся в голове во время прохождения Commando, пока герой своего времени, человек по имени Супер Джо, в несмешной каске бегает по плоским уровням и расстреливает всех подряд. Сопротивление ему оказывают неизвестно как разбившие базу в джунглях нацисты, но эта тема будет раскрыта позже и в другой игре, в которой Супер Джо как раз надо будет спасать. Там надо будет много думать, прыгать, цепляться крюком и так далее. Оригинальный Commando не предполагал стольких усилий. Он действовал напрямик – на тебе, призывник, автомат и гранаты, беги вперед и мочи всех, кого увидишь. Несмотря на пикселизованное убожество – никак иначе описать внешний вид замечательной игры не получается – разворачивающаяся на экране интерактивная война как нельзя лучше передает хаос бессмысленной потери жизни на поле битвы. Странно, впрочем, что Capcom, любившая в то время предать родину в интересах американского рынка, врагами выставила именно нацистов, а не каких-нибудь, например, солдат Микадо. Мне вообще всегда было интересно, что чувствовали японцы, уничтожавшие "Ямато" в 1943? Наверняка они с особым удовольствием проходили потом Commando, воображая, что этот Супер Джо – не более чем Супа Дзё, и что он несет смерть бледнолицым. На самом деле, конечно, нет. И нет – я не могу пройти Commando без faq сегодня. Но если вы знаете девушку, способную на это (при условии, что зеркало не трескается в мучительных попытках отразить ее, скажем так, облик), то знайте – с этой женщиной вам ничто не страшно.





5 PIRATE SHIP HIGEMARU





Между прочим, это первая игра Capcom, выпущенная для автоматов. В прошлом номере мы опубликовали исследование наших коллег по поводу того, как взрывающиеся красные бочки влияют на развитие сериалов и целых жанров. Но они упустили из виду самое главное: бочки – это можно не только взрывать, но еще и перекатывать. И именно эта функция была воспета в видеоиграх раньше остальных. А может, и нет. Как знать? Представим, что мы Кены Левины, и объясним все теорией суперструн и существованием разных вселенных, и так далее. На самом деле, конечно же, первой метать деревянный бочки придумала обезьяна, созданная неуемной фантазией Сигеру Миямото. Так вот, в этой игре коротконогий морячок расправлялся с пиратами как раз похожим способом. Но тему раскрыть не получилось, а когда Capcom уже опомнились, было слишком поздно – зловонное животное вновь взялось за старое. Вообще же, бочки – это своего рода тайный психологизм игровой индустрии. Все великие персонажи любили прятаться – кто-то в бочках, кто-то в картонной коробке. Последнее распространения не получило, но вот бочки будоражат сознание до сих пор. Почему, в конце-то концов, именно они? Моряк Папай и кулаками обходился! СИ

Сергей Колокольников

КАК Я ПРОВЕЛ ЛЕТО

ИТОГИ СЕДЬМОГО ПОКОЛЕНИЯ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ

ОБЩИЕ ПРОДАЖИ

247 800 000
КОНСОЛЕЙ ПРОДАНО ПО ВСЕМУ МИРУ

ПРОДАЖИ ПО РЕГИОНАМ

ЯПОНИЯ ~ 23 520 000

ЕВРОПА ~ 84 870 000

США ~ 113 230 000



СООТНОШЕНИЕ ПРОДАЖ

40,0% **NINTENDO WII**
99 200 000 КОРОБОК

30,2% **XBOX 360**
74 900 000

29,8% **PLAYSTATION 3**
73 700 000

ДЛЯ СРАВНЕНИЯ



150 000 000
ЭКЗЕМПЛЯРОВ "ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ" ПРОДАНО С 1954 ГОДА

ПРЕДЫДУЩИЕ ПОКОЛЕНИЯ

2005-1998
ПРОДАНО КОНСОЛЕЙ: 206 340 000
ЛИДЕР ПРОДАЖ: PLAYSTATION 2

1998-1993
ПРОДАНО КОНСОЛЕЙ: 146 920 000
ЛИДЕР ПРОДАЖ: PLAYSTATION

ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ

166 000 000
ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ АККАУНТОВ

ЭТО ПРИМЕРНО **В 4 РАЗА** ПРЕВЫШАЕТ ЧИСЛО УЧЕТНЫХ ЗАПИСЕЙ В STEAM

PLAYSTATION NETWORK	100 000 000
NINTENDO NETWORK	26 000 000
XBOX LIVE	40 000 000

ПРОДАЖИ ИГР

WII SPORTS	**NINTENDO WII** 81 400 000 ЭКЗЕМПЛЯРОВ
HALO 3	**XBOX 360** 11 750 000
MGS 4	**PLAYSTATION 3** 5 750 000

ЯВЛЯЕТСЯ САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ ИГРОЙ В МИРЕ

76 СРЕДНИЙ БАЛЛ ОТ ПРЕССЫ НА METACRITIC

РАЗБЛОКИРОВАНЫ ДОСТИЖЕНИЯ

HD
ЧЕТКОЕ КИНЦО
ПЕРЕЙТИ НА ГРАФИКУ ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ

ОБОГНАТЬ ГЕЙБА
ЗАПУСТИТЬ СИСТЕМУ ДОСТИЖЕНИЙ РАНЬШЕ STEAM

PlayStation®Move
ДВИГАЙ ТЕЛОМ
ПРОДАТЬ БОЛЬШЕ 60 000 000 АКСЕССУАРОВ

Героем меньше

Яна Сугак

В НАЧАЛЕ АПРЕЛЯ УМЕРЛА МАРГАРЕТ ТЭТЧЕР И СТАРТОВАЛ ТРЕТИЙ СЕЗОН «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ». ЧТО ОБЩЕГО? ПОВОД СОТРЯСТИ ВОЗДУХ СЛОВАМИ О ТЛЕНЕ СОВРЕМЕННОГО МИРА И ЗАБЫТЬСЯ В ИНТРИГАХ ИСТОРИИ МАРТИНА.

Книги из цикла «Песни льда и пламени» Джорджа Мартина любили и раньше, но сериал мобилизовал армию фанатов и привлек людей, которых буквы утомляют. Ничего сверхъестественного: люди в бутафорских нарядах дефилируют на фоне замков и грязи, произносят проникновенные речи и иногда занимаются сексом. Сериал иллюстрирует книгу и показывает ключевые сцены из жизни ее персонажей. Какие? Принятие решений, их реализация и ответ за последствия. Все. Ах да, ответ чаще всего – отрубленная голова на фоне замка и грязи.

Поклонники часто шутят: Джордж Мартин суров, чуть что – убивает не котенка, а вашего любимого персонажа. Взаправду и навсегда. Мало кто задумывается, почему. Страсть к насилию? Нет. Историческая правда? Не совсем. Герои Мартина (из тех, что поумнее) не раз повторяют, что «игра престолов» опасна, можно и голову потерять. Если, конечно, осмеливаешься участвовать в ней. Для этого многого не нужно: достаточно осознавать собственные интересы и защищать их.

Каждой главой своих романов Мартин дискутирует с «Войной и миром» Толстого, который считал роль личности в истории несущественной. В «Игре престолов» личность – это и лорд, мечтающий о королевском троне, и его рыцари, ставящие верность превыше всего, и самый распоследний наемник, сражающийся за деньги. Каждый готов рискнуть головой ради того, что ему дорого. Поднять меч и ринуться на толпы врагов, или же открыть рот и уничтожить противников словом. В «Игре престолов» винтики серой безмозглой толпы, пассивные антиподы пассионариев представлены только одним классом. Девушки из борделей. Только им все равно, где быть, кем быть, что делать. Лишь одна из них научится принимать решения, и она же и умрет.

В «Игре престолов» нормально шагнуть в пламя с широко открытыми глазами. Успех – и на драконе ты полетишь над страной, которая – твоя. Провал – и три дня ты будешь умирать в агонии (хорошо если не забытый и презираемый всеми). А теперь, дорогие читатели, вопрос. Кто в современном мире способен на такой поступок? У кого есть, простите, есть яйца принять решение, за которое можно поплатиться головой? Я не прошу десятки и сотни персонажей, как у Мартина. Один, два, десять. Где они?

Типичный герой современных игр и кино – хоть Терминатор, хоть Натан Дрейк, хоть Бильбо Бэггинс – это человек, у которого яйца есть немножко и иногда. Чуть-чуть. За это обыватели им восторгаются, могут даже носить на руках. И риск у таких людей настолько ненастоящий, что его даже можно и не бояться. Апокалипсис, например. Конец света – это такая коллективная штука, которая касается всех, и даже если ты сам налажаешь – прилетят орлы (или Супермен). Когда у героя яйца есть по-настоящему, как у Джокера из фильма Нолана, – это так ново, так необычно. Вергилий из европейской DmC верно сказал Данте, что яйца у умного брата больше, чем у сильного. Но в конце что с ними делают? Отрывают с мясом, чтобы не зазнавался.

Герой нашего времени – человек-обыватель. Статист. NPC. Рядовой противник на унылых линейных уровнях. Или же ваш персонаж на тех же унылых линейных уровнях. Он плывет по течению, принимает (думает, что принимает) морально взвешенные решения и смиряется с их последствиями. Героем игры или фильма он становится тогда, когда последствия внезапно оказываются дурацкими и нестандартными. Жена, например, ушла к другому, бандиты сожгли родную хату, ухажер дочки обернулся плотоядным пришельцем, дальний родственник подарил таблетки, расширяющие думалку. Отлитый в золоте идеал – Нео из «Матрицы», весь фильм плывущий по течению и случайно приплывающий к освобождению от оков цифровой лжи.

Владимир Путин однажды сказал: «После смерти Махатмы Ганди [о демократии] поговорить не с кем». После смерти Маргарет Тэтчер, железной леди, которая могла и авианосцы на край света послать, и бесплатное молоко у детей отобрать, в мире стало еще меньше тех, кто умел творить историю. Так, как хотел, по своему усмотрению. В «Игре престолов» есть поговорка-молитва: «что мертво – умереть не может». И верно: покинуть нас могут только те, кто был по-настоящему жив.

Теперь живых проще найти в третьем сезоне «Игры престолов», чем на улице, в теленовостях и даже в видеоиграх. **СИ**



SimCity против Bioshock

Святослав Торик

ЛЮБАЯ ИГРА ЕСТЬ ЗАДАЧА ПЛЮС НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ ЕЕ РЕШЕНИЯ. Я УЖЕ НЕ ПЕРВЫЙ РАЗ ПИШУ ЭТУ ФРАЗУ, ЧТОБЫ ПОДЧЕРКНУТЬ ТУ ВСАМДЕЛИШНУЮ ПРОСТОТУ, КОТОРУЮ МНОГИЕ ПРОСТО НЕ ХОТЯТ ЗАМЕЧАТЬ. КАК НЕ ХОТЯТ ЗАМЕЧАТЬ, ЧТО КИНО – ЭТО ИСКУССТВО ОБМАНА, А ХОРОШАЯ КНИГА – НАБОР УДАЧНО СЛОЖИВШИХСЯ ФРАЗ (ХОТЯ ПОСЛЕДНЕЕ УЖЕ ТЯНЕТ НА ЕРЕСЬ).

Конечно, это определение сильно упрощено, ведь задача может быть не одна: игра может состоять из нескольких последовательных «квестов» (Fallout) или из равных по приоритету заданий (Civilization), а то и вообще вся игра состоит из одной и той же повторяющейся задачи (Tetris). Имеет ли смысл их классифицировать, и если да, то зачем?

Начнем со второго вопроса. Зачем вообще нужно развешивать ярлыки и загонять сущности в разные стойла? В прошлом номере я писал о том, что человек сильно зависит от авторитетов – настолько сильно и с такой отдачей, что и авторитеты рано или поздно начинают зависеть от своей «паствы». Это не то, чтобы хорошо, но и не так уж и ужасно, ведь если вы со своим кумиром мыслите на одной волне, то вам никак не помешают его знания и опыт – ну, по крайней мере, не навредят. Так вот, в данной ситуации получается, что авторитет – это набор тех самых ярлыков, по которым мы классифицируем вообще все в этом мире. Человека характеризует масса вещей, таких как превознесение определенных частей Silent Hill, ненависть к F2P, равнодушие к Half-Life 2 или обоготворение Кена Левина. И, что наиболее важно для данного текста, любовь либо к процессу, либо к результату.

Напомню, что в любом деле человек получает наслаждение либо от процесса, либо от результата, либо – редко, а бывает, что и от обоих сразу. Третьего не дано. Это утверждение легко привязать к видеоиграм.

Возьмем SimCity. Ваша задача – стать эффективным мэром отдельно взятого города. Для этого у вас есть масса инструментов, неограниченное количество времени и нулевой шанс увидеть табличку Game Over. Ирония в том, что эта задача не имеет решения. Дизайнеры не устанавливают ни единого критерия, определяющего эффективность мэра. SimCity, равно как и Tetris, игра про бесконечность, поэтому в ее основе лежит наслаждение процессом.

Возьмем Bioshock Infinite. Ваша задача – найти Элизабет, потом смыться, потом опять найти Элизабет; короче, рано или поздно вы должны увидеть титры и важный ролик после титров. Иначе и смысла играть нет, верно? В этом деле получается, что однообразные перестрелки только усугубляют неинтересный и, вероятно, вообще не нужный здесь интерактивный процесс, в то же время контрастируя с великолепным результатом.

А теперь самое важное: каждый человек ценит в играх то, что ему больше всего от них надо. Кому-то нравится совершенствовать свой результат, и он вновь и вновь запускает Counter-Strike, DOTA, Tetris или FIFA 13. Кому-то нравится законченный игровой опыт в том виде, в каком его приготовили разработчики – и он проходит Deponia, DMC, StarCraft 2 или Mass Effect 3. Кому-то нравится копаться в песочнице, получая удовольствие от мимолетных задач – и он покупает SimCity и MineCraft или играет в многочисленные «браузерки». Есть и всеядные граждане вроде меня, которые способны получать удовольствие как от минимального игрового процесса, так и от полномасштабного сюжета. Есть даже извращенцы, которым нравится именно ИГРАТЬ в Bioshock Infinite, но это уже совсем клиника.

И вот эта черта – процесс, результат или все сразу – должна быть определяющей при выборе авторитета. Важным аргументом является не схожесть оценок одних и тех же игр, а совпадение интересов. Увидеть это можно только из текста. Если вы понимаете, почему автор считает, что StarCraft II как игра хуже первой части (даже если автор толком это не обосновал), то вы с ним на одной волне. Если вы считаете, что автор придрался к отсутствию RPG-характеристик в новой Castlevania, в то время как глобальной проблемой, по вашему мнению, там является скудная боевка, то вам с ним не по пути.

Выбор авторитета – это тоже задача. И некоторым почему-то нравится решать ее по многу раз. СИ



▸ Некоторые вот только ради этой таблички в Battlefield 3 и играют. Ужасная, непонятная трата времени (и не смотрите в мой Battlelog, 50 часов для любимой работы мне не жалко).



▸ Некоторые играют для того, чтобы полностью прочувствовать такой вот момент.



▸ Некоторые вот это все считают не столько игрой, сколько важнейшей частью своей жизни.

Обратная сторона воды

Сергей Думаков

РАЗГОВАРИВАТЬ О BIOSHOCK INFINITE И ЕЕ ОПРЕДЕЛЯЮЩЕЙ РОЛИ В ТОМ, КАК БУДУТ РАЗВИВАТЬСЯ ВИДЕОИГРЫ В БЛИЖАЙШИЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ, ОЧЕНЬ СЛОЖНО: НЕ ГОВОРИТЬ О СЮЖЕТНЫХ ГОРКАХ – НЕ ОБЪЯСНИТЬ ТОЛКОМ НИЧЕГО, ГОВОРИТЬ О СЮЖЕТНЫХ ГОРКАХ – ИСПОРТИТЬ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ТЕМ, КТО ЕДВА ПРИСТЕГНУЛ РЕМНИ БЕЗОПАСНОСТИ И ЕЩЕ НЕ УСПЕЛ СПРЯТАТЬ В КАРМАН СДАЧУ ЗА БИЛЕТ НА ЭТОТ АТТРАКЦИОН. ПОЭТОМУ ДАВАЙТЕ СДЕЛАЕМ ТАК: ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ НЕ ПРОШЛИ ЭТУ ИГРУ ДО КОНЦА – ШАГОМ МАРШ ОТСЮДА, ДАЖЕ НЕ ВЗДУМАЙТЕ ЧИТАТЬ ДАЛЬШЕ! ЕСЛИ ВЫ ПОСТУПИТЕ НАОБОРОТ – СОВЕРШИТЕ ОДНУ ИЗ САМЫХ СТРАШНЫХ ОШИБОК В СВОЕЙ ЖИЗНИ (ТОЧНЕЕ, В ТОМ ЕЕ АСПЕКТЕ, ЧТО СВЯЗАН С ВИРТУАЛЬНЫМИ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ). НЕТ, СЕРЬЕЗНО, ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ. ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ, ЧТО ТУТ ЕЩЕ ОДНА ГЛУПАЯ КОЛОНКА САМОДОВОЛЬНОГО ЖУРНАЛИСТА, СЧИТАЮЩЕГО СЕБЯ УМНЕЕ ДРУГИХ.

Ну вот, когда тут остались лишь свои, давайте признаемся в главном: Infinite гениальна. При том, что каждую ее составляющую по отдельности можно (и нужно) критиковать – ни одна из них не безупречна – все вместе они работают так, как не работала до этого ни одна видеоигра в истории. Автор одного из комментариев к трейлеру новых «Живых мертвецов» на Youtube совершенно справедливо замечает, что фильмы давно перестали быть страшными – страх слишком интимное чувство, так что если кому-то хочется испугаться по-настоящему, пусть лучше возьмет книгу... или сыграет в игру. Такую, как, например, Bioshock Infinite.

И дело не только в страхе. Infinite – игра, прячущая под маской шутера свою настоящую природу: никакой это не шутер, это – эмоциональный террористический акт. Все, начиная от арт-дизайна и заканчивая последним сюжетным диалогом, стремится взорвать мозг игрока, собрать его заново и опять запустить очередной кат-сценой, как кривым стартерным ключом. Отсюда и механика, основанная на воспетой сериалом «За гранью» теории множественных вселенных, и ключевые персонажи, среди которых невозможно найти ни одного положительного или отрицательного, и даже боевая философия, когда хрупкие девушки бросаются на тебя наравне с привычными хрипоголосыми мужланами. Страх, ненависть, сочувствие, сострадание, любовь, снова страх, и снова ненависть. Конструкторы Infinite так скрупулезно ткут полотно повествования, что иногда их даже хочется за это убить: ну да, стащил в баре кошелек с деньгами, да, понимал, что так делать не стоит, да, перестрелял всех посетителей, когда они начали тыкать в меня пальцами и кричать, что я вор – но зачем было делать так, чтобы после всего этого мне стало стыдно? Зачем вы сначала заставили меня уважать храбрую предводительницу восстания, затем заставили ее бояться, а еще чуть позже – запихнули мне в голову желание убить эту несчастную, в общем-то, женщину? Ведь это же, мать его так, всего лишь шутер! Ведь у меня в руках дробовик, и он стреляет, и я с легкостью могу снести вот этому здоровяку голову – какого черта я должен из-за этого переживать?!



И дело даже не в Элизабет, эмоциональную привязанность к которой дизайнеры как раз-таки выстраивают вполне шаблонно. «Не умирай, Букер!», искусственное дыхание, влажные глаза – проходили, знаем. Дело во всем остальном. Лиза, конечно, девушка удивительная – их с Букером дуэт в подвале того самого бара не растрогает разве что бегемота – но все было бы куда проще, если бы дело было лишь в ней одной. Infinite невероятно цельная игра, здесь все на своем месте: и небесный город, и разрывы реальности, из которых доносятся песни Creedence Clearwater Revival, и едва не плачущий киборг, осыпающий героя градом ударов и в то же время рассказывающий ему о своих невероятных мучениях. В сети на днях появился ролик, в котором некий англоязычный юноша, безобразно кривляясь, на протяжении десяти минут рассказывает о своих претензиях в адрес Infinite: в ней мало взаимодействия с нейтральным миром игры, в ней странно показана общественная жизнь, в ней абсолютно бездарно реализована система плазмидов (продаются на каждом углу, но никто ими не пользуется) – юноша, конечно, во многом прав. Кроме одного: если он пришел в Коламбию за общественной жизнью и плазмидами – он ошибся игрой. Он, строго говоря, ошибся медиа, поскольку Bioshock Infinite не игра даже. Во всяком случае не то, что мы понимали под играми до ее выхода. Это то, чем станут игры (лучшие из них) в самое ближайшее время, это будущее индустрии, это невероятный скачок, благодаря которому видеоигры смогли, наконец, занять свое место в художественном мире. То, что в графе «жанр» у Infinite значится «шутер» - всего лишь уловка, потому что, во-первых, что-то в этой графе нужно было написать, а во-вторых – для создания Коламбии, для создания этого эмоционального гексогена нужен был шутерный бюджет. С ним, во всяком случае, гораздо проще, чем без него.

Другой вопрос – способна ли индустрия на еще один Infinite? И этот вопрос важнее, чем споры о том, какую оценку заслуживает игра: девять или десять из десяти. Дело в том, что команд, которые могли бы сделать такое, у нас сейчас очень мало. Даже у Ubisoft со всей ее мощью, захоти она повторить подвиг Кена Левина, получится, скорее, новый Assassin's Creed. Вот почему нужно, чтобы Infinite (со всеми ее недостатками и огрехами) стала новой библией геймдизайна. В университетах вас научат тому, как выстраивать драматургию, как налаживать эмоциональную связь с игроком и как заставить его полюбить нарисованную девушку – но там не расскажут, зачем нужно записывать послание игроку, замедлять его в тысячу раз и превращать в эмбиент-мелодию. Там не научат языком шутеров рассказывать абсолютно нежанровые истории. Там не научат швырять главного героя из ада в рай и обратно лишь для того, чтобы познакомить его с обратной стороной речной воды. Другими словами, университеты не научат вас делать Bioshock Infinite – а такие игры нам сейчас очень, очень нужны. СИ

Сжечь сектантов

Константин Говорун

КАК ИРОНИЧНО: ИСТОРИЯ О СКЕЛЕТАХ В ШКАФУ РЕЛИГИОЗНОГО ФУНДАМЕНТАЛИЗМА ОБЗАВЕЛАСЬ ФАНАТИКАМИ, ДЛЯ КОТОРЫХ BIOSHOCK INFINITE – В ТОЧНОСТИ КОМСТОК ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ КОЛАМБИИ. ВЕРА В ИГРУ НЕЗЫБЛЕМА, ЕРЕТИКОВ НЕОФИТЫ ГОТОВЫ ЗАБРАСЫВАТЬ КАМНЯМИ. И ЕСЛИ ШАНС ЗАДУШИТЬ ЛЕВИНА В МОМЕНТ ОТПРАВКИ ДИЗДОКА ИЗДАТЕЛЮ МЫ УПУСТИЛИ, ТО ЧЕСТНО ВЗЯТЬ В РУКИ ШАРИК С НАДПИСЬЮ "77" (ИЗ 100, ОЧЕВИДНО) И ЗАПУСТИТЬ ИМ В ЗАТЫЛОК СЛУЧАЙНОГО ГРАЖДАНИНА НЕИСТОВОЙ ТОЛПЫ – ЭТО ВСЕГДА ВАРИАНТ. ХЕЙ, ПАРЕНЬ, ТЫ ЗА ГОМОСЕКСУАЛЬНЫЕ БРАКИ, АБОРТЫ И ДЕМОКРАТИЧЕСКУЮ ПАРТИЮ? НЕТ? ТОГДА ЗАЧЕМ ТЫ ПРИШЕЛ НА ДЕМОНСТРАЦИЮ? ПОСЛУШАТЬ, КАК ЭЛИЗАБЕТ ПОЕТ ПОД ГИТАРУ?

Фанатики упорно сводят дискуссию об игре к формату «BioShock Infinite – плохой шутер, но кто об этом скажет – тот дурак и не ценит искусство». К сожалению, поговорить с ними об истории BioShock Infinite так же нереально, как и толково обсудить Библию с сектантами-миссионерами, хватающими вас за руку на улице. К счастью, есть журналисты-коллеги, которым удалось найти немало точных сравнений, объясняющих притягательность игры. Два ключевых: «игра-выставка» и «эмоциональный терроризм».

Игра ярко, образно показывает вам разные интересные картины на тему альтернативной (не совсем) Америки начала века, и некоторые берут вас за душу. Вот, например, вы идете по Коламбии и замечаете рекламу специальных детских сигарет, а затем наблюдаете, как мальчишки, облаченные в костюмчики, сосредоточенно курят, и всем окружающим взрослым это кажется абсолютно нормальным. Притеснение негров и ужасы капитализма – то, о чем вам в детстве рассказывали на уроках истории, а вот такие подробности быта общества столетней давности учительница стыдливо опускала. Внушает. Или вот разразилась революция, буржуи грузят чемоданы добра на последний корабль здешнего Крыма, места на всех не хватает, бардак, слезы, трагедия.

Большая часть историй неинтерактивна; побоище в баре – едва ли не единственный пример обратного, да и его можно пропустить. Вот я был чертовски рад моменту, когда создал мешки с едой, чтобы отвлечь чернь от трупа убитого ими же служителя порядка. Но сколько еще таких сцен есть в игре? Выставки в BioShock Infinite все же больше, и основная ее часть интересна (и понятна) тем, кто в школу ходил в стране со звездно-полосатым флагом. Наверстать упущенное можно в гугле, и только научившись отличать слонов от ослов стоит открывать рот, обсуждая битву при Вундед-ни и американские христианские секты. Впрочем, даже распоследнему идиоту понятно, что знакомством с экспонатами BioShock Infinite можно хвалиться в приличной компании.

Эмоции – это любимый инструмент Дэвида Кейджа, и в Heavy Rain он работал нечестно, но очень эффективно. Условно говоря, вбивал игроку слезы в голову молотком. Кен Левин действует иначе – взрывает эмоциональную бомбу с непредсказуемым результатом. Вот я, например, очень живо отреагировал на первую встречу с Элизабет (к которой игра готовит медленно, выверяя каждый кадр). Мне девушка была настолько неприятна, что я хотел ее убить – застрелить, сбросить с моста, отдать врагам, убежать от нее, но к моему огромному сожалению игра не позволяла этого сделать. Я смотрел на эту некрасивую многословную, тупую барышню, цитирующую диснеевскую Рапунцель каждым танцевальным па, и думал: "Неужели Букеру не проще было сбежать от карточного долга куда-нибудь подальше?" Когда Элизабет переоделась в новое платье, у нее изменились лицо и манеры, а неприязнь к девушке ушла, зато пришли благодарность (за подкидываемые время от время деньги), страх (а вдруг еще раз по голове ударит), благоговение (Элизабет велика, может все). Были сцены, пробирающие до костей, вроде той, где Элизабет вскрывает саркофаг матери. Ничего подобного ни в одной игре я прежде никогда не испытывал.

Все, что описано выше, правда, имеет не так много отношения к собственно сюжету BioShock Infinite, ее истории, событиям, миру. На сайте настоящих американских религиозных правых (с предшественников которых и был списан Комсток) я нашел текст, анализирующий игру, с неожиданным выводом: BioShock Infinite не порочит имя их движения. Дескать, ну да, там можно убить Вашингона и Франклина, но Линкольна тоже, и вообще это все ненастоящее, было давно и неправда, а параллелей с настоящим нет никаких. Позвольте, но зачем тогда Кен Левин изучал лагерь движения Occupy Wall Street? Честно говоря, все последние годы, следя за разработкой BioShock Infinite, я был уверен, что мне предложат социальную сатиру на современное американское общество (разумеется, через призму Америки начала двадцатого века, и заодно показав, что ничего толком с тех пор не меняется – разве что бедные мексиканцы вместо негров). Но оказалось, что вся содержательная часть из истории создания и принципов функционирования общества Коламбии исчезла, либо была упрощена, а Комсток из лидера псевдо-демократии превратился в эдакого аятоллу Хомейни христианского розлива. Его противники (сохранив часть атрибутики Демократической партии) оказались маоистами-революционерами. Один негодяй против других негодяев, причем это очевидно сразу (всем, кроме Элизабет), без масок, без полутонов. Капиталист притесняет рабочих с яростью героя советских агиток – на кого это рассчитано? С тоской вспоминается первый BioShock, всерьез дискутировавший с теорией разумного эгоизма Айн Рэнд. Где мои Барак Обама и Митт Ромни? Здесь вместо антиутопии мы получили сказку о принцессе Белле, вокруг башни которой с одной стороны выстроились вампиры, а с другой – оборотни (причем последние девушку даже не хотят).

Что останется от BioShock Infinite, если убрать из игры арт-инсталляцию и эмоциональный террор? История солдата, который убежал от ужасов войны в религию, построил свой ноев ковчег с армией и пушками и оказался неправ. Путешествие во времени а-ля «Терминатор», где молодой Арнольд-Букер машет ручкой, растворяясь в воде-лаве. Останется не так мало – более-менее ладная история, которая не то чтобы интересна сама по себе, но могла бы стать отличным сюжетным обрамлением классного, динамичного, зрелищного шутера от первого лица. Его в BioShock Infinite нет? Упс.

Давайте не притворяться, не врать друг другу. BioShock Infinite – это игра, в которой вы разглядываете картинки одну за другой, размышляете над ними, иногда консультируетесь с гидом-Интернетом, а очень редко – встаете соляным столбом в шоке от увиденного или даже смахиваете случайную слезу. Смотрите, думаете, плачете. Срежиссировать игру, которая творит с геймерами такое, – действительно искусство, тут не поспоришь. СИ

Тяжелая женская видеоигровая доля

Олег Зайцев

ЛЮБАЯ ИГРА ЕСТЬ ЗАДАЧА ПЛЮС НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ ЕЕ РЕШЕНИЯ. Я УЖЕ НЕ ПЕРВЫЙ РАЗ ПИШУ ЭТУ ФРАЗУ, ЧТОБЫ ПОДЧЕРКНУТЬ ТУ ВСАМДЕЛИШНУЮ ПРОСТОТУ, КОТОРУЮ МНОГИЕ ПРОСТО НЕ ХОТЯТ ЗАМЕЧАТЬ. КАК НЕ ХОТЯТ ЗАМЕЧАТЬ, ЧТО КИНО – ЭТО ИСКУССТВО ОБМАНА, А ХОРОШАЯ КНИГА – НАБОР УДАЧНО СЛОЖИВШИХСЯ ФРАЗ (ХОТЯ ПОСЛЕДНЕЕ УЖЕ ТЯНЕТ НА ЕРЕСЬ).

Dis maman, pourquoi je suis pas un garçon?

В последнее время все чаще стал подниматься вопрос равноправия полов в видеоиграх. Дескать, разработчики дискриминируют девушек тем фактом, что не дают возможности в своих проектах играть за слабый пол. Сексисты!

Недавно была обнародована статистика по Mass Effect 3, из которой следует, что 82 процента игроков выбирают Шепарда мужского пола. Что показательно, ровно тот же процент был указан в инфографике для Mass Effect 2. И это притом, что перед выходом заключительной части трилогии "капитанша" наконец обрела официальный облик по результатам голосования в сети. Выходит, что там, где есть выбор, игроки предпочитают управлять мужчинами, а не женщинами.

Однако, разбирать игры, где имеется хоть какая-то сюжетная вариативность, обусловленная гендерными предпочтениями публики, неинтересно. Давайте лучше обратим свое внимание на те проекты, где вопрос пола решается разработчиками вполне однозначно. Почему морпех, Дюк, капитан Прайс и даже вор Гаррет – мужчины? Откуда взялся стереотип, что женщины не могут быть героинями шутеров, TPS и игр прочих жанров?

Начать, пожалуй, стоит с того, что сексизм – это разновидность дискриминации, а дискриминация – неоправданное различие в правах. Когда игрок садится за видеоигру, он хочет получить от нее удовольствие. Неважно – силен там сюжет или вся история описывается двумя фразами. Атмосфера очередного Quake, Doom и любой другой игры всегда будет базироваться на безупречной внутренней логике. Все элементы вымышленного игрового мира должны четко соответствовать друг другу. Стоит сценаристу или дизайнеру допустить промах и происходящее на экране начнет вызывать отторжение. Конечно, иногда разработчики умышленно идут на обострение и создают концентрированный китч вроде Bayonetta или Lollipop Chainsaw. Но такие игры сложно назвать массовыми. И уж точно не скажешь, что их делают для того, чтобы угодить женщинам-игрокам.

Мужчины и женщины не равны от природы. Самый быстрый человек на свете – мужчина. Выше всех прыгает – мужчина. И дальше всех – тоже мужчина. Поэтому в большинстве случаев женщина-герой боевика будет выглядеть неуместно. Если разработчики используют в качестве места действия взаправдашний мир, то дама в бронежилете и с дробовиком убедит, возможно, только израильтян. Гендерные роли полов в играх полностью соответствуют реальному раскладу сил. Именно поэтому очередной десантник с плазмаганом против толп исчадий ада – это нормально. А на его боевых подруг можно и в сетевой игре полюбоваться…

Ведь мало кто обращает внимание на то, что в тех редких случаях, когда женщины все же становятся героинями боевиков, они не выполняют в играх каких-то специфических функций. В чем изюминка? Для чего все это делалось? Настоящая секс-бомба 90-х – сериал Tomb Raider – вовсе не ратовала за равноправие мужчин и женщин. Нарочито раздутая кукла из магазина для взрослых, Лара Крофт постоянно демонстрировала игрокам свои обворожительные – по тем временам – ягодицы да томно ахала при ударах об скалы-кубики. Сексуальная эксплуатация в чистом виде. Время шло, а в сериале менялась лишь сама Лара: она становилась все гибче, а попка казалась все правдоподобнее, ведь на нее уходило больше всего полигонов. Толику правдоподобия происходящему на экране авторы постарались придать лишь в последнем выпуске Tomb Raider. Возможно потому, что сценаристом игры была женщина – Рианна Пратчетт. Но и ее Лара все еще крайне далека от образа авантюристки, в которую можно поверить. Слава богу, что Рианна не включила в финальный вариант сценария такую отличительную черту Лары, как нетрадиционную сексуальную ориентацию (хотя некие намеки в самой игре, увы, остались). Тоже, кстати, непонятно зачем она это хотела сделать. Видимо, просто так. Чтобы было.



Возможно, что интерес к играм с главными героями-мужчинами обусловлен тем, что в них играют в основном эти самые мужчины. И делают их тоже мужчины. Много ли дизайнеров-женщин вы знаете? Возьмем, например, Бренду – теперь уже – Ромеро, создательницу Wizardry 8 и Jagged Alliance. Очевидно, что она особой любовью к персонажам женского пола никогда не отличалась. Если не считать один из самых необычных (для дамы-главного дизайнера) ее проектов – Playboy: The Mansion… Известная создательница приключенческих игр Джейн Дженсен лишь недавно отвела девушке одну из главных ролей в своем проекте Gray Matter. До того времени дамы в ее адвенчурах активно помогали герою, но на первый план не выходили. Ее знаменитая коллега – Роберта Уильямс – гораздо чаще уделяла внимание в своих произведениях слабому полу. Но в фэнтезийном King's Quest мы наблюдаем вовсе не воительниц в латных бюстгальтерах, а обычных королев и принцесс. В неудобных (для приключенцев) платьях. Слабых и беззащитных. В Phantasmagoria Роберта и вовсе изображает героиню домохозяйкой, жертвой домашнего тирана. Стереотипы? Или правда жизни? Роберту точно не обвинишь в сексуальной эксплуатации героинь, хотя сама она и снялась фактически обнаженной для обложки Softporn Adventure…

Почему-то часто говорят о том, что женщинам "не дают шанс". Естественно, Tomb Raider и, например, BloodRayne в расчет принимать не стоит. Это – эксплуатация. Так нельзя (наверное). Но ведь были и другие примеры. Была Trespasser, была дилогия No One Lives Forever. Последняя особенно примечательна: в роли Бонда в юбке выступила Кейт Арчер, шпионка, чьим трюкам позавидовал бы сам Итан Хант. У игр этого сериала было все: от интересного сюжета и запоминающихся персонажей до отличных перестрелок и опционального "стелса". Была даже пудреница для дешифровки. И успех среди критиков – 91 балл на metacritic.com у каждой из частей NOLF. Но не сбылось. Кейт Арчер, пожалуй, стала главной жертвой видеоигрового сексизма, ведь при всех очевидных достоинствах игры, которая была на голову выше своих конкурентов, общественность на NOLF особого внимания не обратила (наверное, потому что игра зачем-то была сделана для PC, а на PS2 был выпущен лишь невообразимо убогий порт. В отличие от, например, преимущественно консольной Tomb Raider, – Прим. ред.). Видимо, чтобы как-то выправить ситуацию, Monolith выпустила Contract J.A.C.K. – жалкое ответвление великолепного сериала. С мужчиной в главной роли. Неудачный эксперимент, видимо, похоронил Кейт Арчер навсегда.

С давних пор "принцесса в качестве награды" является настоящим штампом видеоигр. Даже в серьезном Defender of the Crown в середине восьмидесятых была фривольная сцена "награждения" освободителя – феодала, вырвавшего знатную даму из лап конкурента. Но ведь и в жизни так. Женщины требуют равноправия, но в своих желаниях зашли уже довольно далеко: в толерантной Норвегии генералы жалуются на коллег женского пола, которые продвигаются по служебной лестнице намного быстрее мужчин. Дамы требуют равных прав, но судя по замысловатому макияжу и маникюру, к равным обязанностям готовы далеко не все. В игровом мире точно такая же ситуация: игры потребляют преимущественно мужчины и делают их для них тоже мужчины. А громче всех кричит о дискриминации Анита Саркисян. Она уже собрала на дело видеоразоблачения мужского шовинизма неплохие деньги на Kickstarter и принялась за работу. Но, на мой взгляд, не стоит искать глубокий смысл там, где его нет. Никакого заговора разработчиков не существует: если дамы хотят больше хороших игр про девушек, то, возможно, им просто надо активнее эти игры покупать? И делать. Вот, например, Remember Me как раз на подходе – есть шанс проявить женскую солидарность. Конечно, если игра окажется качественной. СИ



Сергей Цилюрик

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!

МАЙ
1
СРЕДА

Soul Sacrifice



PSV

МАЙ
10
ПЯТНИЦА

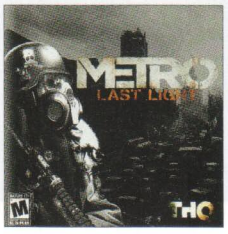
Persona 4 Arena



PS3, Xbox 360

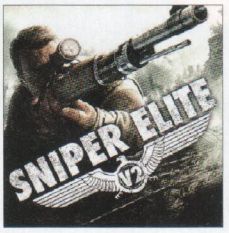
МАЙ
17
ПЯТНИЦА

Metro: Last Light



Windows, PS3, Xbox 360

Sniper Elite V2



Wii U

Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity



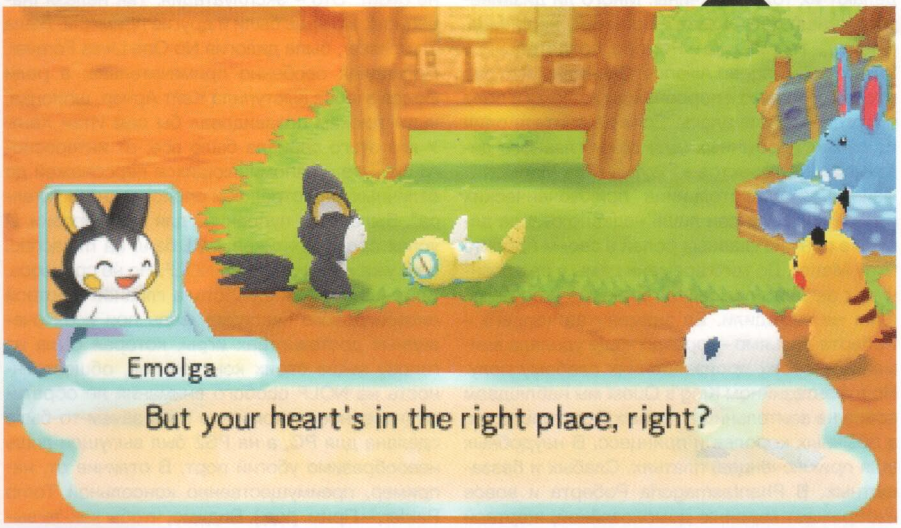
3DS

МАЙ
3
ПЯТНИЦА

Might & Magic Heroes VI - Shades of Darkness



Windows



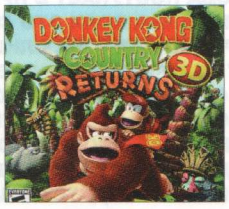
Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** role-playing.console-style **Зарубежный издатель:** Nintendo
Российский издатель: Nintendo **Разработчик:** Spike Chunsoft **Страна происхождения:** Япония
Мультиплеер: нет

МАЙ

24

ПЯТНИЦА

Donkey Kong Country Returns 3D



3DS

Resident Evil: Revelations



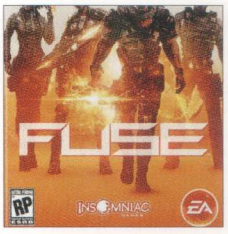
Windows, PS3, Xbox 360, Wii U

МАЙ

31

ПЯТНИЦА

Fuse



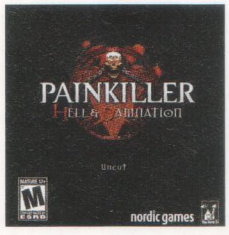
PS3, Xbox 360

Grid 2



Windows, PS3, Xbox 360

Painkiller: Hell & Damnation



PS3, Xbox 360

Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity

СЕЙЧАС СЕРЬЕЗНО: ВСЯКИЙ РАЗ, КОГДА ПИКАЧУ С ЭКРАНОВ ТЕЛЕВИЗОРОВ ПРОИЗНОСИЛ ДЛИННЫЕ ТИРАДЫ «ПИКАПИКАПИКАЧУУУУУУУУ» И РАЗМАХИВАЛ НЕЛЕПО КОРОТЕНЬКИМИ РУЧКАМИ, ОН НА САМОМ ДЕЛЕ ИЗЛАГАЛ СЛОЖНЫЙ И ДОВОЛЬНО ВАЖНЫЙ ТЕКСТ. ЕГО, ЕСТЕСТВЕННО, НИКТО НЕ ПОНИМАЛ. ВСЕ ДУМАЛИ, ДЕСКАТЬ, КАКОЙ МИЛЫЙ МАЛЕНЬКИЙ ЩЕКАН, КАК ЗАБАВНО ЭТОТ ЖЕЛТЫЙ МИЛАШ ЛОПОЧЕТ НА СВОЕМ ЗВЕРИНОМ ЯЗЫКЕ, АХ, КАК ЖАЛКО, ЧТО ОН ДУРАЧОК И НИЧЕГО ТОЛКОВОГО СКАЗАТЬ НЕ МОЖЕТ, ХОТЯ, ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ПОНИМАЕТ.

Сериал Mystery Dungeon проливает свет на давнюю психологическую травму хвостатого мэскота. Говорить-то он умеет, причем законченными предложениями. Просто понять это может только тот герой, что по воле случая сам превратится в покемона и перенесется в волшебный мир, в котором людей нет вовсе, а булочки и минеральную воду продают знакомые карманные монстры. Продолжаем сохранять лишенные эмоций лица. Здесь, вроде как, нечему удивляться.

Gates to Infinity – это такой злой dungeon crawler про известных героев, построенный на ролевой модели, лишь отдаленно напоминающей классические и хорошо знакомые детям во всем мире игры по мотивам актуального сезона анимационного сериала (на самом деле, преемственность имеет обратный характер, но так проще понять, о чем вообще идет речь). Причем здесь есть и сильная сюжетная составляющая, которая позволяет вдоволь почитать диалоги о проблемах «лучших друзей человека», так и довольно нудное исследование каждый раз случайным образом создающихся подземелий. Примечательно, что это один из первых выпусков почти RPG Pokemon, который полностью и без «но» был перенесен в 3D и использует сразу все возможности новой портативной платформы. Даже как-то взаимодействует с дополненной реальностью.

В Gates to Infinity реализовано множество улучшений и исправлений по сравнению с предыдущими выпусками, которые можно перечислять бесконечно долго. Убрали показатель голода, добавили чуть-чуть забавных и не очень мини-игр, кое-как разнообразили боевую систему, впрочем, все равно довольно странную – застрявшую между пошаговой и «реалтаймовой» системами, отчего кажущуюся неуклюжей и до обидного неудобной.

Для меня Mystery Dungeon, на самом деле, не более чем способ скоротать время до выхода полноценной RPG. Я никогда не был большим фанатом именно этого ответвления. Во многом потому, что это чистейший фансервис, но направленный скорее на младшую школьную аудиторию, которой интересны все же зверята и их вымышленные взаимоотношения. Для меня здесь – сотни самых разных данжей и прокачка. Все остальное – как-то странно. Обратная реакция должна возникнуть у целевой аудитории, которой данжи зачищать как раз вряд ли по душе (тем более что они, как говорят американские рецензенты, ужасно нудные и скучные). Странно еще и то, что на этот раз Nintendo не выпускает сразу две версии, разнесенные по каким-нибудь цветам. Видимо, оценки западной прессы недалеко ушли от истины, и это все-таки «продукт на закуску». Не хочется делать такой вывод раньше времени, но и больших надежд возлагать не стоит.

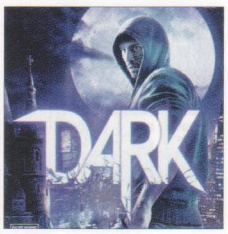
Евгений Закиров

ИЮНЬ

7

ПЯТНИЦА

Dark



Windows, Xbox 360

Remember Me



Windows, PS3, Xbox 360

ИЮНЬ

14

ПЯТНИЦА

Animal Crossing: New Leaf



3DS

The Last of Us



PS3

Animal Crossing: New Leaf

МЕНЯ ВСЕГДА ЭТО УДИВЛЯЛО В NINTENDO: ИГРА АНОНСИРОВАНА АЖ В 2010 ГОДУ, ЧЕРЕЗ ДВА ГОДА ПОСТУПАЕТ В ПРОДАЖУ... И ТОЛЬКО В ЯПОНИИ! КАЗАЛОСЬ БЫ, ЕСЛИ ЭТО СВОЯ РАЗРАБОТКА, И НЕТ НИКАКИХ ПРЕГРАД ВРОДЕ «ОНА СЛИШКОМ ЖЕСТОКАЯ» ИЛИ «ОНА НИКОМУ НЕ НУЖНА В ЕВРОПЕ», ТО ЗАЧЕМ ОТКЛАДЫВАТЬ РЕЛИЗ ЗА ОКЕАНОМ НА ПОЛГОДА? ЛОКАЛИЗАЦИЯ ТАК МНОГО ВРЕМЕНИ ЗАНИМАЕТ? ИЛИ ДЕНЕГ НЕТ? ОСТАВИМ ЭТО НА СОВЕСТИ NINTENDO, ВПРОЧЕМ. ГОВОРЯТ, ЕВРОПЕЙСКИЙ ОФИС ВООБЩЕ ДЕЛА ВЕДЕТ НЕСПЕШНО, ОБ ИХ ВАЛЬЯЖНОСТИ И НЕСГОВОРЧИВОСТИ ИЗДАТЕЛИ НАСЛЫШАНЫ ПРЕКРАСНО.

Animal Crossing – это детская игра. Она обладает особым очарованием: умеет погружать человека в фантастический мир бесконечных летних каникул. Главный герой живет в затерянной в лесах деревне среди животных. Вместе с ними он должен сделать деревушку лучше, пускай на самом деле все рано или поздно скатывается к праздным украшательствам и прочим благам общественных работ. Вообще-то, большую часть времени он не делает решительно ничего полезного: гуляет, заводит друзей, ведет светские беседы, ловит жуков, рыбу, наводит порядок у себя дома и развлекается с приглашенными звездами – другими аватарами никак не взрослеющих в душе детей посредством онлайн-мультиплеера.

На сей раз все гораздо серьезнее: выполняя обязанности мэра, игрок выбирает, какие локации и как именно застраивать, как расставлять торговые площадки, различные







Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** simulation **Зарубежный издатель:** Nintendo
Российский издатель: Nintendo **Разработчик:** Nintendo
Страна происхождения: Япония **Мультиплеер:** online



здания и все в таком духе. В зависимости от этого будет меняться география виртуального мира. Как ни странно, от указанных решений напрямую зависит, например, расположение морей и рек. Он также лично устанавливает цены и регулирует их в дальнейшем, выбирает какие продукты производить и в каких количествах. И в перерывах между этим расставляет мостики через речки и занимается другими в высшей степени полезными делами. Например, пишет письма невидимым друзьям. Это важно. Nintendo помогает преодолеть отчужденность перед враждебным миром своим особым способом с непередаваемой атмосферой зверского дружелюбия (буквально).

Чтобы отдохнуть от цветастой, детской версии SimCity, можно, например, попробовать передвинуть табуретки в собственной обители. Дом со временем разрешают расширять: добавлять подвал, делать пристройки. Когда наскучит и это, предлагается отправиться на Остров, тот самый, что был забыт после версии для GameCube.

Важнейшим условием развития деревни становится привлечение новых жителей. Всего их может быть двенадцать, и каждого придется уговорить поселиться именно в вашей деревне. Ну, или создать видимость заботы и уюта. При этом важными и полезными «друзьями» теперь считаются и совсем дикие животные. Не те барбосы, что умеют играть на балалайках, сидя на крыльце в майке-алкоголичке, но, скажем, олени и хомячки. Чтобы привлечь внимание всех живых существ в округе, можно что есть силы орать в микрофон – это работает.

Из других нововведений: герой стал выше и научился плавать в океане, тут можно выращивать бамбук, печь печенье и вешать разные предметы на стену, покупать новые штаны и майки. Фантастика. Но главное вот что: Animal Crossing – это по-прежнему ярчайший представитель того рода игр, что умеют за пять минут вернуть доброе здравие и хорошее настроение, настроить на позитивное мышление и перестать (хотя бы временно) ненавидеть людей. Особая, почти утерянная магия Nintendo. Кастуется спустя три года после анонса.

Евгений Закиров







ИЮНЬ

21

ПЯТНИЦА

Moto GP 13



PC, PS3, Xbox 360, PSV

ИЮНЬ

28

ПЯТНИЦА

Lost Planet 3



Windows, PS3, Xbox 360





Пол Пресли

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

МЫ НАХОДИМСЯ В ЛОНДОНЕ НА ПРЕЗЕНТАЦИИ НОВОГО ВЫПУСКА ИЗ ЦИКЛА BATMAN ARKHAM. ПРЕДСТАВИТЕЛЬ WARNER BROS MONTREAL, СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР БЕН МАТТЕС ПОКАЗЫВАЕТ ЖУРНАЛИСТАМ ДЕМОВЕРСИЮ ИГРЫ, А ЗАТЕМ ДОБАВЛЯЕТ: «ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ НЕ ДОГАДАЛИСЬ, Я НЕ СЕФТОН ХИЛЛ, И МЫ – НЕ ROCKSTEADY». ВСЕМ ПОНЯТНО, ЧТО КОГДА РЕЧЬ ИДЕТ О ПРОДОЛЖЕНИИ ПОПУЛЯРНОГО СЕРИАЛА, ПРИНЯТЬ ЭСТАФЕТУ У ТАКОГО ПРЕДШЕСТВЕННИКА – СЕРЬЕЗНОЕ ИСПЫТАНИЕ.

Не будет преувеличением сказать, что никогда не существовало более тепло принятых или коммерчески успешных игр о супергероях, чем выпуски Batman Arkham. Asylum разошлась тиражом свыше 4.3 млн копий по всему миру, а продажи Arkham City превысили 6 млн копий только за первые 4 месяца на рынке. Так что, когда в конце марта пошли слухи, будто в этом году выйдет следующая часть цикла, но займется ею не Rocksteady, ответственная за первые две, это произвело эффект разорвавшейся бомбы. Зачем менять удачную формулу? Но в каком-то смысле ее и не меняют. Когда Rocksteady передала эстафету внутренней студии Warner Bros, Warner Bros Montreal, которая и примется за третий выпуск, она также снабдила разработчиков движком, принесшим популярность Arkham City В результате Arkham Origins выглядит и воспринимается естественным продолжением предыдущих частей. Давняя история с фильмами не повторилась. Напомню, что в «Бэтмене навсегда» от Джоэла Шумахера, последовавшем за мрачным Бёртоновским «Возвращением Бэтмена», от «нуарной» стилистики и следа не осталось. Тогда, правда, издатель был недоволен кассовыми сборами «Возвращения» (хоть тот и был коммерчески успешен) и посчи-





Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Wii U, PC **Зарубежный издатель:** Warner Bros
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб» **Разработчик:** Warner Bros
Страна происхождения: Канада

ДАТА ВЫХОДА
осень 2013 года

тал, что более пригодный для семейного просмотра фильм принесет больше денег (этот расчет, надо сказать, оправдался).

Говоря о естественном продолжении, я не хочу сказать, будто в Arkham Origins нет инноваций. Скажем, система Crime Scene (о ней чуть позднее), на мой взгляд, особенно приятное новшество, поскольку развивает идею, что сила Бэтмена не только в кулаках, но и в интеллекте. Но ощущение того, что ты – Бэтмен в мрачном, гнетущем и жестоком мире здесь так же сильно, как и когда в первый раз вырубаешь врага в Arkham Asylum.

Origins в названии игры – отсылка прежде всего к тому, что на этот раз нам расскажут о становлении Бэтмена как супергероя. Нам предстоит увидеть его на заре карьеры, хотя, к счастью, не совсем уж в самом ее начале (интересно, остался ли кто-нибудь, кто не знает, как погибли родители героя?). Брюс Уэйн уже несколько лет сражается с преступниками Готэма, но опыта ему еще не хватает. «Те, кто действительно увлекается комиксами, знают, что когда он впервые надел маску и вступил в борьбу с негодяями, то не всегда был потрясающим, – говорит Маттес, объясняя свою увлеченность героем. – Наш Бэтмен уже несколько лет ведет войну с преступностью. Он неплохо справляется, он силен, он привык, что является лучшим. Но он все еще не тот персонаж, которого нам нравится называть Batman 5.0 – Бэтмен, который одним ударом всех бьет наповал».

Набрать силу должен не только главный герой. В игре показывается и преображение Готэма: как он из города, где на улицах бывает неспокойно, вырастает в нечто более зловещее. «Наш Бэтмен пока не видел ничего серьезнее обычных бандитов, уличной шантрапы и продажных полицейских, – обрисовывает ситуацию Маттес. – Он еще не сталкивался ни с кем, кто бы считался «суперзлодеем». Все меняется, когда празднование кануна Рождества однажды оборачивается трагедией – этот момент мы и показываем в игре».

Один из самых садистски настроенных противников Бэтмена, Черная Маска (Black Mask) – глава банды, который до сих пор лишь эпизодически появлялся в Arkham-цикле. Здесь он решает, что Бэтмен как-то слишком уж часто ставит ему палки в колеса, мешая воевать с Пингвином за территорию, и призывает восемь тренированных ассасинов из всех уголков вселенной DC Comics, чтобы те расправились с надоедливым поборником справедливости.

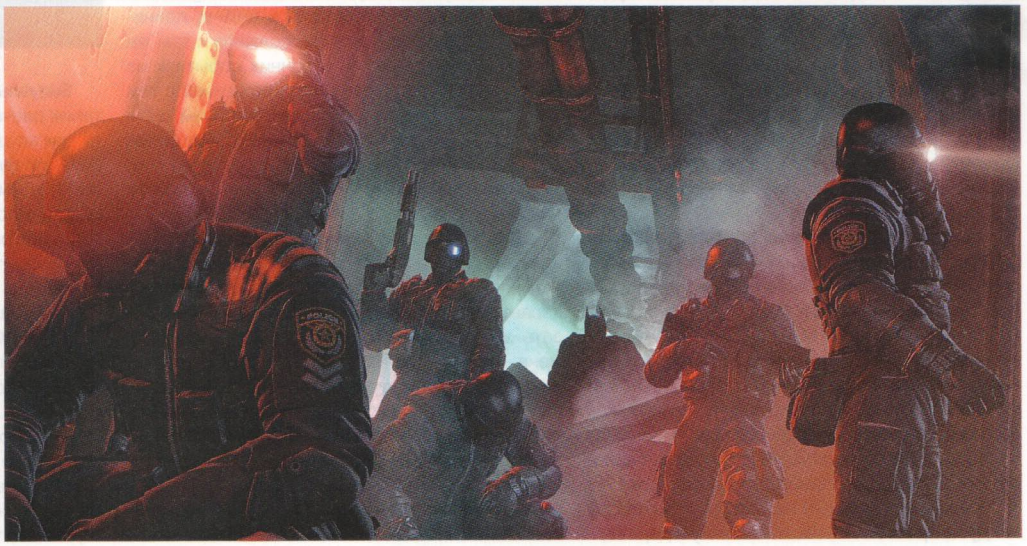
Так выглядит завязка игры, повествующей о том, как Темный Рыцарь должен выжить одной темной ночью в Готэме, пока на него охотится толпа негодяев и их приспешников –













один хуже другого. Кого именно мы увидим среди восьми убийц, Маттес пока рассказывать не спешит, и судя по всему, список будут оглашать постепенно, в ходе рекламной кампании. Сейчас известен только один злодей – Deathstroke, который появится в Origins в классическом сине-оранжевом доспехе и с привычными мечами.

«Deathstroke – по сути, анти-Бэтмен, – восхищается Маттес, которому персонаж явно нравится. – Он легко убивает, в то время как Бэтмен от убийств воздерживается, но они оба очень, очень опытные мастера рукопашного боя. Оба преуспели в том, что делают. Способности Deathstroke усилены искусственно (в результате эксперимента по созданию сверхлюдей), Бэтмен через такое не проходил, но их часто сравнивают по способностям. Он – достойный соперник Бэтмена и физически, и в умственном плане».

Суть идеи с чередой ассасинов – в том, чтобы обеспечить игрока серией разных испытаний – физических, тактических, ментальных, эмоциональных и т.д., хотя Маттес тут же подчеркивает, что речь идет не просто о битве с боссом в конце уровня, их присутствие будет ощущаться по ходу всей кампании. "Эти ассасины – не те, кто просто будет на улице стоять и орать: «Эй Бэтмен! Попробуй меня победить! – объясняет он. – Они выслеживают Бэтмена, выманивают его, устраивают ему засады. А Бэтмен, в свою очередь, выслеживает их. Расставляет для них ловушки. Так что на протяжении всей истории у нас идет такая волнующая игра в кошки-мышки».

Несмотря на смену разработчика, настрой игры не слишком изменился. Действие разворачивается все в той же вселенной (где происходили события Arkham Asylum и Arkham City), и героя преподносят так же, как и в прошлых частях: серьезным, с уверенным голосом. Маттес ссылается на комиксную серию Legends of the Dark Knight, стартовавшую в конце 80-х, как на главный источник, вдохновивший команду на образ пугающего, мрачного Бэтмена, разносящего стены, предстающего в клубах дыма и с горящими глазами. «Он не Бэтмен, к которому пойдут с просьбами спасти кошечку с дерева, – добавляет Маттес. – Он молод, яростен, он еще должен найти свое место в мире».

Небольшой экскурс в историю: в начале 60-х Бэтмен и его приключения все больше ассоциировались со словом camp (так характеризуют нечто дурацкое и очевидно надуманное, преувеличенное, но за эти качества и нравящееся). Со временем привлекательность такого образа стала таять, и в 1969-м сценарист Деннис О'Нил и художник Нил Адамс первыми попытались вернуть комиксного Бэтмена к истокам, показав его «мрачным мстителем на крыльях ночи». Фэнам перемены понравились, но продажи выпусков от этого не улучшились. Интерес к Бэтмену по-настоящему подстегнул только The Dark Knight Returns, комиксная мини-серия Фрэнка Миллера (впоследствии выпуски издали одним томом), выходившая с февраля по июнь 1986-го. Она рассказывает о том, как в альтернативном будущем 55-летний Темный Рыцарь, уже собравшийся было на покой, снова берется за дело. После этого Миллер приложил руку к сюжетной арке Year One (1987), в которой заново, в подчеркнуто мрачном тоне, рассказал о становлении Бэтмена как супергероя (частично переписав канон). Упомянутая Маттесом Legends of the Dark Knight, стартовавшая в 1989-м, приняла эстафету у Year One и продолжила с тем же настроем рассказывать о ранних событиях из жизни героя и его первых столкновениях с тем или иным злодеем (в выпусках, впрочем, есть истории не только о первых годах, но и из более позднего времени). Ощущение «первости» – то, что разработчики Warner Bros взяли за основу для Arkham Origins.

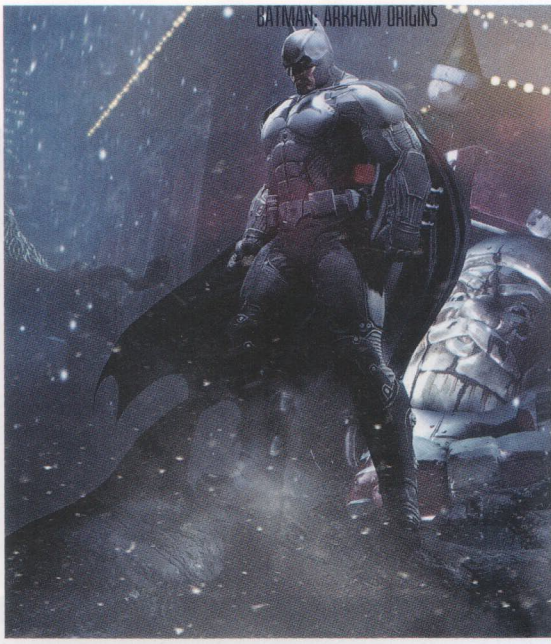
«Для нас эти книги – как евангелие, – с почтением говорит Маттес. – Они очень помогли нам настроиться на правильный лад в том, что касается тона и стиля повествования. Пересказать эти поворотные эпизоды в карьере Бэтмена – связанные не только с преступниками, но и с тем, как выстраивались его взаимоотношения с Гордоном и полицией Готэма. Сделать его снова пугающим». Как легко догадаться, в начале Arkham Origins, Бэтмен и Гордон находятся по разные стороны баррикад, и полиция охотится на одиночку в маске, а не сотрудничает с ним.





Визуальный облик новой части создается с таким расчетом, чтобы усилить ощущение чего-то пугающего. Суперстильный, хайтек-образ более позднего Бэтмена исчез. Он сменился более грубым, более собранным на живую нитку видом. Вдобавок разработчики постоянно используют освещение и другие визуальные трюки, чтобы представить героя как силу грозную и опасную. «Вы видите его и хотите сбежать, – говорит Маттес. – В Arkham City Бэтмен был как Apple iOS. Стильный дизайн с красивыми обводами, нанотехнологии, доспех из углеродного волокна, который делали по заказу на заводе WayneTech. А наш – как Linux. Он сам собрал свой костюм. Он еще не отточил все до мелочей. Он все еще должен выглядеть для зрителей круто – и на наш взгляд, он выглядит круто – но мы хотим, чтобы все в его облике указывало на то, что это только начало, первые годы».





Batman: Arkham Origins создается силами Warner Bros. Montreal. Ее основали в 2010-м, заявив, что студия сосредоточится на играх по лицензиям DC. Для начала разработчикам поручили пару проектов для Wii U. Но когда студия приступила к Origins, команду основательно расширили. Из Rocksteady заимствовать сотрудников не стали, ограничились технологиями. Продюсер Бен Маттес ранее был ведущим разработчиком Prince of Persia (2008) и Prince of Persia: Two Thrones (2005). А, например, арт-директор новинки Эрик Холмс был ведущим дизайнером Gears of War 3, Infinity Blade и Prototype. Так что Arkham Origins делают отнюдь не новички.

Мы попытались узнать поподробнее, почему Rocksteady не занимается третьей игрой, однако нас попросили ограничиться лишь вопросами по самой Arkham Origins. Однако у нас сложилось впечатление, что никаких подковерных интриг за этим не стоит. Да и сам ход выглядит вполне разумно: у Rocksteady (которая сейчас частично принадлежит Warner Bros) появляется возможность заняться новым IP, не превращаясь в Бэт-фабрику.







Что касается гаджетов, то главная сложность состояла в том, чтобы сбалансировать требование сюжета к меньшему числу гаджетов, чем в Asylum и City, и требование геймплея всегда давать игроку больше опций, чем в предыдущих выпусках. Решение заключалось в том, чтобы снабдить героя в основном теми же устройствами, что и в прошлом, но сделать их чуть грубее, не такими совершенными. Чтобы они были ему под стать.

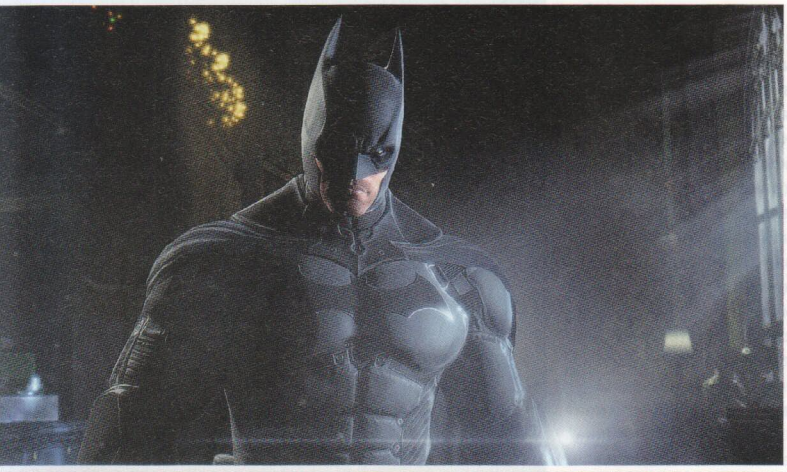
«Мы не можем лишить пользователей тех гаджетов, которые были в прежних играх, – признает Маттес. – Мы не можем представить героя менее крутым, потому что вам тогда не захочется проходить новую часть. Но мы можем постараться, чтобы гаджеты, которые мы вам предоставим, не казались отлаженными до идеала. Это прототипы. Они показывают, что Бэтмен еще в процессе экспериментирования – так же, как это показывает его костюм, его боевые навыки, все, что он в итоге доводит до совершенства впоследствии. В то же время, часть ДНК Arkham – чтобы технология, которой пользуется Бэтмен, не являлась широко распространенной в его мире. Его мир выглядит устаревшим. Он производит впечатление обветшавшего, здесь используются старомодные технологии вроде дисковых телефонов. И тут появляется Бэтмен с суперкомпьютерами, голографическими проекциями, всякими такими штуками. Это часть мифа о Бэтмене».

Мир Готэма, вероятно, наиболее серьезное испытание для разработчиков. Воссоздание такой культовой локации, как Готэм, подробную карту которой, впрочем, никогда толком не составляли, – смелый шаг для команды, хотя она считает, что это задание ей по силам. Arkham City предлагала исследовать небольшую, изолированную часть города – по сути, lite-версию Готэма. А в Origins вы увидите весь Готэм: игровой мир превышает размеры территории из Arkham City более, чем вдвое.

Город разбит на два основных острова. На севере – полуразвалившиеся трущобы Старого Готэма, с тесными улочками, индустриальными пейзажами и съемным жильем за копейки. Маттес сравнивает их с Бруклином. Эту часть Готэма превратили (впоследствии) в Аркхэмсити и она должна выглядеть мрачно, хоть это и дом для горожан победнее. А за мостом, на юге, раскинулся Новый Готэм с более чистыми (но все же неблагополучными) улицами, полный небоскребов, более многоуровневый и визуально, и в плане геймплея. Везде бушует метель: с одной стороны, это помогает сгустить краски, с другой – на улицах меньше гражданских, что снижает нагрузку на движок (помогает и то, что дело происходит, в основном, после полуночи). Но в то же время этот мир очень старается казаться не заброшенным, а обжитым.

У игрока, как и прежде, есть выбор: заняться поручениями из основной кампании или отвлечься на побочные миссии, чтобы разжиться дополнительными очками опыта перед серьезным сюжетным испытанием. Хотя приглашения к таким миссиям выпадают случайно, у каждого задания есть своя небольшая самостоятельная история. «В Arkham City вы видели, что некие события происходят, но могли их игнорировать. Они не всегда были связаны с каким-то нарративом. Просто это было очень классно в плане геймплея – всегда можно найти соперников, когда захочется подраться. Мы хотели и этот аспект сохранить, но побольше миссий с историями сделать, чтобы не казалось, будто вот тут просто бандиты стоят и ждут, когда их побьют». В Origins вы узнаете о происходящих в городе бесчинствах, перехватывая разговоры полицейских, – все эти преступления каким-то образом связаны с бандами, набежавшими в Готэм после того, как Черная Маска пообещал награду за расправу над Бэтменом. Хотя, в силу того, что Бэтмен еще не очень опытен на этом этапе карьеры, вы, возможно, не всегда будете в состоянии как следует разобраться с негодяями.

Быстро передвигаться по городу помогает самолет (Бэтвинг), хотя существуют определенные ограничения. «По городу расставлены радиовышки, которые кто-то в этот вечер хакнул, – объясняет Маттес. – В результате вы не









можете вызвать Бэтвинг, пока не уничтожите ближайшую вышку. Вам нужно вычислить преступника и понять, за что он так ополчился на вас. Почему он выбрал именно это время? Он не убийца, не работает на Черную Маску. Но он вам досаждает больше, чем кто-либо». Это, разумеется, задание опциональное – хотя мысль о путешествии пешком через весь город и впрямь мотивирует приступить к его выполнению, даже если в целом побочные миссии вам неинтересны.

Геймплей в Origins в основном придерживается канонов, заложенных Arkham Asylum и Arkham City. Маттес особенно превозносит боевую систему двух предыдущих частей как «лучшую в своем классе систему рукопашных схваток в видеоиграх». Короткое знакомство с демо (нам дали поиграть несколько минут самостоятельно) подтверждает, что интуитивно понятное управление, брутальный характер столкновений – все на месте. Однако, по мнению команды, один аспект истории Бэтмена до сих пор в играх толком не раскрыли – а именно, что он один из величайших в мире детективов.

Детективный режим в предыдущих играх использовался главным образом как подспорье в сражениях. Иногда его требовалось задействовать в сюжетных сценах. Маттес и его коллеги решили пересмотреть то, как реализуется этот аспект Бэтмена. «Мы хотели создать систему, которая бы позволяла получить более основательный «детективный» опыт», – говорит он.

Система Crime Scene (традиционный Detective Mode доступен и по-прежнему остается подспорьем в сражениях) все так же базируется на сканировании сцены преступления для розыска улик. Данные, собранные Темным Рыцарем, закачиваются в Бэткомпьютер, а потом для героя воссоздается виртуальная картина происходящего, которая как бы накладывается на окружающие его декорации. «Мы не пытаемся воссоздать расследование в духе классического Шерлока Холмса – с методичным, долгим поиском зацепок, – говорит Маттес. – Мы хотим, чтобы у нас было такое быстрое, эффектное, технологически подкрепленное расследование, как, например, в современном BBC-сериале о Холмсе».

За основу взята система из Arkham City, но ее основательно дополнили, чтобы у игрока было больше занятий, чем просто «наведи сканер на улику и жди звуковой сигнал». Когда герой окажется на месте преступления, ему требуется вычислить, где именно искать следы, чтобы все кусочки сложились в одну картину. Периодически для этого ему придется задействовать другие возможности Бэт-арсенала, чтобы, скажем, залезть туда, где может прятаться очередная подсказка, а то и ринуться в другой конец города. Вдобавок улики требуется выстроить в правильном порядке. Большинство таких расследований будут в опциональных миссиях, их можно пропустить или не доводить до конца. Но несколько являются ключевыми для сюжета – так, чтобы у всех пользователей была возможность посмотреть, как на этот раз организована детективная работа.

Arkham Origins хранит исключительную верность предыдущим выпускам и не пытается отказаться от того, что делало их популярными: меняются только те моменты, где явно ощущалась необходимость в переменах. Обещание сделать более сильный акцент на детективной работе звучит многообещающее, но нам еще предстоит узнать, насколько увлекательным окажется сюжет, и как новый сеттинг подкрепит «ощущение, будто ты – Бэтмен», которое так пестовали раньше.

Несомненно, задача перед разработчиками стоит нелегкая, но команда – и в частности Маттес – не слишком обеспокоены ее грандиозностью. В течение всей презентации Маттес проявляет себя не просто как поклонник Бэтмена из Batman Arkham, но и как фанат персонажа и сопряженной с ним мифологии в целом. Это чувствуется по тому, как он увлеченно рассказывает об открытом мире Готэма, о дизайне персонажей и их характерах, объясняет, чем вдохновлялась команда. Он прямо-таки живет Бэтменом и это заставляет верить, что сериал в надежных руках. СИ



ИНТЕРВЬЮ:

БЕН МАТТЕС, СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР, И **ЭРИК ХОЛМС**, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР ARKHAM ORIGINS.

? Сменить на посту Rocksteady – дело нешуточное. Вас эта перспектива не испугала?

Маттес: Испугала. Мотивировала. В общем-то, смежные понятия. Нам нравится выражение "стоять на плечах гигантов", и само по себе это здорово, потому что у нас есть хорошая база и очень четкое видение направления – мы знаем, что собой представляют игры Batman Arkham. В этой вселенной еще предостаточно места для творчества, оригинальных интерпретаций, уникальных решений, но очень хорошо понятно, что в духе сериала, а что – нет, благодаря потрясающим играм от Rocksteady. Играть с таким миром – это очень заманчиво. Это мечта.

Холмс: Конечно, перспектива пугает, потому что предыдущие выпуски были настолько качественными, но и энтузиазм появляется. Я с двенадцати лет – фанат Бэтмена, и наверное, согласился бы работать за еду, лишь бы делать о нем игры. Я мечтал об этом еще до того, как профессионально занялся геймдизайном.

? Насколько вы хотели продемонстрировать свой собственный подчерк в этом выпуске?

Маттес: Так, чтоб "в самый раз". Только время покажет, действительно ли наши усилия – "в самый раз", но это и есть наша цель. Эта игра должна ощущаться выпуском Batman Arkham. Есть моменты, которые бы менять не стали, даже если бы нам такое задание выдали. Нельзя, например, взять лучшую систему рукопашного боя и сказать: "Да я лучше сделаю. Выкидываем это все в корзину и начинаем с нуля". Любой, кто так бы поступил – просто глупец и не заслуживает права играть в этой песочнице.

Но вместе с тем, этот выпуск предоставляет нам множество шансов сказать: "Знаете, мы хотим рассказать свою историю. Мы по-своему видим этих персонажей. У нас свое представление об этой фантазии.

Холмс: Наиболее ощутимое дополнение от нас – то, что это будет рассказ о ранних днях Бэтмена. Мы представим вам более молодого, менее совершенного Бэтмена. Как случается со множеством произведений, когда персонаж уже вошел в силу, он является в определенной степени заложником этого образа. Но, скажем, меня как фаната очень вдохновляет Legends of the Dark Knight, потому что истории, рассказанные в цикле, посвящены становлению героев и именно поэтому производят очень сильное впечатление. Вы уже знаете, какими герои станут, но не знаете, как. Вы чувствуете важность повествования, и это та энергия, которую, на мой взгляд, нам удалось передать в игре.

? Вам в DC как-то диктовали, как обращаться с сеттингом и персонажами?

Маттес: Поразительно, но почти нет. У нас было потрясающее сотрудничество. Мы очень быстро продемонстрировали им, что понимаем, в чем фишка Arkham. Мы понимаем, что это не фильм Кристофера Нолана, не комиксная серия Скотта Снайдера. Мы понимаем, чем игровой сериал является, и чем – нет, и с какими моментами в каноне мы можем поиграть, а с какими – нет. Когда мы заручились доверием представителей DC – это произошло на удивление быстро – то нам предоставили большую самостоятельность касательно предложений, как задействовать тех или иных персонажей.

Холмс: DC постоянно участвуют в процессе. Они рецензируют каждую реплику в диалоге, каждую сцену и дают много комментариев. Ключевой человек в этом сотрудничестве – Джефф Джонс (главный креативный директор DC Comics), и работать с ним очень здорово. Он не только над сценариями для комиксов работает, но и следит за тем, как различные бренды DC переносят в другие медиа, консультирует авторов, чтобы не было противоречий в трактовках. Он на лету может вспомнить историю любого персонажа, да еще понимает, в чем фишка фильмов и игр. Он их очень любит.

? Сейчас получается так, что многие знакомятся с Бэтменом благодаря играм, а не комиксам. На вас это как-то влияет?

Маттес: Нас это очень мотивирует: думать, что работа, которую мы делаем, возможно, скажется на том, как Бэтмена показывают в других медиа. Например, было бы невероятно приятно увидеть влияние Batman Arkham в персонажах комиксов. Я не имею в виду, что так должно произойти, но сама по себе вероятность, что такое произойдет, если Batman Arkham наберет достаточный вес, очень вдохновляет.

Холмс: Вообще я никогда на этот счет не задумывался, но сам по себе Бэтмен – персонаж с настолько богатой историей, что делать про него игру – и так большая ответственность. О нем столько всего рассказано и написано, у него – множество фэнов во всем мире, им восхищаются и на него хотят быть похожими. Браться за повествование о таком герое – серьезный вызов, неважно идет ли речь о игре или нет. Вам нужно отыскать свой "угол атаки", и выложиться на полную. Это такой персонаж, который нас всех переживет. И здорово, что мы можем обратиться к такой широкой аудитории, попытаться выразить свое видение.

? По какому принципу отбираются злодеи в Arkham-играх? Их всегда удается преподнести наилучшим образом, однако, как и в случае с фильмами Нолана, у зрителей и игроков возникает справедливый вопрос – почему разработчики обращаются к давно забытым врагам Бэтмана, если есть наиболее интересные, известные, актуальные?

Холмс: С одной стороны, мы хотели взять персонажей, которых можно "отмотать" до интересного эпизода в прошлом. То есть, не просто "это все тот же парень, просто прическа поменялась". Нужны персонажи, которые на раннем этапе жизни отличались от тех версий самих себя, которыми они в конечном итоге стали. Есть, конечно, и определенный элемент "смены караула". То есть, вот традиционные бандиты, часть преступного мира. Вот контрастирующие с ними персонажи, более театральные в своем поведении, с особыми возможностями или мрачным прошлым, но которые все же могут появиться в мире игры, не вызывая ощущения, будто они вообще из другой оперы.

? В фильмах Нолана, да и в комиксах тоже, не игнорируют Бэтмена как человека – показывают настоящую жизнь Брюса Уэйна. Совсем короткий фрагмент этого был в Arkham City, но нет ли желания кардинально переработать механику – разнести события по времени, например, на несколько дней, чтобы показать светскую жизнь Брюса Уэйна? Или эта сторона жизни Бэтмана не очень вписывается в концепцию Batman Arkham?

Холмс: Я всегда думаю о Брюсе Уэйне как о еще одной маске Бэтмена. Но да, в контексте Batman Arkham нужно было бы придумать что-то действительно интересное, чем герой мог бы заниматься как Брюс Уэйн и чтобы игроку не стало скучно. В принципе, саму тему мы в игре затрагиваем – с помощью Альфреда. В самом начале Альфред не очень понимает, зачем Бэтмену все эти подвиги. Он ему помогает, поддерживает по радио. Но в финале они действительно придут с Брюсом к взаимопониманию.

? Что, в ваших мечтах, люди вынесут из знакомства с финальной версией Arkham Origins?

Маттес: Ну, у нас большие амбиции и мы хотим, чтобы контент говорил сам за себя. Мы хотим, чтобы люди с нетерпением ждали релиза и получили лучший action-adventure года. Хотим заслужить свое место как разработчики игр из цикла Batman Arkham и развеять все опасения, которые сейчас, возможно, имеются у фанатов. Я очень хочу, чтобы люди дали новинке шанс и сами ее оценили. Надеюсь, все сомнения тут же рассеются, когда вы увидите результат наших усилий. **СИ**

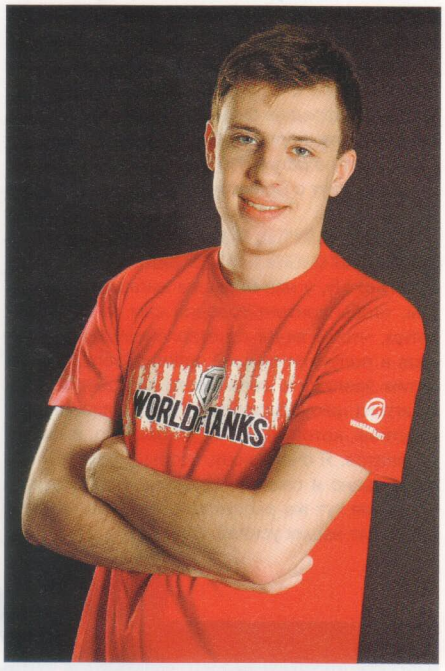


Андрей Окушко

Wargaming приходит

ИНТЕРВЬЮ:

АЛЕКСАНДР КУЗНЕЦОВ



? Здравствуйте, представьтесь, пожалуйста

Алексей Кузнецов: Здравствуйте! Меня зовут Алексей Кузнецов, в компании Wargaming я отвечаю за eSport-направление.

? Как вы попали в Wargaming? Давно занимаетесь киберспортивным направлением в компании?

АК: В компанию я пришел четыре года назад. Начинал в департаменте разработки, какое-то время занимался тестированием, потом перешел к отдел технической поддержки. С выходом World of Tanks игровое сообщество стало активно расти, а поскольку «Танки» – игра командная, то без соревнований было не обойтись. Сперва турниры проводились стихийно, затем созрела идея развивать World of Tanks как eSport-дисциплину. В рамках компании была организована команда, которая всерьез взялась за киберспортивное направление. Произошло это два года назад – в апреле 2010 года. С тех пор турниры и чемпионаты стали неотъемлемой частью игры.

? Может расскажете, почему возникла идея сделать из World of Tanks киберспортивную дисциплину?

АК: В World of Tanks изначально заложен огромный eSport-потенциал. Режим командных PvP-боев идеален для киберспорта. Исход танкового боя решает не только личный профессионализм – в игре не обойтись без отлаженного взаимодействия внутри команды. Проект стал своеобразным прорывом в нише командных симуляторов и в относительно короткие сроки взрастил не одну команду про-геймеров. Коммьюнити хотело двигаться дальше и выйти на более высокий уровень, и продвижение World of Tanks в мир киберспорта стало ответом компании на желания игроков. Разработчики и геймдизайнеры принялись развивать соревновательную составляющую геймплея. Компания наладила отношения с региональными лигами и поддерживала команды, пробовавшие себя в соревнованиях.

В 2011 году при нашем содействии прошел чемпионат «Уральская Сталь» – первый турнир, всецело посвященный танковым сражениям. Наши усилия не остались незамеченными, и в 2012 году организаторы World Cyber Games – крупнейшего события в мире киберспорта – внесли WorldofTanks в перечень дисциплин eSport-олимпиады. Съездив в Пусан (город в Китае, где проходил финал WCG 2012), мы с удвоенной силой принялись за киберспорт – это и привело к организации собственной лиги Wargaming League.

? И много людей работает в отвечающем за киберспорт подразделении Wargaming?

АК: Кибеспортивные подразделения есть в большинстве региональных офисов компании (в Минске, Сингапуре, Париже и Сан-Франциско). Курирует их работу наша минская команда, которую и возглавляю я. Помимо глобального оперирования eSport-ивентов, мы отвечаем за развитие направления на территории СНГ, работаем с игроками на форуме, держим коммьюнити в курсе последних новостей и отвечаем на вопросы игроков.

? Поведайте нам, пожалуйста, об итогах сотрудничества с World Cyber Games в прошлом. Какие у ваших отношений перспективы в будущем?

АК: Наше сотрудничество с WorldCyberGames можно назвать «молодым», но перспективным. В ноябре прошлого года World of Tanks приняла участие в WCG 2012. Уже сам факт участия в турнире такого масштаба говорит о многом. Wargaming дебютировала достойно, и что многажды важнее на начальном этапе, мы переняли опыт других, куда более матерых команд. Что касается перспектив развития, мы точно не собираемся останавливаться и продолжим участие в турнирах такого масштаба. На нынешнем этапе наша основная задача – привлечь еще больше игроков и создать настоящую армию танкистов.

? Не будет ли создание специальной лиги означать исчезновения «Уральской стали» и прочих турниров, проводимых Wargaming?

АК: Wargaming League станет нашим приоритетом, но это вовсе не означает, что мы прекратим участие в других турнирах. «Уральская сталь» стоит у истоков eSport-направления Wargaming и вот уже два года собирает лучшие команды со всего мира. В рамках World of Tanks это чемпионат высшей категории, битва настоящих киберигантов, и мы не намерены от него отказываться.

? У вас организован обратный обмен мнениями с игроками? Ведь многие критиковали вас за «Уральскую сталь», в частности, за отсутствие отсева команд и за проведение финала и матча за третье место одновременно.

АК: Безусловно, обратная связь присутствует. eSports-подразделение занимается не только организацией и проведением турниров, но и общением с пользователями. Мы стараемся всегда учитывать пожелания игрового коммьюнити.

? А профессиональные команды, зарабатывающие себе «Миром танков» на жизнь, уже появились?

АК: Денежные призы – хороший стимул для молодых и перспективных команд. Многие команды имеют неплохой доход от участия в турнирах. Суммы растут пропорционально





в киберспорт



профессионализму и успехам команд – чем не мотивация оттачивать скилл?

? Как относятся девушки к участию в турнирах по World of Tanks? Не игнорируют?

AK: Мы с самого начала не ограничивали целевую аудиторию только сильным полом. На турнирах присутствует большое количество девушек, которые зачастую не уступают мужской аудитории ни в мастерстве, ни в сноровке. Они отлично разбираются в технике, к слову сказать. Это приятно удивляет и не может не радовать.

? Скажите, почему Wargaming.net League возникла именно сейчас? Трудно было принять решение о ее организации?

AK: Участие в турнирах ESL, StarLadder и других профессиональных лиг позволило нам накопить опыт, необходимый для создания собственной лиги, поэтому решение было простым.

? Скажите, у вас на главной странице сайта лиги заявлено: «Wargaming.net League охватит каждый континент», однако на приводимой рядом карте Африка остается белым пятном. Как же быть бедным африканцам?

AK: Рано или поздно в турнирах по World of Tanks будут участвовать и африканские команды, так что ждите официального объявления.

? В пресс-релизе по поводу League RU написано «свыше 1000 команд участниц», но сложение чисел из лиг Golden (16), Silver (96) и Bronze (724) дает сумму 836. Мы неправильно считаем?

AK: Вы оперируете числом команд, попавших в Golden, Silver и Bronze-лиги, в то время как в пресс-релизе говорится обо всех командах, включая и те, которые выбыли по итогам квалификационных турниров. Изначально к нам поступило без малого пять тысяч заявок: за участие в Golden Лиге боролось 1855 команд, а на места в Silver и Bronze-лигах претендовало 2949 танковых дружин.

? Почему для лиги был выбран именно такой формат матчей?

AK: Мы считаем его наиболее справедливым и удобным. Golden Лига собрала лучших представителей, тех, кто уже утвердился среди профессионалов киберспорта. Матчи этой лиги транслируются в полном объеме – на настоящих асов приятно посмотреть, да и научиться у них много многому. Матчи Silver и Bronze лиг мы разделили на Западную и Восточную конференции. Такой формат призван обеспечить максимально удобное время трансляций во всех часовых поясах.

? Вы уверены, что найдется достаточно команд, способных регулярно выступать полноценным составом в бронзовом дивизионе?

AK: Участие в «Бронзе» не менее почетно, чем в остальных лигах. Более того, именно Bronze Лига служит точкой входа для новичков, давая им возможность познакомиться с тактическими приемами и понаблюдать за сильнейшими командами. По-моему, командам, выступающим постоянным составом в этой лиге, приятно почувствовать себя наставниками в жестком мире профессионального киберспорта.

? А сколько коллективов-участников в лигах других кластеров?

AK: Ядро игрового коммьюнити World of Tanks – это страны СНГ, соответственно, и самая многочисленная лига Wargaming находится на RU-кластере. Вторые – европейцы, за ними идет Северная Америка.

? Как вы считаете, у команд из каких зон наибольшие шансы на победу в Гранд-финале? Почему именно у них?

AK: Сложно давать какие-либо прогнозы. Сейчас лидерами являются команды RU-кластера. Азиатские и американские команды тоже обладают недюжинным потенциалом. К тому же не исключено, что региональные турниры выявят и совершенно новых звезд.

? Вы планируете проводить лигу ежегодно? Если да, то будет ли меняться страна-хозяйка Гранд-финала?

AK: Пока рано говорить о выборе страны-хозяйки суперфинала Wargaming League сезона 2014, но то, что ему быть – факт.

? Когда сайт лиги заработает на полную мощность? К сожалению, сейчас там многие разделы (например, «Команды» или «Фанзона») просто неактивны.

AK: Сейчас мы активно работаем над улучшением сайта и его текстовым наполнением. Постепенно заработают все разделы.

? Блиц-опрос: ваш любимый танк, ваша любимая оффлайн-игра, ваше пожелание нашим читателям?

AK: Мое сердце навеки отдано Т-62А. Это мой любимчик. Играю в хоккей, американский футбол. Читателям хочу пожелать удачи. Пусть победит сильнейший!

? Спасибо за интересные и содержательные ответы.

AK: Спасибо за интересные вопросы. СИ







Святослав Торик



БОНУС ЗА ПРЕДЗАКАЗ

Всем геймерам, оформившим предзаказ на Battlefield 4, достанется бесплатное DLC к игре. Какое конкретно, Electronic Arts объявит на выставке E3 2013 в июне.

Battlefield 4

ВОТ УЖЕ ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ В ОСНОВЕ МУЧИТЕЛЬНОГО ВЫБОРА МЕЖДУ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКОЙ И ИГРОВЫМ (ПОМИМО ПРОЧЕГО) КОМПЬЮТЕРОМ ЛЕЖИТ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ. ПРИСТАВКИ ДЕШЕВЛЕ, НО ИХ ОТНОСИТЕЛЬНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛИТСЯ ЛИШЬ ПАРУ-ТРОЙКУ ЛЕТ, ПОСЛЕ ЧЕГО ПК ДОГОНЯЮТ И ПЕРЕГОНЯЮТ КОНКУРИРУЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ. ДАЛЕКО НЕ ВСЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПОЛЬЗУЮТСЯ ЭТИМ ПРЕИМУЩЕСТВОМ, ОДНАКО ШВЕДСКУЮ СТУДИЮ EA DICE ЗАПОДОЗРИТЬ В МАНКИРОВАНИИ СВОИМИ СОЦИАЛЬНЫМИ ОБЯЗАННОСТЯМИ НЕЛЬЗЯ – ВОТ И СЕЙЧАС ОНА НА ОСТРИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ АТАКИ.





Четвертая (de jure; в действительности – двенадцатая) серия остросюжетного боевика Battlefield станет первой игрой, сводящей в одной точке новое поколение консолей и персональные компьютеры. Сами разработчики называют свой шутер «взглядом в будущее», типичным образчиком того, на что нам предстоит любоваться ближайшие года три как минимум. Из единственного публичного ролика, представляющего собой срез однопользовательской кампании, можно почерпнуть массу информации о свойствах Frostbite 3, игрового движка нового поколения. Во-первых (оно же в-главных), количество анимированных моделей на экране увеличилось не менее чем вдвое. Люди, птицы, разлетающиеся на куски сооружения – отсутствие тормозов и высокий уровень сглаживания наводят на мысли... в общем-то, верные мысли о том, что игру запускали на очень крутом персональном компьютере. Во-вторых, такой детализации трехмерных объектов, такого текстурирования не было еще ни в одной игре. Если разглядывать ролик под лупой, то можно даже засомневаться в том, что это – актуальный движок. Минимальные и рекомендуемые требования к компьютеру еще не озвучивали, но директор AMD поспешил заверить, что Battlefield 4 будет поставляться с суперсовременной видеокартой Radeon HD 8000, которая поступит в продажу нынешней осенью. Этот факт дает некоторое представление о требуемой конфигурации.

Об иных платформах разработчики не говорят – скорее всего, в связи с тем, что Microsoft до сих пор официально не анонсировала свою новую игровую приставку. Правда, в DICE не используют и универсальную формулу next generation consoles, в отличие от коллег, и это может означать, что у шведов нет уверенности в том, что они успеют портировать Battlefield 4 на эти платформы. Тем не менее, специалисты утверждают, что архитектура PS4 позволит

НА МОРЕ И НА СУШЕ

По словам разработчиков, боевая техника на этот раз сыграет более значительную роль. Помимо наземных машин будут пригодные для битв на воде (вроде торпедных катеров), да и о летательных аппаратах тоже не забыли. Арт-директор Густав Тиллеби замечает: «Суть Battlefield – в свободе выбора и открытых возможностях. Мир в такой игре должен быть большим и впечатляющим. Мы прикладываем немало усилий, чтобы у каждого уровня было свое лицо».



воссоздать на ней BF4 – уж теперь-то ей памяти хватит на все.

Но все-таки, что могут предложить нам в качестве игры люди, специализирующиеся по сути на одной и той же игровой механике вот уже добрых пятнадцать лет? Что еще, помимо технологий завтрашнего дня, они нам предложат?

За четверть часа, которые длится ролик, продемонстрировано немного. Перед нами по-прежнему старый добрый вау-шутер, больше похожий на тир с небольшой степенью свободы. Стрельба по движущимся мишеням остается приоритетной, однако к ней добавляется добротный пласт тактических решений. Если в Call of Duty, Medal of Honor и Battlefield 3 ваши напарники были неуязвимыми (или заменяемыми), но глуповатыми и не особо меткими стрелками, то теперь вы можете указывать им цели для огневого подавления – «не догоню, так хоть согреюсь». А пока ваши люди расстреливают свой бесконечный боезапас по укрытиям противника, вы можете обойти его с фланга и покончить с беззащитной оппозицией в два счета.

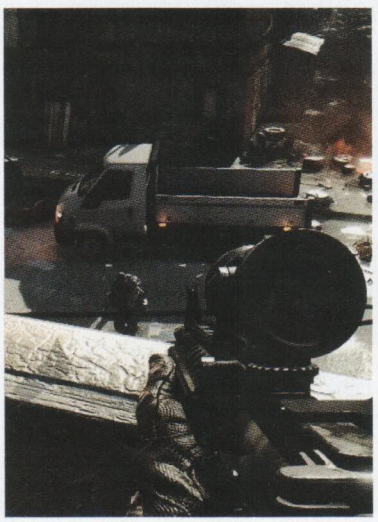
Разработчики отдельно подчеркивают, что «только в играх серии Battlefield игроки могут пройти сквозь здание, а не вокруг него», и если раньше это было справедливо для широкомасштабных мультиплеерных баталий, то сейчас возможность удалить препятствие сыграет немаловажную роль и в сюжетной кампании. Достигается это при помощи расширения самого поля боя: немалая часть игрового процесса будет проходить под открытым небом на довольно большой территории – отсюда и прямое управление соратниками, и обход с фланга, и повышенное внимание к разрушению объектов, и даже управление техникой. Можно даже сказать, что в новой серии ваш старый мультиплеерный опыт будет востребован и в однопользовательском режиме.

В связи с этим дизайнеры делают особый упор на социализацию. Связанные с вами через Origin друзья будут, сами того не зная, дразнить вас своими успехами в прохождении; однако если вы наберете больше очков или быстрее всех пройдете миссию, то уже ваши результаты отобразятся на их мониторах. Рейтинги не будут организованы в таблицу, они начнут появляться только по окончании какого-то отрезка игры или в том случае, если вы уже набрали больше очков, чем кто-нибудь из друзей. Разработчики полагают, что этот аспект усилит соревновательный момент сюжетной кампании. Незаменимый опыт социальной структуры Battlelog, в которую крепко вписан BF3, должен помочь им правильно все обустроить.

Однако о деталях пока что умалчивают. Мы не знаем сюжет новой игры и его вероятную связь с BF3. Мы не знаем, кто именно будет главным героем, и где будет происходить действие: в ролике в качестве протагониста фигурирует некий лейтенант Рекер, а действие происходит в Баку, на побережье Каспийского моря. Судя по вооружению и технике, которая присутствует в кадре, дело происходит в наши дни. В трейлере можно заметить намеки на участие США, России и Китая в новом конфликте, но про географию боевых действий там нет ничего конкретного.

Выход Battlefield 4 назначен на эту осень. На одном из сайтов с предварительными заказами даже всплывал конкретный день: 31 октября – но эту информацию не подтвердили официальные лица, а вскоре и сама дата пропала из магазина. Совершенно точно будет проводиться закрытое бета-тестирование, в которое попадут счастливчики, в свое время купившие ограниченное издание Medal of Honor: Warfighter. Не стоит отрицать вероятность того, что пощупать новинку смогут и самые преданные фанаты игры. И, разумеется, пресса – как только мы узнаем новые подробности Battlefield 4, то сразу же ими поделимся. **СИ**

Как объясняет Карл Тройдсон, генеральный менеджер Dice, в Battlefield 4 существуют эпические, заранее срежиссированные этапы, о полнокровной «песочнице» речь не идет. Однако даже в такие моменты разработчики хотят позволить игрокам определенную самостоятельность, возможность решить, когда именно бросаться в гущу событий. А в менее стесненных ограничениями сценах – и вовсе развязать руки. «Мы не все задуманное сумели осуществить в Battlefield 3, так что мы подумали, что на этот раз драки (в сингле) должны быть ближе по духу к тому, что происходит в мультиплеере – игрок должен быть свободен в выборе оружия, тактики и средств передвижения», – говорит Тройдсон.

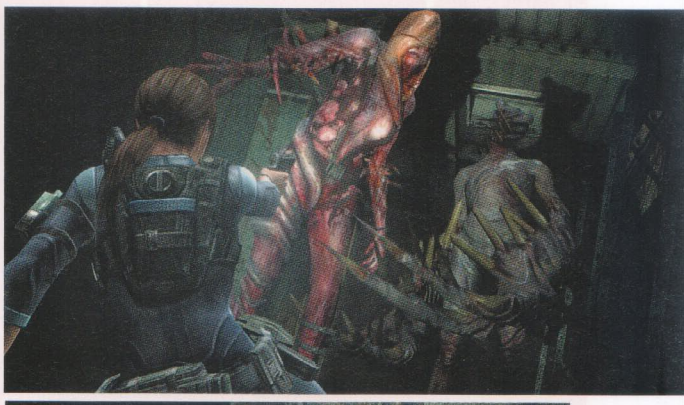


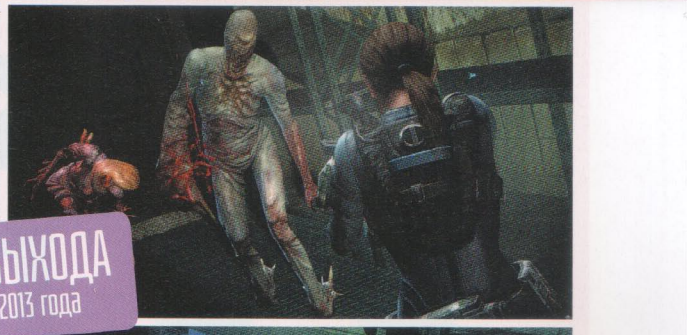


Resident Evil Revelations HD

АНОНС HD-ВЕРСИИ ПОРТАТИВНОЙ ИГРЫ ГОДИЧНОЙ ДАВНОСТИ КАЗАЛСЯ ДУРНОЙ ШУТКОЙ И ДАЖЕ ГВОЗДЕМ В КРЫШКУ ГРОБА 3DS. С ГРОБОМ КАК-ТО НЕ СЛОЖИЛОСЬ, С ШУТКОЙ – ТОЖЕ, ОСТАЛАСЬ ТОЛЬКО СТРОЧКА В СПИСКЕ РЕЛИЗОВ, ПОМЕЧЕННАЯ КАК «ОЖИДАЕМАЯ».

Константин Говорун







ДАТА ВЫХОДА
24 мая 2013 года



В редакцию «СИ» приехал диск с несколькими первыми главами игры, который мы внимательно изучили. Знать о переиздании нужно две вещи: это в точности тот же Resident Evil: Revelations, что и на 3DS, и с графикой почти на уровне Resident Evil 6, за исключением спецэффектов. Конечно, Revelations и так была самой технически продвинутой игрой на 3DS, но качество HD-римейка действительно поражает. Судя по всему, все модели и текстуры изначально создавались с качеством, намного превышающим возможности портативной платформы, и именно поэтому римейк был создан так быстро. С другой стороны, красота картинки на 3DS во многом обеспечивалась коридорностью локаций и ограниченным количеством объектов в кадре, что никак не изменилось и в переиздании.

Сложнее объяснить, насколько хорошо Revelations воспринимается именно на домашней платформе. Хронометраж миссий заточен под игру на ходу, короткими сессиями в 15-20 минут. Несколько сюжетных сцен, головоломок и битв, только раскачался – и вот уже конец уровня, и идет подсчет очков. Очень странно. Битвы, в которых одинаковые враги выскакивают словно из воздуха (особенно прыгающие твари на уровне с городом-островом), кажутся приветом из 2D-игр девяностых, хотя на самом деле это намеренное упрощение для удобства геймеров за маленьким экраном портативной консоли. С другой стороны, в Revelations хорошо воспроизведен дух именно старых, классических, медленных и страшных частей Resident Evil, в которых патронов вечно не хватало, и даже один-единственный враг представлял собой угрозу. В одной из сцен на корабле персонажи и вовсе лишаются оружия и вынуждены уклоняться от монстров. Отличной находкой является сканер, которым можно и коллекционировать образцы жертв вируса, и искать нычки с патронами. В этом смысле релиз Revelations на домашних консолях – это такое извинение перед фанатами сериала, которым не понравилась шестая часть (и, тем более, Operation Racoon City).

У Resident Evil Revelations есть только одна проблема – с сюжетом и, скажем так, настроением. Игра создавалась как спин-офф, и его авторы чувствовали себя настолько свободно, так дурачились, что их детище впору называть «Resident Evil: Сладкая попка». Здесь слишком много стройных женских ножек, непрактичных нарядов и дурацкого блондинистого флирта в разгар сложных миссий. В Resident Evil всегда хватало красивых героинь-девушек, но они обычно занимались отстрелом зомби и не отвлекались на чушь. В Revelations фансервис же прет из каждого кадра мехом на соблазнительных плечах и шутками про ту самую «сладкую попку».

Под конец хочется сказать, что лучше всего Revelations, конечно, смотрелась бы на PS Vita. Но, судя по всему, Nintendo, помогавшая с разработкой и частично изданием игры, заблокировала этот вариант. В конце концов, в начале 2012 года ее консоли 3DS эта игра была нужна куда больше, чем издательству Capcom, да и сейчас выход Revelations у прямого конкурента стал бы имиджевым ударом. А вот PlayStation 3 и Xbox 360 никак 3DS не мешают, а релиз игры на Wii U – и вовсе маленькая, но польза. **СИ**

Платформа: Wii U, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: action-adventure **Зарубежный издатель:** Capcom **Российский издатель:** «1С-Софтклаб»
Разработчик: Capcom
Страна происхождения: Япония **Мультиплеер:** нет

Не забудьте прочитать рецензию на оригинал по адресу www.gameland.ru/3ds/resident-evil-revelations/reviews/52417/.

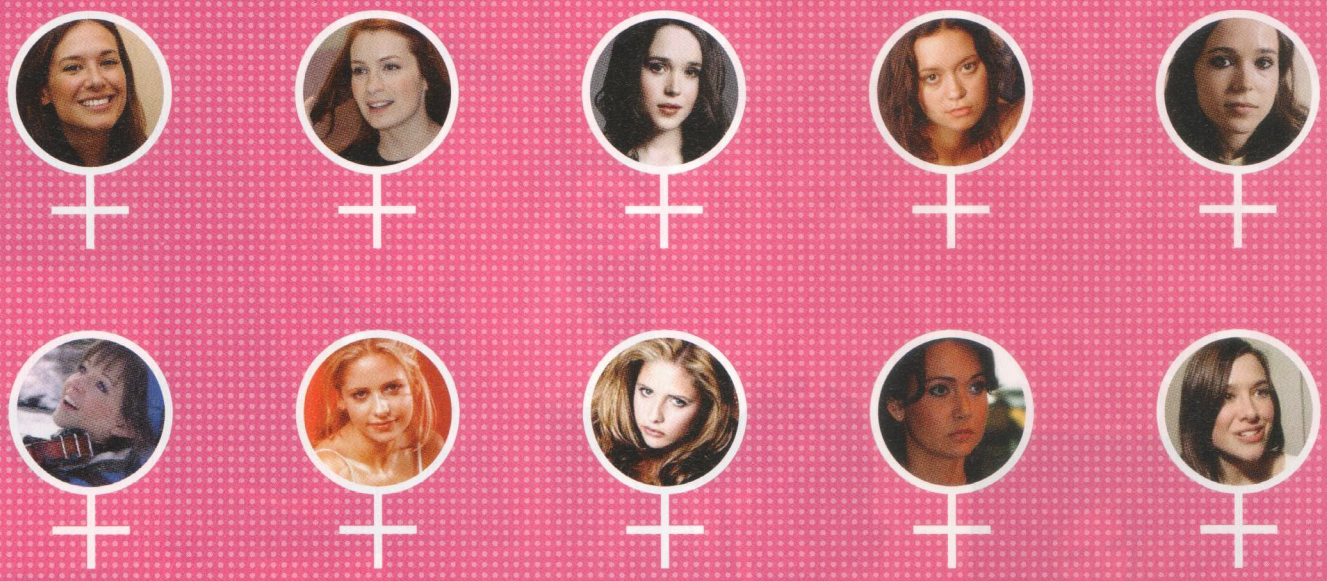
Святослав Торик



ГИК-БОГИНИ

ЖЕНЩИНЫ, КОТОРЫМ ХОЧЕТСЯ ПРЕДЛОЖИТЬ РУКУ И ДЖОЙСТИК

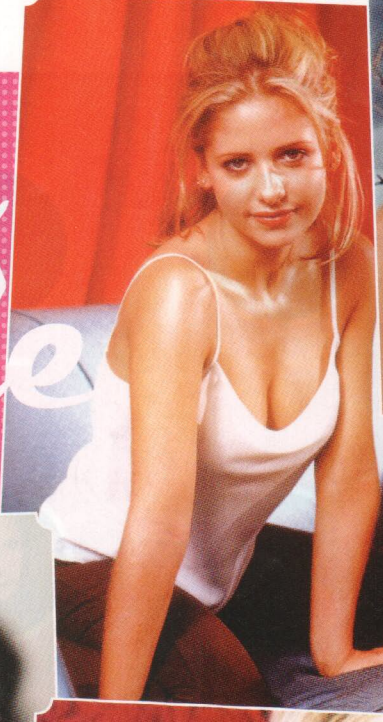


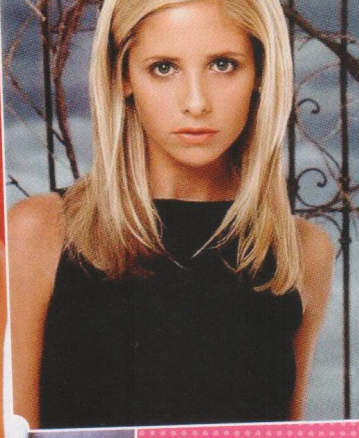


ПО ВСЕМУ МИРУ, И В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ В США, НА ПРОТЯЖЕНИИ ПОСЛЕДНЕГО ПОЛУВЕКА СКЛАДЫВАЕТСЯ ТЕНДЕНЦИЯ: МОЛОДЫЕ ЛЮДИ СОЗНАТЕЛЬНО ОТРЕКАЮТСЯ ОТ ОБЩЕПРИНЯТЫХ СОЦИАЛЬНЫХ НОРМ, ПРИЛАГАЯ МИНИМАЛЬНЫЕ УСИЛИЯ К ВЫЖИВАНИЮ И ПОСВЯЩАЯ ВСЕ СВОЕ ВРЕМЯ КОМИКСАМ, ВИДЕОИГРАМ, ФИЛЬМАМ И ТЕЛЕСЕРИАЛАМ. «БОТАНСТВО», ЗАРОДИВШЕЕСЯ ВО ВРЕМЕНА ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ КАК ОТВЕТ НА АГРЕССИВНУЮ ВНЕШНЮЮ ПОЛИТИКУ, ИЗ ЧАСТНОГО СЛУЧАЯ АСКЕТИЗМА ВЫРОСЛО В КРУПНОЕ МАРГИНАЛЬНОЕ СООБЩЕСТВО. И, КАК ЛЮБОЕ МАРГИНАЛЬНОЕ СООБЩЕСТВО, ВЫДАВИЛО ИЗ СЕБЯ НА ПОВЕРХНОСТЬ НОВУЮ СУБКУЛЬТУРУ – «ГИКОВ», НА КОТОРЫХ В КАКОЙ-ТО МОМЕНТ ПЕРЕОРИЕНТИРОВАЛАСЬ ИНДУСТРИЯ ТЕХ ЖЕ КОМИКСОВ, ВИДЕОИГР И ТЕЛЕСЕРИАЛОВ. ОСОБОЕ МЕСТО В КРУГЕ ИНТЕРЕСОВ ЭТИХ ЛЮДЕЙ – ПРЕИМУЩЕСТВЕННО МУЖЧИН – ЗАНИМАЮТ ЖЕНЩИНЫ, ВЕДЬ КАКАЯ СУБКУЛЬТУРА МОЖЕТ ОБОЙТИСЬ БЕЗ ЛИБИДО-СОСТАВЛЯЮЩЕЙ? ВОТ О НИХ, ЭТИХ БОГИНЯХ, МЫ И ПОГОВОРИМ.

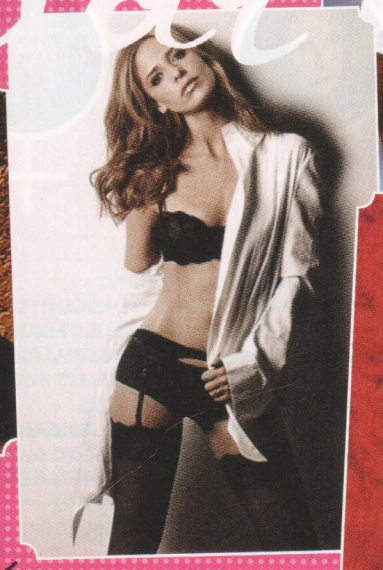


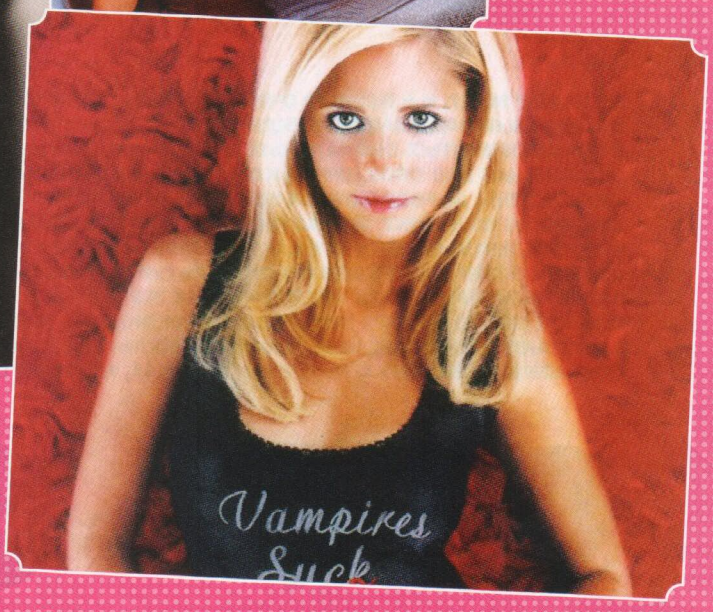
Sarah Michelle Gellar











Сара Мишель Геллар

Новейшую историю гиков характеризуют такие события, как третье издание ADnD, массовое распространение Magic: The Gathering (и карточно-коллекционных игр вообще), общедоступный Интернет, а также первые серьезные попытки телевидения демаргинализировать увлечения подростков. ТВ стало замешивать в исконно гиковые сеттинги вроде боевой фантастики или городской фэнтэзи более понятные их родителям и подружкам любовные драмы или забавные житейские ситуации. «Третья планета от Солнца» и «Баффи – истребительница вампиров» буквально взлетели, одновременно угождая и гикам, и их ближайшим родственникам. Но если в телесериале про инопланетян, пытающихся притвориться людьми, не было какой-то серьезной драмы, то «Баффи» оказалась ценна тем, что война с вампирами периодически делает перерыв на обустройство отношений – спасибо героине Сары Мишель Геллар.

Рост метр шестьдесят при объеме груди 86 сантиметров – не совсем привычный стандарт красоты, но в этом и весь смак: невысокая худенькая брюнетка с холодной, презрительной улыбкой растворяет вампиров в воздухе целыми дивизиями. Такова мечта гиков: физически неразвитый герой расправляется с сильным и опасным врагом. Правда, возле Баффи постоянно крутится этот брутальный эмобой Ангел, но через три сезона его догадались увести в собственный спинофф. До самого конца у зрителей остается надежда на то, что Баффи найдет себе в пару какого-нибудь задрота, которого они могли бы идентифицировать с собой, но за оставшиеся четыре сезона этого так и не случилось.

Экраны:
Buffy the Vampire Slayer, Southland Tales
Мониторы:
Call of Duty: Black Ops

Buffy the Vampire Slayer помогла Джоссу Уидону состояться как культовому режиссеру, а Warner Bros. – заманить немало зрителей в свои телесети: в лучшие времена сериал смотрели одновременно пять миллионов человек (и, вероятно, вампиров) по всей Америке. Кроме того, внимание к актрисе привлек фильм «Жестокие игры», в котором Сара Мишель сыграла безжалостную развращенную богатенькую стерву столь натурально (и с той же презрительной улыбкой!), что складывается впечатление, будто она и в жизни такая. Тем не менее, она неплохо смотрится и в роли капризной порнозвезды Кристы Сейчас в фантастической во всех смыслах сатире «Сказки юга».

Что удивительно, с видеоиграми Сара Мишель Геллар практически не связана, если не считать того, что ее муж за три года до свадьбы сыграл главную роль в экранизации культового космосима Wing Commander. Шутки в сторону: за пятнадцать лет актерской карьеры Сара озвучила лишь саму себя в соор-миссии Call of the Dead (из дополнения Call of Duty: Black Ops – Escalation), а еще ее утвердили на роль главной героини фильма по American McGee's Alice, но тот проект так и не взлетел.



Tricia Helfer

Триша Хелфер

Хелфер – полная противоположность Геллар. Рост 180, модельная внешность и полное отсутствие интереса к киносъемкам за десять лет карьеры супермодели. В конечном счете она устала работать живой вешалкой для Версаче и Ральфа Лорена, покинула родную Канаду, переехав в солнечный Лос-Анджелес, и стала искать счастья на фабрике грез. Сыграв несколько эпизодических и второстепенных ролей, Триша попала на прослушивание к режиссеру Майклу Раймеру. Тот был занят съемками пилотной серии Battlestar Galactica, римейка одноименного фантастического сериала восьмидесятых, в свое время остановленного буквально на полуслове. Майкл болел проектом и крайне тщательно подходил к отбору актрис – тем более, на одну из главных ролей. Взращенное за десять лет работы на подиуме хладнокровие помогло Хелфер представить себя таинственной, обладающей тайной властью над мужчинами, но в то же время ранимой... женщиной-киборгом. Она сыграла в пилотной серии, а затем и в остальных четырех сезонах BSG.

Собственно, роль сайлона Номер Шесть и вознесла высокую, скуластую Тришу в пантеон гик-богинь. Она эпизодически появлялась в других культовых сериалах: «Чак», «Сверхъестественное», «Хранилище 13», вместе с коллегами по BSG снялась в так и не вышедшем на экраны «17-м участке». Триша ездила на Comic Con, вела презентации на E3 и обсуждала компьютерную графику на мероприятии nVidia. Сейчас она снимается в телесериале TRON: Uprising по известно какой диснеевской франшизе.

Тришу Хелфер не могли не выдать замуж за видеоигры. Первым испытанием на ее пути стала Command & Conquer 3 – новая игра серии, некогда популяризовавшей съемки с живыми актерами в качестве межуровневых брифингов. Триша во весь свой модельный рост сыграла соратницу Кейна из Братства НОД – ее нордическое лицо, стальные глаза и длинные ноги идеально вписалась в слегка подзабытый канон. В Spider-Man: Web of Shadows она озвучила главную женскую роль – Черную Кошку, а в Halo: ODST (где почти всех сыграли актеры из сериала Firefly) – капитана Веронику Дейр.

Однако вершина карьеры была достигнута лишь недавно. Озвучив бортовой компьютер EDI в сериале Mass Effect, Хелфер затем добралась до одной из главных женщин в культуре видеоигр, подарив свой голос Саре Кэрриган в StarCraft II: Wings of Liberty и Heart of the Swarm.

Экраны:
Battlestar Galactica, Two and a Half Men
Мониторы:
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Halo: ODST, Mass Effect 2 и 3, StarCraft II



Summer Glau

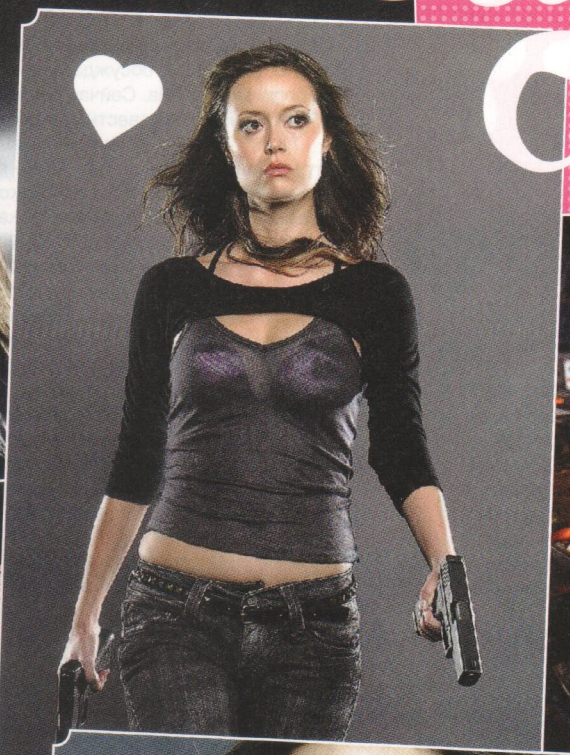
Как и многие нестандартные актрисы, Глоу попала в Голливуд в результате резкой смены карьеры. До двадцати лет она профессионально занималась балетом, но потом сломала палец на ноге, и врачи помимо прочего обнаружили дистрофию сухожилии в лодыжках – в общем, двенадцать лет танцев пошли коту под хвост. Саммер не унывала: она переехала из родного Техаса в Лос-Анджелес, где продолжала, пусть и реже, танцевать, и к тому еще записалась на уроки актерского мастерства. Свою первую роль девушка чуть не упустила – Джосс Уидон искал актрису-танцовщицу для сериала Angel (про того самого Ангела, которого пришлось отобрать у Баффи), и Саммер умудрилась пропустить хореографический смотр. Она уже думала, что все потеряно, однако сумела очаровать режиссера своей естественной скромностью на актерских пробах. Именно о ней Уидон вспомнил в первую очередь, когда позже приступил к поискам исполнительницы роли Ривер Тэм для «Светлячка».

Собственно, большинству из вас Саммер Глау известна исключительно как таинственная девушка с необычными психическими способностями из этого телесериала. Но лично мне она больше нравится в роли «доброго терминатора» из «Хроник Сары Коннор». Беззащитная, открытая внешность Саммер дарит ее персонажу двойной смысл: это одновременно и парадоксально жестокая машина для убийств, и любопытствующий искусственный интеллект, с помощью Джона Коннора познающий мир людей. В телесериале про гиков «Теория большого взрыва» герои шоу оказываются в одном вагоне с Саммер Глау и, памятуя о ее роли в «Хрониках», Шелдон Купер выдвигает теорию: если бы Скайнет существовал на самом деле, то он бы послал в прошлое терминатора, который притворился бы актрисой, сыгравшей терминатора в телесериале, чтобы обмануть нашу бдительность. И впрямь, Саммер способна сыграть персонажа даже не с двойным, а с тройным дном.

Экраны:
Firefly, Terminator: The Sarah Connor Chronicles
Мониторы:
Human Preservation Project

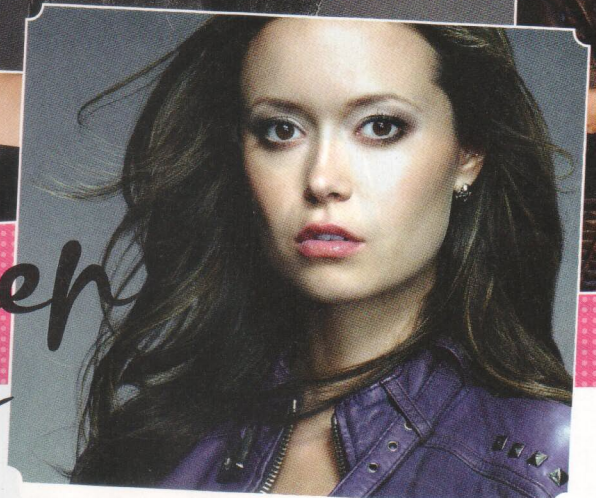
А вот с видеоиграми у нее не сложилось. В ее активе есть лишь одна так называемая «игра в альтернативной реальности» (СИ рассказывала о них в №6/2012) – The Human Preservation Project. Для нее Саммер снялась в нескольких сюжетах в роли ученой-нейробиолога. Сама же HPP посвящена новой жевательной резинке от Wrigley's. Будем надеяться, что последующее появление Саммер в интерактивных проектах пройдет на порядок заметнее.











Саммер Глау

Felicia Day





Фелиция Дэй





Кэтрин Фелиция Дэй свою первую роль сыграла в школьном спектакле в возрасте семи лет. Несмотря на легкомысленную внешность и поведение, присущие как ей, так и большинству ее персонажей, Фелиция много работала над собой: профессионально занималась оперным пением, танцами, скрипкой; получила награду за отличия в учебе (вошла в 1% лучших выпускников США за 1995 год), закончила Техасский университет с двойной специальностью по математике и музыке. Переехав в Лос-Анджелес, Фелиция снялась в нескольких короткометражках, а также сыграла второстепенную роль в заключительном сезоне все той же «Баффи».

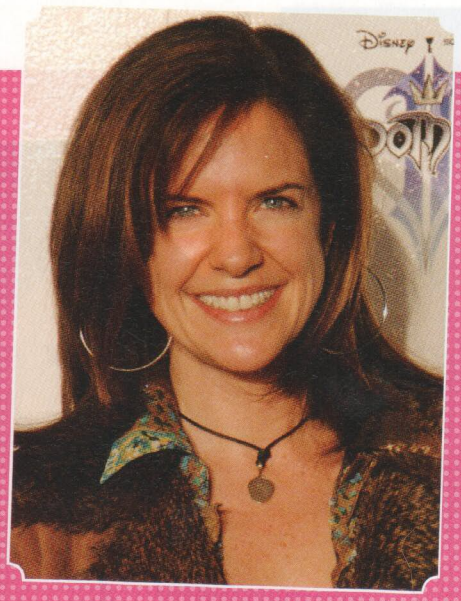
Настоящая слава пришла к Дэй всего шесть лет назад, когда она с двумя подругами начала снимать мини-сериал The Guild о едва знакомых людях, которых объединила в одном виртуальном пространстве некая онлайновая RPG. На этом проекте Фелиция занималась сценарием и отбором актеров (в основном это были знакомые ребята из местного театра). Историю она писала по мотивам собственного опыта игры в в World of Warcraft, однако, чтобы не навлекать неприятности копирайтного характера, название игры и ее составляющих в сериале не произносится. В «Гильдии» Фелиция сыграла и главную женскую роль – жрицу по прозвищу Кодекс, в миру просто Сид Шерман.

Первые три эпизода были отсняты за два с половиной дня и выложены на YouTube в июле 2007-го. На этом деньги съемочной группы закончились, но с помощью пожертвований фанатов Фелиции и ее команде удалось снять еще пару серий. В совокупности эти пять серий принесли The Guild несколько миллионов просмотров, и удача взяла независимый телесериал в свои руки: в частности, Microsoft выкупила права на трансляцию второго и последующего сезонов через свои сети вещания. По признанию Джосса Уидона, когда он планировал короткометражный сериал Doctor Horrible's Sing-Along Blog, то знал, что возьмет на женскую роль Фелицию Дэй именно потому, что ему понравился The Guild.

Экраны:
The Guild, Eureka, Dragon Age: Redemption
Мониторы:
Dragon Age II, Fallout: New Vegas, Guild Wars 2

Благодаря своему имиджу Фелиция была приглашена в четвертый и пятый сезоны телесериала «Эврика». Собственно, до того «Эврика» была стандартным драматически-фантастическим сериалом, но с появлением Дэй приобрела мощную гиковскую нотку: ее героиня не только занималась наукой, но также активно играла в MMORPG и настольные игры, а заключительный сезон так и вовсе вертится вокруг виртуальной реальности, в которой застряла персонаж Дэй.

Кстати, об играх: Фелиция написала сценарий и сыграла роль в короткометражном сериале Dragon Age: Redemption по мотивам RPG от BioWare, причем ее героиня Таллис появляется потом и в Dragon Age II. Из других ролей Фелиции Дэй можно отметить Веронику Сантанджело (NPC-компаньонку из Fallout: New Vegas) и ученую коротышку Зойджа из Guild Wars 2.





Дженнифер Хейл





Jennifer Hale

Можете не вглядываться в это лицо: вряд ли оно вам знакомо. Ну разве что очень смутно – с Дженнифер Хейл срисовали Бастилу Шан, помощницу главного героя Star Wars: Knights of the Old Republic, и Сатилу Шан для онлайновой Star Wars: The Old Republic. Разумеется, она их обеих и озвучила. Точно так же как озвучила персонажей в еще 148 играх. Вдумайтесь, каково это: озвучить героев из полутора сотен игр, с 1994 года по наши дни (и получить за это строчку в Книге Рекордов Гиннеса)! Вы за свою жизнь хотя бы прошли такое количество?

Но уж голос ее вы наверняка слышали, ведь Дженнифер говорит за достаточно известных в игровом мире персонажей (ну-ка, сколько узнаете?): Fall-From-Grace и Дейонара (Planescape: Torment), Сара Паркер (серия Ground Control), коммандер Джуни (Freelancer), фем-Джейден Кор (Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Academy), Мэгги Пауэрс (последние три Syphon Filter), Элизабет Макнил (Doom 3), Линда Вермиллион (Killer7), Тира (Soul Calibur 3-5), Самус Аран (трилогия Metroid Prime), Наоми Хантер (Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 4), Эмма Эммерих (Metal Gear Solid 2), Дженнифер Муй (серия Mercenaries), Офелия (Brutal Legend), Тришка Новак (Bulletstorm), фем-Шепард (трилогия Mass Effect), Лия (Diablo III), Королева Дженна (Guild Wars 2), Сара Палмер (Halo 4), Алекто (God of War: Ascension), Лютеция (Bioshock Infinite), Хокгерл (Injustice: Gods Among Us), Найя Деверо (Fuse). И это не считая многочисленного «дополнительного озвучения» в Gears of War 3, Call of Duty: Black Ops 2, Uncharted 3. Кроме того, Дженнифер наговорила в микрофон не один переведенный текст: ее можно услышать в английских версиях изначально японских Grandia II, Xenosaga II, Tales of Symphonia и Tales of Legendia.

Люди далекие от видеоигр тоже наверняка слышали ее голос – Дженнифер озвучила героев более семидесяти мультсериалов, причем одних только Spider-Man в ее активе штук пять (и в каждом – уникальная роль!). Как признается сама Хейл, озвучка мультфильмов и видеоигр – это разные полюса одной работы. Для записи мультипликационного шоу обычно приглашают весь актерский состав, а сама запись идет по диалогам; в случае с видеоиграми это чаще всего запись отдельных реплик на протяжении нескольких часов. Дженнифер шутит, что у нее уже есть стандартный набор наводящих вопросов к продюсерам озвучки BioWare: 1) где конкретно находится ее героиня, 2) что происходит рядом с ней, 3) шумно ли вокруг нее, 4) насколько интенсивно идет битва.

Экраны:

—

Мониторы:

Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect, Soul Calibur, Metal Gear Solid, Bioshock Infinite, Diablo III



Эллен Пейдж

Канада продолжает дарить миру изумительных актрис. Эллен Пейдж – редкостная скромница – по ее собственному признанию, начала всерьез интересоваться карьерой только через три года после своего первого дубля. Настоящий успех пришел еще через три года, когда на фестивале Санденс был продемонстрирован психологический триллер Hard Candy («Леденец»). Шестнадцатилетняя Эллен сыграла потенциальную жертву педофила, которая оказалась совсем не той, за кого он ее принимал, и даже не той, за кого ее собирался принимать зритель. За эту роль Пейдж номинировали на шесть различных наград, и одну она даже выиграла.

На следующий год вышел фильм «Люди Икс: Последняя битва», сняться в котором Эллен уговаривал лично Бретт Рэтнер, причем Пейдж стала уже третьей актрисой в экранизации комиксов, сыгравшей роль Китти Прайд, и она же станет ею в следующих «Людях Икс». Вскоре образ миловидной девчушки пошел в массы: еще через год появилась романтическая драма про беременную школьницу «Джуно», выдвинутая на четыре «Оскара», включая ведущую женскую роль (но выигран был только «Лучший сценарий»). А поскольку номинант – это без пяти минут победитель, то Эллен как актриса стала буквально нарасхват.

Экраны:
Hard Candy, X-Men: The Last Stand, Juno, Inception
Мониторы:
Beyond: Two Souls

Наверное, самой известной среди гиков киноролью, которую она сыграла, была девушка-архитектор по имени Ариадна из захватывающего дух фантастического боевика «Начало». Фильм Кристофера Нолана тоже не остался без «Оскаров», правда, ни один актер номинирован не был, даже непотопляемый Леонардо Ди Каприо. Заинтересовал гиков и другой фильм того же года – «Супер», в котором Эллен сыграла боевитую продавщицу из магазина комиксов, которой выпал шанс стать помощницей самопровозглашенного супергероя и борца с преступностью.

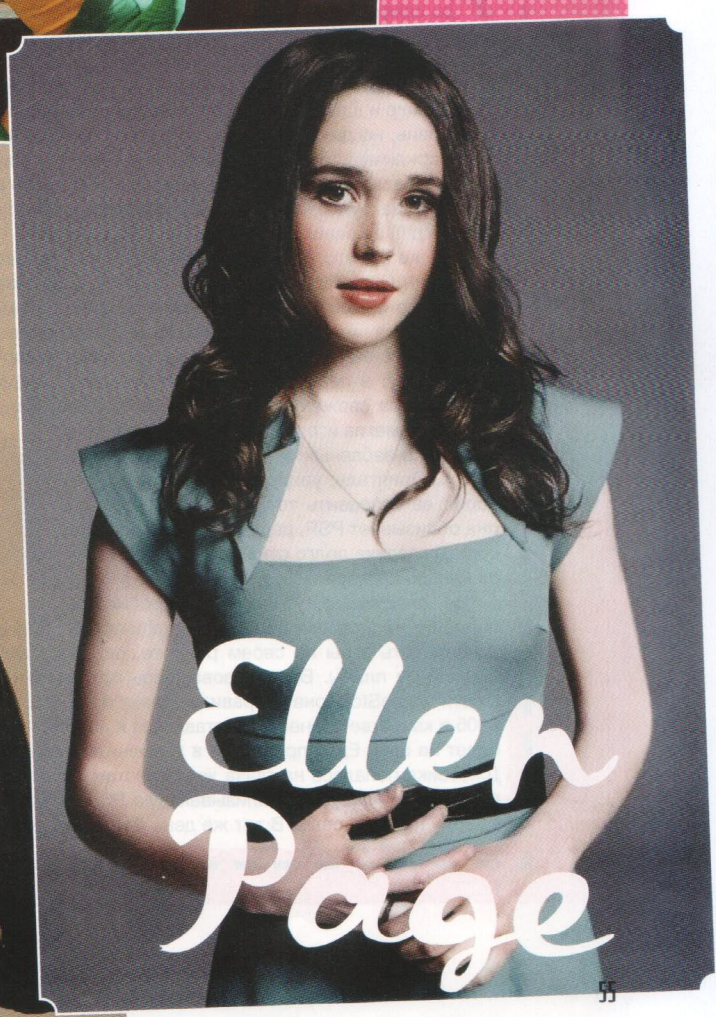
Этот удивительный актерский багаж вкупе с талантом самой актрисы позволил Дэвиду Кейджу из студии Quantic Dream предложить Эллен Пейдж главную роль в своей новой игре (которая, без сомнения, разойдется миллионными тиражами и принесет Sony много денег и уверенность в завтрашнем дне). По его признанию, задумывая Джоди Холмс, он характеризовал ее как симпатичную, милую, красивую и естественную, а единственной, кто подходил под все эти черты, была как раз Эллен. Как мы уже знаем, актриса не только подарила Джоди свою внешность и голос, но и лично приняла участие в mo-cap съемках. Что из этого получилось – увидим в октябре.





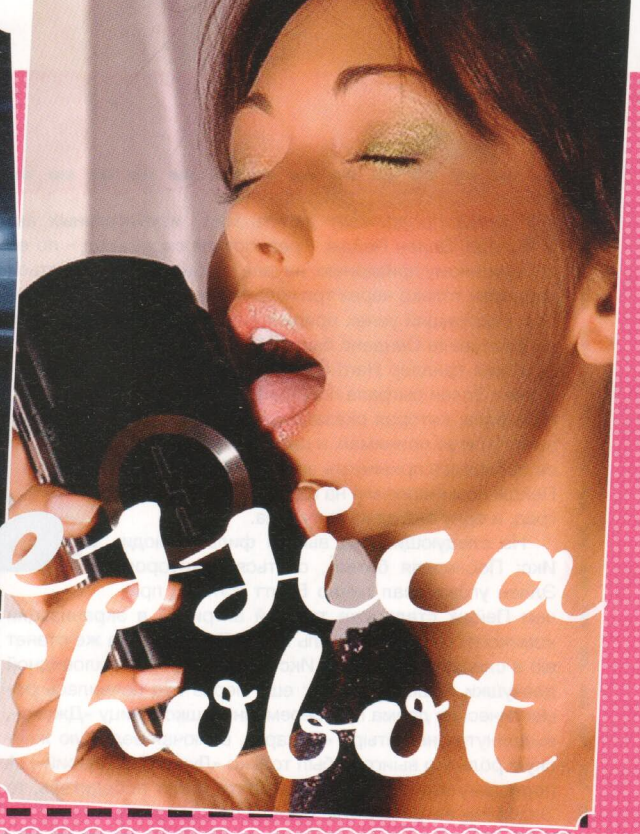






Ellen Page





Jessica Chobot



Джессика Чобот

Урожденная Джессика Линн Хорн не дотянула до Канады самую малость – она родилась в приграничном городе Буффало с видом на Ниагару и впоследствии часто переезжала. Джессика увлекалась готической субкультурой, участвовала в «живых» ролевых играх, была без ума от видеоигр и даже летала в Японию в надежде начать новую жизнь, но деньги кончились раньше, чем ей удалось найти приличную работу. Вернувшись в Америку, Джессика вышла замуж, поступила в колледж и выучилась на искусствоведа с уклоном в литературу и дизайн персонажей видеоигр (!) с правом преподавания.

Однако вместо учительской работы Чобот устроилась в магазин GameStop в Детройте, параллельно снимаясь в качестве фотомодели в местном агентстве. Совместив оба фактора, мы получим то событие, благодаря которому Джессика стала известна миллионам геймеров по всему миру: в перерыве между съемками в студии она распаковала свежекупленную PlayStation Portable, а фотограф, заметив игрушку, предложил сделать несколько забавных снимков девушки с консолью. Приятель, увидевший результат, уговорил ее отправить тот снимок, на котором она облизывает PSP, редактору сайта Kotaku.com. Джессика долго отнекивалась, но в конце концов согласилась. И не зря.

На следующее утро Чобот проснулась знаменитой. Главный редактор Kotaku предложил ей рецензировать игры на своем ресурсе, однако у девушки были иные планы. Воспользовавшись принадлежностью к сети GameStop, она отправила заявку на посещение E3 2005 в качестве бизнес-представителя и вскоре получила билет на шоу. Едва проникнув в знаменитый экспоцентр, Джессика попалась на глаза журналистам. Те мгновенно распознали «девушку, облизывающую PSP» и бросились брать у нее интервью. В тот же день Джессика договорилась о работе на IGN.com – она была согласна посылать им статьи и колонки из далекого Мичигана в обмен на гонорар. Через год ей предложили полноценную работу в качестве ведущей видеопроектов портала. Чобот развелась, переехала в Калифорнию, и с тех пор геймеры знают ее уже не только по фотографии с PSP (не счесть, сколько раз ее просили воспроизвести это нехитрое движение – и с PSP, и с PS Vita!).

Ах да, видеоигры. Помните Даяну Аллерс из Mass Effect 3? Рэй Музыка лично написал Джессике письмо, предлагая обсудить возможность съемок телеведущей реальной в роли телеведущей виртуальной – включая озвучение и моделирование внешности. Фанатка игр от BioWare, Чобот не могла не согласиться. Впоследствии, обсуждая своего виртуального двойника, она утверждала, что от такой груди она бы и в жизни не отказалась, а вот заднюю часть ей явно преувеличили. Спишем на врожденное кокетство, тем более что вряд ли фанатов Джессики волнует ее виртуальная внешность.



Экраны: IGN Daily Fix
Мониторы: Mass Effect 3



Джейд Рэймонд

Jade Raymond

Все-таки вернемся ненадолго в Канаду. Именно здесь, в Монреале родилась Джейд Рэймонд – наверное, самая известная женщина, активно работающая в игровой индустрии. О своем желании разрабатывать видеоигры она узнала еще в четырнадцать лет, и уже тогда начала прилежно учиться, получая «пятерки» практически по всем предметам. По окончании средней школы Джейд поступила в местный колледж, а затем и в университет – обучаться программированию.

Свою практику выпускница провела в IBM, где возглавила разработку обучающего софта для трехмерного моделирования. Впоследствии Рэймонд жила и работала на Sony Online в Нью-Йорке, затем переехала в Сан-Франциско и влилась в когорту продюсеров The Sims Online. В 2004-м, через шесть лет после начала карьеры, Джейд вернулась на родину и нанялась в Ubisoft Montreal. Дальнейшее мы знаем: Рэймонд продюсировала первые две Assassin's Creed, выступая своего рода буфером между разработчиками и издательством, а также работая с прессой.

Последнее ей было знакомо как никому – еще в 2003-м она в свободное время работала на телешоу The Electric Playground, в котором брала интервью у известных разработчиков. Симпатичное лицо, увлеченность видеоиграми, адекватность – все это создало настолько мощный интерес к ее персоне, что высокие продажи Assassin's Creed (в которой и критики, и геймеры находили недостатки вроде однообразного геймплея) многие записывают на счет личных качеств Джейд Рэймонд. Некоторые даже считают, что она своей белозубой улыбкой затмила как саму игру, так и функциональную роль креативного директора проекта, Патриса Дезиле. Впрочем, последние три года она управляет студией Ubisoft Toronto, меньше времени уделяя работе с прессой, так что Splinter Cell: Blacklist придется как-то справиться без ее публичного образа.

Экраны:

—

Мониторы:
The Sims Online, Assassin's Creed, Assassin's Creed II, Splinter Cell: Blacklist

Кстати, у Джейд есть немало поклонниц – Рэймонд последовательно выступает за равноправие женщин в игровой индустрии. У нее и в IBM, и в Sony, и в EA были начальницы (а не начальники), которые своим примером постоянно напоминают ей нынешней, директору студии Ubisoft Toronto, что пол не играет важной роли в рабочих отношениях. Показательно, что если в Ubsioft Monreal 20% всех сотрудников женского пола, то в Ubisoft Toronto только в руководстве студии треть составляют женщины. Но тем не менее, лишь Джейд Рэймонд остается единственной легко узнаваемой женщиной во всей игровой индустрии.



Lindsey Stirling

Линдси Стирлинг сложно назвать гик-музыкантом. Если Ванесса Мэй или девушки из Bond берут не только симпатичной внешностью, струнными инструментами, но и обращением к классической музыке, то Линдси выбрасывает «шлаквашаклассику», заменяя проверенную энергетику добротным хип-хопом и даб-степом. Клипы Стирлинг зарядили Интернет настоящей сенсацией, хотя она могла стать звездой еще раньше, когда ее пригласили в четвертьфинал телешоу America's Got Talent. К тому моменту Линдси было 23 года, восемнадцать из которых она провела со скрипкой в руках.

Увы, члены жюри раскритиковали девушку в пух и прах. Оказалось, что скрипачка, которая во время выступления бодро прыгает по сцене, – не очень интересное зрелище для искушенного зрителя. Линдси не стала напиваться с горя и ломать инструмент, а приняла предложение режиссера Девина Грэма снять видеоклип на одну из ее старых композиций. Выложенный на YouTube 18 мая 2011 года ролик собрал для Стирлинг первичную аудиторию, которая за эти два года выросла до двух миллионов подписчиков. Последний на данный момент клип "Crystallize" посмотрели 54 миллиона раз, он даже вошел в топ-10 самых популярных роликов прошлого года.

В немалой степени росту популярности способствовало обращение Линдси к видеоигровой культуре. 26 ноября 2011 года она выложила видео, которое сложно назвать простым музыкальным клипом. Это был профессиональный фанатский трибьют The Legend of Zelda. Дэвин Грэм одел Линдси в костюм Линка (правда, почему-то синий), вручил ей вместо меча скрипку и заставил танцевать то в сосновом бору, то в осеннем подлеске, то на лошади, то среди снегов, то в подземелье. Саундтреком к этому буйству сцен стало сыгранное Стирлинг попурри из известных треков The Legend of Zelda и Ocarina of Time. Сотни тысяч просмотров в первые дни как бы намекнули, что затея удалась, и вскоре Стирлинг еще раз выступила в роли Линка, бьющего горшки в знаменитой комнате из OoT, со всеми прилагающимися спецэффектами, которыми так славен Фредди Вонг.



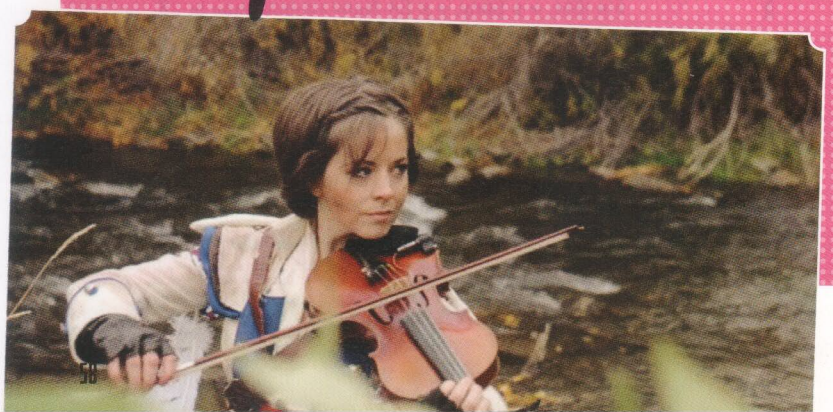


Экраны:
—
Мониторы:
—

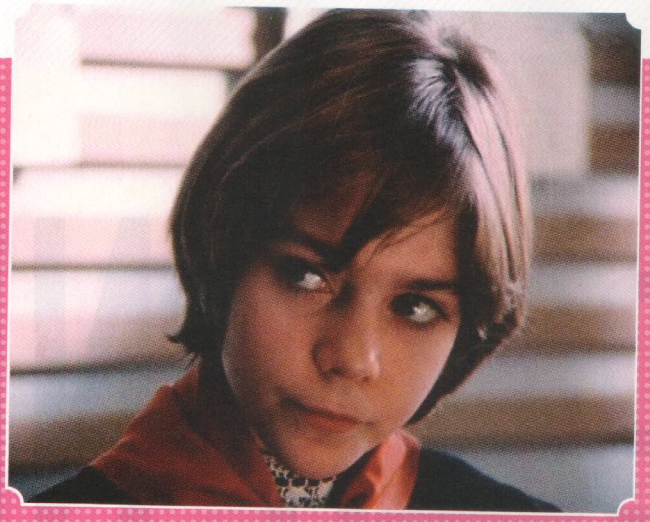
Затем последовали более мощные костюмированные видеоклипы с шикарным экстерьером и саундтреками: на тему трилогии Lord of the Rings, фильма Mission: Impossible, мюзикла Phantom of the Opera, сериала Game of Thrones, а также игр The Elder Scrolls V: Skyrim, Assassin's Creed III и даже Just Dance 4. Пластика, движения и ужимки Линдси отлично гармонируют с костюмами, но несколько странно сочетаются с необходимостью играть на скрипке – складывается ощущение, будто артистка ну очень хочет в туалет, и от того только энергичнее наяривает на струнах.

Для гиков Линдси Стирлинг, как и Саммер Глоу, относится примерно к тому же открытому типу девушек, у которых где-то внутри запрятан то ли файрбол, то ли ядерный реактор. Кстати, Стирлинг – редкий случай, когда гик-богиню можно без проблем увидеть вживую: она приезжает с концертами в Москву 22 мая, потом 23-го выступит в Екатеринбурге, 24-го в Питере и 25-го в Киеве.

Линдси Стирлинг



Наталья Гусева



Несмотря на то, что я старался не заглядывать дальше, чем на пятнадцать лет, я решил, что за моей головой начнется охота, если в рамках обзора гик-богинь я не упомяну Наталью Гусеву. И вот почему.

Появление гиков в России проще всего привязать к началу массовой публикации фантастических рассказов, повестей и романов – примерно с 60-х годов, когда появились такие серии, как «Библиотека современной фантастики» и «Библиотека советской фантастики», ежегодная антология «Фантастика» и так далее. Эти издания выходили широким тиражом, поскольку фантастика в СССР занималась в основном популяризацией науки и продвижением государственной идеологии. Как следствие, с сексом в СССР наблюдался некоторый дефицит. Прорыв в этом направлении произошел в 1985-м, когда на телеэкраны вышел сериал «Гостья из будущего» с Натальей Гусевой в главной роли. Алиса Селезнева с большими глазами, честным выражением лица и общей миловидностью моментально стала кумиром всех молодых людей СССР и стран соцлагеря.

Экраны:
Гостья из будущего,
Лиловый шар
Мониторы:
—

Напряжение, нараставшее годами, было столь мощным, что барьер подчеркнутой асексуальности в советской фантастике, возведенный государственными цензорами, моментально снесло. Асфальт перед домом Натальи был разрисован сердечками и признаниями в любви, письма доставляли два раза в месяц на специальных тележках, а многочисленные поклонники буквально жили под ее окнами. Так зародилась «алисомания» (ничего общего с Константином Кинчевым), затронувшая десятки тысяч молодых людей по всему Союзу и продлившаяся несколько лет.

Наталья снялась в новых приключениях Алисы и еще в паре фильмов, но впоследствии отказалась от актерской карьеры и ушла с головой в учебу. Как и ее героиня, Наталья собиралась стать биологом, что, впрочем, не отменило интереса поклонников – ей продолжали звонить и писать письма еще много лет. Даже сейчас «Гостье из будущего» и Наталье Гусевой посвящены несколько сайтов и групп в социальных сетях. И, хотя ныне она руководит компанией по производству диагностических препаратов, Наталья с теплотой вспоминает времена своей невероятной популярности. **СИ**

Natalya Guseva





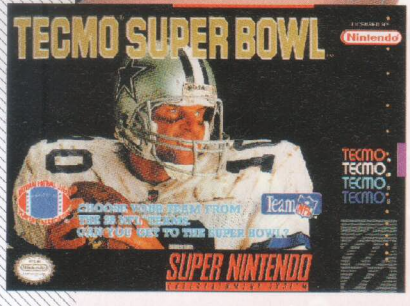


Евгений Закиров

ПОТЕРЯТЬ ЛИЦО

Team NINJA





«Я пришел в Team Ninja сразу после того, как закончил колледж. Все, что знаю о бизнесе и видеоиграх, я почерпнул работая в этой компании. Наблюдая за тем, как всему научившие меня люди покидают родную студию, я был шокирован поначалу, и откровенно говоря, не понимал, как мне быть и куда идти. Я такое не мог и вообразить. Но затем понял, что люди руководствовались своими причинами, собственными соображениями, и это заставило их уйти. А мне незачем было следовать за ними. Это был шанс не только лично для меня, но и для всей Team Ninja пересмотреть свой подход к созданию видеоигр». Так Ёске Хаяси впервые – спустя два года после описанных событий – затронул тему ухода Томонобу Итагаки с поста руководителя Team Ninja. Интервью было опубликовано в японском журнале Famitsu. Тогда же Хаяси стал активно выступать в прессе – сначала только в японской, затем и в англоязычной. Итог печальный: 25 марта 2013 года компания Tecmo Koei заявила о намерении провести реструктуризацию, согласно которой Team Ninja перестанет существовать в настоящем виде и будет разделена на две студии – Ichigaya Development Group 1 (ею руководить будет Хаяси) и Ichigaya Development Group 2 (ее возглавит Кикути, создатель Fatal Frame).

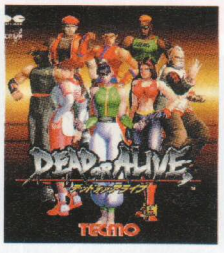




▲ Одна из первых игр с участием Рио – девушки, любящей азартные игры.

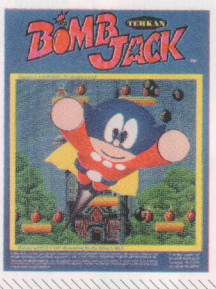






0

Многие факты из прошлого японских компаний обычно стараются не освещать, но и от глаз не прячут – кому будет интересно, тот найдет. Так, компания Tecmo была основана в 1967 году и первые два года своего существования занималась продажей и обслуживанием очистного оборудования. В 1969 году все резко изменилось, и Tecmo занялась залами игровых автоматов, на чем и подняла деньги. До сих пор одним из самых узнаваемых мэскотов считается девушка Рио, которая появлялась во всех «азартных» разработках. Рио не теряет популярность и сегодня, про нее даже был снят анимационный сериал.



Изначально компания именовалась Tehkan, название Tecmo придумала и приняла только в 1986 году. Примечательно, что открытый в 1981 году американский офис тоже назывался Tehkan. В 1989 году компания успела выступить в суде – тогда речь шла о видеоигре Tecmo Bowl и претензии одного из американских спортсменов. Основателя и президента Tecmo, Есихико Какихары, с нами уже нет. В 2006 году он умер от интерстициальной пневмонии. В 2008 году компания оказалась на грани банкротства из-за многочисленных судебных тяжб, всех до единой проигранных. Тогда же Square Enix изъявила желание приобрести тридцать процентов акций, в прессе это назвали «дружественным поглощением». Tecmo наотрез отказалась, однако уже в 2009 году произошло слияние с компанией Koei. Руководство так и не смогло найти общий язык, в результате чего, сохраняя торговую марку Tecmo Koei, Tecmo добились большей самостоятельности и права ставить логотип компании на все оригинальные разработки, включая Dead or Alive и Ninja Gaiden.

Это долгое вступление необходимо для того, чтобы создать правильное представление о Tecmo и подчеркнуть разрыв в творческом видении и пути, которого придерживается их нынешний партнер в лице Koei. Koei, известная по сериалам Dynasty Warriors и Romance of the Three Kingdoms, всегда действует осторожно, деликатно, составляя планы на много лет вперед. Именно благодаря этому в опубликованном в марте отчете говорится о возросшей прибыли: они плавно повышают производительность, никогда не принимают поспешных решений, а потому не оступаются. Tecmo же всю свою историю вела себя принципиально иначе. Ее стихия – азартные игры, патинко, залы не только игровых, но и игральных автоматов. Деньги текли рекой, компания выставляла свои дешевые машины во всем мире. Team Ninja, изначально душой и телом принадлежавшая Tecmo, и только в случае с Ninja Gaiden II связавшая судьбу с Microsoft прочно и основательно (то есть, не на словах Итагаки, но по издательским договоренностям), оказалась достойным ребенком скандальных родителей.

1

— Я работаю только с теми представлениями, которые всем милы. Скажем, насилие, цветы, дети, женщины, дружба и смерть.

Томонобу Итагаки,
Wall Street Journal, 5 июня 2005

Томонобу Итагаки родился в 1967 году, то есть точно в год основания Tecmo. В детстве и юношестве он мало чем отличался от своих сверстников: безумно фанател от «гандамов», читал много комиксов, слушал американскую музыку и воображал себя рок-звездой. Любовь к мобильным боевым доспехам поначалу перевешивала. Вместе с братом он даже придумал игру про Zaku Mk.II; сам он «работал» дизайнером и художником, брат же отвечал за программный код.



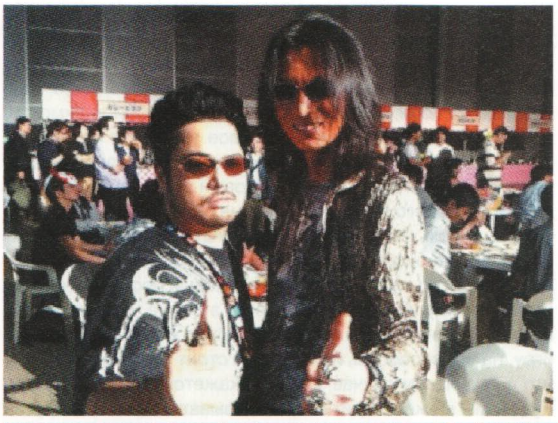
Итагаки ходил в школу при университете Васеда, закончил ее в 1985 и поступил в сам университет на юридический факультет, диплом получил в 1992 году. Получая высшее образование, Итагаки пристрастился к азартным играм. Обычные видеоигры его интересовали на тот момент мало, только девушки и карты, выпивка, сигареты, залы с игральными автоматами. Уже тогда он (иногда) одевался как рок-звезда и вел себя вызывающе – в том числе и в отношении «кохая», поступившего в тот же университет, на тот же факультет. Щекастого молодого человека в очках, много курившего, увлеченного файтингами, звали Кацухиро Харада, в будущем это – создатель Tekken. Он не увлекался «порочными и порочащими развлечениями», успешно закончил учебу и был принят на работу в Namco, последовав примеру «старшего» наставника.

Но что бы в то время не говорил Итагаки Хараде, работу он получил чуть ли не случайно. По одной из версий тогдашний президент Tecmo совершал «инспекцию владений» – сотен залов игральных автоматов, в которых тысячи саларимэнов оставляли семейные бюджеты, после чего на оставшиеся гроши напивались и ползли домой к женам вымаливать прощение. Экономику Японии трясло, одними из первых удар приняли как раз такого рода развлечения – послевоенное поколение легко было увлечь доступными забавами, но долго удерживать – нет, невозможно.

Итагаки встретился с действующим президентом Tecmo и имел непродолжительный разговор, а после недолгих размышлений отправился на собеседование и в 1992 году вышел на первый фултайм. Несказанно повезло: ему изначально доверили работать над графической составляющей консольной версии Tecmo Bowl.

Но компания все равно находилась на грани банкротства. Сотрудникам подолгу не выплачивали зарплату. Тогда же, по словам Итагаки, он решился сам сделать шаг навстречу славе – отправился прямиком в офис действующего президента компании и предложил ему сделать полностью трехмерный файтинг для консолей и аркадных автоматов, простой, зрелищный и динамичный, почти реалистичный – в общем, как Virtua Fighter, только в сто раз лучше. «Ситуация была из разряда «жизнь или смерть». В какой-то момент руководство, по всей видимости, решило, что уже ничего не потеряет – если последний проект не окупится, то все мы окажемся на дне и нам придется искать новую работу». Более того, файтинг был выбран неслучайно. В игровой индустрии о Street Fighter II ходили легенды, такой успех мечтал повторить каждый. Так что Dead or Alive – это не столько музыка. Это реальная ситуация, в которой оказалась Tecmo.

2

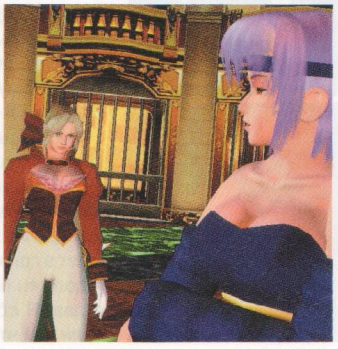


Итагаки и Харада знают друг с друга с университета. Харада стал носить солнцезащитные очки в том числе и в знак поддержки Итагаки.









«Я думал о том, чтобы бросить разработку видеоигр. Я сказался больным и не ходил на работу, пил с ночи до утра, рыдал, пересматривая «Армагеддон» с Брюсом Уиллисом, переслушивал игравшую там песню Aerosmith, а в мгновения трезвости занимался своей чудесной дочерью. Фильм она пересматривала вместе со мной».

Dead or Alive 2 была огромным шагом вперед – речь шла уже не об успешной пародии на Virtua Fighter, но об одном из самых популярных трехмерных файтингов. В аркадах игра появилась в 1999 году, затем состоялся релиз на Dreamcast и PlayStation 2. По логике производства, консольные версии всегда включали в себя множество исправлений и дополнений, созданных на основе отзывов геймеров. Так и в случае с версией Dead or Alive 2 для PlayStation 2 Итагаки хотел серьезно доработать игру – в том числе и для того, чтобы помахать копией перед носом Харады и наговорить ему язвительных гадостей.

Но все случилось иначе. «Однажды к нам, в офис Team Ninja, пришел менеджер по продажам из Tecmo. Дедлайн надвигался, мы все работали днем и ночью. И вот он попросил дать ему рабочую версию игры, чтобы он поиграл дома – для ознакомления, так он тогда сказал. Бери, конечно, ответил я. Но никто из руководства Tecmo, которую к тому моменту опять тянуло на дно, не запустил билд у себя дома. Вместо этого диск отвезли на завод. Без моего ведома. Да, даже в таком виде игра была замечательной, и Tecmo, получив много денег, продлила свое существование. Проблема в том, что я оказался не в силах перебороть депрессию из-за того, что невольно выпустил на рынок незаконченный продукт, не отвечавший моему представлению о качестве». Tecmo удалось загладить вину – в том же году в продажу поступила Dead or Alive 2: Hardcore, куда как раз было включено все задуманное командой изначально. Но с тех пор Итагаки не упускал случая пройтись по Tecmo. «Безответственное руководство, ошибочные решения, люди, которые не могут отвечать за свои слова».

Отвечая на вопрос, правда ли, что первый DOA был написан на движке Virtua Fighter 2, Итагаки обычно улыбался. «Нет, это все слухи. Но Sega нам действительно помогла в разработке, помогла понять систему координат трехмерного файтинга».



▼ Руководитель бывшей студии Team Ninja Еске Хаяси и продюсер DOA5 Ёхэй Симбори.

«Сначала они включают в игру недоделанные «идеи», а затем почему-то их убирают. TAG-режим, стены, джаглы. Я никак понять не могу: то ли они слишком нетерпеливые, то ли ума не хватает, то ли способностей. Очень странные люди. Каждая из перечисленных идей может стать конфеткой, если доработать ее, довести замысел до конца. (смеется) О, и кстати, парни, давайте не будем размусоливать это и пытаться спрятать доисторическую природу вашего продукта, рассуждая про «бонусную игру». Я это уже пять лет говорю, не так ли? Если у вас есть время сделать «бонусную игру», или как хотите называйте, так что ж вы не придумаете крутой экшн и не начнете продавать его как отдельный продукт? Кстати, если вы задумаетесь над тем, чтобы включить туда «уникальную» забаву с мячиком на пляже, то, пожалуйста, лучше сделайте отдельную игру про волейбол. (смеется) Ой, а ведь я совсем забыл кое-что важное. Вы же, парни, уже сделали офигительный экшн, не так ли? Как там он назывался? Кажется, NINA: Death by Degrees».

Томонобу Итагаки не вел диалог с Namco. Ему были неинтересны ответы скромного в то время Кацухиро Харады, потому что никто из японских продюсеров в принципе не контактировал с западной прессой. У Итагаки же был хороший друг – редактор сайта 1UP Джеймс Милке, под чьим началом стали появляться материалы, которые сегодня бы назвали «записями в блоге». Там руководитель Team Ninja не упускал случая пройтись по главному на тот момент (речь идет о 2005 годе) конкуренту – сериалу Tekken. Итагаки, например, довольно подробно расписал пять своих любимых видеоигр, но когда дошло до ненавистных ему, то церемониться не стал – перечислил все Tekken с первого по пятый, прокомментировав все одним словом («Ненавижу»), и лишь в конце позволив себе небольшое высказывание, суть которое сводилась примерно к следующему: ну-ка перестаньте делать видеоигры, у вас не получается, а кстати: Nina: Death By Degrees – позорище.

Харада никогда не отвечал Итагаки в западной прессе. В японской прессе конфликты улаживал издатель, однако далеко не все выпады доносились до родной аудитории и волновали ее, и потому со стороны все происходящее напоминало странное представление на потеху американцев, не сказать, что хорошо себе представлявших кто это вообще такой и чем ему не нравится Харада («а кстати, что это за человек и как связан с Tekken?»). Это сегодня все, по примеру Есинори Оно, вылезли из офисного убежища и первым делом стремятся показать свое лицо, заявить о себе как о сильной личности, которой по плечу управление командой разработчиков и понимание интересов широкой аудитории. А тогда этим занимался только Итагаки. Его можно цитировать бесконечно: в абсолютно каждом интервью, данном в 2005 году, есть подколка в адрес Namco. А иногда – довольно обидные, неприятные слова.

Позднее Харада вспоминал: «Я думаю про Итагаки. [Когда редактором 1UP был Джеймс Милке] вышел материал про пять самых ненавистных ему игр, где на первое, второе, третье, четвертое и пятое место попал Tekken, наделал много шуму. Но мне интересно, что он сказал бы про актуальные сейчас [в 2011 году] выпуски, если бы продолжал заниматься Dead or Alive? Он наверняка опять бы сказал, что ненавидит Tekken, а лучшей игрой назвал бы Dead or Alive, но его ответ мне бы хотелось услышать. В прошлом Итагаки не упускал возможности ляпнуть гадость про Tekken, особенно в статьях на 1UP. Была пара моментов, когда я приходил в бешенство от того, что он там говорит». Харада также вспоминает одно из интервью Итагаки после ухода из Team Ninja, в котором его просят дать комментарий относительно новых выпусков Tekken. Тогда Итагаки сказал: «Ну, мы больше не занимаемся разработкой файтингов, так что я не тот человек, который может себе позволить комментировать чужую работу».

Примерно той же осенью редактор Famitsu Xbox 360 сделал серию совместных интервью Итагаки и Харады. Беседа вышла стерильной, без громких слов. Итагаки рассказывал о THQ и, как ни странно, проблемных моментах работы с американским издателем, Харада же особенно не выступал. Оба сидели в темных солнцезащитных очках. Несколько дней спустя, уже в другом интервью, для журнала Arcadia, Харада пожаловался на отсутствие такого сильного, мотивирующего на работу и самосовершенствование соперника, как Итагаки. Примерно тогда же Tecmo Koei заявила Dead or Alive 5, и Еске Хаяси, по всей видимости, желавший продемонстрировать свое участие и понимание ситуации, решил прокомментировать эти слова: «Я встречался с Харадой всего несколько раз и таких глубоких отношений, как у него и Итагаки, у нас не было. Но мы не ударим в грязь лицом, мы сделаем Dead or Alive 5 лучшей файтинг-игрой. Мы не будем тратить время на подобные разговоры, и вместо этого вложим душу в наш новый проект. Соперничество между Итагаки и Харадой – это уже часть истории, которую мы не станем повторять. Мы покажем через нашу игру, на что способны, и что с нами стоит считаться. Потому что в противном случае это все окажется просто словами. Ну да, мы можем ходить и рассказывать, какая мы крутая новая команда и как мы надерем зад конкурентам. Но так нам никто не поверит. Так что сначала нам надо сделать игру, показать ее, чтобы ее оценили другие и сказали: «Вот как хорошо вы сделали!». Это было первое интервью Хаяси, в котором он позволил себе не согласиться с видением Итагаки. Более того, это была первая прямая речь нового руководителя, в которой он называл бывшего начальника по имени. На протяжении двух лет Хаяси вместо фамилии использовал слово «семпай», и только в 2011 году решил перейти в наступление (впрочем, скромное и ни к чему не приведшее) – показать, что он больше не «ученик», и «наставник» ему не нужен.

Реакция Итагаки не заставила себя ждать. «Они говорят так, потому что они [Team Ninja] типичные простые японцы. Харада и я – мы безумные».

Но в чем настоящая причина ненависти именно к Namco? Искрой стала радиореклама Tekken, запущенная в Японии в день релиза Dead or Alive. «Давайте-ка я расскажу, как все было на самом деле. Рано утром мы в офисе празднуем сдачу кода и слышим рекламу, в которой наш продукт втаптывают в грязь. Я – отец Dead or Alive. Я отец этой компании. И я должен был позволить им оскорблять мою семью? Черта с два. Я сброшу сто атомных бомб на головы засранцам, если они что-нибудь подобное еще раз выкинут!»



















4

7 ноября 2006 года сразу несколько японских печатных изданий опубликовали новостные заметки о готовящемся судебном разбирательстве между бывшей сотрудницей компании Tecmo и руководителем дочерней компании Tecmo, Team Ninja, Томонобу Итагаки. Женщина, чье имя не называлось, обвиняла создателя Dead or Alive в разного рода сексуальных домогательствах, и причем весьма настойчивых, не прекращавшихся с 2003 года, из-за которых ей пришлось уволиться с работы и которые разрушили ее личную жизнь. Реакция Итагаки была незамедлительной: «Ну, мы целовались, но она вроде в этот момент не кусалась». После этих слов в Tecmo словно заклеили Итагаки рот – он держался сравнительно скромно вплоть до следующего судебного разбирательства, инициатором которого стал сам.





В том деле о сексуальных домогательствах суд полностью оправдал Итагаки. Но до вынесения решения суда в Tecmo провели внутреннее расследование, в ходе которого установили, что хотя бывшая сотрудница компании использовала это дело в своих личных корыстных целях, сам Итагаки тоже не одуванчик, и должен быть понижен в должности за то, что «смешал личные дела с корпоративной ответственностью». Итагаки потерял всякое влияние в Tecmo. Позднее Ясуда ему сказал: «Если что-то не нравится, собирай манатки и проваливай отсюда».

Слышать такие заявления было странно. Дело в том, что изначально в своих играх Итагаки рассказывал историю семей. По сути, два его сериала – это два ребенка. Один свой – Dead or Alive, другой приемный – Ninja Gaiden. И персонажи этих выдуманных миров, как правило, либо хотят семью, либо отстаивают семейные или клановые интересы. И все они – часть семьи Team Ninja. У самого Итагаки, как уже упоминалось, есть дочь. Он женился сразу после того, как получил первое повышение в Tecmo, т.е. когда Dead or Alive «выстрелил». После того, как он встал у руля Team Ninja, о личной жизни он почти ничего не говорил, про семью почти не вспоминал. Разве что любил показывать журналистам хранящуюся в офисе катану (в переговорке стоит несколько катан сразу), сделанную якобы его отцом. «Пользоваться ею мне нельзя, у меня нет лицензии. Но вот на висит и пугает сотрудников. Работает, в общем».

Но как Итагаки не хотел ничего рассказывать о своей личной жизни, так и не выносил сор из избы – почти никогда не делился особенностями трудовой дисциплины именно в Team Ninja. В этом смысле показательно то, что после его «послания народу», в котором он просит Tecmo выплатить ему и остальным сотрудникам доверенной ему студии все обещанные деньги, а также просит прощения у фанатов за то, что не может больше заниматься Ninja Gaiden и Dead or Alive, потому что права на торговые марки ему не принадлежат, многие сотрудники – дизайнеры, художники, даже моделеры и люди, ответственные за прорисовку текстур – ушли вместе с Итагаки. В первые дни после ухода акции Tecmo упали. Кроме того, Итагаки свои деньги все-таки вернул, через суд. И этим чуть не разорил Tecmo. Получилось символично: снова ситуация Dead or Alive, и снова все зависит от заносчивого злословящего «аутсайдера» японского игровой индустрии, хулигана, который лучше скрутит пополам мир, чем признает необходимость под него прогнуться.

Покидая Team Ninja и Tecmo, Итагаки все-таки сомневался и раскаивался в сгоряча принятом решении. Тогда он говорил, что очень сожалеет, что не сможет сделать Dead or Alive 5, хотя во время разработки и после выхода четвертой части говорил иначе: «Dead or Alive 4 – это вершина развития сериала, ничего лучше придумать нельзя, выпустить пятую часть – значит потерять лицо». Вот это «потерять лицо», к слову, в поздних интервью Итагаки встречается довольно часто. Так, он всегда испытывал симпатию как к мощной игровой платформе именно к Xbox и Xbox 360, поэтому «порты» Ninja Gaiden для PS3 тоже воспринимал как «способ потерять лицо». Портами занимался в том числе и Хаяси. Порты, несмотря ни на что, абсолютно провальными (исключая последний – Ninja Gaiden Sigma 2 Plus) не были. При этом Итагаки старался вообще не упоминать сотрудников, отказавшихся уйти из Team Ninja вместе с ним, и всегда избегал упоминания Хаяси, то ли из уважения, то ли, напротив, из плохо скрытого пренебрежения к «предателю». Однако он прокомментировал рекламную кампанию Ninja Gaiden Sigma 2 для PS3, где прохожие трогали женскую грудь, замурованную в стене, и трясли джойпадами перед телевизором: «Вот это и значит – потерять лицо».



▸ Итагаки всегда говорил, что выбирает Xbox как самую мощную игровую платформу. В годы сотрудничества с THQ он обычно говорил еще, что только американцы понимают как превратить видеоигры в успешный бизнес, а без денег такого рода творчество невозможно.

5



«Вот вам нравится какая-нибудь модель, идол, актриса, да кто угодно на телевидении. Таких фанатов как вы у нее сотни тысяч. И что, она из-за этого должна сниматься в видео для взрослых? Некоторые снимаются, но некоторые делают сравнительно приличные фотографии для специальных фотоальбомов. Покупая их, вы не только признаетесь в любви модели, вы воспитываете эту любовь. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball – то же самое». Так Итагаки описывал оригинальный Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball для Xbox 360 – игру про то, как полуголые героини Dead or Alive играют на пляже в волейбол и трясут, трясут, все никак не вытрясут.

Ранее, в 2002 году Итагаки дал интервью Xbox Nation в офисе Team Ninja, в ходе которого он чуть подробнее изложил свое представление о скандальном пляжном волейболе. «Нет, смысл игры не в сексе. Ключевое слово – рай. Да, в Японии это игра «от восемнадцати и старше», но это не развлечение для взрослых. Давайте-ка я расскажу вам, что такое развлечения. Насилие. Секс. Дружба. Смерть. Удивление. Предательство. Танцы. В этой игре есть только часть перечисленного. Ценность этой игры как развлечения определяется следующим образом: сначала – красота, затем – секс. И после – юмор».

Далее между ним и журналистом разворачивается потрясающий диалог.

«**XBN** А правда, что можно играть одной рукой? Оставляя вторую, ну, свободной?

Итагаки Да. Но я хотел специально упростить управление. У меня есть пятилетняя дочь. Хочу, чтобы она легко могла пройти эту игру.

XBN Вы хотите, чтобы ваша маленькая дочь играла в ЭТО?

Итагаки Окей, не буквально. DOAX имеет некую глубину, но вместе с тем и доступность. Она использует две кнопки, но если хотите, можете нажимать одну. И крестовину.

XBN Но мужики-то наверняка купят ее из-за привлекательных девчонок. Какой наиболее рискованный элемент в Beach Volleyball?

Итагаки Вы удивитесь, но игра-то не про секс. Девочки красивые, но я думаю о них как о своих дочерях. Они мои дети!

XBN Обнаженки нет?

Итагаки Никогда! Что вы за отец, если хотите показывать своих дочерей нагишом?

Итагаки Но даже если мы показываем соски, это не значит, что мы подразумеваем сильный сексуальный подтекст. Это элемент красоты, доступный только реалистичному развлечению. Это рай!

XBN Мужской рай.

Итагаки Возможно. Но когда я вижу эту, я чувствую красоту. Я чувствую любовь этих персонажей. И хочу, чтобы игроки чувствовали то же».

«Старый состав Team Ninja опирался на «мозговой центр», группу из нескольких человек, которые принимали все решения. И вся разработка вращалась исключительно вокруг них. Это означало, что мы не могли выходить за установленные ими рамки. Делали то, как они говорят, смотрели туда, куда они показывали. Но сегодня в Team Ninja все иначе. Сегодня каждый сотрудник компании думает о себе как о превосходном разработчике, и о том, что лично он может придумать, чтобы сделать игру лучше. Таким образом, мы как бы соединяем наши силы, чтобы сделать самые лучшие игры, и мы уверены в том, что Team Ninja сейчас – это самая сильная команда в истории». Так отвечал Еске Хаяси на непрекращающийся поток вопросов о том, что изменилось после скандального ухода Итагаки.

«Я не продюсер, – говорил Итагаки в интервью перед релизом Ninja Gaiden II. – Я лидер. Когда мы начали разработку Ninja Gaiden II, я задумался – так, чего не хватало оригинальной игре, и что я должен сделать, чтобы не разочаровать американскую аудиторию? Я попросил команду доработать Ninpo, сделать похитрее система восполнения здоровья, придумать поинтереснее оружие и самое главное – сделать уровни уникальными, запоминающимися, но и грамотно вписанными в видеоигру. Я приходит к ним каждый день и спрашивал: «Показывайте, что у вас получается». Они показывали. Я проходил собранный отрезок уровня. Говорил, что мне не нравится, что нравится, где и в чем я сомневаюсь. На следующий день они переделывали все под мое видение. Я опять давал указания переделать. И так продолжалось до тех пор, пока я не говорил «Вот, теперь похоже на то, что я имел в виду».

Поначалу руководство Еске Хаяси внушало оптимизм. Он начал с правильных в представлении большинства шагов: выпустил Ninja Gaiden Sigma 2 на PS3, взялся за освоение новых платформ. И если Metroid: Other M получилась игрой неплохой, то все остальное, на чем Team Ninja набила руку, выходило из рук вон плохо. В той же Sigma 2 хорошо заметны «швы», скрепляющие контент, придуманный при руководстве Итагаки, и содержание, добавленное после его ухода. И чем дальше, тем хуже. Dead or Alive Paradise для PSP никто не понял и не признал – кому нужна некрасивая портативная игра про красивых (в оригинале) женщин, которая к тому же и плохо работала и не привнесла ничего нового?

Однако настоящие проблемы начались с выходом Ninja Gaiden 3 и Dead or Alive 5. Team Ninja слажали. Причем если в случае с Ninja Gaiden 3 вина целиком и полностью возлагается на Еске Хаяси, который изначально установил неверное направление разработки, то с Dead or Alive 5 сложнее, потому что за нее отвечал Ёхэй Симбори. Он со студенческих лет был заядлым любителем файтингов, даже сам устраивал турниры. После получения диплома устроился в Tecmo – занимался тестированием Dead or Alive Ultimate. По-настоящему его талант раскрылся только в Dead or Alive 4, где большинство новых идей в плане именно боевой системе он приписывает себе. Правда это или нет, ответить сложно – Итагаки не подтвердил и не опроверг эти смелые заявления.

Смысл в другом: какие бы талантливые люди ни работали в Team Ninja, именно железная рука воспитанного создателями Tecmo Bowl и оригинального Ninja Gaiden могла заставить их создавать по-настоящему культовые вещи. В том отношении имеет особое значение история с тем же Симбори, которого поначалу пробовали сделать вторым лицом для распознавания публикой, вроде Хаяси, но позже запретили ему вообще всякие контакты с прессой. В одном из интервью для сайта Gamasutra он раскрыл некоторое подробности происходящего внутри обновленной Team Ninja после того, как появились первые отзывы прессы и игроков. «Мы все были шокированы. И хотя я сам разработке не участвовал, я хорошо это запомнил и понял, что нужно пересмотреть свой взгляд на игру и то, чего от тебя хотят фанаты. Мы об этом не думали, мы хотели привлечь новую аудиторию. Но даже сейчас, когда я изучая отзывы, понимаю, что все они одни и те же и за последние годы не изменились». Но изменилась Team Ninja. Симбори ратовал за турнирную составляющую, Хаяси утверждал, что сам по себе, без шага навстречу большинству, хороший баланс игру не продаст. Получилось что получилось. Отзывы те же. Принимая удар за ударом, Team Ninja не смогла оправдать доверия Tecmo Koei. Но самое главное: она дважды нарушила обещания, данные фанатам (подробнее об этом читайте в нашей рецензии на DOA5 на сайте gameland.ru). После выхода DOA5 в Интернете как грибы после дождя стали появляться изображения героинь в откровенных позах и нарядах с ехидными комментариями. «Что же стало с «менее сексуальным» DOA5, Хаяси?» Или: «Не умеешь делать – гони порнуху!». Японские блоги и форумы не щадили выступавших на публике сотрудников Team Ninja. Началась травля.



▲ Мужчина в цветастом поло слева – это и есть бывший президент Tecmo, Ясуда, обманувший Итагаки и других сотрудников Team Ninja. Сейчас работает в Kadokawa Games продюсером.

▼ Игра с выталкиванием попой соперниц была взята из шоу «Японские забавы», некоторые сезоны которого показывают по телеканалу 2x2.

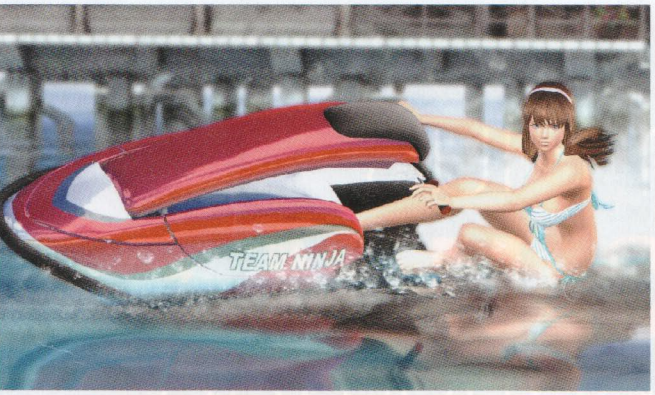


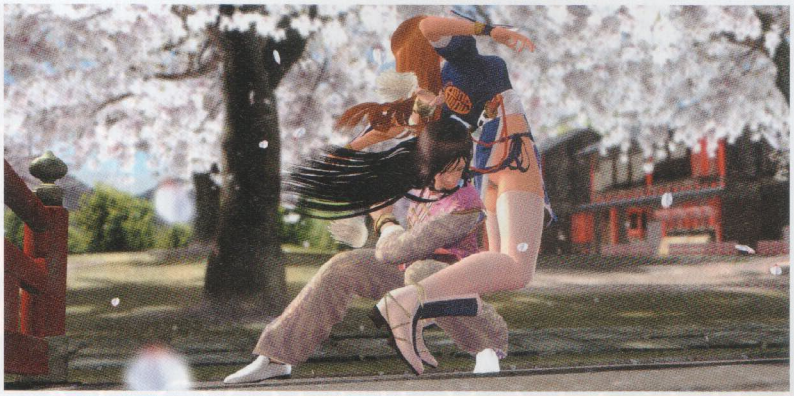
7

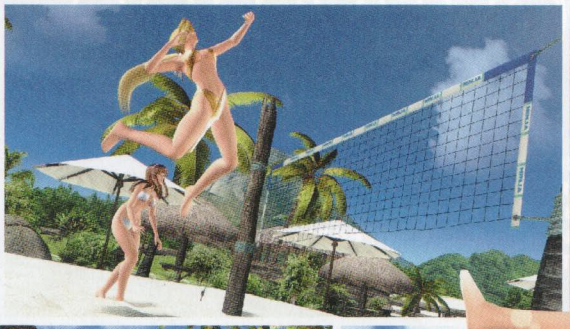
«На самом деле, когда я закончил работу над Dead or Alive 3, мне уже не хотелось снова включать DOA2. Когда я возвращался домой, моя дочурка просила поиграть с ней в «игру про Касуми» [DOA2], но я говорил – нет, не будем, я сделал новую игру для тебя, подожди немного и тебе она обязательно понравится. Так что дома мы играли в основном в игры Nintendo. Какие? Animal Forrest, конечно, и Mario Kart… Честно говоря, она чертовски хороша в Mario Kart».

Сейчас Итагаки особенно часто вспоминает прошлое. Он все еще занят разработкой собственной игры, активно ищет издателей, но ничего о ней не рассказывает – возможно, потому что нечего. Его приглашают на всякого рода мероприятия и конференции, он выпивает с Кодзимой и Харадой и постоянно вспоминает прошлое. Он не поддерживает отношения с другими сотрудниками Tecmo или Team Ninja, но и старается не обидеть их словами. Он стал спокойнее. Как сам он признается, наверное, из-за того, что привык легко отказываться от всего. «Кодзима вот не может отказаться от MGS. А я бы на его месте – запросто». Кажется, лукавит. Удивительно, что он еще ничего не сказал по поводу фактического уничтожения Team Ninja. Теперь ведь это не просто потеря лица – это потеря имени, чести.

Итагаки удалось выиграть в том суде против Tecmo, как и его бывшим сотрудникам, также подавшим иски. Решающим доказательством стала аудиозапись, втайне сделанная одним из продюсеров Team Ninja и предоставленная суду. На ней президент Tecmo, Ясуда, говорит о том, что рингфу (форма договора) была одобрена подписана всем советом директоров. Это шло вразрез с его предыдущими заявлениями, согласно которым бонусы Итагаки обещал скончавшийся бывший президент Tecmo в обход совета директоров. Интернет забурлил. «Ясуда мошенник!» Ясуда ушел со своего поста «по личным обстоятельствам». Сейчас он работает в Kadokawa Games. **СИ**















▲ В японских СМИ устроенный Итагаки скандал освещали много и часто. Правда, речь шла не о любви к геймдизайнеру. Tecmo была компанией, специализировавшейся на азартных играх долгие годы, ее обвиняли во всех смертных грехах, писали даже про связи с преступным миром. Ясуде досталась дурная репутация вместе с постом президента.













Виталий Гуз



Sony долго и болезненно разгоняла PlayStation 3 и прилагаемый к ней PlayStation Network. Последний еле-еле тягался с Xbox Live лишь за счет того, что оставался полностью бесплатным. Отсутствие в нем абонентской платы предлагало владельцам приставок бесплатный онлайн-мультиплеер во всех играх для PlayStation 3. Но одного этого было недостаточно, чтобы выделить сервис среди конкурентов, в том числе и на фоне набиравшего популярность Steam.

Все изменилось, когда за дело взялся Кадзуо Хираи. Нынешний генеральный директор всей Sony получил этот пост как раз за заслуги в качестве президента Sony Computer Entertainment. Он фактически поднял с колен PlayStation 3, устроив тотальный ребрендинг приставке и сопутствующей ей цифровой службе. Он же ввел и ее платное расширение, о котором впервые упомянул на Tokyo Game Show 2009.

PlayStation Plus в России: настоящее и будущее

ВОСЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ НАСТУПАЕТ. НЕТ СМЫСЛА ГОВОРИТЬ О ЦИФРОВЫХ СЕРВИСАХ ДИСТРИБУЦИИ КАК О ЧЕМ-ТО ДИКОВИННОМ – ОНИ СЕЙЧАС ПРИЛАГАЮТСЯ НЕ ПРОСТО КО ВСЕМ ПРИСТАВКАМ, НО И К КАЖДОМУ МЕДИА-УСТРОЙСТВУ. СЕРВИСЫ ЭТИ БЫВАЮТ РАЗНЫМИ, КАЖДЫЙ ПО-СВОЕМУ ПЫТАЕТСЯ ПРИВЛЕЧЬ КЛИЕНТОВ, НО ЛИШЬ ЕДИНИЦАМ УДАЕТСЯ ПРЕДЛОЖИТЬ ПУБЛИКЕ ЧТО-ТО ПОИСТИНЕ УНИКАЛЬНОЕ. PLAYSTATION PLUS – КАК РАЗ ТАКОЙ СЛУЧАЙ.

Как результат, на E3 2010 был официально анонсирован PlayStation Plus, позиционировавшийся как набор приятных дополнительных функций для PlayStation Network. Запуск состоялся через три недели после выставки, и, несмотря на столь скромную подачу, PS Plus стал самой приятной необязаловкой, которую можно встретить в онлайн-сервисах.

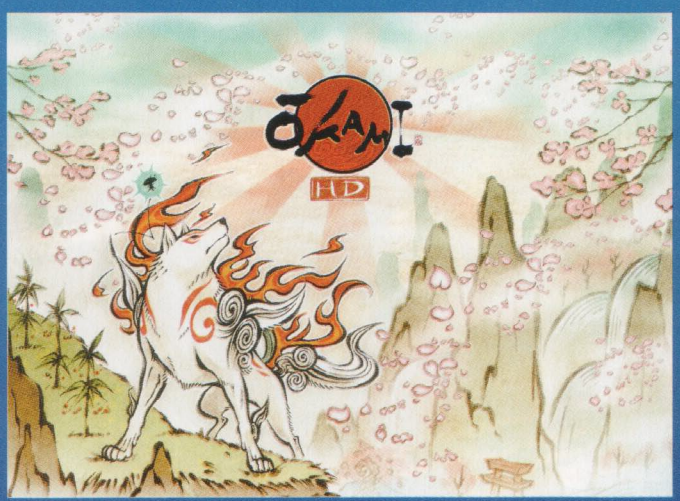
Первый год PS Plus работал по своей изначальной схеме: предоставлял возможность автоматически скачивать и устанавливать все нужные обновления, получать ранний доступ к демо- и бета-версиям игр, а также покупать некоторые новинки на сервисе со скидками невиданной щедрости. Чуть позже добавился функционал по хранению игровых сейв-файлов на удаленных серверах, а также открылись часовые пробники полных версий игр, доступных для приобретения в PlayStation Store. Несмотря на то, что цена на годовую подписку на PS Plus ничем не отличалась от таковой для Xbox Live, для публики и прессы было неочевидно, чем же он выгодно отличался от давно окрепшего и уверенно шагавшего сервиса Microsoft. Даже сама Sony не стесняясь заявляла, что PS Plus – это возможность для поклонников PlayStation лишний раз сказать компании спасибо. На самом деле, вся прелесть PS Plus – в том, что он стал дарить всем своим подписчикам игры. Просто так. И никто даже не



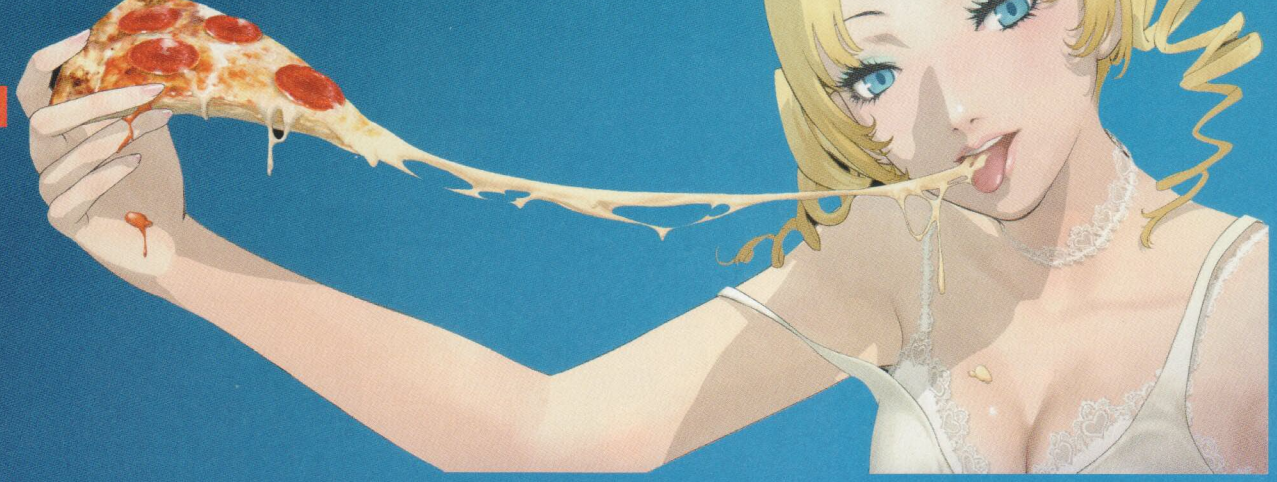
заметил, что Sony потихоньку совершает революцию в сфере цифровых услуг, в отличие от прямолинейного Xbox Live.

Сервис Microsoft любим многими, и это неудивительно. Но тамошняя политика обслуживания слишком угрюма в своей простоте: либо платите и получаете общий для всех пакет услуг, либо никакого вам онлайна и прочих стандартной мишуры. PSN же бесплатен по умолчанию, что ставит PS Plus в совершенно другую весовую категорию: он даже и не намерен тягаться с конкурентами, в частности в лице «золотого членства» в Xbox Live. PS Plus впору сравнивать с до сих пор игнорирующим Россию сервисом Netflix, предоставляющим подписчикам возможность по выгодной цене приобретать или арендовать фильмы и сериалы в великолепном качестве. PS Plus не является сервисом по аренде игр, но он дарит их своим клиентам поочередно с возможность играть в них в любое время, пока не истечет подписка. Цифровая дистрибуция сейчас уверенно шагает в сторону аренды контента через абонентскую плату – в кино этим занимается Netflix, в музыке о себе заявил Spotify, а Sony с PS Plus первыми создают такого рода сервис в сфере видеоигр. Настоящий, с играми на жестком диске вашей приставки, а не где-то в облаке.

PS PLUS СТАЛ САМОЙ ПРИЯТНОЙ НЕОБЯЗАЛОВКОЙ, КОТОРУЮ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ В ОНЛАЙН-СЕРВИСАХ.



Забавно то, что Sony сама этого сначала не осознала. Не было бы счастья, да несчастье помогло: весной 2011-го PSN подвергся атаке хакеров, и сервис приостановил свою работу вплоть до начала лета. Помимо того, что владельцы PS3 лишились возможности играть в онлайне и совершать покупки в PlayStation Store, под угрозой оказались их контактные и платежные данные. Это был огромный удар для компании, но она проявила выносливость и не потеряла лица, признав свою вину за слабую защищенность сервиса. Окончательно реабилитироваться в глазах публики Sony помог как раз PS Plus, бесплатную месячную подписку на который они предоставили всем тем, кто был зарегистрирован на PSN до его взлома и закрытия. Именно в честь акции «Добро пожаловать обратно» (Welcome Back) всем подписчикам PS Plus стал раздаваться бесплатный Burnout Paradise. Такой щедрый дар был оценен публикой по достоинству, и за ним последовали многие другие игры, которые все чаще стали поступать на сервис, пополняя библиотеку бесплатных игр подписчиков. Из милого набора опциональных услуг PS Plus превратился в самую настоящую цифровую коллекцию игр за абонентскую плату. Такое звание за собой сервис окончательно закрепил после конференции Sony на выставке E3 2012, в честь которой компания подарила всем подписчикам PS Plus целую дюжину крупнобюджетных игр для PS3 (несколько меньше для России). В



дальнейшем после выхода PS Vita к этому постоянно обновляющемуся набору подключились 6 игр для новейшей карманной консоли.

Спрашивается, что с такой щедрости имеет сама Sony? Неужели им выгодно раздавать ААА-игры, фактически ставя подножку их продажам в рознице, да и через тот же PlayStation Store? Ответ очевиден: да, выгодно, ибо главная цель PS Plus не в раздаче игр по подписке, а в привлечении абонентов к покупке игр на сервисе со скидками. Сезонные скидки в PlayStation Store, к слову, уже давно походят на грандиозные распродажи в Steam, и PS Plus славно подыгрывает магазину, обеспечивая еще больше выгоды для покупателей. В результате подписчики получают игры, а Sony – гарантированные продажи. Настоящий win-win.

Те жители России, которые знакомы с PS Plus не понаслышке, знают, что он во многом уступает американскому аналогу. Но зря ругать сервис все же не стоит: самые тяжелые его деньки позади, и PS Plus в России уже год как держится на общеевропейском уровне. Каждый новый подписчик мгновенно получит доступ к актуальной на текущий момент цифровой коллекции ААА-игр как для PS3, так и для PS Vita. К упомянутым выше скидкам на игры и DLC, а также часовым пробникам полных версий игр, можно добавить и бесплатные игры из цикла PSOne и PS2 Classics. Все это украшено ранним доступом к демо- и бетаверсиям, а также совершенно бесплатными аватарками, динамическими темами и прочими мелкими радостями, которые останутся вашими даже после окончания действия подписки на сервис.

ИЗ МИЛОГО НАБОРА ОПЦИОНАЛЬНЫХ УСЛУГ PS PLUS ПРЕВРАТИЛСЯ В САМУЮ НАСТОЯЩУЮ ЦИФРОВУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИГР ЗА АБОНЕНТСКУЮ ПЛАТУ.

Даже если она закончится, подаренные вам игры никуда не пропадут: стоит вам вернуться к PS Plus, как вы вновь получите доступ ко всем закрепленным за вашим аккаунтом тайтлам.

Все это касается лишь PlayStation Store, а PS Plus, напомним, дополняет весь PSN. Нынче всем подписчикам предоставляется 2 гигабайта места на серверах, уделяемого на хранение игровых сейв-файлов – по гигабайту на PS3 и PS Vita. Также крайне успешно работает функция автоматического обновления всего установленного на приставке программного обеспечения, в том числе и системной прошивки. Хотите, чтобы все ваши игры были пропатчены, пока вы спите или находитесь на работе? Не вопрос – PS Plus с радостью сделает всю работу за вас, и даже предоставит вам выбор, когда и что именно обновить.

Но это еще не все. Долгое время в России не был представлен один из главных компонентов PS3, делающий приставку полноценным домашним медиацентром: цифровые видеосервисы. Возрадуйтесь, ибо Sony намерена запустить не один, а целых две таких службы внутри русского сегмента PlayStation Network. Есть вероятность, что оба будут так или иначе взаимодействовать с PS Plus, как это происходит на западе с такими службами, как Qore. Какие именно сервисы ждут нас в России – хранится в тайне, но завеса над ней будет приоткрыта в ближайшее время.

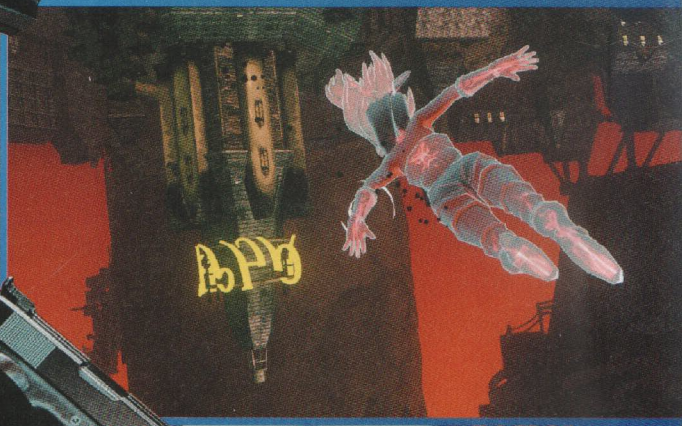
Подписка на PS Plus для владельцев PS3 и PS Vita фактически является признанием в любви к видеоиграм. Резонен вопрос: «А зачем мне платить за право играть в игры,





которые я намеренно не купил в свое время?» По той же причине, зачем вы обмениваетесь играми с товарищами. Тратить деньги на игру – осознанное решение. Зачастую это не просто решение, но и единственный способ проголосовать за развитие всей индустрии. Это работает – президенты Electronic Arts и Square Enix ушли со своих постов именно благодаря тем, кто «голосовал рублем». Поэтому не нужно всегда покупать те игры, которые хочется опробовать – можно просто подписаться на PS Plus, и уже самому решить, по вкусу ли вам Okami HD, Dead or Alive 5, Quantum Conundrum и многие другие творения различных калибров и мастей.

В апреле и мае российских подписчиков как раз ждут Hitman Absolution, Catherine, Malicious, Zero Escape: Virtues Last Reward, Sine Mora и многие другие вкусности. Есть также устойчивая линейка evergreen-тайтлов: inFamous 2, LittleBigPlanet 2 и Motorstorm Apocalypse для PS3, и Uncharted: Golden Abyss с Gravity Rush для PS Vita. Все они станут вашими сразу после активации подписки, а это экономия тысяч и тысяч рублей. Три месяца на PS Plus обойдутся вам в 585 рублей, год – в 1950, причем к последнему варианту по текущей акции добавят еще 3 месяца бесплатно. Совсем не стоит бояться подключиться к PS Plus сейчас, через 3 года после его запуска. Будущее у сервиса светлое, несмотря на то, что седьмое поколение консолей отживает свой век, а PlayStation 4 пожалует на полки магазинов уже в конце года. Ваши игры – они ваши до конца, как для PS3, так и для PS Vita. И кто знает, чем нас еще порадует Sony в отношении обратной совместимости. Вы ведь слышали про трофеи для игр с PS one? **СИ**





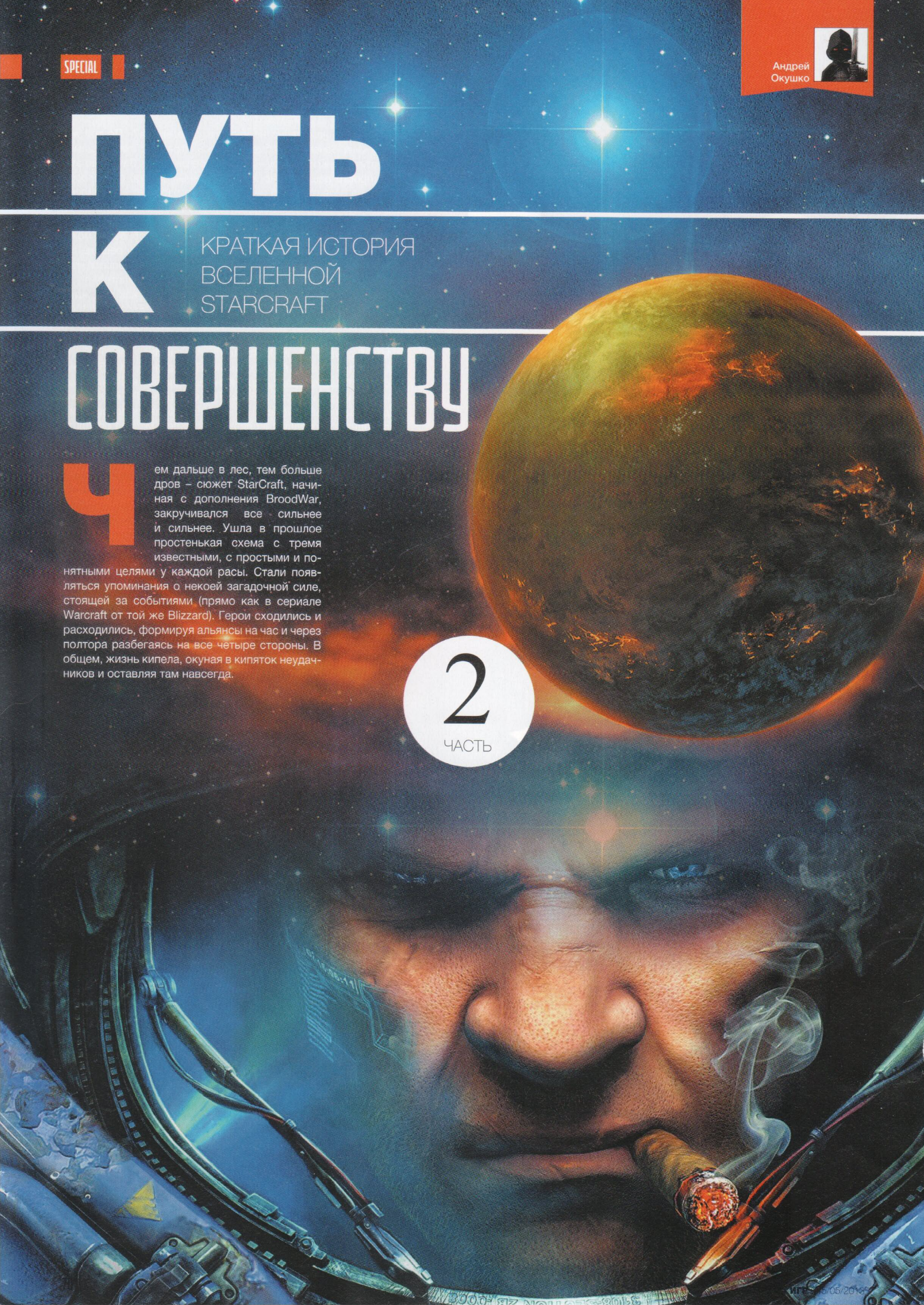
Андрей Окушко

ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ STARCRAFT

Чем дальше в лес, тем больше дров – сюжет StarCraft, начиная с дополнения BroodWar, закручивался все сильнее и сильнее. Ушла в прошлое простенькая схема с тремя известными, с простыми и понятными целями у каждой расы. Стали появляться упоминания о некоей загадочной силе, стоящей за событиями (прямо как в сериале Warcraft от той же Blizzard). Герои сходились и расходились, формируя альянсы на час и через полтора разбегаясь на все четыре стороны. В общем, жизнь кипела, окуная в кипяток неудачников и оставляя там навсегда.

2 ЧАСТЬ











НЕ ВИНОВАТАЯ Я!

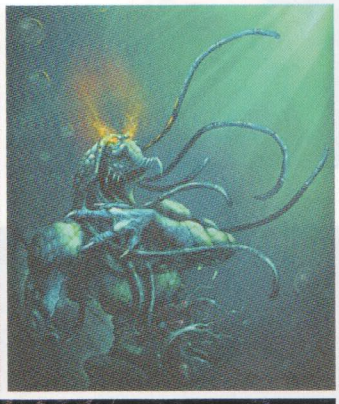
Если StarCraft был бенефисом Джимми Рейнора, то дополнение BroodWar стало звездным часом Сары Керриган. Хотя поначалу так и не казалось. Продолжилось все с печального (или не очень – это как посмотреть) момента, когда Тассадар врезался в Сверхразум, окопавшийся на столичном мире Протоссов – Айуре. Зерги, лишенные ценных указаний, все равно устроили резню: вспыхнула война всех против всех, в которой меньше всего шансов было у хозяев планеты. Деморализованные протоссы начали массовую эвакуацию. Куда? Представьте себе, на Шакурас, место жительства темных храмовников. Тамошняя правительница, матриарх Расжагал, приняла их пусть и не с распростертыми объятьями, но любезно. Не обижать же сородичей, совершенно не виноватых в разногласиях между ней и Конклавом?

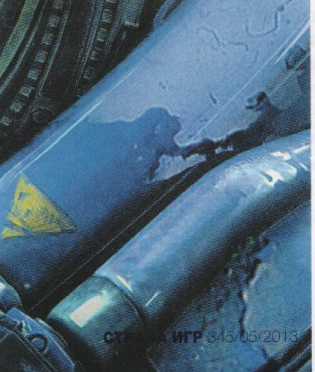
А тем временем Рейнор в очередной, сто сорок пятый раз, собрался пожертвовать собой. После потери Керриган, к которой он испытывал теплые чувства, Джимми не раз рвался на передовую, закрывая своим телом товарищей. То ли чувство вины, то ли утрата внезапно вспыхнувшей любви гнали его в самые опасные места галактики. Рядом с ним в этот момент встал Феникс – протосс, некогда столкнувшийся с гидралиском и победивший его, но получивший тяжелые травмы. И теперь герой, заключенный в экзоскелете драгуна, остался прикрывать отступление. Впрочем, великие персонажи так просто не умирают, и с парочкой храбрецов мы не расстаемся – вы еще услышите о них ниже.



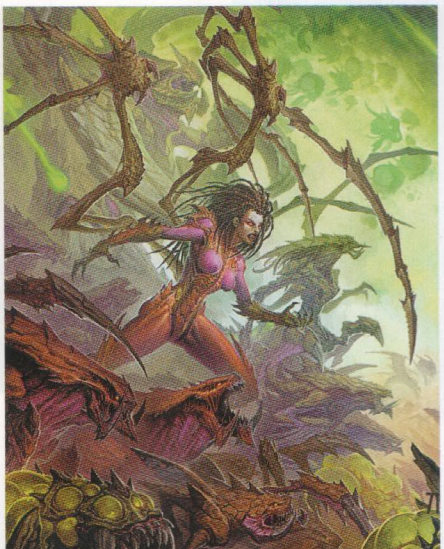
Тут-то на сцену и выбежала Сара Керриган. Изображая искреннее раскаяние, она била себя в грудь руками и всякими странными частями нового тела, во все горло крича: «Не виноватая я, он сам пришел!». Под «он» понимался Сверхразум, поработивший сознание Сары и заставивший выполнять приказы. Но уж теперь-то она перековалась и готова помогать в борьбе с любой угрозой сектору Копрул (еще бы, на просторах галактики как раз самозародился еще один Сверхразум, тут поневоле перекуешься). Почти все отнеслись к предложению союза со скептицизмом, но матриарх приказала, протоссы подчинились, долгий квест стартовал. План был прост: найти два кристалла, притащить в древний храм Ксел'Нага и жахнуть (при помощи древнего оборудования) со всей дури так, чтобы зерги и дорогу к протоссам забыли. «Перворожденных» совершенно не смущало, что по дороге придется вырезать сколько-то там тысяч или миллионов терранов. В конце концов, «это для их же блага». Ага, конечно, слышали уже: «Цель оправдывает средства».





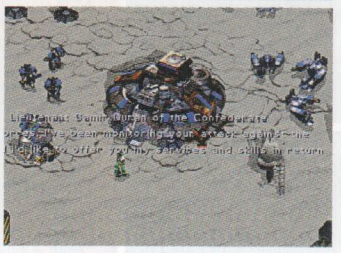






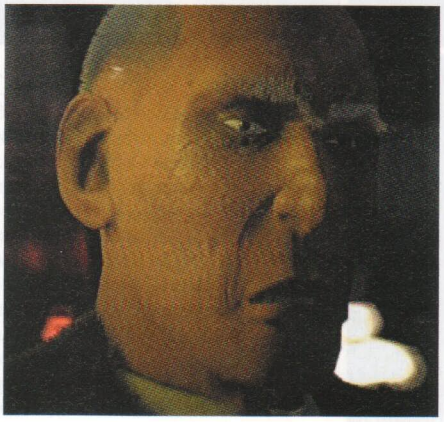






Пока суд да дело, Расжагал отдала странный приказ: убить Алдариса. Сотоварищи что-то заподозрили, Зератул-то знал, что матриарх всегда была разумна до осторожности и осторожна до разумности. Но приказ выполнили – дисциплину в рядах «перворожденных» никто не отменял. И только побив атакующих зергов, выяснили, что Керриган все последнее время управляла действиями их лидера. Горько пожалел Зератул об участии в этом альянсе, но был ли у него иной выбор? Впрочем, Сара aka Королева Клинков цели пока не добилась, и их пути тоже должны были пересечься снова.

И опять на арену выползла еще одна сила, да какая! Объединенный Земной Директорат (новое правительство прародины homo sapiens), все это время наблюдавший за отдаленным сектором, вмешался в конфликт. Огромный земной флот внезапно появился в окрестностях ключевых планет. Его главнокомандующий адмирал Жерар Дю Галль не собирался вести пустые разговоры, вояка до мозга костей начинал беседы с планетарными силами защиты с простой и понятной фразы: «Всем сдать оружие, поднять руки и построиться лицом к стене». Интересно, что ближайшим помощником Жерара был вице-адмирал Алексей Стуков (именно Stukov, а не Stukoff – этот товарищ по происхождению оказался русским).









Земляне не стали толочь воду в ступе, сходу атаковав Боралис. В погоне за базами данных они встретили некоего лейтенанта Самира Дюрана, возглавлявшего партизан-конфедератов. Быстренько договорившись о сотрудничестве, Самиру присвоили статус командира вспомогательного подразделения. Боралис пал, и силы Директората паровым катком пошли дальше. По ходу дела пострадали верфи Доминиона, на которых чинились или проходили профилактику линейные крейсера, с помощью которых земляне и победили пришедшую на помощь верфям армаду Эдмунда Дюка во главе с флагманом «Норадом III». Тут-то все и призадумались, а дальше-то что? Агрессоры оказались слишком мощны, чтобы справиться с ними в одиночку.

Впрочем, быстро только кошки родятся, а не дипломатия делается, и пока ответственные товарищи занимались релаксацией, флот Дю Галля завис над Тарсонисом, бывшей столицей конфедерации, где Стуков с Дюраном получили задачу уничтожить пси-разрушитель. Алексей возражал против этого решения, считая, что аппарат поможет справиться с зергами в дальнейшем. Но Самир подольстился к главнокомандующему, заявив, что земляне и так круты, не нужны им никакие новомодные штучки. Развернувшись, армада вломилась на Корхал, столицу Доминиона, и по доброй традиции взяла его штурмом. Августград, откуда Арктурус Менгск управлял своими владениями, пал, и сам новоявленный император уже почти оказался в лапах захватчиков, но… Но его голословное заявление «Я всегда побеждаю» внезапно оказалось правдой: невесть откуда свалившийся Рейнор вытащил заклятого врага.

Так бы Земля и заполучила контроль над сектором Копрулу, вот только кое у кого были другие планы. Этот кое-кто носил имя Самир Дюран и оказался агентом зергов (по крайней мере, тогда так казалось). Подставив силы Директората на Айуре, он свалил вину на Стукова. И Дю Галль поддался этим бредням, ведь















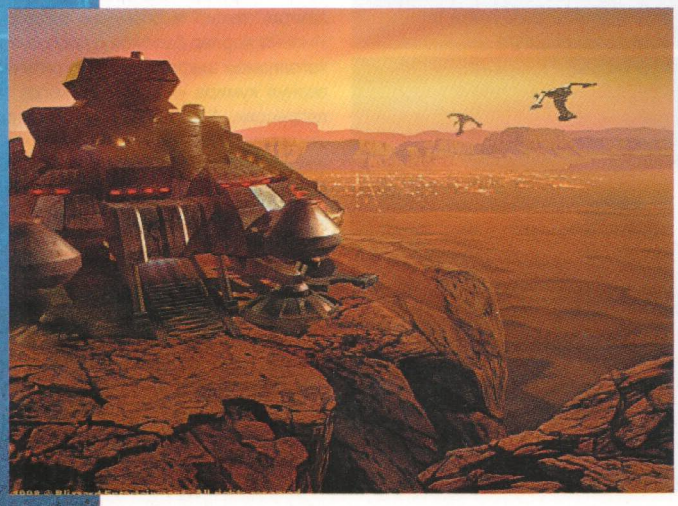


Алексей нарушил приказ и не уничтожил псиразрушитель, а единожды солгавшему веры не было. Стукова убили, Дюран сбросил первую из своих масок, и все окончательно запуталось…

И снова в секторе образовался противоестественный альянс: Керриган, Рейнор, Дюран, Феникс – более непохожих личностей в мире StarCraft встретить было трудно. Но Сара убедила всех, что надо грести сообща, раз уж они оказались в одной лодке. И погребли они на Тарсонис, чтобы Королева Клинков могла восстановить контроль хоть над частью зергов, оставшихся, похоже, единственной силой, способной противостоять пришельцам издалека. Заодно к альянсу подключили Менгска, предложив две альтернативы: контроль над Корхалом или комфортабельную камеру восемь на восемь. Угадайте с трех раз, что выбрал помешанный на власти «император всех терранов»?

Долго ли, коротко ли, но Корхал снова пал. Интересно, на этой планете вообще осталось коренное население? А то чуть что, ее сразу или бомбили, или просто штурмовали. Хотя довольно лирических отступлений, вернемся к нашим баранам – наши бараны в это время самозабвенно шли на убой. И пока Менгск в приступе радости орал: «Я снова император!», Королева Клинков запустила вторую фазу плана, прикончив Дюка и Феникса. По поводу первого Рейнор не особо горевал, но по поводу второго долго и смачно ругался. Ответ Сары показал, что не все еще потеряно, и в ней есть что-то человеческое: «А что такое? Он же всю жизнь мечтал умереть, как положено протоссу – в бою. Я просто помогла ему осуществить мечту». Правда, лучше б в ней было хоть что-то хорошее, чем такое.

Однако «дело всей жизни» Керриган еще не было закончено, новый Сверхразум, попавший в руки землян, мешал ей взять контроль над зергами. Учинив в рядах паразитов маленькую победоносную гражданскую войну, она вновь склонила Зератула к сотрудничеству. На сей раз в насильственной форме, предъявив веский аргумент – захваченного матриарха. Не то чтобы темный храмовник был готов снова ей поверить, но другого выхода найти не успел. Так землян еще раз вырезали почти под корень, а Сверхразум отправили в небытие. Финальный штурм базы Керриган силами Менгска, Директората и протоссов успеха не принес, Королева Клинков добилась своего. Адмирал Дю Галль покончил с собой, его флот погиб на обратном пути, Доминион Терранов занялся зализыванием ран, а «перворожденные» – обустройством беглецов с Айура на Шакурасе. Короче, все увлеклись своими проблемами, лишь смутно ощущая, что что-то идет не так.



И только Зератул догадывался, в чем тут подвох. На необитаемом небесном теле он обнаружил базу терранов и странные цилиндры с загадочными существами внутри. Одни из них походили на протоссов, другие на зергов, а в конце лаборатории обитала самая странная форма жизни – уродливый гибрид двух рас. Недоумение быстро сменилось чуть меньшим недоумением: на связь вышел Самир Дюран, представившийся подручным какой-то «великой силы». Он-то и пояснил, что перед глазами Зератула результат эксперимента по соединению двух рас в одну. Дескать, именно об этом мечтали Ксел'Нага всю свою сознательную жизнь. Темный храмовник, само собой, ужаснулся, а Дюран добил его, заявив, что такие гибриды запрятаны на многих планетах. И никакие попытки их изничтожить не спасут галактику от того, чтобы замкнулся цикл и наступило новое время. Хронологически история BroodWar обрывалась не на этом моменте, но именно он послужил почвой для спекуляций и споров. А так как до выхода второй части прошло очень много времени, гипотез в Интернете появилось немало.





СПАСЕНИЕ УТОПАЮЩИХ

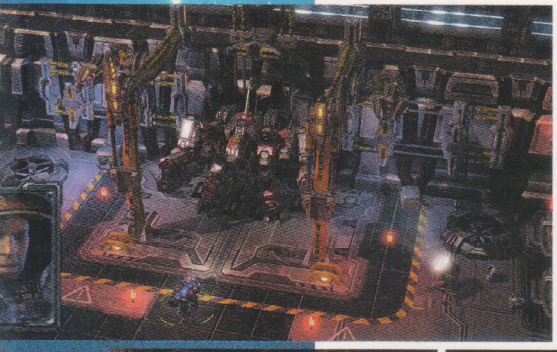
Продолжение истории мы ждали долго, к счастью, StarCraft II: Wings of Liberty в плане сюжета не разочаровала. История прыгнула на несколько лет вперед, и к прежним героям добавились новые. Одним из них стал Тайкус Финдли, старый товарищ Джимми Рейнора по незаконной деятельности. Вместе они когда-то грабили поезда и творили прочий беспредел еще в годы существования Конфедерации, но потом ребят «повязали». Финдли, однако, оказался парнем что надо и взял вину на себя, получив в награду пожизненную заморозку, а потом и странное освобождение. Казалось, эти двое никогда не встретятся, а вот, поди ж ты – Тайкус и Джим вновь сошлись, теперь уже на борту «Гипериона», нового флагмана «Рейдеров Рейнора», позаимствованного у Арктуруса Менгска.

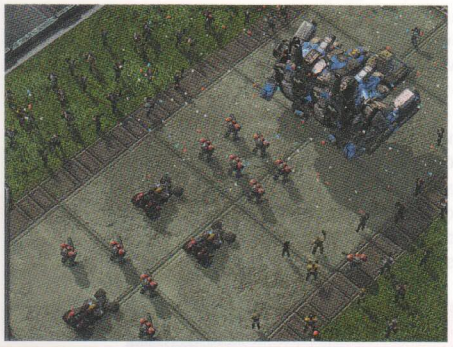
Правда, старый друг прибыл туда в боевой броне, которую не снимал ни на секунду. Оказалось, что в нее встроено устройство, способное моментально отключить жизненные функции. Да, Финдли попал в переделку, и условием освобождения, как выяснилось позже, было убийство Королевы Клинков. Такого Рейнор простить не мог, закрыв любимую своим телом и пристрелив Тайкуса из верного револьвера. Но до того парни неслабо покуражились, разбив войска Доминиона Терранов в нескольких сражениях, погромив столицу империи и разоблачив Арктуруса Менгска перед миллионами телезрителей. Плечом к плечу друзья разбирались с врагами, но великая любовь Джима и вера в возможность возвращения Сары Керриган к человеческому облику разрушили былое товарищество. Фразы типа «Нам спасибо скажут, если мы прикончим эту тварь» Рейнор еще прощал, но реальное покушение на свою женщину – нет. И все же жаль, что безбашенный Тайкус нас покинул, мир StarCraft явно обеднел с уходом столь колоритного персонажа.



Зато другие остались. Например, Валериан Менгск, сын императора. Юный принц вырос очень амбициозным молодым человеком, он задумал совершить немыслимое – снова превратить Керриган в человека и закончить бесконечную войну между расами сектора Копрулу. Так он и заявил отцу, перед этим без зазрения совести позаимствовав у того половину флота Доминиона и лучшего генерала Горация Уорфилда. Немного идеалистичный наследник престола вызвал у Джима мало симпатии, заслужив обидное прозвище «сынок». Рейнор помнил, что именно идеалисты во имя своих великих планов приводили к гибели целые планеты. Хотя при всей своей циничности бывший шериф увидел в Валериане и себя, ведь его «Рейдеры» тоже сражались за правое дело. А некоторые – еще и за светлое будущее.







В числе бескомпромиссных борцов с режимом первое место по праву занял Мэтью Хорнер. Капитан «Гипериона» показал себя самым идеалистичным из всех идеалистов: в юности, вступив в «Сыны Корхала», он верой и правдой служил Менгску, пока не выяснил, что тот просто планирует сменить один деспотический режим на другой. Покинув бывших соратников, Хорнер записался в сторонники Рейнора, оставшись с ним надолго. Да, Мэтт иногда возражал против планов Джима, особенно когда зашла речь о союзе с принцем Валерианом, но он всегда был другом, тенью и опекуном своего начальника. Именно Хорнер боролся с прогрессирующим алкоголизмом шефа, и он же в критический момент вернул кумира «Рейдерам», когда тот поддался депрессии. А всего-то и надо было – принести шерифский значок и намекнуть, что без Джима все полетит к чертовой матери. Тонкий психолог и идеалист – редкое сочетание, но капитан «Гипериона» вышел на диво органичным персонажем.

Органично выглядел и Арктурус Менгск. Рядившийся в одежды истинно народного лидера, он потихоньку скатился к элементарной диктатуре, что не один раз бывало в истории с правителями, заполучившими неограниченную власть. Распространяя вокруг себя атмосферу всеобщей подозрительности (чего стоят его заявления в духе «Присматривайтесь к соседям, не позволяйте инакомыслию расстроить наши ряды!»), он превратил Доминион в типичное полицейское государство, стремительно идущее в





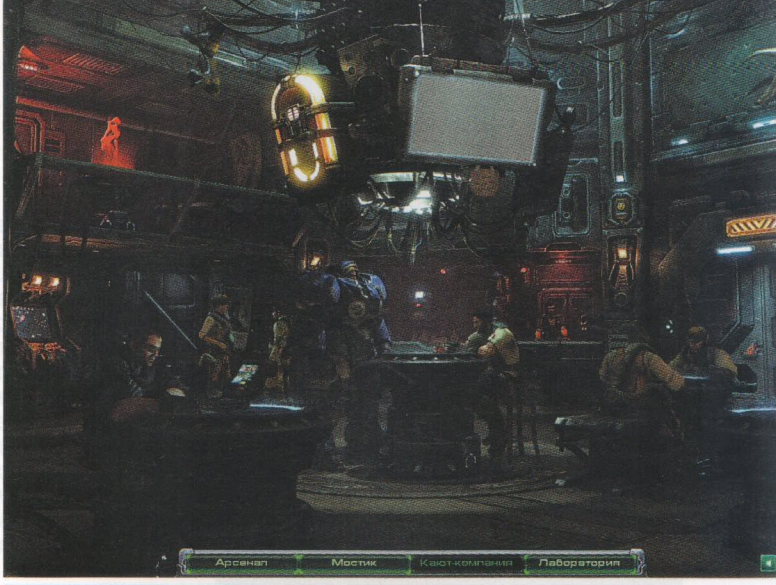
направлении оруэлловских фантазий. А ближе к финалу Wings if Liberty Арктурус потерял до того не изменявшее ему самообладание, сорвавшись на пресс-конференции, а после запершись в своем дворце. Последним ударом для него стало дезертирство собственного сына, но Менгск сумел пережить и это, появившись в Heart of the Swarm.

А ключевую роль на той самой пресс-конференции играла Кейт Локуэлл, журналистка с телеканала UNN, позже ставшая ведущей выпуска новостей. Эта отчаянная девчонка вечно бросалась в самое пекло, пытаясь раздобыть для зрителей побольше информации. Причем ее репортажи всегда отличались объективностью, но рассказать все Кейт обычно не давал начальник – Донни Вермиллион. Он часто прерывал Локуэлл на полуслове, но делал это как-то слишком неумело, напоминая, скорее, карикатурных цензоров из «Похождений бравого солдата Швейка», чем умного редактора. Правда, похоже, он хоть немножко верил в свое дело. Во всяком случае, до момента, когда стало известно, что уничтожение Тарсониса (где жил брат Донни) инициировал Менгск. Сумев оправиться от этого удара, Вермиллион вернулся на экран, но вскорости сошел со сцены, а заодно и с ума.

Кейт Локуэлл – не единственная новая девушка в StarCraft. На время в игре появилась Нова, одна из «призраков» (кстати, именно она должна была быть главной в так и не вышедшей StarCraft: Ghost). Но гораздо больше времени рядом с Рейнором провела Ариэль Хэнсон, гениальный ученый с Агрии. Наверное, если бы Джим не был безнадежно влюблен, из них могла бы получиться хорошая пара (девочки-интеллектуалы часто сходятся с «плохими мальчиками»), но судьба развела героев. По одному из вариантов сюжета Ариэль оказалась заражена вирусом и была убита, по другому – поселилась на планете Гавань вместе со спасенными ей колонистами. А вообще всю эту историю прекрасно прокомментировал Финдли: «Джимми, брат, когда ты начнешь разбираться в дамах?».

Впрочем, мелкие заскоки Рейнора ничто, по сравнению с тараканами в головах других персонажей. Возьмем хотя бы Габриэля Тоша – одного из «фантомов», «улучшенной версии призраков». Говорят, изменения в их организмах вызывали неконтролируемую жажду убийств, но, похоже, еще и влияли на психику – игры с куклами-вуду тому пример. Хотя на Тайкуса такая куколка подействовала, значит, сумасшествие Тоша имело причины. Да и в целом прекрасно, что временные и постоянные союзники Рейнора вышли такими разными. Повернутый на исследованиях Игон Стетман кардинально отличался от похожего на гнома механика-практика Рори Свонна. И каждый из них вызывал обоснованную симпатию – спасибо сценаристам.

Но как же так, обо всех рассказали, а про самого главного забыли? Непорядок, исправляемся. Джимми Рейнор за прошедшие годы чуток постарел, но остался все тем же лихим ковбоем на не очень белом коне (к слову, Wings of Liberty неоднократно обращалась к тематике Дикого Запада). Правда, друзья знали, что внутренне Рейнор постоянно корил себя. За то, что не уберег Сару, за то, что не спас людей на Тарсонисе и стал невольным соучастником преступлений Менгска, просто за мелкие грешки. Увлечение виски и самобичеванием мы видели на всем протяжении кампании, к счастью, в критические моменты Джим собирался и «как в старые добрые времена» надирал филейные части любому количеству врагов.

















Ноша, которая легла на его плечи, многим показалась бы неподъемной. Власти устроили охоту за бывшим шерифом Конфедерации, а в выпусках новостей его представляли чудовищем, завтракающим младенцами. Тут еще и протосс Зератул проблем подкинул: внезапно выяснилось, что Сара Керриган – последняя надежда галактики, и ее смерть приведет к гибели всех разумных. Зная, что старый друг выдумывать не станет, Рейнор искренне поверил в эту историю, тем более что она помогла ему примириться с самим собой и выручить любимую, отговариваясь от особо ретивых критиков доводом о спасении вселенной. Ни минуты не колеблясь, Джим заключил союз с Валерианом (прямо как с его отцом в BroodWar) и вторгся на Чар. А главное – подписал на эту казавшуюся бессмысленной авантюру своих парней.

Историей битвы на Чаре и завершилась Wings of Liberty. Сокрушительная победа «Рейдеров Рейнора» в союзе с силами доминиона привела к ожидаемому финалу: Джим вынес на руках свою возлюбленную, начавшую возвращаться к человеческому облику, на солнечный свет. И хотя волосы ее и кожа напоминали о Королеве Клинков, финал вышел оптимистичным. Однако так только казалось, в Heart of the Swarm «сладкую парочку» (и других уцелевших героев) ждали новые испытания. Но об этом вы знаете лучше меня – пересказывать вышедшую недавно игру мы не станем. А наша история о любви и ненависти, подлости и благородстве, терранах, зергах и протоссах на этом подошла к финалу. СИ

SPECIAL

Андрей Окушко

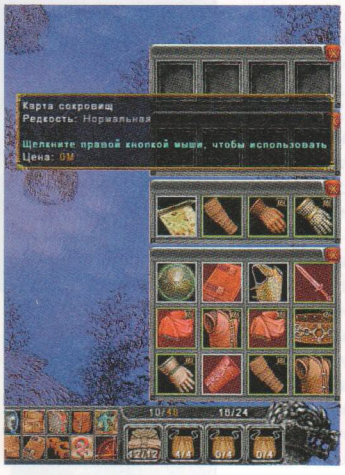
Необычные action-RPG от Soldak

ЗАЛОЖЕННЫЕ ЕЩЕ ПЕРВОЙ DIABLO СТАНДАРТЫ НИКАК НЕ ОТПУСТЯТ ACTION-RPG. ЗДОРОВЬЕ, МАНА, ХАРАКТЕРИСТИКИ С НАВЫКАМИ, СЛУЧАЙНЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ЕДИНСТВЕННАЯ ЦЕЛЬ В ЖИЗНИ ГЕРОЯ (ВЫРЕЗАНИЕ БЕСКОНЕЧНЫХ ТОЛП МОНСТРОВ) – ВОТ ВАМ ОПИСАНИЕ СТАНДАРТНОГО ПРОЕКТА. ЧТО SACRED, ЧТО TORCHLIGHT, ЧТО КАКОЙ-НИБУДЬ РЯДОВОЙ КЛОН «ТОЙ САМОЙ ИГРЫ» НЕДАЛЕКО УШЛИ ОТ ТИПОВОЙ СХЕМЫ. ШАГ ВЛЕВО ИЛИ ШАГ ВПРАВО СЧИТАЮТСЯ ОТСТУПЛЕНИЯМИ ОТ КАНОНОВ, А ПРЫГНУТЬ В СТОРОНУ СИЛЬНЕЙШИЕ РАЗРАБОТЧИКИ И ВОВСЕ БОЯТЬСЯ. ОНЛАЙН-АУКЦИОН В ТРЕТЬЕЙ DIABLO, КОМБИНИРОВАНИЕ ДВУХ ВЕТОК НАВЫКОВ В TITAN QUEST ИЛИ НЕОРДИНАРНЫЙ ПОДХОД К УМЕНИЯМ В PATH OF EXILE – РЕДКИЕ ПРИМЕРЫ НЕОЖИДАННЫХ ИЗМЕНЕНИЙ. НО ЕСТЬ В МИРЕ СТУДИЯ, КОТОРАЯ ШЕСТОЙ ГОД ПОДРЯД НЕ БОИТСЯ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ, ЗАМЕШИВАЯ В ЖАНР ТО АРКАДНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, ТО СТРАТЕГИЧЕСКИЕ. КАК, ВЫ НЕ ЗНАЕТЕ, ЧТО ЗА ЗВЕРЬ ТАКОЙ SOLDAK ENTERTAINMENT? СЕЙЧАС МЫ ВАС ПРОСВЕТИМ.

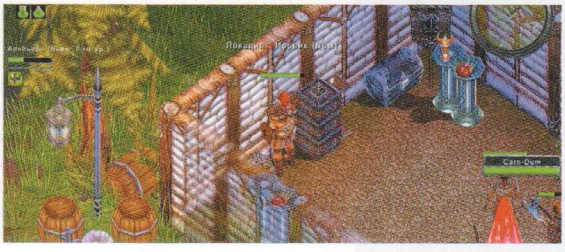












ОТ ТРЕХ ДО ПЯТИ

Созданная в 2004-м команда заявила о себе лишь три года спустя, и первый же ее релиз (Depths of Peril) приятно удивил. Представьте рядовую action-RPG. Представили? А теперь добавьте в нее соперников-ботов, которые будут бегать там же, где и вы, собирать лут и всячески издеваться над мобами. Выходишь за ворота, а там носятся от трех до пяти воинов, магов, плутов или священников. И конфискуют вашу законную экспу!

Недоумение при виде подобной вакханалии было первым, что испытывал неподготовленный игрок. Коротенькое обучение разъясняло, что собака зарыта даже не в соперничестве за драгоценный опыт. Оказывается, каждый становился предводителем клана в городе Йорвике, и тому, кто управлял своей мини-бандой успешнее других, отдавали поселение (вместе с победой в игровой сессии) под контроль. Конечно, история не заканчивалась, ее всегда можно было запустить сначала. Но какова идея, а?

Чтобы успешно бороться за власть, мы нанимали соратников (тоже ботов, правда, прокачивавшихся по собственному усмотрению). Старались рассорить другие кланы между собой, подружиться с сильными и уничтожить слабых. Дипломатия пришлась ко двору: ненужные вещички улетали в качестве взяток-подарков прямо из подземелий (видимо, в волшебном мире уже разработали метод телепортации предметов из одного рюкзака в другой). А малое число возможностей (пакты о ненападении и взаимопомощи плюс альянс) с лихвой восполнялось агрессивным поведением AI: стоило забыть о поддержании мирных отношений и умчаться убивать монстров, как обозленная дружина соседа нападала и сжигала вашу родную хату. Особенно если вы не нанимали охранников у укротительницы зверей.

Впрочем, присутствовал и альтернативный вариант – с ревом и гиканьем врываться в чужую штаб-квартиру было необязательно. Умело лавируя, вы заключали союзы сразу со всеми, добиваясь победы мирным путем. Хотя полноценной такая виктория считалась, лишь если вы оказывались сильнее всех друзей. Наконец, для любителей подлинного хардкора в Depths of Peril предлагалось по-настоящему сложное испытание: победить (или убедить) всех, не нанимая в клан рекрутов. Думаете, нереально? Ха, настоящие фанаты и не такие фортели выкидывали. Единственное, чего не хватало нам для счастья, так это мультиплеера – вот уже где дипломатия стала бы ключевым инструментом победы. Но и без многопользовательского режима фанатов нашлось предостаточно, чтобы обеспечить студии безбедное существование, а нам – еще немало хороших action-RPG.

ИНВЕНТАРЬ? НЕ, НЕ СЛЫШАЛ

Kivi's Underworld (2008) пошла в другом направлении – по пути упрощения. Здесь нет веток навыков и… отсутствует инвентарь! Забудьте об «огненных дубинах получения сокровищ +2» или «ожерельях вытягивания жизни с ледяным ударом» – подобранное оружие или броня дают кратковременные бонусы, коими надо воспользоваться до истечения отведенных секунд. Да, это больше экшн, чем RPG, и успех зависит не от комбинаций активных и пассивных умений, а от закликивания врагов. Тем, кто справляется быстро, дают награды в очках. А за очки можно, например, открыть новых героев (изначально из двадцати доступен только один – собственно, Киви).

Хотя навыки все же есть – каждому персонажу изначально полагается один активный и один пассивный. Выбор протагониста и определяет стиль прохождения: воин сильно бьет мечом или оглушает, скаут незаметно и быстро бегает по подземельям и поверхности, а жрица наносит урон святым огнем и потихоньку лечится в бою. Плюс из сундуков и врагов валятся всяческие умения, при активации действующие моментально или в ближайшие секунд двадцать. Причем Flame Strike и Life Steal одновременно работать не могут, важно определиться, что нужнее сейчас – размахивать огненным мечом или лечиться при каждом ударе.

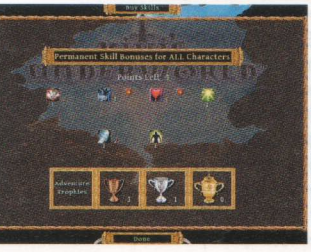
Соригинальничали и с бутылочками – так как инвентарь вырезан, запастись красными и синими склянками не получится: подобрали зелье, выпили, побежали дальше. Kivi's Underworld – игра для торопыг, медлительные здесь долго не живут. Монстры ведь не совсем тупицы, они бегут за спрятавшимся за углом героем. И им плевать, что хитов у вас всего ничего, и что заветную бутылочку можно только достать из сундучка или снять с трупа. Не сумеете – потеряете одну жизнь. Да-да, здесь есть счетчик жизней, но вы-то не кошка и девять штук не получите. Разве что повезет найти шесть-семь дополнительных в приключениях.













Сами приключения не очень длинные – любая из примерно тридцати миссий занимает не больше получаса. Вместе они составляют обычную фэнтезийную историю, а чтобы не было скучно проходить заново, в лабиринтах расставлены секретные комнаты (с монстрами или сокровищами, разумеется). Для подстегивания начинающих спринтеров локации еще и утыканы ловушками, действующими на вас, а не на орков, невидимых «собачек» и разнообразных темных эльфов. Увернуться от всех шипов, струй ядовитых жидкостей, языков пламени и прочих неприятных сюрпризов сумеют лишь настоящие киберспортсмены.

Занятно, что упавшее до минимума здоровье можно обратить себе на пользу. Подлечитесь, и получите дополнительные очки за то, что ушли «на честном слове и на одном крыле». А чем больше очков, тем выше шанс закончить с «золотой медалью», за что дадут три очка для прокачки. Которая, к слову, тоже не классическая: очки дозволяется вложить в атаку, защиту, жизнь, ману, активный или пассивный навык. Но действует это сразу на всех героев! И не факт, что «танкам» будет полезно увеличение урона, а «дамагерам» – защиты. Разве что магическую энергию используют все, но если вкладываться только в нее, это скоро аукнется на сложных миссиях.

Помимо всего прочего Soldak оказалась фирмой не без чувства юмора. Многое я видал в ролевых играх, но чтоб в action-RPG давали достижение за прохождение карты без единого убийства не припомню. Единственный серьезный недостаток Kivi's Underworld – быстро устающие пальцы. Час-полтора, и уже хочется отдохнуть и размяться. Хороший повод посмотреть в окно, полезно для глаз. Или сходить прогуляться на полчасика, а уж потом с новыми силами наброситься на безнаказанно гуляющих по коридорам монстров.

ОНИ ПРОЙДУТ?

Не поддавайтесь на провокации, дамы и господа! Не верьте тому, кто скажет, что Din's Curse (2010) – «old-school dungeon crawler». На деле это еще один эксперимент: action-RPG с меняющимся миром. И изменения не ограничиваются перегенерацией локаций после цикла «выход-вход», здесь постоянно что-то происходит. Например, босс на седьмом уровне подземелья начинает поднимать мертвяков, и вас ангажируют с этим разобраться. Или два элитных монстра задумывают провести переговоры на тему совместной атаки на город. Или эта атака случается.

Да, это в Diablo можно зависнуть в городе, не выходя из игры, и все будет о'кей. В Din's Curse расплата неминуема: орки, скелеты и прочие торвы (здешний вид врагов) под началом какого-нибудь черного властелина местного разлива сбиваются в стаи, выходят на поверхность и утраивают тотальный геноцид. И добро бы это заканчивалось просто смертью героя, так они ж еще всех NPC приканчивают, а вам за это впаивают кучу минусов в репутацию. После такого об одной из двух целей (избавлении от наложенного богом чести проклятья) приходится забыть. О второй (спасении городка), впрочем, тоже.

К счастью, нам дают небольшое время на раскачку, выполнение первых квестов и исследование верхних ярусов подземелий. Поначалу мобов не волнует происходящее под солнцем: в темных-темных подземельях кипит разумная и не очень жизнь – все ругаются со всеми, доругиваясь до смертоубийства. Черт их разберет, почему пикси не любят орков, но нелюбовь эта взаимна. Обидно, конечно, что из-за разборок утекает на сторону потенциально наш опыт, зато забавно бегать по коридорам, где горами свалена ненужная экипировка. Страшная это сила – гражданская война в катакомбах.











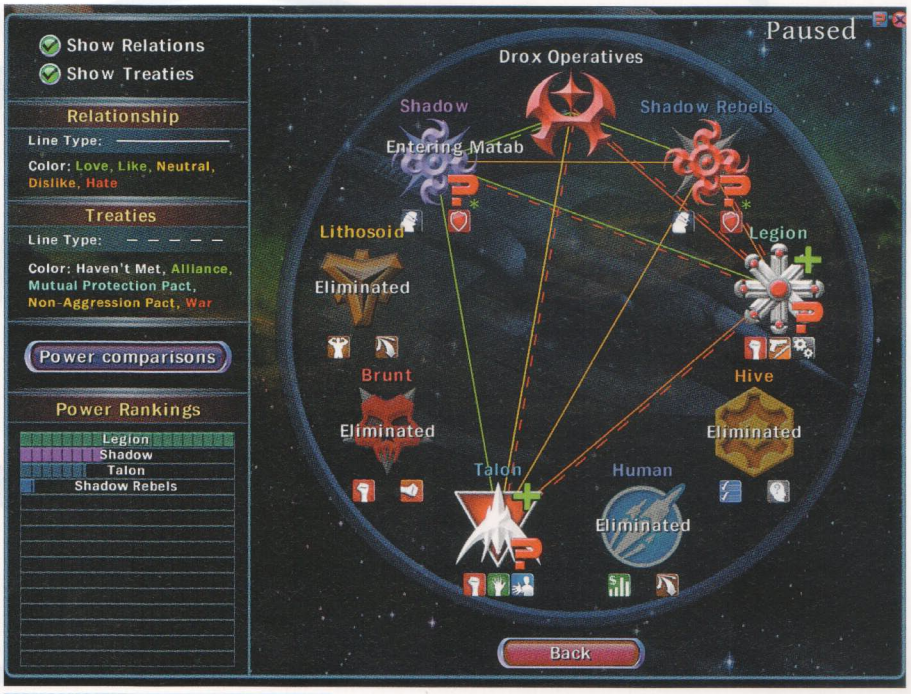


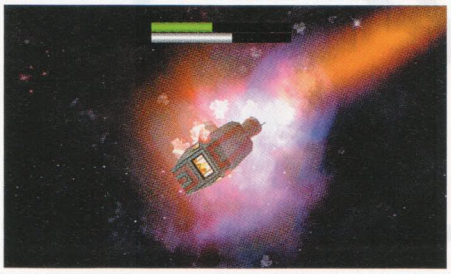
На сообщения в Din's Curse стоит обращать больше внимания, чем на бормотание NPC в большинстве других action-RPG. Если слышите, что в город на несколько часиков заглянул продавец зелий, отвлекитесь и сгоняйте в городок, авось найдете что-то стоящее. А если оружейник открытым текстом говорит, что на втором уровне спрятана секретная комната, спешите ее найти, пока вторжение монстров не началось. Что-что, а темп событий позаимствовали у Kivi's Underworld, чем дальше, тем больше нужно торопиться, иначе никуда не успеете. Нет времени искать ключи для сундуков – вскрывайте их ударами топора. Подумаешь, враги на шум сбегутся, заодно принесут с собой ценные шмотки!

И еще две вещи заслуживают упоминания. Первая – так называемый Hybrid, урезанная версия идеи из Titan Quest. Гибриды берут по одному набору навыков у любых классов, становясь уникальными персонажами. Правда, платят за это дорого: у всех в наличии три пачки умений, у них две. Но коктейли замешиваются такие, что обычные паладины с волшебниками исходят слюной. Вторая – варианты для опытных геймеров. Банальным режимом hardcore создатели не ограничились, придумав множество всяких извращений (в хорошем смысле слова). Лично мне больше всего понравились опции Fragile (где у героя половинное здоровье) и Cursed (при которой запрещено использовать любые предметы, кроме редко встречающихся проклятых). В конце концов, это история о настоящем герое или нет? А герои любят преодолевать трудности. И иногда проигрывают.

ВНУТРИ ГЛОБАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ











Много вы знаете action-RPG на космическую тематику? Да еще таких, где мы не просто вылетаем на корабле в межзвездное пространство, но и попадаем в… глобальную стратегию! Классическую 4X-игру, где различные расы исследуют галактику, колонизируют планеты, сражаются за гегемонию во вселенной, наконец. Однако в отличие от Galactic Civilizations или Sword of the Stars, в Drox Operative (2012) мы не садимся в императорское (президентское, диктаторское – нужное подчеркнуть) кресло. А вместо этого вступаем в ряды почти что джедайского ордена и помогаем (или мешаем) звездным державам в их экспансии.

Способов победы целых пять: подружиться с выжившими в галактической войне, уничтожить всех кроме соратников, накопить побольше средств, запугать или, наоборот, приятно удивить всех своими злыми/добрыми поступками. Поражения тоже иногда случаются, но о плохом не будем. Лучше о хорошем: мир не менее динамичен, чем в Din's Curse. Начавшие с одной планеты расы активно посылают во все стороны колонизаторов, пираты пиратствуют, брошенные звездолеты дрейфуют в глубинах космоса. Лидеры соперничающих сторон периодически приходят на поклон к оперативнику, прося помочь с терраформированием безжизненного небесного тела, убийством знаменитого корсара или изведением под корень наглого соседа. Мы же или соглашаемся, или нет, руководствуясь собственной выгодой и желанием победить.

В Drox Operative главное не ошибиться, выбирая сторону. Однажды я по глупости вступил в альянс с двумя слабыми расами против людей. И лишь несколько раз умерев, понял, какую глупость совершил: пока с таким трудом выбивал homo sapiens из одного мира, они расселялись на двух других. Пришлось сохранить персонажа (читай – корабль) и создать для него новую галактику (шансов вывести отношения с людьми на уровень альянса до их скорой победы практически не оставалось).

Глобально-стратегическая часть – не единственная сильная сторона Drox Operative. Развитие собственного корабля даже важнее, неудачная компоновка ведет к тому, что и ползать станете медленно, и умирать чаще. Зазубрите назубок два слова: скорость и энергоснабжение. Более крупные модели звездолетов из-за массы снижают скорость перемещения, приходится летать по планетам в поисках адекватного двигателя (эх, как же здесь не хватает аналога Google из «Космических рейнджеров»). А те, у кого реактор не вырабатывает достаточно энергии, столкнутся с понижением ряда ключевых характеристик на 20%. Достичь баланса тяжело, слотов под модули вечно не хватает – то от брони приходится избавляться, то противоракетную систему выкидывать, то обходиться одним видом оружия вместо трех. В этом-то и уникальность игры, если в Din's Curse можно сразу напялить лучшие шмотки, в Drox Operative такой фокус не пройдет.

После знакомства с проектом на ум приходит множество сравнений. С уже упомянутыми «Космическими рейнджерами». С сериалом X (который Beyond the Frontier и дальше). С Mount & Blade, как ни странно это звучит. А что, и тут, и там мы из незначительной силы потихоньку превращаемся в весомый фактор на глобальной политической арене. И разве важно, что Taleworlds пошла дальше и позволила геймерам основывать собственные государства? Soldak на выдумки настолько хитра, что угадать ход ее мыслей не под силу и лучшим футурологам мира. **СИ**



Альфина Беринг

ЖИЗНЬ ЛОТОЧНИКА И ШОССЕ В НИКУДА

ПОБЕДИТЕЛИ INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2013

ЕСТЬ ТАКОЕ ПОНЯТИЕ – «ФЕСТИВАЛЬНОЕ КИНО». ОЦЕНИТЬ ЭСТЕТИЧЕСКУЮ ЦЕННОСТЬ КАРТИНЫ ПО ФОРМАЛЬНЫМ ПРИЗНАКАМ ТРУДНО, А ТО И НЕВОЗМОЖНО (ОСОБЕННО ПРОДЮСЕРАМ, СПОНСОРАМ, ДИСТРИБЬЮТОРАМ И ПРОЧИМ МЕНЕЕ ТВОРЧЕСКИМ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ИНДУСТРИИ). ДЛЯ ТОГО-ТО И НУЖНЫ ФЕСТИВАЛИ: СЧИТАЕТСЯ, ЧТО КОЛИЧЕСТВО СОБРАННЫХ КАРТИНОЙ НАГРАД ХОТЬ В КАКОЙ-ТО СТЕПЕНИ ДА ОТРАЖАЕТ ЕЕ ХУДОЖЕСТВЕННУЮ ЦЕННОСТЬ. НУ, ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО. ПОКЛОННИКИ С ЖЮРИ ФЕСТИВАЛЕЙ, КОНЕЧНО, ЗАЧАСТУЮ НЕ СОГЛАШАЮТСЯ, НО БИЗНЕСМЕНАМ ОТ ИНДУСТРИИ ЭТОГО БОЛЕЕ-МЕНЕЕ ХВАТАЕТ. МИНИСТЕРСТВА КУЛЬТУРЫ СТРАН, ГДЕ ЕСТЬ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ПОДДЕРЖКА КИНЕМАТОГРАФА, ЗАЧАСТУЮ ВЫДЕЛЯЮТ НА «ФЕСТИВАЛЬНЫЕ ФИЛЬМЫ» ОТДЕЛЬНЫЙ БЮДЖЕТ (И ОТДЕЛЬНЫЙ – НА КОММЕРЧЕСКИЕ).

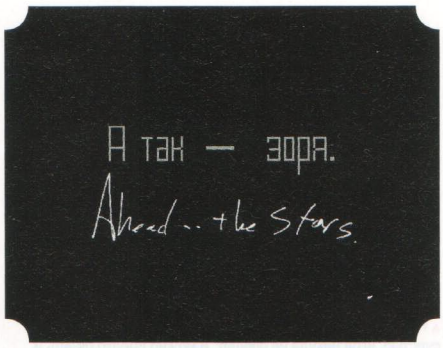
Игровая индустрия куда моложе кинематографа, и потому в ней пока что не появилось однозначного аналога Берлина или Канн. Но если искать претендентов, то на ум тут же приходит Independent Games Festival. Организованный компанией UBM Tech (которая проводит также Game Developers Conference, выпускает журнал Game Developer и держит сайт Gamasutra.com), фестиваль с 1998 года ставит своей задачей отметить самые любопытные инди-игры, вышедшие в течение года. IGF не лишен спорных аспектов – в частности, недоработанные игры и демо-версии рассматриваются там наравне с полноценными релизами, но у него есть авторитет, тем более что мероприятие поддерживают Microsoft, DigiPen и Valve. Организаторы заявляют, что хотели создать игровой аналог «Сандэнса» – американского фестиваля независимого кино. Награды «Сандэнса», пожалуй, имеют меньший вес, чем берлинские или каннские, но зато общение там свободнее – что важно для любой индустрии.

В 2013 году в финал IGF вышло 40 игр (не считая почетных упоминаний). Всего представлено семь наград, а также гран-при и номинация за лучшую студенческую работу.

Впрочем, как нередко случается на фестивалях, победителей меньше девяти, поскольку некоторым играм посчастливилось получить более одного приза.

Давайте же о них поговорим.

CART LIFE



▲ Хобби Андрюса Подера, одного из героев Cart Life, — переводить стихи с украинского на английский.

Разработчик:
Ричард Хофмайер

Награды:
Seumas McNally Grand Prize (Гран-при имени Шимуса Мак-нэлли), Nuovo Award (Приз за самую оригинальную игру), Excellence in Narrative (Лучший сценарий)

Соревновалась с:
за гран-при – с FTL: Faster than Light, Hotline Miami, Kentucky Route Zero, Little Inferno; за приз за оригинальность – с 7 Grand Steps, Bientot l'Ete, dys4ia, Little Inferno, MirrorMoon, Spaceteam, VESPER.5; за лучший сценарий – с dys4ia, Gone Home, Kentucky Route Zero, Thirty Flights of Loving



▲ Готовка – тоже род занятий. Можно ходить по забегаловкам, но это дорого. Вот только в Cart Life ни одно дело не сделается за вас само.

Cart Life называет себя «симулятором уличного торговца», но на самом деле это симулятор жизни – адвенчура, выдержанная в оттенках серого. Визуально игра выполнена в модном нынче стиле «пиксели-переростки», что порой делает текст трудночитаемым, но это, кажется, не ошибка дизайна, а вполне продуманный его элемент.

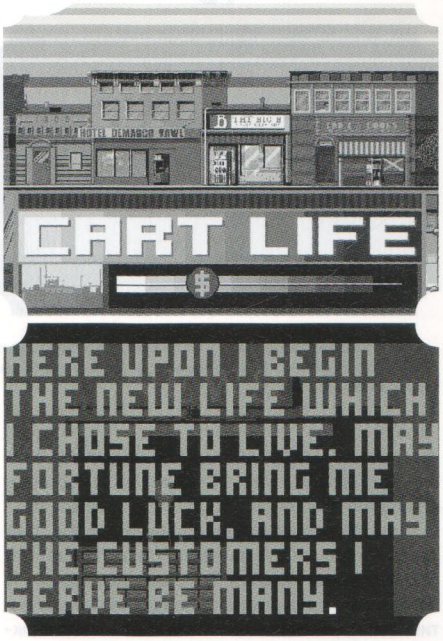
В Cart Life игрок берет на себя роль мелкого розничного торговца в небольшом городке. Но перед нами не традиционный менеджер-симулятор, призывающий сосредоточить всё внимание на экономическом аспекте. Нет, Cart Life в первую очередь воссоздает эмоциональную сторону нелегкой жизни лоточника.

Казалось бы, всё просто: выкупаете ларек, подписываете контракт на поставку газет, устанавливаете цену и торгуете. Но разве жизнь продавца состоит только из этого? Разве полководец только хмурится над картой, не отвлекаясь на еду, а гонщик живет исключительно в кабине болида и магазине с улучшениями? Разве приключенцу не нужно мыться, а борцу с инопланетянами – чистить зубы? Хотя этим, может, и не нужно. Их, наверное, специально обучают и всё такое. Но даже игры про обычных людей стремятся сохранять только то, что релевантно в рамках избранного контекста и жанра. Торговец? Торгуй. Киллер? Убивай. И скрывайся. И покупай оружие. Но в основном убивай. Пилот? Пилотируй.

Cart Life же вспоминает о том, что за пределами профессиональных занятий у любого персонажа есть еще целая жизнь. Подвезенные газеты надо распаковать, сложить и разместить на полках, причем механика этого процесса одновременно утомительна (не думали же вы, будто подобный труд весел?) и не сводится к простому кликанью: чтобы выполнить каждое действие, нужно вписать в специально отведенное поле несколько фраз. Звучит почти как самомотивация («Складывай ровно. Уголок к уголку. Аккуратно разрезать. Надеюсь, сегодня всё раскупят») – и в то же время, без сомнения, игра симулирует рутину. Да и сама торговля не является механическим процессом: нужно быстро отыскать то, чего просит клиент (навскидку выбрать из трудночитаемых пиксельных надписей не так-то просто, а время утекает), открыть кассу, взять с прилавка деньги и самостоятельно отсчитать сдачу. Подумайте, хотите ли вы устанавливать за свои продукты некруглую цену: замешкаетесь – и клиент потеряет терпение.

С каждым покупателем можно поболтать, узнать побольше о его интересах и чаяниях – но только если вы выспались и поели, иначе просто нет сил (а заведение с едой в незнакомом городке еще нужно отыскать). В рамках непринужденной беседы вас могут спросить, который час, но ответ вы сумеете дать, только если съездите в супермаркет и приобретете часы (да и игровой таймер появится только тогда). Кстати, можно не ездить, а пройтись пешком. В самом прямом смысле. Зажав стрелку вправо. Это скучно, но готов ли нищий продавец выложить целых 75 центов за автобус? А взять такси, если обычный транспорт уже не ходит? То-то.

Если новый знакомец сам выдает вам квест, рассказывая о проблемах с экзаменами, не думайте, что игра просто подбрасывает дешевый путь развития: тест по экономике будет таким, что и с гуглом под рукой не сразу разберешься. В настоящей жизни эмигранты с Украины не оказываются совершенно случайно гениями во всех сферах. Когда герой засыпает, он видит сны, и о кормлении кота ему нужно вспоминать самостоятельно. И чистить зубы тоже. Влево-вправо-влево-вправо-влево-вправо-вниз (сплюнуть).



Рутина. Очаровательная чёрно-белая рутина под приятную 16-битную музыку. Но даже самая унылая жизнь рутиной не ограничивается: иногда события находят героя самостоятельно, где бы он ни был. Клиенты заговаривают с продавцом и постепенно превращаются в приятелей, любимый кот убегает и становится поводом для нового знакомства, а из снов постепенно складывается история жизни. Cart Life недаром получила приз за лучший сценарий: лаконичные тексты (в основном диалоги, длинных описаний мало) составлены трогательно и убедительно. Пресловутый эмигрант с Украины зачастую пропускает артикли – да и жена хозяина мотеля, где он остановился, говорит не всегда грамотно, но именно это и помогает проникнуться к ним симпатией. Отдельные сценки, отдельные поездки, отдельные дни изящно и незаметно сплетаются в жизнь, а в жизни всегда отыщется место и размышлениям, и сожалениям, и радостям.

По крайней мере, кот никогда вас не бросит. Ну, если не удерет побродить по городу.

И это только история одного из нескольких персонажей – а ведь каждый из них индивидуален.

Думается, Cart Life получила гран-при IGF, потому что этой игре удалось добиться того, к чему так стремятся многие другие: идеального переплетения механики, повествования и эмоционального настроя. Не считая разве что выбора опций в меню, в игре нет условных действий: торгуя, герой в самом деле торгует, а болезнь – это не абстрактный параметр в таблице, а самый настоящий кашель, отвлекающий от других действий. И в то же время игровые события и повествования вытекают из механики самым естественным образом, не превращаясь в случайные катсцены, которые нужно открыть в точке X.

Симуляторы и менеджеры сводятся к числам – не могут не сводиться. И в Cart Life деньги тоже считать придется, ведь выжить на мелкой розничной торговле не так-то просто. Но, помимо дебета и кредита, в этой игре есть душа. Есть бытовые сюжеты и горькие потери, есть человеческие слабости и нелепые мечты.

И нет ни одного статиста.

KENTUCKY ROUTE ZERO

Разработчик:
Cardboard Computer
Награды:
Excellence in Visual Arts
(лучший визуальный ряд)
Соревновалась с:
Incredipede, Lovers in a Dangerous Spacetime, Year Walk, Guacamelee!

Человек и собака едут по Америке на фуре. Он курьер – ему нужно доставить посылку по адресу Dogwood Drive, 5. Когда игрок кликает по дороге, чтобы человек сделал шаг вперед, под курсором появляется крошечный столбик, на который набрасывается крошечная же подкова – как в ярмарочной игре.

Человек следует за подковой, как собака. Он не знает, куда идет. Он понимает, что должен добраться до Dogwood Drive, 5, но компьютер на заправке сообщает ему, что такого адреса не существует – как и дороги под номером ноль, которую рекомендует ему старый и слепой владелец этой заправки.

«Kentucky Route Zero – это адвенчура в жанре магического реализма, повествующая о тайном хайвее под Кентукки и загадочных людях, что им пользуются». Описание на официальном сайте звучит лаконично; наверное, дело в том, что пересказать эту игру в одном абзаце непросто. Или не нужно.

«Пароль от компьютера? Не помню, – говорит старый владелец заправки. – Обычно я его… чувствую. Просто попробуйте мыслить как поэт, и у вас всё получится».

Кажется, пароль этот можно собрать из любых фраз, которые приглянутся игроку.

Как и все произведения про провинциальную Америку с налетом мистики, Kentucky Route Zero невольно вызывает ассоциации с «Твин Пикс» (конечно, и совы там тоже есть), но разрозненный, обрывочный стиль повествования больше напоминает менее известный сериал Дэвида Линча – «Кролики». В «Кроликах» зритель видит комнату с тремя героями, перекидывающимися бессвязными фразами. Абсурдистский ли это юмор? Абсурдистский ужас? Как бы то ни было, игра – интерактивный формат, что делает переживания только ярче. Как в инди-триллере Home, вы сами вправе решать, о чём пойдет беседа и что именно она означает. Предпочтёт ли Конуэй – главный герой – вспомнить прошедший день или юность? Заполнит ли он паузу кашлем или будет неловко перебирать в кармане мелочь? Не стоит ожидать от Kentucky Route Zero сложного нелинейного повествования, ведь все эти многочисленные точки выбора важны только для вас и для Конуэя; другие персонажи слишком глубоко погружены в собственные мысли и переживания. Им, в сущности, всё равно.

«Она моя ровесница, – говорит Шэннон Маркес про свою двоюродную сестру Уивер. – Ну, была. Теперь она старше».

Компьютер сообщает Конуэю, что его не существует, и это только подтверждается личными наблюдениями: сидящие в подвале молодые люди, играющие в настольную игру про «психогеографическую тревожность», не видят его и не слышат. Но старик возле бензоколонки утверждает, что никаких людей в подвале попросту нет, это «обман зрения». Кто из них реален? Кажется, мир Kentucky Route Zero не предлагает искать ответа на этот вопрос. Другие герои Конуэя видят, разговаривают с ним, просят об услугах – но в то же время и правда будто не замечают.

Им не нужен Конуэй. Им нужно, чтобы кто-то слушал их исповеди.

«Чтобы найти ее дом, поверните налево возле того уродливого дерева, что вечно горит».

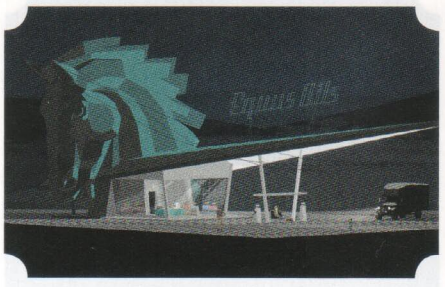
С точки зрения геймплея Kentucky Route Zero скорее является интерактивной инсталляцией, но не все критики жанра будут разочарованы. Линейных моментов в игре очень мало, она будто нарочито пробегает их с удвоенной скоростью; между ними герою предстоит бесконечно бродить по Кентукки и разговаривать (с людьми, собаками и подчас неживыми объектами). Возможность самостоятельно выстраивать странноватые диалоги удаляет Kentucky Route Zero от «одной большой катсцены», а неожиданная, ничем не оправданная смена активного персонажа вызывает в памяти комиксы-псевдоигры вроде Homestuck.

Kentucky Route Zero делится на «сцены» в конкретных локациях и езду по карте. Удивительно, что в игре, столь старательно упрощающей все незначимые для сюжета взаимодействия, перемещение между локациями вовсе не «быстрое»: когда Конуэю указывают дорогу, ориентиры придется запомнить, самостоятельно отыскать на карте (возможно, методом проб и ошибок), а потом – поколесить вокруг них в поисках нужной точки, которая станет активной только при приближении. И это не раздражает, потому что кто знает, что ждет игрока, свернувшего не в ту сторону?

Определенно не пустота.

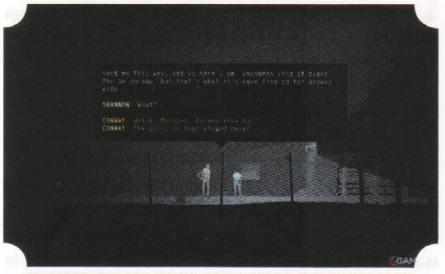
На IGF Kentucky Route Zero получила только награду за визуальное оформление, и это кажется почти несправедливостью. Игра номинировалась и на гран-при, и на призы за лучшее повествование, звуковое оформление; любого из них она вполне заслуживает. Впрочем, визуальный ряд здесь действительно очень выразительный: плоские сцены превращаются из силуэтов в полные мелких деталей помещения. Переходы заполнены различными предметами, которые не выполняют никакой функции, кроме сугубо эстетической. Смены планов продуманы и выверены. Это красивая и аккуратная игра, похожая на серию аппликаций.

Красивая, аккуратная и странная. Ее нельзя технически назвать страшной, ведь она вовсе не пытается пугать, но не хочется называть и поэтичной. Лучшим словом, наверное, было бы стрёмная. Kentucky Route Zero открывает игроку большой и совершенно непонятный мир, правил которого вовсе не собирается объяснять – то ли потому, что они не имеют значения, то ли потому, что их и вовсе нет; но без твердой почвы под ногами игроку остается лишь парить от сцены к сцене – как и самому Конуэю, которому компьютер сообщил, что его нет.

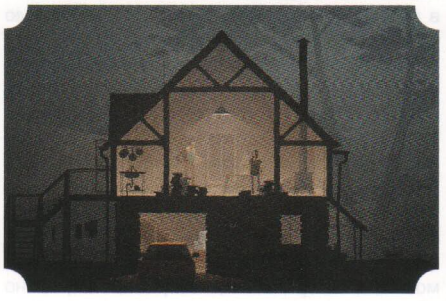


▲ Пейзажи Kentucky Route Zero невероятно красивы. К счастью, игра никуда не спешит, и можно просто сидеть и любоваться.

▼ Вы вправе говорить о чём угодно: сосредоточиться на поисках хайвея номер ноль или попытаться разузнать детали местной жизни. Но второй попытки не будет: если реплика не прозвучала вовремя, значит, её может уже и вовсе не случиться.







▲ Даже функциональные сцены – те, по которым следует ходить в поисках нужных предметов и персонажей, – выполнены изящно и со вкусом; когда же активные действия невозможны, а доступен только диалог, игра окончательно превращается в аппликацию.

FTL: FASTER THAN LIGHT

Разработчик:
Subset Games
Награды:
Excellence in Design (Лучший игровой дизайн), Audience Award (Приз зрительских симпатий)
Соревновалась с:
за лучший дизайн – с Samurai Gunn, Starseed Pilgrim, Super Hexagon, Super Space

Нет ничего удивительного в том, что Faster Than Light получила приз зрительских симпатий: история ее успеха стала почти хрестоматийным примером того, как хорошая задумка может взорвать Kickstarter. Subset Games, команда всего из двух человек, просила $10 000, а собрала $200 000 – в двадцать раз больше.

За что?

За лучший игровой дизайн.

Faster Than Light – это, как выражаются создатели, «roguelike-like», «рогаликоподобная игра». Правда, в ней нет ни подземелья, ни классического инвентаря, ни даже красивых эльфов с луками; есть только «возможность умереть насовсем, случайно генерирующийся мир, исключительно режим одиночной игры и ориентирование на короткие игровые сессии» (с наибольшей вероятностью потому, что вы очень быстро умрете).

А кроме того, бытовая романтика космоса. «В классических телесериалах про космос вроде Firefly, Star Trek или Battlestar: Galactica капитан кричит что-нибудь в духе «Перенаправить энергию на защитное поле!» или приказывает инженеру исправить воспламенившийся варп-двигатель, – сообщает официальный сайт игры. – Мы хотели воссоздать именно эту атмосферу, а не сделать простые стрелялки в космосе, которым посвящено так много видеоигр». В Faster Than Light игрок берет на себя роль капитана небольшого космического корабля и быстро обнаруживает, что теперь ему нужно следить за сотней тысяч мелочей. Сколько энергии направляется в какую из систем; где стоит, чем занимается и что умеет каждый член команды; в каком порядке отдавать боевые приказы в сражении; что важнее – потушить огонь в медотсеке или перебить рвущихся на абордаж противников; что еще важнее – купить боевые снаряды или топливо; помочь планете с собратьями-беженцами, рискуя попасть в западню, или благоразумно пройти мимо…

Сотней. Тысяч. Мелочей.

Сотней тысяч мелочей Faster Than Light и сложна. Можно перестраивать корабль. Можно улучшать его системы и вооружение. Можно прокачивать команду. Можно навербовать в нее представителей разных рас, каждая из которых сильна в чём-то своем. Можно выбирать из нескольких типов дронов. Кстати, всё вышеперечисленное влияет не только на обобщенную боевую мощь и, скажем, скорость разогрева систем корабля, но и на конкретные игровые события: в ряде случаев нетривиальное оснащение дает возможность «необычного» разрешения спорной ситуации, и оно, как правило, эффективнее обычных.

Допустим, вы слышите сигнал бедствия: полумертвые щиты с трудом защищают небольшой кораблик, заплутавший в поясе астероидов, и тот вот-вот взорвется. Можно проигнорировать несчастных – и либо увидеть их гибель, либо, если всё обошлось без вас, обнаружить, что вы нажили нового врага (и тот не погнушается выдать ваше местоположение преследователям – силам Сопротивления). Можно проявить благородство и прикрыть пострадавших корпусом собственного корабля (получив за это определенный урон и награду).

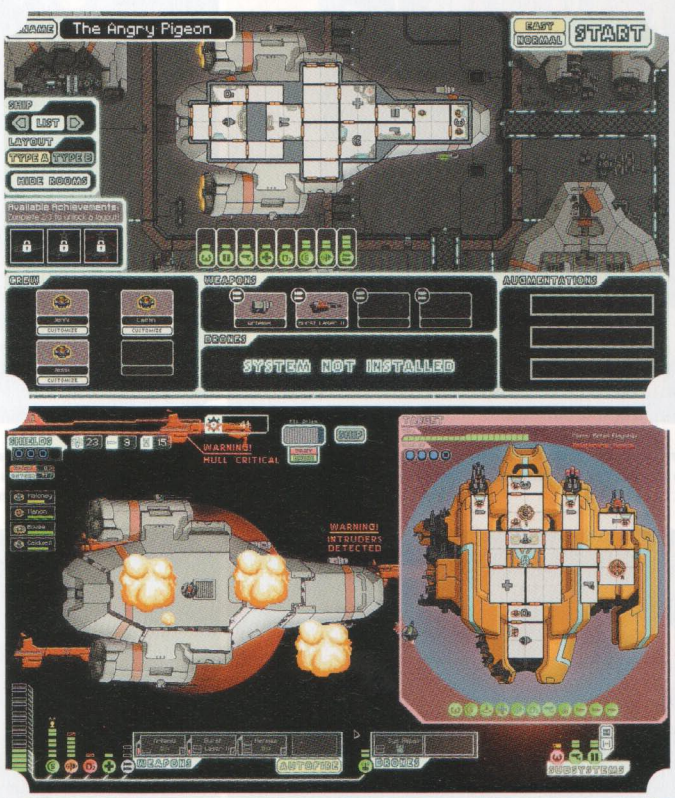
Но если у вас есть защитный дрон или дронмеханик, можно направить в пояс астероидов его, что дает шанс нажить уже не врага, а друга. А если вы установили на борт лучевой телепорт, можно просто эвакуировать команду из гибнущего кораблика к себе. Если же ваш корабль снабжен дополнительным слоем защитной обшивки, урона от астероидов можно и вовсе не бояться – смело бросайтесь на помощь.

Нельзя сказать, что в Faster Than Light очень занимательный сюжет, хотя любителей космоопер может заинтересовать классическое противостояние Федерации и Сопротивления, но ведь рогалики любят не за диалоги. Вариативность происходящего, необходимость думать одновременно о стратегии и тактике, право подогнать игру под свои предпочтения, разнообразие игровых событий и возможность потерять всё в одночасье – вот ключевые аспекты игр такого рода, и в FTL они реализованы очень тщательно. Случайные встречи превращаются в цепочки квестов, а сложность, как и полагается рогалику, возрастает экспоненциально, и за пределами первого уровня быть благородным уже не очень-то хочется. А в спину дышат силы Сопротивления, так что принимать оптимальные решения получится не всегда. В магазине лежит заманчивое лучевое орудие, на которое нужно накопить всего чуть-чуть? Увы; пока вы собираете недостающие ресурсы, магазин может уже оказаться захвачен вашими преследователями.

Дорога лежит преимущественно вперед.

Помимо всего этого в Faster Than Light есть и мета-развитие. Изначально геймеры доступен только один корабль; все дополнительные опции раскрываются в процессе прохождения (например, специальными квестами). Это игра, в которой одновременно нестрашно и обидно умирать: с одной стороны, потеря невосполнима.

С другой, каждая гибель – это возможность начать заново и попробовать иные варианты.



На каждом экране в FTL представлено очень много информации – и упустить ничего нельзя, ведь малейшая ошибка способна привести к плачевным последствиям.

LITTLE INFERNO

Разработчик:
Tomorrow Corporation
Награды:
Technical Excellence
(Лучшая техническая реализация)
Соревновалась с:
Intrusion 2, LiquidSketch, Perspective, StarForge

В этом мире очень холодно и довольно одиноко. Друзья? Родители? Прогулки?

Кому они нужны, когда за окном метель, а перед глазами – большой и жизнерадостный камин, где так увлекательно жечь предметы! Зачем? Ну как же; из всего, что сгорает, вываливаются монетки. Их можно собрать.

И купить на них новые предметы.

Чтобы сжечь.

Чтобы выпало еще больше монеток.

Little Inferno – одновременно едкий социальный комментарий, детская антиутопия и доступная на PC, но всё же предназначенная для мобильных устройств игра в игре. Она повествует о мире, в котором у детей есть волшебные камины, предназначенные для сжигания всего подряд – от специально купленных для этого объектов до писем и воспоминаний. Звучит бессмысленно? Это и правда бессмысленно, о чём Little Inferno не устает напоминать.

За исключением небольшого сюжетного отрывка в финале, всю игру мы видим на экране пресловутый камин и несколько меню, в которых можно покупать предметы. Механика примитивна: покупаешь – сжигаешь курсором – собираешь деньги – покупаешь что-нибудь подороже. Впрочем, как ни странно, Little Inferno требует не только усидчивости, но и некоторого количества творческого мышления: чтобы получить доступ к каталогу еще более дорогих предметов, нужно собрать несколько «комбо». Комбо – это два-три синхронно подожженных объекта. Каких именно? Угадывать придется по названию.

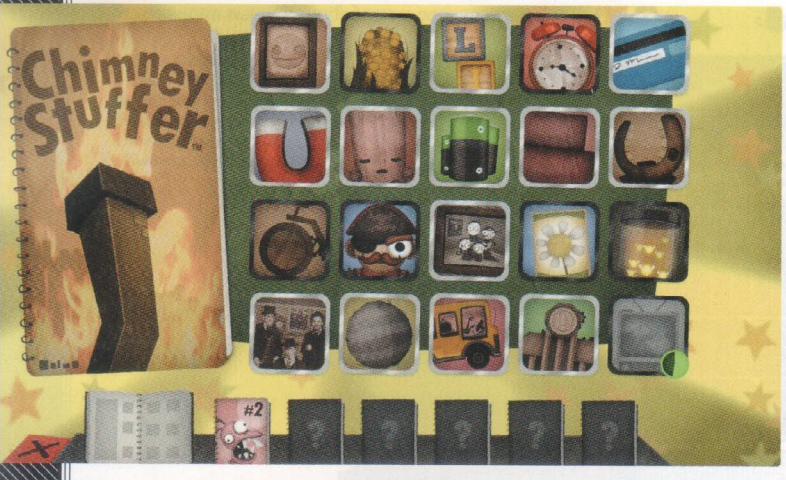
«Пират на велике» – это, положим, просто (игрушечный пират + велосипед). «Ночной сеанс» – тоже (кукуруза, которая, сгорая, превращается в попкорн, + телевизор). Но чем дальше, тем менее очевидными становятся сочетания. «Режим авиаперелета» (мобильный телефон + ручная консоль + игровой планшет). «Холодная война» (игрушечный Дядя Сэм + матрешка). «ЛЕСОРУБ!» (бензопила + деревянная рука дровосека + дезодорант с запахом настоящего мужчины).

Игра отличается сочетанием дурашливого детского юмора и почти тоскливого сарказма. Например, все «недетские» объекты названы в ней эвфемизмами, но они невольно выдают тот факт, что придумывал их не самый жизнерадостный взрослый: сигареты названы всего лишь «коробкой с дымилками», но алкоголь получил заголовок «лекарство от кризиса среднего возраста».

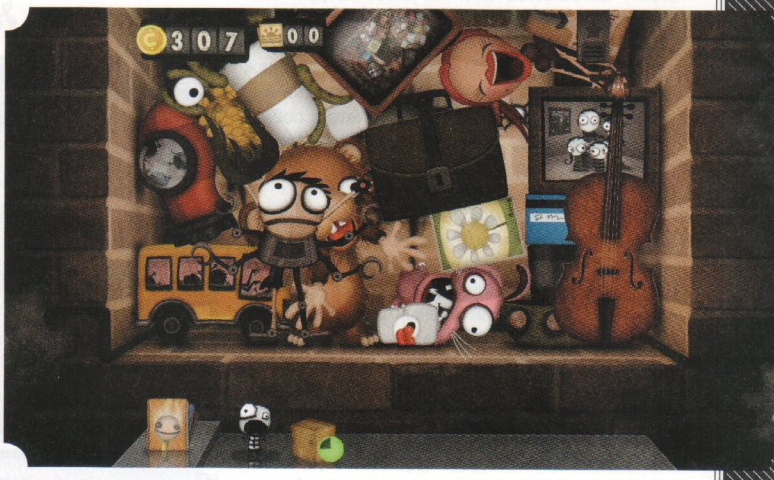
«Кукла для людей с заниженной самооценкой». «БАД „Замена лучшего друга“». Преувеличенно бодрые тексты, подначивающую игрока сжигать с нами, сжигать как мы, сжигать лучше нас, только подчеркивают эту невеселую усмешку. И, разумеется, нетрудно понять, что создатели этой игры думают о самих играх – совершенно бессмысленной трате времени, приводящей к пожарам, потере связи с близкими и тривиальному нежеланию выходить из дома.

Little Inferno – апогей казуальности (ошибиться и проиграть попросту невозможно), но в ней есть свое очарование. Многие игры, претендующие на роль комментария к состоянию индустрии, сами по себе оказываются скучными и нередко имеют ценность только как социальное высказывание, но Little Inferno не такова. В нее можно играть, отрешившись от мыслей о свойствах видеоигр. Просто погрузиться в представленный нам заснеженный мир.

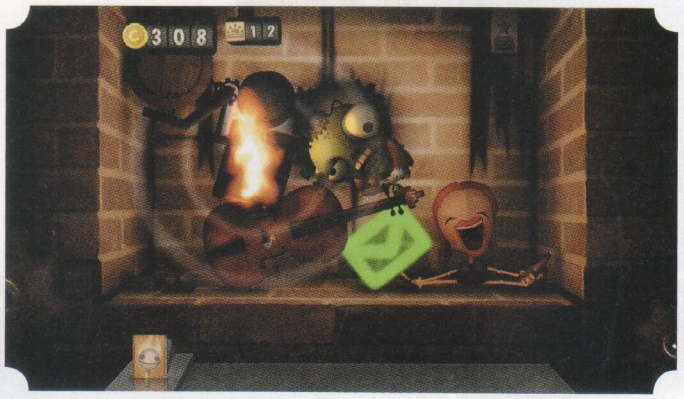
Правда, под маской натужного веселья он всё равно останется довольно печальным.

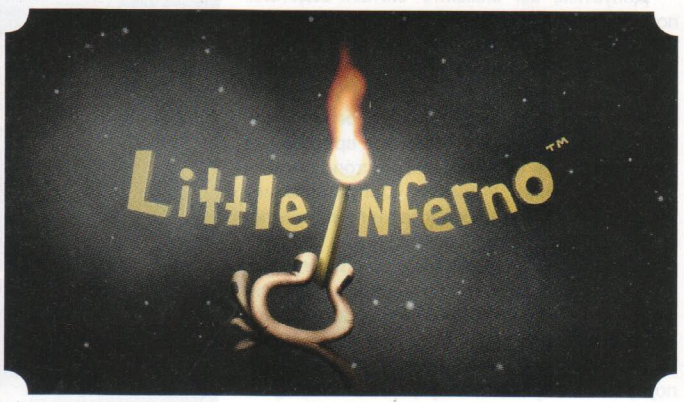


▲ Любой каталог является тематической подборкой, и это может упросить составление комбо. Кроме того, в каждом комбо из новой группы обязательно будет хотя бы один предмет из последнего открытого каталога.



▲ Камин можно заполнить самыми разнообразными объектами, и каждый из них загорится по-своему. Разрушение – это весело! Правда?





▼ Значок торговой марки возле названия принадлежит не игре Little Inferno, а игре в игре Little Inferno™.

ZINETH

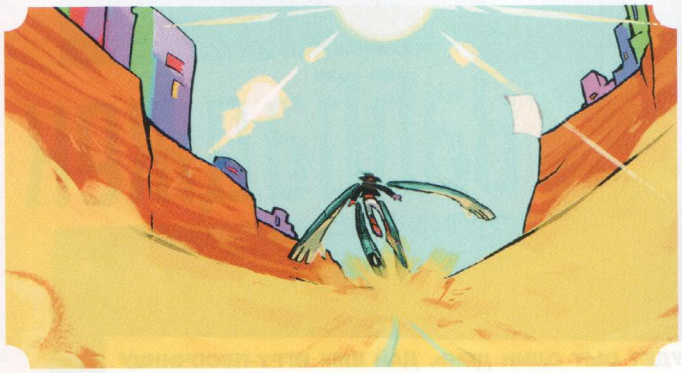
Разработчик:
Arcane Kids
Награды:
Best Student Game
(Лучшая студенческая игра)
Соревновалась с:
ATUM, Back to Bed, Blackwell's Asylum, Farsh, Knights of Pen & Paper, Pulse, the mindfulxp volume

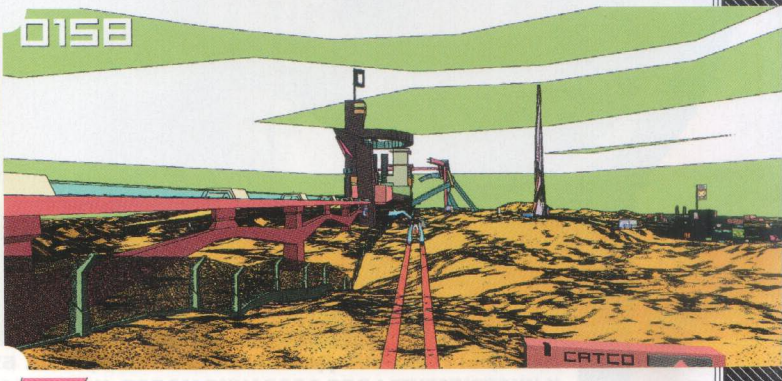
Быстрая, яркая, динамичная Zineth – это «праздник скорости, движения и твиттера». Напоминающий Канти из FLCL герой мчится по раскрашенным в кислотные цвета ландшафтам на роликах, имея при себе только мобильник. Окружающее пространство явно намекает на то, в какую сторону интереснее всего двигаться, но умереть в игре невозможно, и потому эксперименты ничто не сдерживает. Разогнавшись, можно повернуть в любом направлении – и парить, и мчаться, и выписывать пируэты, и смотреть на собственные цветные следы, изумляясь причудливому маршруту. В игре присутствуют миссии, но они вторичны относительно ощущения абсолютной свободы.

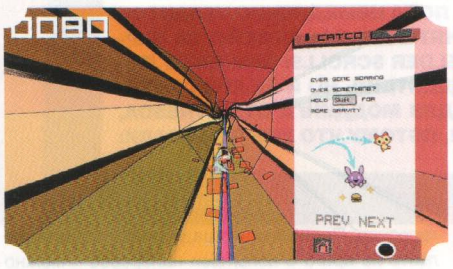
В сочетании с мобильником в руках это превращается в прозрачную метафору юности. Завершая над пустыней изящную мертвую петлю, можно мимоходом почитать твиттер – не самый тонкий намек на скорость, с которой живет современная молодежь. В устах поколения чуть постарше эта скорость зачастую превращается в объект брюзжания – мол, как это так, мысли длиной в 140 символов? Но в Zineth на критику нет и намека. Наоборот: мчаться здорово. Лететь здорово. Прокачивать своего тамагочи-монстрика, чтобы сразиться с другим пользователем? Неплохо, но вообще-то внимание сосредоточено вовсе не на этом.

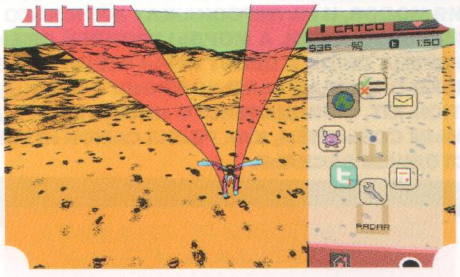
Не думайте, что мы одержимы играми, говорят молодые разработчики. Не думайте, что нас сожрало цифровое пространство. Нам просто нравится летать.

А может, ничего такого они не говорят – в том, что в Zineth включен твиттер, видится скорее ирония. Как и в случае с Little Inferno, искать здесь подтексты совершенно необязательно: перед нами игра с убедительной механикой (позволяющей, например, отматывать свои действия обратно и по желанию усиливать гравитацию) интересным дизайном уровней и красочным оформлением, в которую можно просто играть.









▲ Кислотные тона Zineth чем-то напоминают Antichamber, но на деле слишком много думать не придется; главное — двигаться.

140

Разработчик:
Джеппе Карлсен
Награды:
Excellence in Audio
(Лучшее звуковое оформление)
Соревновалась с:
Bad Hotel, Hotline Miami, Kentucky Route Zero, PixelJunk 4am

По-настоящему хардкорные платформеры и bullet hell'ы требуют не столько хорошей реакции или наблюдательности, не столько даже хорошей памяти, сколько чувства ритма. Закономерно, что в природе должен существовать римтический платформер, где смена декораций, движение платформ и опасных противников подчинялось бы тактам саундтрека. Именно таковым и является 140; к сожалению, игра пока не вышла, и оценить ее можно только по трейлеру, но последний дает повод ожидать релиза.

Как и водится в платформерах, наш герой (в данном случае – изменчивый геометрический объект; то круг, то квадрат, то треугольник) движется слева направо по пересеченной местности. Ландшафт изукрашен кислотными цветами, играет «энергичная, но меланхоличная», как характеризует ее сам автор, электронная музыка.

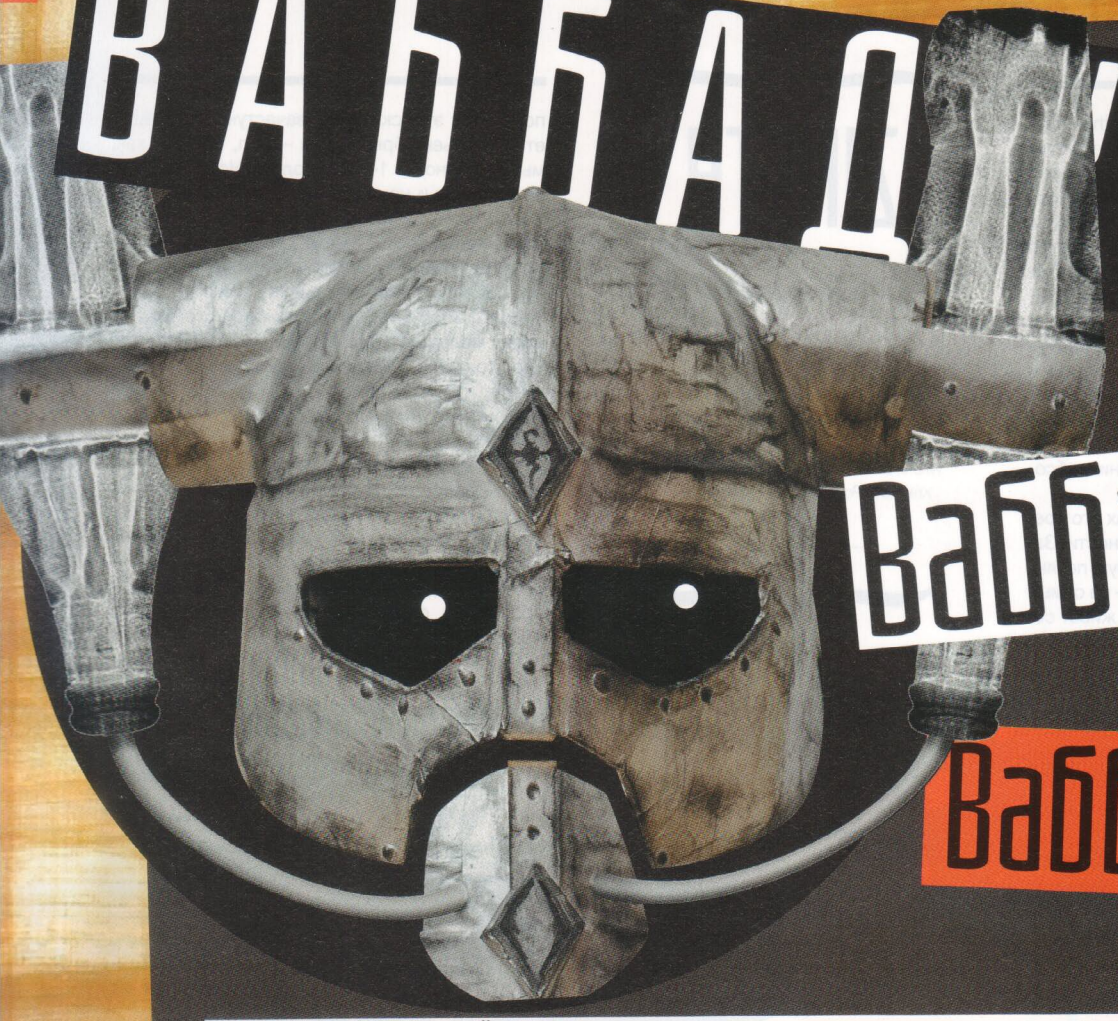
Потом герой добирается до непреодолимой пропасти.

От него требуется прыжок веры – а вернее, прыжок чувства ритма. 140 призывает игрока чуть меньше опираться на зрение и довериться слуху; глаза могут говорить, что впереди только смертоносная лава, но если руки в такт саундтреку всё же совершат прыжок, в нужный момент над пропастью появится спасительная платформа.

Окружающее пространство меняется в зависимости от музыки. Идея кажется чрезвычайно простой (и не слишком новой), но в игре интересно то, насколько она при своей прямолинейности сложна. Ведь не верить глазам своим очень трудно. Около 80% информации, что человек получает из окружающего мира, – это информация визуальная. Поэтому, думается, когда 140 выйдет, она не останется просто забавным экспериментом: в неё будет интересно играть. **СИ**

Альфина Беринг

ВАББАДЖЕК, ВАББАДЖЕК, ВАББАДЖЕК



ЛАО-ЦЗЫ ГОВОРИЛ: ДАЙ ЧЕЛОВЕКУ РЫБУ, И ОН БУДЕТ СЫТ ОДИН ДЕНЬ. ДАЙ ЕМУ ИГРУ-ПЕСОЧНИЦУ И ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МОДОВ, И НА ПЕРСОНАЖАХ ЖЕНСКОГО ПОЛА НЕМЕДЛЕННО УБАВИТСЯ ОДЕЖДЫ, В ИГРЕ ПОЯВЯТСЯ СВЕТОВЫЕ МЕЧИ, А МОРДЫ ТРОЛЛЕЙ СМЕНЯТСЯ НА ТРОЛЛФЕЙС. ЗА ВЕРНОСТЬ ЗАВЕТАМ ВЕЛИКОГО МУДРЕЦА ЛЮДИ И ЦЕНЯТ ИГРЫ СЕРИИ THE ELDER SCROLLS: ОНИ ДАЮТ ПОКЛОННИКАМ СВОБОДУ НЕ ТОЛЬКО В РАМКАХ ВЫМЫШЛЕННОГО МИРА ДЕЙСТВИЯ, НО И ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ. ВЫХОД SKYRIM'S CREATION KIT, ОФИЦИАЛЬНОГО ИНСТРУМЕНТА ДЛЯ МОДДИНГА ОТ BETHESDA, БЫЛ ПОЧТИ ТАКИМ ЖЕ ЗНАЧИМЫМ СОБЫТИЕМ, КАК РЕЛИЗ САМОЙ ИГРЫ, ПОТОМУ ЧТО ВСЕ ПОНИМАЛИ: ВОТ ТЕПЕРЬ-ТО НАЧНЕТСЯ НАСТОЯЩЕЕ ВЕСЕЛЬЕ.

ТИХИЕ РАДОСТИ PC-ГЕЙМИНГА, ИЛИ 10,5 САМЫХ НЕЛЕПЫХ МОДОВ К SKYRIM

И оно началось. С момента релиза пакета для моддинга прошел год; сейчас только в Steam насчитывается около 15 тыс. модов к Skyrim – а ведь некоторые мастера выпускают свои творения эксклюзивно для сайта Skyrim Nexus, так что общее их число и того больше. Найти можно всё, от чрезвычайно полезных улучшений интерфейса, AI и игрового баланса до огромных локаций и целых новых систем вроде механики голода и жажды; от всех вообразимых видов оружия, доспехов и причесок до оригинальных криков и заклинаний; от персонажей My Little Pony до Звезды Смерти. При желании и терпении Skyrim можно превратить в зеркало всей современной популярной культуры – или, наоборот, расширить и дополнить то, как представлен в игре оригинальный сеттинг.

Можно отыскать одежду покрасивее.

Можно превратиться в дракона.

Можно заставить самую популярную спутницу, Лидию, замолчать и отучить ее застревать в дверях.

Можно, эээ, одарить Довакина роскошными волосами на груди?

Нацепить всем грязевым крабам монокли и цилиндры?

Скачать специальный мод, меняющий звук спускающейся тетивы на «пиу-пиу»?

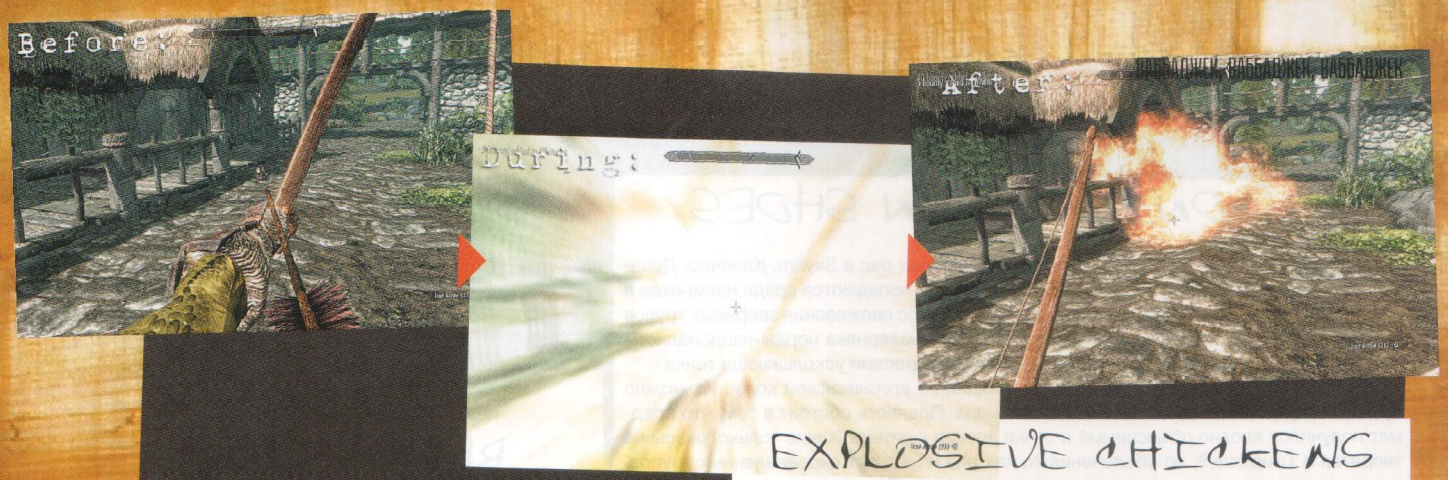
Функция большинства модов к Skyrim довольно прозрачна: они делают игру либо красивее, либо удобнее, либо интереснее. Проклятые лошади имеют тенденцию лезть на врага с копытами наперевес – можно либо отучить их от этого, либо сделать бессмертными. Дополнительные спутники усиливают боевую мощь, а кирка из Minecraft в качестве оружия радует фанатов. Некоторые моды существенно перерабатывают текстуры, освещение, дизайн Скайрима (например, перенося действие в тропики с самими настоящими пальмами), а без SkyUI навигация по меню куда утомительнее, чем с ним.

И даже моды, заставляющие троллей петь Trololo Song или превращающие пауков в извращенные подобия Спайдермена, не вызывают особых вопросов. Это шутки. Ну, паук и Человек-Паук, ясно, да? Тролль и троллфейс? Возможность испускать крики не ртом, а, ну, вы поняли? ШУТКИ! Чувство юмора у всех разное; что забавно одному, другого раздражает. Дело не в том, весело ли такие моды ставить. По крайней мере, стоящая за ними логика ясна.

Но есть моды, представляющие собой чистое и высокое искусство. Они… странные. Иногда смешные, иногда, если вдуматься, скорее страшноватые. Иногда вроде бы и понятные, но – пресвятые аэдра, кому пришло в голову это сделать? И зачем? И кому и зачем придет в голову их установить? Они бесполезны в игре, а то и мешают ей. Они не ссылаются на конкретный фандом. Они вроде бы даже не особо Skyrim украшают.

Они просто есть.

И мы, совершенно не претендуя на полную выборку, взглянем на пару примеров.



LAUGH TRACK MOD

1

«Этот мод добавляет в игру звуковую дорожку со смехом, который слышится, когда у вас ломается отмычка, не получается создание зелья или когда вы пытаетесь использовать незаряженный магический посох», – гордо сообщает автор.

«Апдейт. Теперь смех звучит, еще и когда вы умираете».

Это на тот случай, если вам вдруг показалось, что приключения Драгонборна слишком эпичны.

Даже Избранному не следует забывать, что он лишь пыль на стопах вселенной.

EXPLOSIVE CHICKENS

4

Судя по комментариям, пользователи находят этот мод чрезвычайно полезным. Он позволяет устраивать ловушки, учинять в городах хаос, заманивать сложных противников в западню и вообще терроризировать Скайрим при помощи взрывающихся куриц. В отличие от других модов, посвященных необычным животным, этот не дает вам ни заклинаний, ни скакунов: популяция несушек в Скайриме не меняется. Просто они превращаются в ходячие бомбы. Которые еще нужно заставить сдетонировать – например, выстрелив по ним из лука. Вот так:

А если взять много-много куриц, собрать их в одном месте и поджечь, можно запустить к небесам первую скайримскую ракету, потому что взрыв получится весьма серьезный.

WERECHAIR MOD

2

Этот мод превращает оборотней в стулья. Оборотней. В стулья. Просто заменяет в игре одну модель на другую.

«Всегда мечтали побыть стулом? Час пробил: теперь по вашим венам течет кровь одного из них! – гласит анонс. – Правда, люди в массе своей ленивы, и, завидев вас, тут же в вашу сторону кинутся, чтобы присесть. Так что поосторожнее в публичных местах. Кстати, стулья могут также есть людей и издавать устрашающий рев».

И это как раз то, о чём шла речь выше. Понятно, почему грязевых крабов превращают в маленьких грозных зойдбергов (от биологического родства никуда не денешься). Понятно даже, почему дракона превращают в гигантскую пони (без пони никуда). Но оборотня?

В стул?

Видимо, всё-таки нашли нечто общее между вороном и конторкой.

HANDYMAN

5

Очень несправедливо, что одним играм достается в качестве протагониста целый водопроводчик, а другим всего лишь отпрыск дракона. Нет ровным счетом ничего примечательного в способности победить эпического врага, если сам ты эпический герой, вооруженный древними и могущественными артефактами.

Другое дело, если перед нами – самая отчаянная домохозяйка на свете. Данный мод превращает в оружие: утюги, лопаты (двух видов!), кирки, кузнечные молоты, отвертки, скальпели, ножницы, вилки, ножи, вилы, лютни, флейты, удочки и, конечно, метлы – в общем, весь тот многочисленный хлам, который присутствует в игре для убедительности мира и который так хочется хоть как-нибудь использовать. Раньше из всего этого добра можно было разве что сложить эффектный зиккурат, а теперь любой желающий имеет возможность накинуться на гиганта с отверткой! Избить стражника метлой, а барда – лютней! Врезать двемерскому голему вилкой! В общем, возможности безграничны. Конечно, урон такое оружие наносит посредственный, но, собственно, а чего вы хотели?

Возможно, улучшить свою верную ложку до ЛОЖКИ ЭПИЧЕСКОГО РАЗРУШЕНИЯ? Не вопрос. Всё вышеперечисленное теперь можно еще и зачаровывать.

Жаль, что в Skyrim, в отличие от Morrowind, нет заклинания левитации, иначе можно было бы сделать волшебную метлу. Впрочем, для нее, конечно, есть собственный мод.

HIGH-RESOLUTION PILLOWS

3

Моды, улучшающие игровые текстуры, встречаются сплошь и рядом. Иногда авторы перерабатывают целый город или даже весь мир, иногда ограничиваются улучшениями воды, ландшафта или NPC.

Иногда сфера их интересов подразумевает исключительно подушки. Подушки с воистину впечатляющим разрешением 4096x4096. В двух вариантах: с узором и без.

Нет, даже не целые кровати. Не всю текстильную продукцию.

Подушки.

Здесь же хочется вспомнить мод Delicious Skyrim, позволяющий ретекстурировать единственную в мире Skyrim клонированную буханку хлеба и (опционально) головку сыра. Потому что в таких делах, конечно, важно помнить об умеренности, сохранять трезвость и начинать с малого. А уж потом, если пойдет, можно и сыр включить.

▼ У «Монти Пайтон» был скетч, в котором комическая труппа подробно рассказывала, что нужно делать, если вас атакуют малиной, черешней или авокадо. Мод Handyman куда скромнее: здесь в оружие превращаются всего лишь ложки и лопаты.



ARGONIAN SKIN SHOES

6

Аргониане – одна из разумных игровых рас в Skyrim. Конечно, Довакину доводилось их убивать, ведь они попадаются среди наемников и в прочей массовке. И, конечно, процесс свежевания звериных трупов и выделки шкур является игровой механикой. И уж наверняка норды-националисты могут заметить, что грань между животными и зверорасами ускользающе тонка…

В общем, этот мод добавляет в игру ботинки из аргонианской кожи. Их можно купить или украсть в одной из лавок Солитьюда. Прелесть состоит в том, что предмет получился вполне объяснимый с точки зрения сеттинга (какие только ужасы не творятся в Тамриэле!), но объяснения-то как раз и нет. Нет окровавленных трупов, нет сомнительных мрачных типов в темных переулках. Есть просто по-своему красивые ботинки на полке в самом обычном магазине.

Их историю предлагается додумать самостоятельно.

SHEOGORATH SHOUT – CALL OF MADNESS!

7

Шеогорат, покровитель безумия, – один из самых любимых поклонниками персонажей мира The Elder Scrolls. Во многом, конечно, потому, что, как покровитель безумия, он позволяет с чистой совестью творить что угодно. В оригинальной Skyrim каждому из божественных даэдрических принцев принадлежит уникальный могущественный артефакт, который Довакин может отыскать и использовать на благо Скайрима (или для взрыва куриц). Шеогорату принадлежит посох под названием Ваббаджек, отражающий хаотичную сущность своего создателя: эффект посоха непредсказуем. Он может создать файербол, молнию или заклинание лечения. Может превратить врага в козла, грязевого краба, сильного лича или сладкий рулет. Может сделать его невидимым. Может призвать ему на помощь могущественного дремора. Может убить одним ударом, оставив на месте противника труп, призрака или пустоту. Может воскресить мертвеца, заставив сражаться с владельцем посоха. Может превратить соперника в золотую статую, уничтожив весь потенциальный лут.

Может не сделать ничего.

Так что нет ничего удивительного в том, что поклонники посвящают Шеогорату бесконечные заклинания и артефакты – откровенно говоря, редко превосходящие по степени безумия сам Ваббаджек. Есть, например, мод Staff of Boots, дарующий Довакину посох, выстрел из которого превращает врага в гору ботинок; но ведь и оригинальный Ваббаджек может заставить противника рассыпаться дождем монет!

Однако мод Sheogorath Shout превосходит конкурентов если не оригинальностью, то масштабом. После его установки Довакин получает возможность еще раз оказаться в сознании Императора Пелагия Безумного (первое путешествие происходит в рамках квеста Шеогората из оригинальной версии игры) и узнать там новый крик. Крик работает так же, как и обычные крики в Skyrim: он состоит из трех слов, каждое из которых нужно изучить, потратив драконью душу.

Первое слово является заклинанием, копирующим свойства Ваббаджека.

Второе слово призывает Шеогората, который сражается на стороне Довакина. Эта версия властителя безумия способна швыряться взрывоопасным сыром, использовать крики и призывать в бой различных существ – от тривиальных давно вымерших двемеров и демонических детей до другого Довакина, вариации шута Цицерона из Тёмного Братства, «электробота» и марионетки.

Третье слово устраивает сырапокалипсис. Над головой собираются тучи, и с неба сыплются бесконечные головки взрывающегося сыра, уничтожая всё живое и нелепо корежа тела всего уже неживого.

Справедливости ради, надо отметить, что, в отличие от прочих примеров из данной статьи, этот мод не только полностью соответствует законам игрового мира, но и может принести определенную пользу. Но, как и оригинальный Ваббаджек, крик Шеогората стоит использовать в первую очередь для веселья – непредсказуемость эффекта лишает его звания надежного оружия. Кроме того, если выучить все три слова, крик остается функциональным только при включенном режиме бога.

Потому что первым делом смертоносные головки сыра разбомбят, собственно, вас.

DOVAHKIIN RELAXES TOO

8

Но вернемся от того, что может принести хотя бы гипотетическую пользу, к действительно интересным модам. Доводилось ли вам печалиться о том, что Довакин способен садиться на стулья и лавки, но ничего при этом не делает? Ведь он мог бы, например, есть (ну, делать вид) или читать книгу!

Мод Dovahkiin Relaxes Too дает герою новый беззвучный крик, имеющий множество разных применений. Например, если просто крикнуть в пустоту, держа в руках щит, Довакин постучит по нему оружием. Если щита нет, но рядом враги, он протрубит в боевой рог. Можно приветствовать NPC, греть руки над огнем, лежать на полу и медитировать, плясать под музыку барда, прислоняться к стенам, кормить куриц или подметать полы. Разумеется, всё это – совершенно бесполезные косметические действия, просто отнимающие игровое время.

С другой стороны, кто сказал, что кормить куриц – менее достойное занятие, чем убивать нежить? В конце концов, вся прелесть Skyrim заключается в возможности забыть о спасении мира и наколоть дров.

Или вот, например, сплясать.



▲ Довакин медитирует как заправский седобородый старец. Dovahkiin Relaxes Too позволяет еще и не такое!



▶ Хлебосольный Шеогорат приветствует Довакина за пределами материального мира. Он уже готов обучить его крику, вызывающему сырапокалипсис.

ACTOR MAGNET (KATAMARI DOVAHKIIN!)

9

Все любят Довакина. Всё живое тянет к нему, как магнитом. Он настолько хорош, что люди, львы, орлы и куропатки стрелами вылетают из-за горизонта и прилипают к стройному телу героя, а когда возле того не остается места, выходят вокруг него на изящную эллиптическую орбиту.

«Это заклинание школы Изменения СОВЕРШЕННО БЕСПОЛЕЗНО, – остерегает автор мода. – Оно не сбалансировано и может привести к тому, что игра вылетит. Это просто шутка».

Шутка сия позволяет Драгонборну прочитать заклинание, превращающее Skyrim в Katamari Damacy. Все объекты, отмеченные игрой как живые, будут слетаться к нему из окрестных земель и виться вокруг. Вот, собственно, и всё. Книга с заклинанием располагается в Вайтране, в Драконьем Пределе – просто валяется на полу.

Притянутые монстры и NPC вьются вокруг Довакина, как на резиночках, так что при определенной ловкости можно научиться отключать магию в нужный момент и запускать их в цель как из рогатки. Кроме того, если объединить этот мод с взрывоопасными курицами, полученным фонтаном уже не вполне живых тел можно посрамить сам шеогоратовский сырапокалипсис.



▲ Что бывает, когда текстуру Спайдермена натягивают на тело обычного паука? Множественные переломы конечностей и новый мотив ваших ночных кошмаров.

▼ Медведь С Лютней. Он исполняет рок. Он приносит праздник.

BEAR MUSICIAN

10

«Очень полезный мод, – пишет один из пользователей в Steam. – Я призвал медведя прямо на нажимную плиту, и он держал дверь открытой, пока я добывал для призрака меч».

Очень полезный мод.

Он дарует Довакину заклинание, позволяющее призвать медведя, исполняющего на лютне рок (есть вариация с композицией We Will Rock You, хотя вообще-то аудиофайл легко заменить на любимую песню). Медведь абсолютно лишен интерактивности: он не горит в огне, не вызывает реакции окружающих и ни за что не прервет свою песнь. Душа его полна музыки. Ему не до мирского.

Медведь С Лютней охотно скрасит вам сражение с драконом, сложную стелс-миссию (на него ведь никто не реагирует) или сцену свадьбы. Медведь с лютней способен посрамить всех бардов Скайрима.

Медведь С Лютней очень хорош собой.



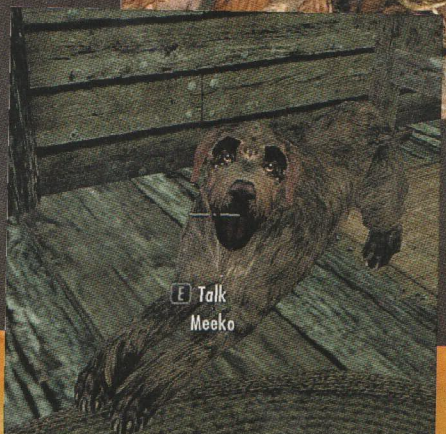


EYEBROW DOG

11

Напоследок же хочется представить скромный мод, влияние которого на игру легко можно пропустить, если смотреть недостаточно внимательно. Он не перегибает палку, как некоторые из вышеперечисленных, не пытается быть гомерически смешным; он легок и ненавязчив. Он вряд ли будет конфликтовать с другими модами или обновлениями игры. Он наверняка отвечает на некий очень популярный запрос очень узкой аудитории.

Он добавляет вашему псу черные брови. **СИ**



▲ Тот факт, что вы находитесь с кем-то в шарообразной куче тел, не является поводом уклоняться от вежливой беседы.

Святослав Торик

ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ

ЧАСТЬ 2: ДВА С ПОЛОВИНОЙ... ДВА И ТРИ ЧЕТВЕРТИ... ТРИ!

НЕЗАМЕТНЫЙ СПУСК

ДВИЖОК: Descent
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Descent, Descent 2
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Июнь 1994, MS-DOS

Считается, что вышедший меньше чем через год после Doom проект Descent был первым, задействовавшим все шесть степеней свободы (вверх-вниз, влево-вправо, вперед-назад), от которых у неопытного игрока начиналась морская болезнь. Не будем спорить с этим утверждением, тем более что нас больше интересует архитектура движка. Каждая карта состоит из набора комнат-параллелепипедов, соединенных небольшими туннелями (смотрели фильм «Куб»? очень похожая структура). Благодаря небольшим замкнутым пространствам и, как следствие, нетребовательности к вычислительным ресурсам, игра развязала руки программистам движка, часть из которых до того работала над Ultima Underworld. В результате в игре появились невиданная доселе динамическая система освещения и полигональные 3D-объекты – это за полтора года до выхода Quake – хотя все эффекты были спрайтовыми. Разработчики прозорливо обозначили свой вклад в историю. В официальном FAQ есть такой вопрос-ответ:

– Я уже играю в Doom, зачем мне Descent?

– Мы ничего не имеем против Doom, это по-своему революционная игра; но что Doom сделал для Wolfenstein 3D, то Descent сделал для Doom.

Интересно, что у создателей был шанс продолжить эту линейку взаимосвязей: только из-за отсутствия свободных денег Apogee не заключила договор с Parallax Software, а иначе бы этот шутер распространялся рука об руку с Doom и Doom II. И как знать, быть может именно эти смелые экспериментаторы с Кармаком вместе сделали бы для Descent то, что в свое время Descent сделал для Doom.





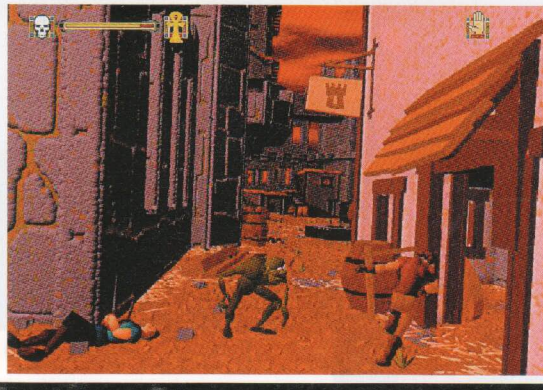
▲ В отличие от современных движков, сложность геометрии отдельной комнаты не имеет особого значения для портального движка вроде Descent.

► Модели пока еще не умеют разлетаться на красивые полигоны, но ведь когда-нибудь в будущем... да?

ПОРАЗИТЕЛЬНЫЕ ШАРИКИ

ДВИЖОК: Ecstatica
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Esctatica, Ecstatica 2
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 1994, MS-DOS

Не могу пройти мимо одной из самой удивительных и недооцененных технологий трехмерного рендеринга. В Ecstatica: A State of Mind, которая разрабатывалась почти шесть лет, были впервые использованы объекты, целиком состоящие из эллипсоидов. Каждый персонаж, каждый кустик, каждая палка – все они представляются набором сплюснутых или раздутых сфер самых разных цветов и размеров. Оптимизированный алгоритм отображения этих эллипсоидов автоматически накладывает затенение Гуро и определяет глубину местонахождения объектов. Как результат – каждая сфера в объекте взаимодействует друг с другом без каких-либо заметных артефактов. Каждый «экран» игры состоял из таких трехмерных объектов, однако обсчитываемых не в реальном времени, а подготовленных заранее (аналогично, например, Alone in the Dark или Resident Evil), а все анимации с ними заскриптованы. Сделали эту игру фактически два человека: британец Эндрю Спенсер занимался программированием и дизайном уровней, а сценарий, графика и анимация была в ведении француза Алена Мэндро. После выхода первой части Мэндро уехал в США, а Спенсер нанял людей и доделал Ecstatica II, не переставая дорабатывать «эллипсоидный» движок. Выпустив вторую игру, он по неизвестной причине распустил свою студию и навсегда покинул игровую индустрию. А ведь мог таких дел наворотить!



► В Ecstatica 2 количество и качество эллипсоидов заметно увеличилось.

▼ Даже колокол состоит из неразрывных сфер, как это у Спенсера получилось (а главное зачем) – отдельный вопрос.



СИЛА ЕСТЬ, УМА НЕ НАДО

ДВИЖОК: Jedi engine
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Star Wars: Dark Forces, Outlaws
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Февраль 1995, MS-DOS

Несмотря на внушительные характеристики id Tech 1, компания LucasArts Games по-прежнему с подозрением относилась к чужеродному софту, предпочитая создавать свой собственный. Это вылилось в разработку Jedi engine, проприетарного псевдотрехмерного движка студии. Рэй Греско, ведущий программист компании, сумел вложить в него многое из того, чего Кармак так и не смог добиться от технологии рейкастинга: в первую очередь возможность вертеть головой во все стороны. Его детище было прозвано первым 2.75-мерным движком, поскольку это была все та же симуляция трехмерья, как и в Wolf3D, но уже на принципиально новом уровне.

Вторая важная вещь – сектора на движке Jedi могли располагаться друг над другом, и хотя визуально это было не самым важным, окружение в Dark Forces де-факто располагалось во всех трех измерениях. Помимо этого главный герой игрового сериала, Кайл Катарн умел прыгать, приседать и наблюдать атмосферные эффекты, что тем временам было очень круто. Движок впоследствии заметно усовершенствовали для культовой игры Outlaws (1997), а вскоре после выхода этой игры в него даже включили поддержку 3D-акселераторов, но кроме этих двух проектов Jedi engine нигде больше не использовался. Греско заинтересовала портальная технология и возможности заранее заданного поведения объектов (то есть, скриптования), поэтому сиквел игры, Star Wars: Dark Forces 2 – Jedi Knight, был разработан на абсолютно новом движке Sith engine.

Новый, 1995-й год ознаменовал собой еще один переломный момент: все шутеры от первого лица, начиная с этого момента, позволяют вертеть головой. Люди поначалу с неохотой, а потом уже в массовом порядке переходят на мышь – даже для игры в Doom, где все равно вверх-вниз смотреть нельзя. Возникает движение принципиальных игроков с к клавиатуры («трактористы»), но с появлением новых игр типа Star Wars: Dark Forces и Duke Nukem 3D оно уходит в прошлое.

В итоге мышь оказывается наилучшим средством указания на цель в 2.75D-, а затем и в 3D-мире.



◂ Модели врагов на движке Dark Engine были по-прежнему спрайтовыми, но количество применяемых в их анимации кадров было значительно больше, чем у любой другой игры к началу 1995-го года.

▸ Движки «2 и 3/4 измерения» задали стандарт на несколько лет, развиваясь параллельно с полноценным 3D-движками. И правда, был в них какой-то шарм.



ТЕРМИНОЛОГИЯ

API – от английского application programming interface, интерфейс прикладного программирования. В данном случае имеется в виду набор библиотек и инструкций для отображения и обработки двухмерной и трехмерной графики. Самым популярным и простым API для разработки игр является Direct3D (в случае с Windows XP/Vista/7/8 и Xbox 360), а для мультиплатформенных задач, включая портирование на PlayStation 3, MacOS и Unix, обычно выбирают стандарт OpenGL (Open Graphics Library – открытая графическая библиотека).

Рендеринг – от английского rendering, передача изображения. Набор инструкций, с помощью которых некие объекты или сцена передаются в качестве изображения на монитор пользователя. Как правило, происходит все это в реальном времени, но существует и пре-рендеринг, когда изображение обрабатывается один раз (на достаточно мощной машине) и записывается в видеоролик или в статическую сцену. Катсцены (cut scenes, т.е. сюжетные ролики на движке) рендерятся в реальном времени.

Лайтмэп – от английского lightmap, карта освещения. Способ отображения источников света на уровне. Обычно светильник представлен в виде дополнительной текстуры, накладывающейся при приближении игрока к этой точке (яркость регулируется свойствами этой текстуры). Отличительное свойство лайтмэпов – они всегда статичны, а информация о них загружается в память до непосредственного рендеринга окружающего пространства графическим движком. Технология придумана Кармаком для Quake, с тех пор ею пользуются практически все разработчики 3D-движков.

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

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

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

BSP – от английского Binary Space Partitioning, бинарное разбиение пространства. Процедуры движка для обработки видимого пространства, в результате которых в память загружается не весь уровень, а лишь текущее местонахождение игрока, называемое подсектор, и «родительский» сектор – кусок карты, частью которого является этот подсектор. Короче, карта уровня дробится на подсекторы в двоичном порядке, и в обратном же порядке обрабатывается.

Скрипт – набор заранее заданных инструкций поведения. Например, объекту «ящик» можно придать скрипт «если пнули ногой, то ящик падает на землю». Теперь, если пнуть ящик, то он упадет на землю – не потому что таковы его физические свойства, а потому что так было задумано. Отличный пример грамотно продуманных скриптов – первый Half-Life.

Текстура – растровое изображение, накладываемое на полигон. Как и любая картинка, имеет разрешение и качество сжатия. С помощью текстуры можно обозначить незначительные барельефы и горельефы (шрамы и родинки, например), которые было бы слишком сложно моделировать и обтягивать полигонами. За долгие годы текстурирования разработчики придумали не один прием оптического обмана, в следующих частях статьи им будет уделено особое внимание.

СТРОЙКА ВЕКА

ДВИЖОК: Build
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: серия Witchaven, Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior, Redneck Rampage
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Май 1995, MS-DOS

Вот еще была история. На Кена Сильвермана, скромного еврейского подростка из Йорктауна, молилась половина модмейкеров середины 90-х. Вторая половина молилась на Кармака, который не отказывал себе в удовольствии похвалить молодого конкурента (чем тот несказанно гордится до сих пор). Дело в том, что Сильверману еще до достижения совершеннолетия удалось создать уникальный в своей простоте 2.5D-движок, использованный в доброй дюжине игр.

А началось все с того, что однажды Кену подарили новенький IBM PC с 386-м процессором. Через несколько лет он скачал с местной BBS демо-версию Wolfenstein 3D, прошел ее и загорелся идеей создать собственный софт для псевдотрехмерного шутера. В ту пору ему было 17 лет, и он уже лет пять как активно программировал на всем, что под руку попадется. Сильверман не ходил ни на какие курсы, не стажировался по компаниям – все свои знания и умения Кен приобрел опытным путем. Юный программист разработал простенький движок с raycasting-моделью, с помощью приятеля нарисовал уровни, самостоятельно написал три простеньких мелодии на домашнем синтезаторе и запустил демку под названием Ken's Labyrinth по разным компьютерным сетям. Обратная реакция не заставила себя ждать: вскоре был подписан договор с Epic MegaGames на коммерческое распространение игры (из-за малолетства Кена договор подписал его отец), и на вырученные деньги Кен наконец-то купил заветный 486-й.

К марту 1993-го он написал прототип нового движка с поддержкой стен с острыми углами (чуть позже Кармака, который уже сделал это для Doom), чтобы можно было создавать подъемы и спуски – то, чего так не хватало тогдашним клонам Wolf3D. Кен назвал свое творение Build и подписал предварительное соглашение на лицензирование движка с Apogee. К июню программист собрал демку движка и показал ее Джону Кармаку. Тот посоветовал ему обратиться к идее BSP (последовательное разделение уровня на секторы и подсекторы для удобства хранения и обработки), и Кен сел переписывать движок. Тем временем с вундеркиндом вновь связался вице-президент Epic MegaGames Марк Рейн, предложив ему хороший контракт. Однако Сильверман отказался из-за текущих контрактов (помимо Apogee он уже обязался предоставить движок Capstone), и позже Марк говорил по этому поводу, что так даже лучше получилось: мол, отсутствие лицензированного софта сподвигло его команду на создание проприетарного – так возник Unreal Engine.

Следующие несколько лет Кен активно развивал движок: в нем поддерживается, например, разрешение до 1600x1200, которое на большинстве видеокарт той эпохи было попросту недоступно. В результате Build не просто стал последним из серии 2.5D, он оказался самым долгоиграющим псевдотрехмерным движком вообще. Открытая архитектура позволяла работать со всеми ресурсами игры, а редактор уровней, идущий в комплекте, был достаточно мощным, чтобы в конечном итоге количество пользовательских модификаций для Duke Nukem 3D превысило аналогичный список для Quake engine. Последняя коммерческая игра на Build вышла в 1999-м, когда разработчики игр от первого лица уже вовсю использовали возможности графических ускорителей. Как и большинство программистов графики, Кен пытался создать свой полигональный движок, чтобы поспеть за Кармаком и его неумолимым прогрессом, но Apogee потребовала больше внимания уделять Build, так что проект был заброшен.

Зато почти сразу после выхода DN3D Сильверман добавил в Build поддержку вокселей, и этой функцией с радостью воспользовались разработчики хоррор-экшена Blood и самого стильного ниндзя-шутера в истории Shadow Warrior. Работа с трехмерными пикселями так вдохновила программиста, что к середине прошлого десятилетия он написал полноценный воксельный движок Voxlap, не требующий трехмерного ускорителя. Хотя после работы над Build Кен перестал ассоциировать себя с коммерческой игровой индустрией, он по-прежнему занимается поддержкой проекта Voxelstein 3D на сайте http://advsys.net/ken



Все объекты на движке Build по-прежнему были спрайтовыми, но их масштабирование происходило в реальном времени. Поэтому в отдалении эти парни еще ничего, а вот вблизи...



Кроме прочего Shadow Warrior была куда более зрелищной игрой, чем Duke Nukem Forever.



Несмотря на поддержку SVGA-разрешения, Tekwar обладал текстурами столь низкого качества, что даже тогда не всякий осмеливался играть в нее.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Портальная технология – процедуры движка для обработки видимых объектов, в результате которых отображаются только сектор карты с игроком и связанные с ним посредством порталов-переходов соседние сектора. Эта совокупность сектор-портал-сектор называется «потенциально видимый набор», PVS. Яркий пример портального движка – Descent.

Рейкастинг – от английского гау (луч) и casting (бросать). Своего рода визуальный эхолот: при любом движении камеры движок засылает «лучи» и с их помощью измеряет расстояние до всех стен, пола, потолка, врагов, бонусов и прочих объектов. В зависимости от возвращаемых данных, движок отрисовывает текстуры так, как они должны быть видны с полученного расстояния, а спрайты врагов соответствующим образом масштабирует или демонстрирует заранее определенные спрайты.

Спрайт – двухмерный графический объект, обычно растровый. Нарисован таким образом, чтобы демонстрировать пользователю не сам объект, а его проекцию в нужном положении. Например, чтобы показать игроку врага лицом, движок демонстрирует спрайт «враг спереди», а чтобы обозначить врага со спины, показывает спрайт «враг сзади». Анимация таких объектов состоит из разных кадров одного и того же спрайта в последовательных положениях.

Итерация – в данном случае разные версии одного движка; каждая последующая итерация обязательно повторяет или оптимизирует наработки предыдущей, добавляя существенные изменения.

ВСТРЯСКА

ДВИЖОК: Quake engine
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Quake, Hexen II, Team Fortress
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: 24 февраля 1996, MS-DOS, Windows 95

На апрельской конференции GDC'96 Майкл Абраш из id Software выступил с заявлением, что «существующее железо слишком медленное для рендеринга настоящего 3D в реальном времени, и еще долго будет таковым». Абраш имел полное право на такие заявления: он был знаком со всеми особенностями видеокарт для персональных компьютеров, поскольку работал вместе с Кармаком над графическим движком нового поколения.

Пока Сильверман лишь изучал концепцию, Кармак всерьез прорабатывал тему полноценного трехмерного движка с полигональными объектами и трехмерным окружением. Это оказалось нелегко, поскольку технологии, требуемые для реализации его планов, едва вышли из зародышевого состояния. Джону пришлось отказаться от множества задуманных наворотов и упростить процедуру отображения объектов. Поэтому вместо честного рендеринга в реальном времени, Quake engine заранее обрабатывает окружение и запихивает в память компьютера вместе с картой уровня еще и карту заранее расставленных источников света (лайтмэп), намеченную карту теней и прочую информацию. Многие из технологий были применены впервые: трехмерные динамические источники света, обработка только видимой части карты (как следствие, отсутствие больших открытых уровней) и еще несколько особенностей, оптимизированных под аппаратные возможности середины девяностых.

Точнее, уже конца – на 486-м процессоре не было смысла запускать игру в SVGA-разрешениях, поскольку нагрузка на машину возрастала при этом в несколько раз. О полноценных трехмерных ускорителях тогда еще ходили неуверенные слухи, поэтому единственным поддерживаемым в Quake 3D-акселератором был Rendition Verite, а в качестве набора инструкций для рендеринга взяли открытый проект OpenGL. Чуть позже появились карты на базе чипов 3dfx, использующие конкурентный стандарт Glide, и разработчикам трехмерного ускорителя пришлось на скорую руку собирать патчи для Quake, чтобы продать свое «железо». И оно того стоило: MiniGL превращал довольно мрачную игру в цветущий красками мир: такого качества графики на софтверном рендере добиться было попросту невозможно.

Открытая архитектура (ресурсные файлы в действительности были обычными ZIP-архивами) и уже знакомая BSP-структура привлекли мощное комьюнити модмейкеров. Одних только коммерческих модификаций в том же 1996-м вышло четыре наименования, а в следующем году – еще четыре диска. О популярности движка говорит и количество неофициальных редакторов уровней – пять штук, каждый со своими визуальными и функциональными особенностями. Quake engine также лег в основу движка GoldSrc, на котором был создан Half-Life; более того, в небезызвестном Source до сих пор остались строчки кода Джона Кармака. В конце 1999-го id Software открыла исходные коды, что привело к появлению еще с десятка бесплатных трехмерных движков, поддерживаемых и по сию пору.



▲ Это потом Кармак поймет, что все счастье в трехмерных ускорителях и текстурах высокого разрешения, а пока – имеем то, что имеем.



▲ Несмотря на захлебывающиеся осанны, доносившиеся до меня из каждого утюга, я никогда не понимал красоты Quake. По-моему, это были уродливые монстры в грубом и непонятном окружении с мрачными звуками и головоломками идиотскими. Только скайбокс у игры красивый был.

С выходом Quake заканчивается эпоха поиска «настоящего 3D», и вместе с первыми трехмерными ускорителями Джон Кармак дает старт новой истории игровой индустрии. Разработчики выходят из своих гаражей и «квартирных офисов», чтобы завести абсолютно новые отношения с издателями и инвесторами. Меняется рынок домашних видеоигр: появляются продвинутые приставки с поддержкой компакт-дисков, а компания 3dfx выпускает ускоритель трехмерной графики для персональных компьютеров, с которым Quake выглядит заметно лучше, чем без него.

Начинается бум производства компьютерных комплектующих: темпы роста мощностей процессоров соблюдают закон Мура, а вслед за Intel и AMD геймерам начинают прислуживать производители оперативной памяти, жестких дисков, тех же 3D-ускорителей, звуковых карт, джойстиков, клавиатур и компьютерных мышей.

Не остаются в стороне и крупнейшие производители программного обеспечения.

ПОД КОЛЕСАМИ СУДЬБЫ

ДВИЖОК: Photex engine
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Monster Truck Madness
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Август 1996, Windows

На той же самой GDC'96 разработчики видеоигр были приглашены на особую вечеринку Microsoft. Присутствующим она запомнилась демонстрацией видеоролика, в котором расстреливающий монстров в Doom Билл Гейтс рассказывает о счастливом будущем Windows 95 как игровой платформы вместе с новым программно-аппаратным интерфейсом DirectX. На следующий день после вечеринки похмельные разработчики не поверили своим глазам: все, о чем им вчера рассказывали – это реальность. Сотрудники Microsoft показывали игру в MechWarrior 2 через Интернет с другими игроками, параллельно общаясь с ними «голосом» и управляя огромным роботом с подключаемого джойстика. Особо подчеркивалось: для всех этих чудес не нужно писать свои драйвера, все включено в DirectX.

Разработчикам игр внушали: MS-DOS морально устарел, Windows 95 должна стать новым прибежищем создателей контента для персональных компьютеров. Именно поэтому в DirectX реализованы практически все аспекты мультимедийного характера: единый стандарт для звуковых карт, инструкции для отрисовки 2D и 3D-графики, поддержка джойстиков, клавиатур и мышей всех видов, а также самые распространенные протоколы для сетевой игры. Больше не нужно загружать в память одновременно с игрой самописные драйвера, пользоваться чужим кое-как работающим кодом и непонятными вспомогательными программами – за вас все сделают модули DirectX. Такова была установка Microsoft – и, как мы уже знаем, она отлично сработала.

На раскрутку Windows 95 (тогда еще известную как Windows Chicago) были сделаны очень высокие ставки, поэтому сил и денег не жалели. В 1995-м году подопечные Билла Гейтса заключили два интересных нам контракта: на покупку маленькой компании RenderMorphics и на издание продуктов студии Terminal Reality, Inc (основана, кстати, бывшим сотрудником Microsoft). От RenderMorphics софтверный гигант получил то, что впоследствии назовут Direct3D, а от TRI – несколько игр, разработанных или портированных под Windows 95. Одной из них стала Monster Truck Madness, вышедшая 31 августа 1996 года, всего через два месяца после Quake.

С точки зрения архитектуры MTM не представляет собой ничего выдающегося, а текстуры и объекты были заметно примитивнее, чем в последнем детище Кармака. Однако именно эти гонки на бигфутах стали первым игровым продуктом с поддержкой аппаратного ускорения посредством Direct3D, а не распространенного тогда OpenGL или набирающего обороты 3dfx Glide. Можно сказать, что с этого момента началась пятилетняя борьба трех графических API, закончившаяся банкротством 3dfx (и, следовательно, Glide) и последующим сепаратным миром между Direct3D и OpenGL.



▲ Интересно, что в Monster Truck Madness впервые появилась опция, которая сейчас только-только набирает обороты: автоматический выбор оптимальных графических настроек в зависимости от начинки вашего компьютера.

КОТЛЕТА ПО-КИЕВСКИ

ДВИЖОК: Chasm engine
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Chasm: The Rift
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 1996, MS-DOS

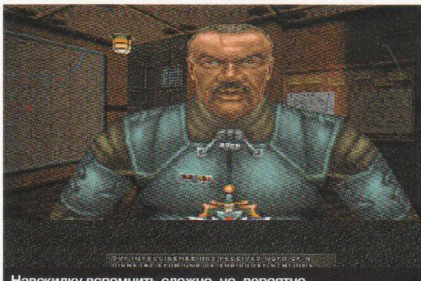
Chasm engine – это типичный продукт отечественной (в данном случае – украинской) игровой индустрии со своими сильными и слабыми сторонами. Например, в игре используются настоящие, комплексные 3D-модели – и в то же время отсутствует какая-либо поддержка трехмерных акселераторов. Богатая по меркам своей мрачности цветовая палитра – в полностью двухмерном окружении, зато с динамическим освещением и разрушаемостью объектов (можно бить лампочки, например). При этом принцип рендерера практически слизан с id Tech 1, карты даже поддерживают инструментарий XWE, который подходит для работы с WAD-файлами Doom. Игра заточена под MS-DOS, зато системные требования оказались весьма щадящими по сравнению с тем же Quake. Вот такая разносторонняя, но заметно припоздавшая по вине издателя игра: демо-версия увидела свет в сентябре 1996-го, а релиз состоялся аж через год.

Зато именно в Chasm: The Rift мы впервые увидели настоящую трехмерную жестокость с зачатками физической модели: у врага можно отстрелить часть тела, которая при этом падает на пол. И если это была рука с оружием, то противник бросается на главного героя в «головопашную». Экспириенс просто потрясающий. Основная масса играющего населения реалистичную расчлененку увидела лишь в 2000-м году с выходом Soldier of Fortune.

Техническое отставание студия Action Forms компенсировала уже в следующем году, переписав большую часть движка под библиотеки DirectX. Впоследствии на движке AtmosFear в разные годы вышли игры серии Carnivores, а также «Вивисектор: Зверь внутри», в которой впервые были реализованы меховые поверхности с попиксельным освещением каждого волоска, и «Анабиоз: Сон разума».



Отсутствие левой руки не мешает вражине стрелять из оружия, так что отсекать метким выстрелом надо именно правую.



Навскидку вспомнить сложно, но, вероятно, Chasm: The Rift стала первой игрой, в которой есть трехмерные неигровые персонажи, которые продвигают сюжет, а не ложатся под пули.

НОВАЯ ВСТРЯСКА

ДВИЖОК: id Tech 2
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Quake 2, Kingpin, SiN, Soldier of Fortune
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Декабрь 1997, Windows

После отправки Quake в печать Джон Кармак не запрыгнул в свою красную Ferrari и не умчался в закат калифорнийского побережья почивать на лаврах. Несмотря на оглушительный успех первой полностью трехмерной игры, Кармак прекрасно понимал, что именно сейчас останавливаться никак нельзя. Программный рендеринг, над которым он бился столько лет, собрался покидать наш бренный мир, вытесняемый 3D-ускорителями и их возможностями. 3dfx со своими чипсетами Voodoo Graphics уже оторвала кусок от рынка аркадных автоматов, подарив геймерам великолепную картинку на домашних компьютерах. В то же время с другой стороны Microsoft вовсю продвигала соблазнительный набор «все в одном» – DirectX. Без лишних колебаний Кармак сел за новый движок.

Несмотря на то, что в id Tech 2 осталось довольно много от Quake engine, движок принципиально отличается в той части, о которой мы ведем речь – в отображении трехмерного пространства. Софтверный вариант оставался как есть, но Кармак также написал OpenGL-движок, и что самое важное – распихал отдельные компоненты по динамическим библиотекам (то же самое он сделал и с модулями игровой логики). Это означало, что, во-первых, можно менять рендерер и его свойства даже без перезапуска игры, а во-вторых, на порядок сокращало количество головной боли тем, кто лицензировал id Tech 2. Правда, Valve отказалась от этой итерации кармакова детища в пользу тех изменений, которые уже были проделаны студией в купленном ранее Quake engine. Возможно, потому что никакой понастоящему прорывной технологии в движке не было.

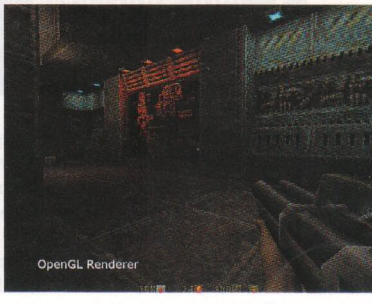
Действительно, по своей сути весь Quake II – это работа над ошибками Quake I. OpenGL-рендерер, продвинутый сетевой код и еще более открытая структура с возможностью кастомизации всего – вот и все, что сделал Кармак; однако именно за это модмейкеры и лицензиары безмерно его уважают. Кстати, несмотря на наличие собственных графических рендереров и библиотек, Quake II все же использует DirectX 3 – но лишь для воспроизведения звука. В теории игра, как и Quake I, могла быть разработана исключительно под MS-DOS, но пришлось бы повозиться с сетевым кодом, поскольку в старой операционке не было встроенной поддержки протокола TCP/IP. Кармак решил, что овчинка выделки не стоит, да и к тому же Windows 95 набирала популярность столь резко, что отказ от ее поддержки мог вылиться в финансовый крах (id Software как раз подписала контракт с Activision). И с лицензированием, которое обещало принести немало денег студии, наверняка возникли бы проблемы.



Режим OpenGL пользовался популярностью даже у владельцев 3dfx Voodoo, несмотря на то, что впоследствии в игру была добавлена поддержка Glide. Вероятно, потому что это любовь.



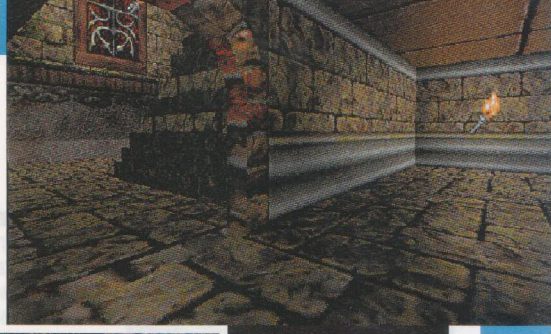
Программный рендер в Quake II настолько суров, что работал исключительно в окне; попытки переключить его в режим полного экрана приводил к галлюциногенной инверсии цветовой гаммы.



Software Renderer

OpenGL Renderer

В первые два года после трехмерной революции активность разработчиков 3D-движков заметно падает: Майкл Абраш оказался прав, современное «железо» действительно не тянет все доступные возможности различных API, хотя развивается очень бурно – пожалуй, за всю историю аппаратного трехмерного ускорения не было более насыщенных лет, чем 1996-1998. Компания 3dfx выпускает одну модель за другой, развивает новые технологии (популярный нынче режим SLI/CrossfireX был впервые реализован в видеокартах с чипами Voodoo 2) и не подозревает о своем скором сокрушительном поражении. Игроделы, балансирующие на тонкой грани бюджета, выпускают унылые файтинги с буратиноподобными гладиаторами и гоночки с текстурами низкого разрешения. В то же время в недрах крупных и не очень студий зреют будущие суперхиты на движках собственной выделки, и пусть абсолютным лидером на рынке трехмерных игр остаются Quake и Quake II, но многие понимают – рано или поздно их царству придет конец.



ОТМЕНЯЯ РЕАЛЬНОСТЬ

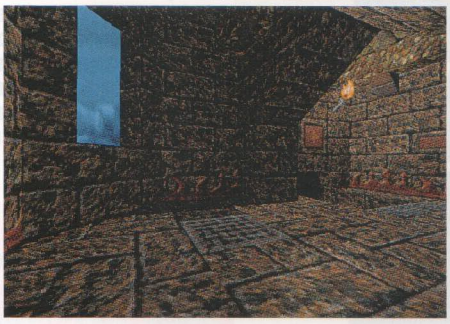
ДВИЖОК: Unreal Engine
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Unreal
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Май 1998, Windows

В 1995-м году на пиратских дисках среди обычных игрушек объявилось нечто под названием Unreal demo. Это была даже не игра: в программе хоть и присутствовали вид от первого лица, перемещение и возможность смотреть вверх-вниз, но при этом было всего лишь пять абсолютно пустых маленьких уровней для исследования. Это была технодемка того самого движка, который начали делать в студии Epic Games после того, как Кен Сильверман отказался лицензировать им Build. Демка требовала Windows 95 и нещадно тормозила на любой конфигурации (на моем 486 DX4-100 с восемью мегабайтами памяти, например, выдавала примерно 1 кадр в пять секунд), невзирая на наличие трехмерного акселератора. Неудивительно: движок разрабатывался без учета новомодного «железа», зато с поддержкой разнообразных процессорных инструкций: например SSE в «Пентиумах» и 3DNow! в «Атлонах». Впрочем, ближе к релизу Unreal в 1998-м разработчики успели прикрутить поддержку Glide и стремительно набирающего обороты Direct3D.

Ведущий программист (а ныне технический директор) студии Тим Суини сумел заложить в движок несколько важных особенностей: честное зеркалирование трехмерных моделей на целой или части поверхности, проецирование одной поверхности на другую (порталы между участками уровня), динамический скайбокс и масштабирование текстур в реальном времени. Но главной чертой игры стало мультитекстурирование, когда в зависимости от расстояния от игрока до видимого объекта на последний могла быть наложена либо одна текстура, либо две (из этой технологии позже выросли такие понятия, как level of detail и bump-mapping). Все остальные прелести вроде очень красивого цветного освещения уже были так или иначе реализованы в Quake II. Единственная серьезная проблема движка заключалась в том, что он с удовольствием поддерживал Glide, но весьма неохотно работал на рендерере Direct3D. Что касается OpenGL, то разработчиков не устраивало то, что у разных производителей видеочипов были слишком разные наборы драйверов, поэтому в Unreal этот режим включать вообще не рекомендуется. Зато в отличие от Джона Кармака, разработчики сразу предоставили пользователям знаменитый редактор UnrealEd.

А еще этот движок обладал самой настоящей кросс-платформенной архитектурой, чего не было даже в Quake II. Сервер принимал клиент независимо от платформы: например, пользователь MacOS мог с легкостью присоединиться к игре, которая была запущена на Windows 98. Возможно, это был первый случай кросс-платформенного мультиплеера (если не считать текстовых MMORPG).

Для игровой индустрии Unreal Engine стал очень важным шагом вперед, в том числе и на рынке лицензирования движков: сегодня разные версии UE в совокупности имеют наибольшую популярность в секторе middleware, а UE4 так и вовсе собирается послужить стандартом для консолей следующего поколения (см. статью об этом движке в прошлом номере СИ).



▲ Вот так Unreal выглядел в 1995-м году на программном рендере (световое пятно на стене – предтеча бамп-мэппинга). Еще в той демке была совершенно чумовая трекерная музыка, почему-то не вошедшая в релиз.

◀ Дизайн и колористика сделали для игры ничуть не меньше, чем программисты движка. Даже двенадцать лет спустя смотрится невероятно круто.

ЛИТЬЕМ И КАТАНЬЕМ

ДВИЖОК: LithTech
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Shogo: MAD, Blood II: The Chosen
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 1998, Windows

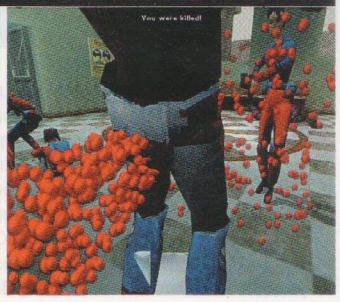
Несмотря на согласие разработчиков компьютерных игр поддержать Windows 95, Microsoft решила, что для полного комплекта пакету DirectX не хватает своего собственного движка, на котором можно создавать трехмерное окружение (и необязательно только игры). В 1997-м корпорация заключила контракт с игровой студией Monolith на совместную разработку DirectEngine (точнее, на продолжение разработки – движок начали конструировать еще в 1996-м), но через год сделка была расторгнута. Скорее всего это произошло под давлением издателей, посчитавших, что наличие на рынке свободно распространяемого Direct3D-движка может составить слишком высокую конкуренцию их собственным разработкам, но официальная причина так и не была озвучена. Monolith выкупила все права на движок, назвала его LithTech engine, и продолжила разработку игры Shogo: Mobile Armor Division («Ярость: Восстание на Кронусе» – одна из первых официальных локализаций в России; вышла у нас, кстати, всего через пару месяцев после релиза в Северной Америке).

Потраченное время и деньги оказались нелишними: Direct3D к тому времени по функциональности догнал, а в чем-то даже обогнал доминирующий на рынке стандарт OpenGL. Графика в Shogo: MAD была более чем приличной, а вышедший позже Blood II: The Chosen показал невероятно высокий уровень детализации. Несмотря на то, что до Quake II и Unreal движку все равно было далековато, программисты оценили простоту работы с LithTech. Издатель выделил команду разработчиков в отдельную структуру, которая сейчас известна как Touchdown Entertainment. В течение десяти лет она разработала девять версий движка, большинство из которых продавались за копейки разработчикам третьего эшелона. Был, например, LithTech Discovery, предназначенный для массовых мультиплеерных игр (единственная игра на нем – неудачная The Matrix Online), также была версия Lithtech ESD, заточенная под сервисы RealArcade.

На одном и том же движке LithTech реализованы уличные бои крупномасштабных роботов и более привычный шутер от первого лица двуногого прямоходящего без перьев. В обоих случаях детализация окружающей среды поражает воображение.

Кровь в игре реализована посредством наложения спрайтов на текстуры – вообще, так везде делали, но в Shogo и Blood II на количестве явно не экономили.





Но основную известность получили серии LithTech Talon (Aliens Versus Predator 2, No One Lives Forever, Might & Magic IX) и Jupiter Engine Extended (F.E.A.R., Condemned), который уже одиннадцать (!) раз использовался в играх CITY Interactive. За все эти годы было создано более пятидесяти хороших и плохих игр на разных движках компании Monolith. Есть мнение, что нам крупно повезло, что LithTech все-таки не стал частью DirectX – кто его знает, как иначе бы выглядели современные игры?

Трехмерная революция, начавшаяся с робкого заигрывания с полигонами, прошла первые испытания временем. Бурные изменения активно поддержали все: создатели компьютерной периферии, разработчики операционных систем и программисты графических движков. Серьезные разногласия появились только на уровне графических библиотек, с помощью которых воспроизводились все эти чудеса. Через несколько лет естественной смертью умрет 3dfx Glide, уйдет обратно в подполье OpenGL, а парад технологий возглавит Direct3D, которому еще предстоит сыграть роль тирана в эпоху застоя... но об этом – в следующий раз. **СИ**

GDC 2013

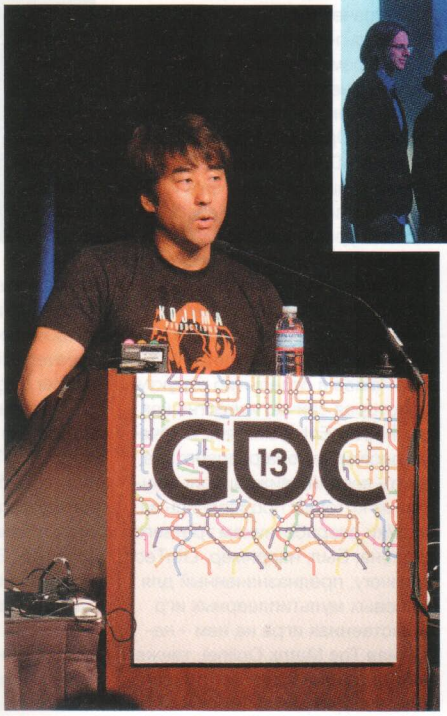
ДЛЯ GDC 2013 ГОД ОКАЗАЛСЯ НЕОБЫЧНЫМ

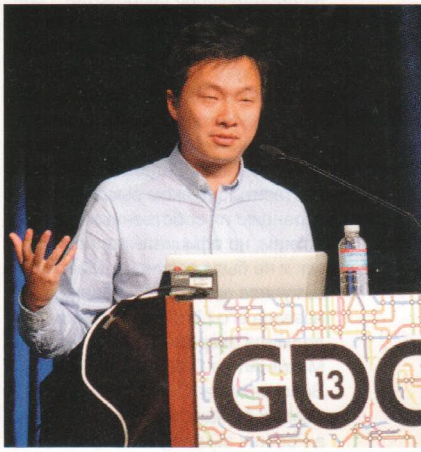
Хайди Кемпс

В ВОЗДУХЕ ВИТАЛИ МЫСЛИ О НОВОМ ПОКОЛЕНИИ КОНСОЛЕЙ, НО НИКТО НЕ ГОВОРИЛ ОБ ЭТОМ ВСЛУХ. РАНЕЕ ШИРОКО ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ КОМПАНИИ ВРОДЕ ZYNGA НА СЕЙ РАЗ ПОЛУЧИЛИ МЕНЬШЕ СТЕНДОВ, ВЫСТУПЛЕНИЙ И ПОСЕТИТЕЛЕЙ И ОСВОБОДИЛИ ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ВОЛНЫ РАЗРАБОТЧИКОВ МОБИЛЬНЫХ И СОЦИАЛЬНЫХ ИГР СО ВСЕГО СВЕТА. ЗВУЧАЛИ АНОНСЫ, НО, КАЖЕТСЯ, ИМИ НИКТО НЕ ИНТЕРЕСОВАЛСЯ — НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО ОБЪЯВЛЕНИЕ О ВЫХОДЕ BATTLEFIELD 4 СОПРОВОЖДАЛОСЬ БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ РЕКЛАМЫ И ЭКСКЛЮЗИВНЫМ МЕРОПРИЯТИЕМ, ПОСЕТИВШАЯ ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕССА ОТРЕАГИРОВАЛА РАВНОДУШНЫМ «НУ ТАК». И ВСЁ ЖЕ ОЩУЩАЛОСЬ ВСЕОБЩЕЕ ВОЗБУЖДЕНИЕ — ЧУВСТВО ТОГО, ЧТО ПРЯМО ЗА УГЛОМ НАС ПОДЖИДАЕТ НЕЧТО УДИВИТЕЛЬНОЕ, ЧТО МЫ ТОЛЬКО ОТКРЫВАЕМ ДЛЯ СЕБЯ НОВЫЕ ИГРОВЫЕ МИРЫ.



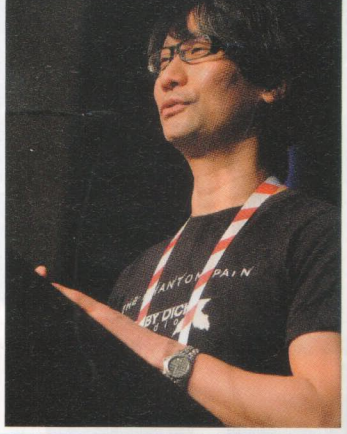






GDC — это пятидневная конференция, разбитая на две части: в первые два дня акцент делается преимущественно на мобильные и инди-игры, а заключительные три посвящены более широкой аудитории. Времени немало, но любая попытка составить на GDC свой график оборачивается компромиссами и жертвами, и никогда не удается увидеть всё, что хотелось бы. В этом году расписания пересекались особенно вопиюще. Например, в одно и то же время прошли выступления Ёсифуми Хасимото, плодовитого продюсера RPG в Marvelous AQI, и демонстрация движка FOX Engine Кодзимы (обернувшаяся анонсом Metal Gear Solid 5). В то же время проводился и круглый стол, на котором разработчикам раскрыли новые возможности PlayStation 4. Выбрать из этих мероприятий только одно было непросто! И так случалось постоянно — происходило множество интересного, но почему-то всегда параллельно с чем-то еще.

На многие круглые столы с участием японских разработчиков, к сожалению, пришло недостаточное количество посетителей. (Котаро Утикоси, сценарист 999 и Virtue's Last Reward, даже отметил это в собственном выступлении.) Возможно, дело в неудачном расписании, но пессимисты могли бы предположить, что на ситуацию повлияло уменьшение значимости Японии в мировой картине разработки.





Хидео Кодзима представляет Fox Engine, а на круглом столе 1 Reason to Be обсуждают, с какими сложностями сталкиваются женщины в игровой индустрии.

И это очень печально, поскольку круглые столы в массе своей были великолепны, особенно конференция по поводу Tokyo Jungle, где рассказывалось о создании этой своеобразной survival-игры. Лично я самое большое число посетителей видела на выступлении Кадзуки Мориситы, главы GungHo Online Entertainment. На западе о GungHo заговорили, когда та приобрела Grasshopper Manufacture, но в Японии ее главным достижением является Puzzle and Dragons, F2P-игра для смартфонов, в которой нужно собирать монстров и разгадывать головоломки. Компания остается лишь средним игроком, но Морисита подробно рассказал о том, как внимание к созданию увлекательных игр и дружелюбие к клиентам позволяет им процветать.

В этом году не было программных выступлений, но некоторые мероприятия (например, вышеозначенная встреча с Кодзимой) привлекли столько внимания и посетителей, что вполне могли бы таковыми считаться. Вернулись классические постмортемы, хотя по сравнению с прошлыми годами их набор не был таким сильным. На GDC 2012 нам продемонстрировали Fallout, Harvest Moon, Gauntlet и Alone in the Dark, а в 2011 году показали Pac-Man, Marble Madness, Raid on Bungeling Bay (выступал сам Уилл Райт) и Prince of Persia. В этом году набор интересен, но впечатляет меньше. Из старых классических игр рассказывали о Crystal Castles (относительно популярная аркада от Atari, вышедшая в конце восьмидесятых) и Pinball Construction Set (один из ранних релизов EA). Интереснее всего, без сомнения, было проанализировать Myst и X-COM: первая из этих игр при выходе пользовалась колоссальной популярностью (сейчас несколько угасшей), а вот вторая получила новую жизнь благодаря перезапуску.

Разочарованиями оказались два мероприятия, успевшие стать для GDC краеугольными. Первое из них — Game Design Challenge, конкурс, который проводится вот уже десять лет. Разочаровывает, однако, не содержание: собрать вместе нескольких победителей прошлых лет и дать им задачу сочинить «последнюю игру человечества» было потрясающей задумкой. Выступления светил вроде Уилла Райта и Стива Мерецки были великолепны, но победителем стал Джейсон Рорер. Он выполнил из почти неуничтожимого материала настольную игру, закопал ее в пустыне Мохаве (Невада) и раздал посетителям конверты со списками координат, которые могут указывать ее местоположение. Разочаровывает же тот факт, что этот Game Design Challenge станет последним, и более их — пока что — не планируется. Печально расставаться со ставшей уже привычной демонстрацией творческого полета разработчиков.

Вторым разочарованием оказалась традиционная секция «Разнос» (Rant), на которой некоторые представители индустрии обычно жалуются на раздражающие их аспекты бизнеса. В этом году тема секции — журналисты против отделов пиара — имела потенциал, но вместо обычного иронического гнева, к которому мы так привыкли, на сцену вышли несколько журналистов и объяснили пиар-менеджерам, как тем добиться лучшего освещения их игр. Мне как игровому журналисту было бы что сказать про маразм, в который периодически впадают пиарщики, так что пре-



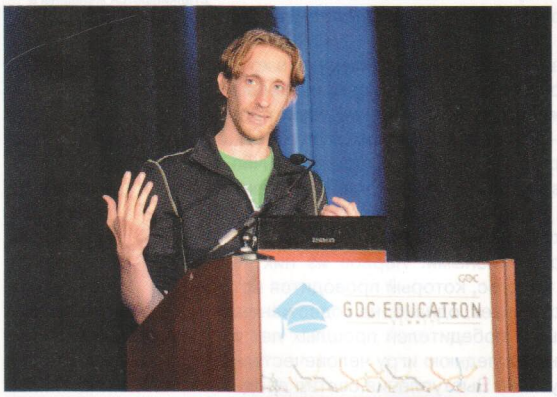


вращение этой секции в обычное интервью стало печальным событием. (Кроме того, было очень неловко вспоминать о том, что один из выступавших публично сорвался в твиттере на Kickstarter-кампанию некой популярной игры под iOS.)

Но гневные тирады звучали не только на этом выступлении. Бренда Ромеро, Ли Александер, Ким Аколифф и другие известные представительницы индустрии подробно рассказали, как борются за то, чтобы игровая культура, где куда больше мужчин, чем женщин, поняла их и приняла; это звучало на специальном круглом столе под названием 1 Reason to Be. Чуть позже выступила Анита Саркисян, снимающая сейчас сериал про женские образы в видеоиграх, и рассказала о несправедливости, с которой столкнулась в попытках организовать и профинансировать свой проект. Все эти выступления привлекли должное внимание аудитории; звучали слова о борьбе с сексизмом и необходимости вырабатывать позитивные женские образы в играх. Но тем же вечером на проспонсированной IGDA вечеринке разработчиц встретили полуголые танцовщицы. Инцидент стал выразительным примером того, против чего были направлены их доклады, и в знак протеста Бренда покинула свой пост в IGDA.

Все думают о новых консолях, но на презентациях продемонстрировали не так много, как можно предположить. Ряд технических демо следующего поколения запускались с мощных компьютеров. На стенде Sony показывали актуальные и грядущие игры, но надежды тех, кто хотел своими руками прикоснуться к PS4, не оправдались. Как ни странно, Nintendo не стремилась представить будущие релизы для Wii U и 3DS; вместо этого компания уделила почти всё пространство стенда демонстрации платформы Nintendo Web для разработчиков. Очевидно, что громкие анонсы она бережет для E3. В публичных презентациях Microsoft даже не упоминала Durango, акцентируя внимание в первую очередь на Xbox 360 и представляя ее как универсальное развлекательное устройство.

Но зато мы увидели больше заточенных под консоли нового поколения движков. Был продемонстрирован Unreal Engine 4, а на стенде Crytek присутствовало много точек для разработчиков, где те могли своими руками поэкспериментировать с инструментами CryEngine3. Не меньше внимания привлекли и новые движки, а также промежуточное программное обеспечение. Unity набирает в игровом мире обороты: производители консолей следующего поколения поддерживают мультиплатфор-









СЛЕВА СВЕРХУ ВНИЗ: Ян Даллас (креативный директор The Unfinished Swan) делится опытом, Аллесандро Тайни, арт-директор DmC, раскрывает подробности создания визуального облика игры, а Уоррен Спектор высказывается о роли нарратива в играх.









менный движок, с которым просто работать. На GDC компания представила огромный стенд, мимо которого нельзя было пройти.

Тем временем, Silicon Studio (Япония), кажется, вознамерилась стать восточной Epic Games и продемонстрировала богатый репертуар промежуточного программного обеспечения, а также ряд собственных игр, созданных на этих технологиях. Она уже установила партнерство с Square Enix и имеет возможность объявить, что ее инструменты использовались для создания демо Agni's Philoshopy, но куда проще было оценить работу движка на массивной аркадной машине Gunslinger Stratos, которую они привезли с собой. За развитием этой компании определенно имеет смысл следить.

Под инди-разработчиков отвели отдельный зал GDC Play. Здесь инвесторы и представители издателей могли посмотреть на ранние концепты грядущих новинок от независимых маленьких студий, ищущих дополнительную поддержку, – такая более традиционная по форме версия модного ныне Кикстартера. Сам Кикстартер и тонкости организации компании посредством этого сервиса широко обсуждались на разнообразных круглых столах. Связанные с инди-играми мероприятия увенчал запуск консоли Ouya, дешевого и легко взламываемого устройства на базе Android, чье появление на свет как раз стало возможным благодаря Кикстартеру. Но, как вскоре выяснили многие покупатели, онлайновый магазин и пользовательский интерфейс девайса все еще в сильно недоработанном состоянии, а игр мало (так что наверняка не один гость выставки купил Ouya за 99$, поиграл и забросил ее ради Bioshock Infinite)

Годы смены поколений консолей - всегда одни из самых интересных в индустрии, и нынешняя GDC это подтверждает. Возможно, она была не самой богатой на громкие новости, но тем не менее, довольно занятной, позволив хотя бы одним глазком заглянуть в будущее, которое пока выглядит весьма многообещающим. **СИ**



Илья Янович

ХРОМОСОМА

КАК MICROSOFT СОЗДАВАЛА СВОЮ ВИДЕОИГРОВУЮ ИНФРАСТРУКТУРУ И КАК ЕЕ РАЗРУШИЛА

ПОКОЛЕНИЕ XBOX 360 ВСЕГДА БУДЕТ АССОЦИИРОВАТЬСЯ С ТАТУИРОВАННЫМ ПИТЕРОМ МУРОМ: ВРЯД ЛИ ЭТОТ ВЕСЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК С БЛЕСТЯЩЕЙ ЛЫСИНОЙ ДО СИХ ПОР НОСИТ НА ТЕЛЕ ОТМЕТКИ С ЛОГОТИПАМИ HALO И GTA, НО БЕЗ НЕГО СЛОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ ЗАПУСК ВТОРОЙ ДОМАШНЕЙ КОНСОЛИ MICROSOFT. КОГДА НОВОЕ ВИДЕОИГРОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВСТУПАЕТ В СВОИ ПРАВА, НАЧИНАЮТСЯ И НАШИ ЛЮБИМЫЕ МИЛЫЕ СПОРЫ О ТОМ, КТО ЖЕ ПОБЕДИЛ – И ВСЕ ПЛАВНО ПЕРЕТЕКАЕТ С ФОРУМОВ НА СТРАНИЦЫ ПРОФИЛЬНЫХ ЖУРНАЛОВ И САЙТОВ. ПИТЕР МУР – ЧЕЛОВЕК, ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ТО, ЧТО В 2007 ГОДУ В ЭТИХ СПОРАХ ДОВОЛЬНО НЕОЖИДАННО ПОБЕЖДАЛ XBOX 360. НЕ В ПОСЛЕДНЮЮ ОЧЕРЕДЬ БЛАГОДАРЯ ЕМУ МНОГИЕ СЕРИИ, АССОЦИИРОВАВШИЕСЯ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО С БРЕНДОМ PLAYSTATION, ОТ TEKKEN ДО ACE COMBAT, ОБРАТИЛИ ВНИМАНИЕ НА АМЕРИКАНСКУЮ ПРИСТАВКУ. ПРИДЯ НА ВИДЕОИГРОВОЙ РЫНОК, MICROSOFT ДОВОЛЬСТВОВАЛАСЬ ОПЫТОМ СВОЕГО PC-ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ, ОБЛОМКАМИ SEGA, НЕСКОЛЬКИМИ ПОКУПКАМИ СТУДИЙ И ДОВОЛЬНО СКРОМНЫМИ КОНТАКТАМИ НА СТОРОНЕ. ПРИ МУРЕ, КОТОРЫЙ ВОЗГЛАВИЛ ИНТЕРАКТИВНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ КОМПАНИИ В 2003 ГОДУ, ОСТАВИВ ШЕФСТВО НАД SEGA OF AMERICA, ВСЕ ЭТО СФОРМИРОВАЛОСЬ В ОСЯЗАЕМУЮ ИНФРАСТРУКТУРУ, НО ПИТЕР НЕ УСПЕЛ ТОЛКОМ ЕЙ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ: РАДИ ВОЗМОЖНОСТИ БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ ПРОВОДИТЬ С СЕМЬЕЙ В 2007 ГОДУ ОН ПРИНЯЛ ПРЕДЛОЖЕНИЕ СТАТЬ ГЛАВОЙ EA SPORTS. СЕЙЧАС МУР – ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР ELECTRONIC ARTS, ОН ЗАЩИЩАЕТ ГЕЕВ И ORIGIN, НО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО АКТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ОСТАЛАСЬ В ПРОШЛОМ.

НОВЫЙ ДОН

Получилась забавная рокировка: на место Мура в Microsoft пришел как раз человек из Electronic Arts, тихий и практически незаметный Дон Мэттрик, президент EA Worldwide Studios; то есть Дон отвечал за организацию внутренних студий компании. Мэттрик – не случайный менеджер, он в игровой индустрии с юношеского возраста. После школы он основал маленькую компанию Distinctive Software, которая делала гонки, в том числе легендарную Test Drive. В самом начале девяностых Distinctive занималась портами по заказу Konami, причем такими, о существовании которых можно и не знать: сразу и не вспомнишь, что Castlevania, Super Contra и Metal Gear выходили на PC, но тем не менее!

В 1991 году Distinctive превратилась в EA Canada, а сам Мэттрик, до этого принимавший непосредственное участие в разработке игр, превратился в корпоративного менеджера и стал подниматься по карьерной EA-лестнице. Именно таким корпоративным менеджером, сухим и рассчетливым, он и пришел в Microsoft. Если Мур действовал старыми, по-хорошему прямолинейными методами (новые студии, новые контакты, перехват эксклюзивов), то при Мэттрике вся внутренняя разработка заметно усохла. Это легко заметить, если проследить за тем, что происходило внутри Microsoft Game Studios последние пять с половиной лет.



▲ Возможно, за костюмом Питера Мура все еще прячется Halo-татуировка.

▲ Дон Мэттрик представлял Kinect на пару со Стивеном Спилбергом. Хотя Спилберг тут вроде бы и ни при чем.



Для японцев Xbox 360 – слишком скучная консоль. Даже в таком образе.

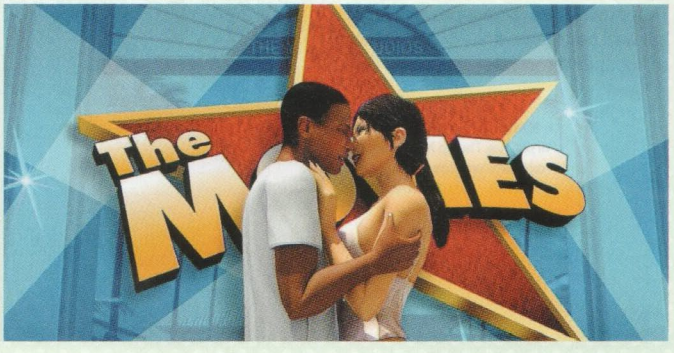
НА ГЛУБИНЕ

Основные направления, по которым работал Мэттрик, – Xbox Live, сервисы, Kinect. В Microsoft изначально планировали продвигать Xbox 360 не просто как игровую консоль, а как главную медиакоробку в американской гостиной. Такой подход сработал: все исследования последних лет указывают на то, что средний американский владелец домашней консоли чаще смотрит на ней кино или слушает музыку, чем играет, и даже Кен Левин как-то признался мне, что купил себе дополнительный Xbox 360 в спальню только для того, чтобы пользоваться Netflix, не вставая с постели.

При Доне Мэттрике фокус окончательно сместился на медиавозможности приставки, а Kinect стал не только развитием идей Nintendo, но и логичным продолжением концепции «центральной штуки в гостинной». Так что нет ничего странного в том, что первыми под удар попали студии, которые делали игры, не слишком подходящие новому образу Xbox 360. Например, Aces Studio, разработчики Microsoft Flight Simulator и Combat Flight Simulator. Они работали только с PC, но, по слухам, делали и консольный авиасимулятор. Так это или нет – уже неважно: после прихода Мэттрика большую часть сотрудников студии сократили, а в 2009 году ее двери окончательно закрылись. Сама серия Microsoft Flight Simulator с тех пор выродилась лишь в неудачный F2P-эксперимент, а бывшие сотрудники Aces переорганизовались в независмую компанию Cascade Game Foundry, которая в марте этого года выпустила Infinite Scuba, симулятор исследования морских глубин. Мы в Infinite Scuba, к сожалению, не играли, но официальный сайт описывает ее как ground-breaking game, так что все в порядке.



За Kinect непрофильная пресса часто называет Мэттрика «гением технологий».



▶ The Movies во многом опередила свое время, но сегодня ее идеи пришлись бы кстати.

TOO RARE TO DIE

Питер Мур – не единственная потеря Microsoft за 2007 год. Тогда же компанию покинули братья Тим и Крис Стэмперы, основатели легендарной Rare. Сейчас они заняты строительством и недвижимостью, и их уход был лишь итогом тому, что студия уже не первый год теряла старых сотрудников, отвечавших когда-то за Killer Instinct, GoldenEye и Donkey Kong Country (сегодня их, кажется, не осталось вовсе). К моменту отставки Стэмперов Rare успела выпустить в новом поколении Kameo: Elements of Power, Perfect Dark Zero и Viva Pinata. Хороший старт, но дальше компанию переквалифицировали на выпуск исключительно «игр для широкой аудитории»: Viva Pinata: Trouble in Paradise была уже не такой свежей и изобретательной, как оригинал, Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts превратилась из хардкорного платформера в красочный конструктор, а с 2008 года Rare разработала только две игры: Kinect Sports и Kinect Sports: Season Two. При этом надо помнить, что Rare – гигантская студия: сейчас про нее обычно говорят, что «от нее ничего не осталось», но речь лишь о костяке команды образца девяностых, вообще же там сейчас параллельно работает три отделения, к которым в 2010 году добавили еще под сотню сотрудников. Зачем нужны такие мощности для разработки довольно простых игр про махание руками и ногами – не очень понятно, но факт остается фактом: сейчас в Rare работают над как минимум еще одной кинетической игрой. При этом Microsoft разрешала компании сотрудничать с Nintendo: в перерывах студия собрала DS-римейк Diddy Kong Racing, а Viva Pinata: Pocket Paradise вообще похожа на сбой в системе: это игра Xbox-серии, разработанная Xbox-командой, но выпущенная эксклюзивно для Nintendo DS и изданная THQ. Впрочем, Питер Мур, при котором и началась разработка обеих DS-игр, не раз заявлял, что не видит в Wii прямого конкурента, открыто предлагая купить за те деньги, что просят за PS3, и Xbox 360, и консоль Nintendo. При Мэттрике таких страшных штук ни разу не происходило.

Есть серьезные подозрения, что по пути Rare, низведенной до производства Kinect-тренажеров, идет и другая британская студия, Lionhead. В прошлом году она лишилась Питера Молиньё и некоторых других ключевых сотрудников, при этом Питер не только был худруком команды, но и значился креативным директором всего европейского подразделения Microsoft Game Studios. Этим подразделением сейчас, кстати, руководит Фил Харрисон, бывший глава Sony Computer Entertainment, который в середине двухтысячных отвечал за реорганизацию всей first party-разработки компании.

Чем сейчас заняты остатки Lionhead, никто не знает. Вскоре после ухода Молиньё Microsoft объявила о том, что студия займется «разработкой и поддержкой сервисов и приложений», но что именно это за сервисы и приложения и значит ли это, что британцы больше не будут делать полноценных игр, пока неясно. Очевидно лишь то, что за годы работы с Microsoft эти люди превратилась из экспериментаторов и новаторов, какими они были в первой половине двухтысячных, в производителей новых Fable: с 2006 года студия не выпустила ни одной игры без этого слова в названии. Вновь загорелись глаза у Молиньё, кажется, только в период создания Project Milo, странного Kinect-приложения, которое позволяло через экран телевизора дружить с милым мальчиком. Отмена Project Milo расстроила Молиньё, и он не стеснялся открыто об этом говорить – на что Microsoft отвечали в духе «а мы никогда и не объявляли, что это будет полноценный коммерческий релиз, это был лишь внутренний технический эксперимент». Интересно, зачем же «внутренний технический эксперимент» так активно показывали широкой аудитории?

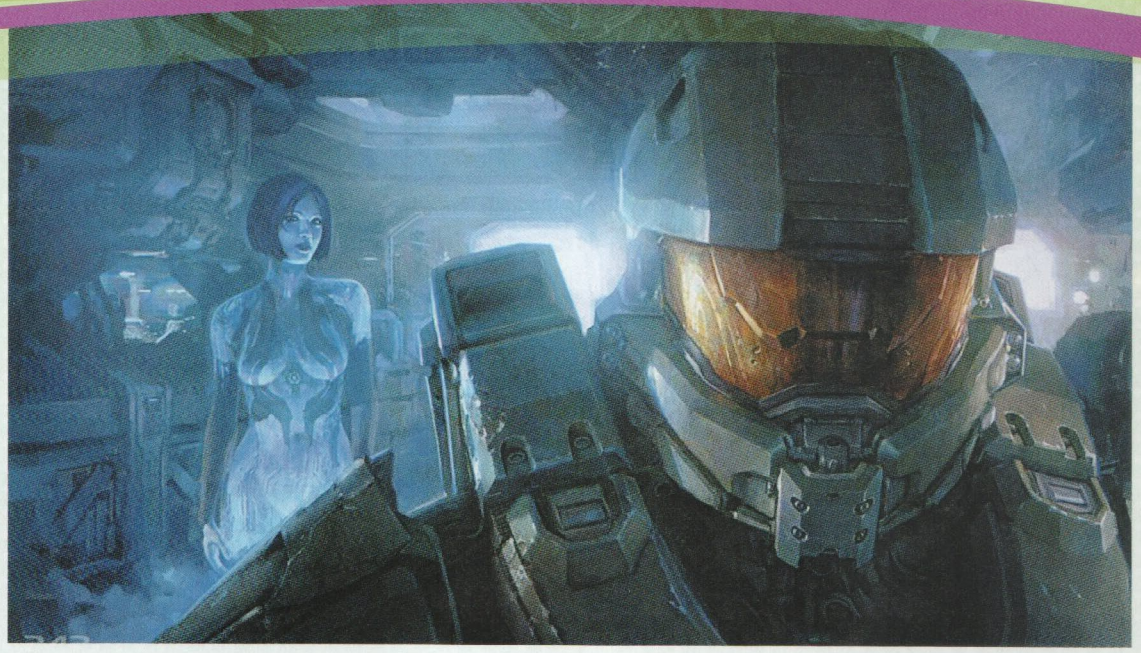
И еще три потери-2007, блицем. Bungie получила независимость и начала поиски нового партнера; закрылась FASA Studio, один из разработчиков серий MechWarrior и Mechassault; с выходом Project Gotham Racing 4 закончилось эксклюзивное соглашение с Bizarre Creations, которая три года спустя скончалась на руках у Activision.

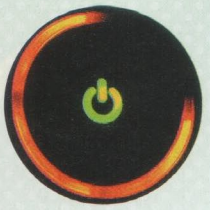


▸ Никто так не врал про свои игры, как Питер Молиньё, но слушать его все равно было интересно.



▾ Лет восемь назад никто бы, наверное, не поверил, что номерная часть Final Fantasy не останется PlayStation-эксклюзивом.





▲ Microsoft долго не могла оправиться от шумихи по поводу трех красных огней, но сегодня о них уже почти не вспоминают.

◀ В титрах Halo 4 новые разработчики пообещали, что следующая их игра обязательно будет лучше. Хотелось бы.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ЗАПАС

В том же 2007 году, после выхода Command & Conquer 3 на Xbox 360, все вновь заговорили о том, что стратегии могут неплохо чувствовать себя на консолях – и для этого, оказывается, совершенно необязательно напрямую переносить на геймпад стандартное управление курсором, как это делали во времена PS one. Ensemble Studios тогда как раз приступила к разработке Halo Wars, только вот после выхода игры в 2009 году студию почему-то распустили.



Разработчиков-партнеров уровня Сакагути у Microsoft больше не осталось.

Странно тут не только то, что Мэттрик в итоге почему-то решил, будто RTS не место на Xbox 360 (хотя продажи у Halo Wars были приличные, 2.3 млн), но и то, что он не позволил выпустить Ensemble что-нибудь в другом жанре: к моменту закрытия у них в разработке было сразу несколько проектов, включая какую-то MMO-игру по Halo под кодовым названием Titan, но ни один из них в итоге не выжил.

Не выжили, впрочем, и стратегии на консолях: Stormrise от The Creative Assembly провалился, цифры у R.U.S.E. тоже были скромные, а Command & Conquer 4 вообще не показался за пределами PC. Помимо Halo Wars, неплохо выступила только Civilization: Revolution, и лично я до сих пор мечтаю о новой «Цивилизации» на приставках.

ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ

Хироноби Сакагути, похоже, уже устал от видеоигр, но десять лет назад, освободившись от оков Square Enix под жестким правлением Ёити Вады, он был полон творческих сил. Питер Мур посчитал это подарком судьбы: тогда он всерьез рассчитывал ощутимо расширить долю Xbox 360 на японском рынке (которая к сегодняшнему дню, впрочем, осталась на смешном уровне оригинального Xbox: из 75 миллионов проданных по миру Xbox 360 только два процента приходятся на Японию), поэтому тогда Microsoft вложила деньги в создание новой студии Сакагути, Mistwalker Corporation.

Конечно, сразу было ясно, что ни у Blue Dragon, ни у Lost Odyssey (хороших, вообще говоря, игр) нет никаких шансов собрать много денег, но это был правильный имиджевый ход. Оказавшись, впрочем, совершенно бесполезным по той простой причине, что Мэттрик на японский рынок вообще ни разу не взглянул.

А чем занимался после этого Сакагути, вы и так знаете: две портативные версии Blue Dragon, милый ролевой экшен Away: Shuffle Dungeon, The Last Story, несколько мобильных упражнений и творческий отпуск, который вообще может не закончиться. С Microsoft их пути вряд ли когда-нибудь вновь пересекутся.

ДОН ТАК РЕШИЛ

Не надо, впрочем, думать, что Мэттрик – злодей, который все разрушал и всех разгонял. Под его руководством Microsoft Game Studios пополнилась визионерской командой Twisted Pixel Games, открылись Black Tusk Studios (которые, по заявлениям, делают сопоставимую с Halo фантастическую серию), Xbox Live Productions, Good Science Studio, Kids and Lifestyle Entertainment и еще несколько подразделений. Большинство из них, впрочем, заняты семейными и кинетическими играми, но какая-то база все-таки есть. А главное – есть много подзабытых серий, которыми можно заняться: Age of Empires, Freelancer, Conker. Есть, в конце концов, The Movies, гениальная концепция, которой было тесно в рамках PC-тайкуна: при живом Kinect и в эпоху социальных сетей и цифровых сервисов она может неожиданно выстрелить.

На мой взгляд, главные потери Xbox 360 под руководством Дона Мэттрика – имиджевые. Сегодня это во многом обезличенная консоль, и легче всего это отследить по E3-конференциям последних пяти лет. Мэттрик в приклеенной улыбкой говорит о продажах (на YouTube, кстати, есть забавное видео Don Mattrick lie's at E3 2012, где обиженный геймер снимает на камеру главную страничку vgchartz.com и срывает покровы), выступают какие-то левые артисты, но нет никакого прямого контакта с core-аудиторией. Microsoft только в прошлом году потеряла Молиньё как сотрудника и Блежински как партнера, а это были единственные люди, которые умели говорить про Xbox-игры так, чтобы их тут же захотелось купить.

На Xbox 360 много хороших игр, а Halo даже в худшей своей форме – особенный шутер, который в одиночку может влиять на продажи системы. Microsoft в любом случае останутся довольны результатами седьмого поколения, хоть к концу года наверняка и сдвинутся на третье место в общем зачете. Медиакоробка для американской гостиной – хороший результат, но посмотрите, например, на PS Vita: высокотехнологичное и удобное устройство с отличными сервисами оказалось никому не нужным только из-за того, что там мало хороших игр, и конъюнктурные успехи предшественницы тут никак не помогли. Условному Xbox 720 такие слабые показатели вряд ли грозят, но чтобы, по крайней мере, повторить цифры этого поколения, нужно нечто большее, чем Kinect 2. **СИ**

Наталья Одинцова



Гендерный вопрос

СОЗДАТЕЛИ КИБЕРПАНК-ЭКШНА REMEMBER ME С САМОГО НАЧАЛА ПЛАНИРОВАЛИ ОТДАТЬ ГЛАВНУЮ РОЛЬ ЖЕНЩИНЕ, НО КОГДА НАЧАЛИ ПОДЫСКИВАТЬ ДЛЯ ИГРЫ ИЗДАТЕЛЯ, ВЫЯСНИЛОСЬ, ЧТО МАЛО КТО ХОЧЕТ ПОДДЕРЖАТЬ ИХ ИНИЦИАТИВУ. КАК НЕДАВНО РАССКАЗАЛ КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР ПРОЕКТА, ЖАН-МАКС МОРРИС, ПРЕДСТАВИТЕЛИ НЕКОТОРЫХ КОМПАНИЙ ОТКРЫТО ГОВОРИЛИ: "МЫ НЕ ХОТИМ ТАКОЕ ПУБЛИКОВАТЬ, ПОТОМУ ЧТО ПРОВАЛ ГАРАНТИРОВАН. НЕЛЬЗЯ, ЧТОБЫ ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ БЫЛА ЖЕНЩИНА. ГОДИТСЯ ТОЛЬКО МУЖЧИНА". К ТОМУ МОМЕНТУ СМЕНИТЬ ПОЛ ПРОТАГОНИСТА БЕЗ УЩЕРБА ДЛЯ ПРОДЕЛАННОЙ СТУДИЕЙ РАБОТЫ УЖЕ НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ БЫ. К СЧАСТЬЮ ДЛЯ КОМАНДЫ, REMEMBER ME НАШЛА ПОДДЕРЖКУ В ЛИЦЕ CAPCOM.







▲ Дополнительные костюмы и привлекательный дизайн Алисии из Bulletwitch не смогли компенсировать низкое качество игры.

◀ Oneechanbara – нишевый, сильно бюджетный цикл, привлекательный не графикой и не хорошо отлаженным геймплеем, а прекрасным концептом. Девица Айя в боа и бикини рубит зомби мечом, причем время от времени ей нужно стряхивать с лезвия кровь, иначе скорость расправ сильно падает.

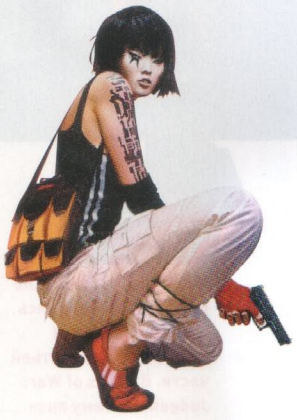
Примеры провалов экшнов о женщинах отыскать проще простого. Скажем, Velvet Assassin – стелс-экшн от третьего лица, который вышел на Xbox 360 и PC в 2009-м, по данным vgchartz.com продавался из рук вон плохо. Общий тираж составил 140 тыс. копий. Ответственная за разработку Replay Studios заявила о банкротстве вскоре после релиза новинки. Другое дело, что критиковали Velvet Assassin как раз не за попытку показать Вторую Мировую глазами женщины-диверсанта, а за то, что игра не удалась как реалистичный и интересный стелс, да и характер персонажа так толком и не раскрыли. К тому же, одна из способностей героини идет вразрез со всем, что разработчики обещали касательно ее образа. "Обычный человек", "не клон Лары Крофт" – так шпионку Виолет рекламировали в Replay, попутно не забывая напомнить, что ее прообразом послужила юная француженка Виолетта Сабо, которая работала в годы войны на британскую разведку, но попалась в лапы фашистам и после пыток была расстреляна. Однако в итоге Виолет каждый раз предстает перед игроком в одной ночнушке, когда накачивается морфием, чтобы замедлить время и быстро убить какого-нибудь патрульного, который не желает двигаться с места. Зачем ей раздеваться, откуда вся эта психоделика?

Вдобавок не следует забывать, что Replay была сильно стеснена в ресурсах – Velvet Assassin делали силами всего 35 человек, без финансовой поддержки крупного издательства. Тут хоть мужчину делай главным героем, хоть женщину – обещание насчет красивого современного экшна все равно выполнить не удастся.

Или взять, например, Golden Axe: Beast Rider (2008), где, в отличие от классического Golden Axe, оставляют всего одного играбельного персонажа – полуголую амазонку Тайрис. Средняя оценка этого произведения по Metacritic составляет 44 балла (45 – у версии для Xbox 360), и недовольство критиков вызывает вовсе не героиня сама по себе, а скучные уровни, никакой сюжет и неудобное управление. Результаты продаж совсем не порадовали Sega, занимавшуюся изданием приключений Тайрис (сейчас по миру разошлось 600 тыс. копий по данным vgchartz). Ответственную за новинку студию Secret Level переформировали (а впоследствии распустили). Причиной, впрочем, послужила не только Beast Rider. Iron Man от тех же авторов также не преуспел, несмотря на популярность Тони Старка и его явную принадлежность к сильному полу. С закрытием и вовсе получилось неловко – по словам представителей Sega, в тот момент у компании просто не нашлось проекта, который можно было бы поручить студии.

Не "выстрелила" и Heavenly Sword – экшн от Ninja Theory, эксклюзив для PS3, вышедший осенью 2007-го. Рыжеволосая воительница Нарико принесла создателям одни убытки – об этом свидетельствует Тамим Антониадес, креативный директор студии, оговариваясь, впрочем, что издатель, вероятно, свои расходы скомпенсировать сумел. При этом за первую неделю после релиза в Штатах покупатели расхватали почти 65 тыс. копий игры, а для Uncharted: Drake's Fortune (также эксклюзива для PS3 и также вышедшего осенью 2007-го) стартовая неделя оказалась куда менее удачной: было приобретено всего 26 тыс. копий. Затем продажи Heavenly Sword начали драматически падать, а у Uncharted, напротив, поднялись и держались на стабильно высоком уровне. Но все-таки, если бы перспектива играть за женщину так уж пугала геймеров, то и успешной первой недели Heavenly Sword, скорее всего, не увидела бы.

Опять же, Ninja Theory впервые занялась сравнительно крупным проектом (за плечами у студии была только одинокая Kung Fu Chaos – мультяшный файтинг для первой Xbox) и разработчикам пришлось вдобавок осваиваться с новым железом. И окажись на месте Нарико брат-близнец Кратоса, не факт, что это подстегнуло бы покупательский интерес.

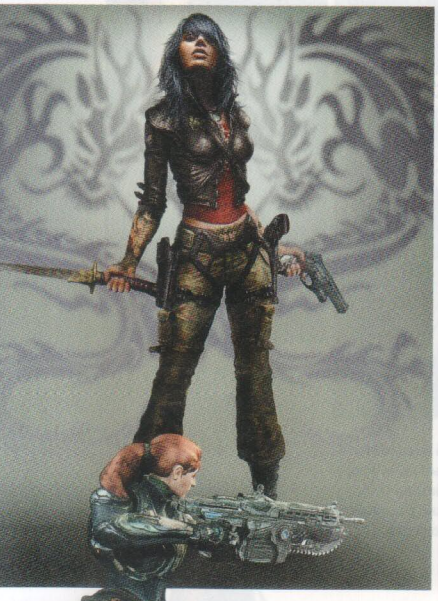


Питер Мур в ноябре 2012-го заявил, что в EA не считают Mirror's Edge (отдавшую главную роль отважной курьерше-паркурщице) коммерчески успешной игрой "в широком смысле", пускай к октябрю 2010-го уже было раскуплено свыше 2 млн. копий. Известно, что в компании действительно прогнозировали более высокие продажи, – в планах значилось 3 млн. И сиквел все еще под вопросом, хотя бывший исполнительный продюсер Battlefield, Бен Казинс, утверждает, что именно этим проектом сейчас заняты в Dice в рамках непревращения в "фабрику Battlefield"

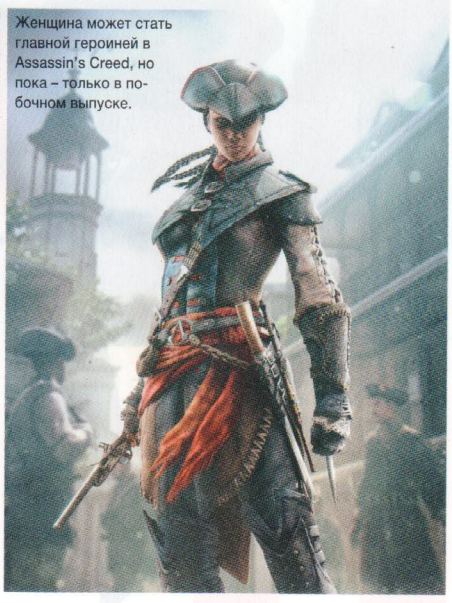


Кейдзи Инафуне, еще в бытность продюсером в Capcom, также упоминал о нежелании руководства видеть больше экшнов "с женскими лицами". Когда его спросили, не думал ли он сделать девушку, а не мужчину центральной фигурой следующей Onimusha, Инафуне ответил, что ему самому хотелось бы больше подобных игр создавать. "Но в компании мне говорят, что так поступить нельзя, – продолжил он. – Такая новинка не будет продаваться, просто не выйдет ничего. Мне все говорят нет, когда я прошу разрешения на героинь".

Тем не менее, в Onimusha: Dawn of Dreams (PS2; 2006) возможность сыграть за девушку (даже за двух) все же есть. Но ни прыткая куноити Акане, ни увешанная огнестрельным оружием Охацу не получают главную роль. В центре внимания и на обложке – голубоглазый блондин Соки. По замыслу дерется он обычно в сопровождении напарника, и между персонажами позволяют переключаться. Аналогичным образом поступили в Capcom и с Devil May Cry 2 (PS2; 2003): тут, конечно, можно управлять Лючией, но это не замена, а альтернатива прохождению за Данте.







Женщина может стать главной героиней в Assassin's Creed, но пока – только в побочном выпуске.



Играбельные женские персонажи появились в сериале Gears of War, начиная с третьей части. В Gears of War: Judgement тему продолжили, представив среди солдат Kilo Squad Софию Хендрик (на скриншоте). Тем не менее, арт-директор Gears of War, Крис Перна, недавно выразил сомнение в том, что женщине когда-либо удастся получить в выпусках цикла главную роль: "Это интересно, конечно, но если посмотреть на то, что хорошо продается, то такой концепт сложно обосновать". В Epic Games тут же открестились от обвинения: мол, в Gears of War много сильных женщин и в компании никогда не стали бы заранее ставить крест на играх с главными героинями, неважно, относятся ли такие проекты к знаменитому циклу или нет.

Но провал игры с героем-мужчиной – это просто провал игры. Скажем, Conan (2007), повествующий о варваре в набедренной повязке, понравился рецензентам больше, чем Beast Rider – эту игру в среднем оценивают на 69 баллов. А ее суммарные продажи – 480 тыс. копий. Однако никто не делает вывод: мол, женщина в кожаном бикини обеспечивает новинке чуточку больше любви от пользователей, и от мужиков надо срочно избавляться.

Вот и Хидеки Камия как-то заметил в интервью, что ему настоятельно советовали не делать экшн с женщиной в главной роли. Дескать, такие игры раньше плохо продавались и нет причин думать, что ныне ситуация изменилась. "Я не беру такие вещи в расчет. И саму концепцию придумал, потому что мне показалось, что это будет весело, интересно, и вдобавок, ничего похожего еще не появлялось", – объяснил он. В итоге Bayonetta – история о ведьме, умеющей драться собственными волосами, – разошлась по миру общим тиражом под 2 млн копий (на сегодняшний день – 1.92 млн под данным vgchartz). Это не 4.54 млн God of War III, но, скажем, Dante's Inferno о суровом храмовнике продемонстрировала похожий результат. А ее с Bayonetta сопоставить проще – обе не относятся к некоему существующему сериалу, обе опубликованы независимыми издателями, а не платформодержателями (правда, у Dante's Inferno есть не только версии для PS3 и Xbox 360, как у Bayonetta, но и версия для PSP) и обе вышли на Западе в начале 2010-го. И в первый год после релиза продажи обеих перевалили за отметку в миллион копий.

Но хорошие результаты не так убедительны, как выдающиеся. Скажем, бывшие сотрудники Treyarch рассказывали, что третья часть True Crime изначально задумывалась как самостоятельная игра, и с сериалом ее ничто не связывало. Команда собиралась сделать Black Lotus – экшн с открытым миром, вдохновленный гонконгскими боевиками и повествующий о приключениях азиатской фурии, которая бы напоминала персонажей Люси Лиу в "Ангелах Чарли" и "Убить Билла". Но в Activision идею зарубили: мол, избавьтесь от девчонки, девчонка – гарантия провала. Разработчики поясняли, что на позицию издателя сильно влияют результаты фокус-тестирования и статистика продаж. Дескать, если в пятерке самых продаваемых игр 2007-го года нет ни одной с "женским лицом" (а в 2007-м хитами на PS3 и Xbox 360 были Halo 3, Assassin's Creed, Madden NFL и Call of Duty: Modern Warfare), то и незачем ее делать. "В компании невозможен подход в духе "мы хотим воплотить в жизнь эту концепцию, потому что ничего похожего на рынке нет, – заявляют комментаторы. – В компании возможен подход "мы хотим сделать открытый мир, и чтоб история была про гангстера, который машины ворует и в людей стреляет, но только местом действия станет не Либерти-сити, а Гонконг". И они вам сразу такие: "Да, GTA IV ведь разошлась тиражом 10 млн копий, так что мы от вас таких же результатов ждем!"

Сама Activision настаивает, что предоставляет студиям полную свободу творчества и не ограничивает их в выборе персонажей. Ее представители подчеркивают: "Activision не диктовала Treyarch, каким должен быть пол героя в True Crime: Hong Kong (бывшая Black Lotus – Прим. ред). Но мы проводим исследования рынка, чтобы лучше понять запросы аудитории. Это обычная практика, так поступают все другие компании".

Показательна история шутера Perfect Dark от Rare. С одной стороны, его героиню, Джоанну Дарк до сих пор вспоминают, когда речь заходит о женских персонажах в играх. С другой – в Microsoft отменили разработку Perfect Dark Core, которая бы стала третьим выпуском цикла. Как рассказывает Крис Сивор, бывший сотрудник Rare и руководитель проекта, на это решение, скорее всего, повлияли продажи второй части, Perfect Dark Zero. Она вошла в стартовую линейку игр для Xbox 360, но коммерческий успех, по словам Сивора, оказался скромнее, чем прогнозировал издатель. "К тому же, в этот момент в Microsoft производили переоценку имеющейся библиотеки брендов, – добавляет Сивор. – И рассуждали, видимо, где-то так: мол, если есть такой хит, как Halo, то на фронте FPS позиции компании уже

◀ Двухмерный beat'em up Odin Sphere предлагает последовательно сыграть за шестерых героев, трое из которых – девушки: валькирия Гвендолин, фэйри Мерседес и ведьмочка Вельвет (на иллюстрации).

▼ Регине из Dino Crisis не повезло: в третьей части ее разжаловали из главной героини в напарницу героя-мужчины. К тому же, игра оказалась попросту плохой, а новых в сериале с тех пор не появлялось. Тем не менее, Регине удалось снова появиться на экране – в файтинге-кроссоувере Namco x Capcom (2005).



достаточно крепки и незачем делать еще одну игру в духе Halo". Причем даже в версии Perfect Dark Core, которая сохраняла связь с сериалом (самый поздний вариант проекта и этого лишился), геймеру, по замыслу, отводилась роль не самой Джоанны, а ее напарника-мужчины.

Коммерчески выдающиеся экшн-игры о женщинах – это прежде всего Tomb Raider. По подсчетам Square Enix к марту 2011 года девять выпусков сериала разошлись по миру тиражом в 35 млн копий. Отсутствие Y-хромосомы не повредило популярности Metroid (1986) и Самус Аран, хотя справедливости ради стоит заметить, что в ранних выпусках Самус (ну, если читкодами не пользоваться) всю игру – в боевом доспехе, и потому от ее "женской" сущности легко абстрагироваться. То же самое можно сказать и о Portal – да, и первая, и вторая часть перевалили отметку в 4 млн проданных копий, но главная героиня Челл не маячит у геймера перед глазами и не напоминает ежесекундно, что она женщина. Да к тому же тут акцент не на экшне, а на пазлах. Вот и в хоррорах нет особого предубеждения против героинь. Они солируют в культовом Clock Tower, в Fatal Frame. Первая Dino Crisis (1999) от Capcom (хоррор в духе Resident Evil, но с динозаврами) предлагала геймеру роль сообразительной оперативницы Регины – и стала в свое время хитом продаж. А в файтингах с равноправием полов дела и вовсе обстоят отлично.

Конечно, было бы преувеличением сказать, что единственная причина, по которой женщины редко становятся главными героинями, – только в стремлении издателей ориентироваться на лидеров чартов. Например, во второй Crackdown планировали позволить игроку выбирать между мужским и женским персонажем. Но в итоге опцию убрали, поскольку она означала, что разработчикам придется проделать двойной объем работы: отдельно записать motion capture, отрендерить женские модели (взять мужские за основу нельзя, если хочешь, чтобы героиня двигалась правдоподобно), записать озвучку. "Это практически удваивает стоимость производства", – говорит продюсер Crackdown 2, Джеймс Коуп. Его слова подтверждают коллеги, занимавшиеся Borderlands (где как раз возможность сыграть за женщину есть). "Нам пришлось сделать для Лилит уникальный риг, чтобы он соответствовал ее пропорциям, а потом записать отдельный набор движений с помощью motion capture, – говорит арт-директор Дженнифер Уайльдс. – Так что это, конечно, добавляет трудностей".

Еще одну возможную причину опасливого отношения к героиням называет Рианна Пратчетт, сценарист Tomb Raider: "У аудитории к женским персонажам отношение более придирчивое, чем к мужским. Никто не обсуждает, насколько хорошо Натан Дрейк представляет всех мужчин в целом". Действительно, никому вроде бы нет дела до того, что Кратос – не самый положительный герой на свете, но в бедную Байонетту регулярно летят шишки за то, что она такая-сякая, бесстыжая.

Наконец, стоит заметить, что к игры о женщинах с момента анонса получают непропорционально много внимания прессы и геймеров. Например, та же Golden Axe: Beast Rider даже попала на обложку «СИ», причем именно из-за внешнего вида персонажа. А помните такие хиты, как Nightshade или P.N. 03? Когда такая распиаренная игра выходит и не оправдывает ожидания, возникает другая волна обсуждения, уже негативная. Эти провалы держатся в памяти очень долго, а другие – с мужчинами в главной роли – забываются уже через пару месяцев.

Пока утверждение о том, что экшны о женщинах продаются плохо, больше напоминает самосбывающееся пророчество. Издатели проектов ААА-уровня боятся финансировать такие игры, в итоге за них берутся бедные компании, делают работу плохо, продаются их детища еще хуже, и такой результат лишний раз убеждает менеджеров условных EA и Activision в собственной правоте. Дескать, женщина в большой игре – практически как женщина на корабле, к беде. И это притом, что примеры действительно качественных, высоко оцененных прессой и геймерами, но провалившихся проектов с дамой в главной роли, те же менеджеры не называют. Возможно, потому что их не существует. **СИ**

Изначально предполагалось, что на месте Лилит из Borderlands окажется герой-мужчина. Арт-директор Дженнифер Уайлдес вспоминает, что его задумывали таким суховатым, помпезным гением, чей набор навыков очень напоминал тот, который в итоге получила Лилит. Однако сухарь-нарцисс ни у кого не вызвал симпатии. Как только его сделали девушкой, интерес тут же возрос. "Что может быть лучше, чем сильная, супергениальная девица без чувства юмора? Оказывается, сильная и к тому же неуравновешенная – с ними веселее быть вместе, – говорит Уайлдес. – Вот кто бы мог подумать?"

Константин Говорун



интервью:
Рианна Пратчетт

РИАННА ПРАТЧЕТТ, ДОЧЬ ТОГО САМОГО ФАНТАСТА ТЕРРИ ПРАТЧЕТТА, НАЧИНАЛА СО СТАТЕЙ ОБ ИГРАХ, А ТЕПЕРЬ ПРИНИМАЕТ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В СОЗДАНИИ САМИХ ИГР: В ЧАСТНОСТИ, ОНА ПРИЛОЖИЛА РУКУ К СЦЕНАРИЮ НЕДАВНЕЙ TOMB RAIDER. «СИ» ИНТЕРЕСУЕТСЯ У ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ СЕЙЧАС ЖЕНЩИН В ИНДУСТРИИ, КАК ЖУРНАЛИСТИКА ПОМОГЛА ЕЙ В ДАЛЬНЕЙШЕЙ РАБОТЕ , КАК СОЗДАВАЛАСЬ ИСТОРИЯ TOMB RAIDER И ПОЧЕМУ ИГРЫ О ЖЕНЩИНАХ РЕЖЕ ДОБИВАЮТСЯ КОММЕРЧЕСКОГО УСПЕХА, ЧЕМ ИГРЫ О МУЖЧИНАХ.

Я ДУМАЮ, ЧТО КАК ТОЛЬКО ВЫ ВЫБИРАЕТЕ МЕСТОМ ДЕЙСТВИЯ ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ, СРАВНЕНИЯ С LOST НЕ ИЗБЕЖАТЬ.

? В начале карьеры вы писали об играх для PC Zone. Расскажите подробнее, как вы от статей перешли к собственно созданию игр. Помог ли вам опыт, полученный в PC Zone, в дальнейшей карьере?

Когда я перешла на фрилансерство после PC Zone, то не вполне представляла, чем займусь дальше. Просто знала, что офисная работа не для меня. Но так сложилось, что через две недели после того, как я уволилась с полной ставки, мне предложили стать редактором сценария для RPG под названием Beyond Divinity. Это был самостоятельный сиквел к Beyond Divinity, которая мне в свое время очень нравилась и которую я поддерживала. Разработчику для помощи со сценарием требовался кто-то, для кого английский был бы родным, и в студии подумали обо мне. Когда моя задача была выполнена, я решила использовать контакты, которые собрала, занимаясь журналистикой, чтобы поискать, нет ли еще работы, связанной с нарративом. И бралась за любую, какую могла найти независимо от того, насколько маленькой была игра и какое у нее было название. Я работала над игрой про Губку-Боба, над выпуском Pacman, и даже над симулятором строительства средневекового замка. В итоге я стала сценаристом Heavenly Sword и моя карьера получила ощутимый толчок.



? В 2012-м много говорили о сексизме в игровой индустрии. На gamasutra.com некоторые женщины-разработчики высказывались о том, что их-де оскорбляют на GDC: пристают к ним, по умолчанию принимают за PR или прессу, что для них очень неприятно. А вы с чем-то подобным сталкивались на индустриальных мероприятиях?

Нет, у меня таких проблем никогда не было.

? В чем сегодня, если судить по вашему опыту и знанию индустрии, заключается роль тех, кто пишет для игр? Насколько сильно писатель может повлиять на финальный продукт. О некоторых играх говорят, что в них все подчинено сюжету, но часто ли сюжет действительно придумывается в первую очередь?

Все сильно зависит от того, когда именно писателя подключают к проекту. Люди вроде меня, которые работают на контрактной основе, обычно имеют меньше влияния, их возможности не такие, как у постоянных сценаристов студий, – просто потому, что они не трудятся бок о бок с остальной командой изо дня в день. Иногда писателей привлекают к делу очень поздно, когда дизайн игры полностью придуман, но нет повествования, которое сводит отдельные этапы и элементы воедино. Это означает, что работать приходится в обратном направлении по сравнению с тем, как это происходит в любом другом виде творчества (в кино и т.д). Вы сочиняете историю, которую можно было бы подогнать под имеющуюся игру. Вариант, конечно, не идеальный.

Однако искусство рассказывать хорошие истории в играх заключается в умении сбалансировать требования нарратива и требования геймплея – да так, чтобы игра осталась веселой и увлекательной для пользователя. Главное – создать единое целое, а не чтоб сюжет возобладал над геймплеем или наоборот. К сожалению, наша индустрия еще не накопила достаточный опыт в рассказывании историй. Мы все еще пытаемся понять, что можно сделать, как это следует делать, и как писатели и другие занятые нарративом сотрудники вписываются в структуру процесса разработки.

? Вы приложили руку уже к трем играм, где главная роль отводилась женщине, так что это трудно назвать совпадением. Вы намеренно вызываетесь участвовать в таких проектах?

На самом деле, это и вправду совпадение, хотя очень приятное. Я никогда специально не выискивала для себя подобные проекты, просто так происходило. В случае с Heavenly Sword я сперва пообщалась с креативным директором на паре индустриальных мероприятий, а потом подала резюме и прошла собеседование. В случае с Mirror's Edge меня рекомендовал один из разработчиков – он вырос в той же крохотной деревушке в Сомерсете, что и я. А с Tomb Raider получилось так: я уже в тот момент сотрудничала с Square Enix по другому проекту и меня порекомендовали Crystal Dynamics.

? Кто из героинь вышедших недавно игр вам понравился и почему?

Мне понравилась Малик в Deus Ex: Human Revolution. Хорошо сделанная модель, правдоподобный персонаж. Еще мне очень понравилась Клементин в The Walking Dead. Она стала таким сильным мотивирующим фактором и для игрока, и для персонажа, которым нужно управлять (Ли). Мне так отчаянно хотелось ее защитить.

? Игр, где бы главную роль получила женщина, не так уж много, и на мой взгляд, только Tomb Raider добилась настоящего коммерческого успеха. В чем причина, на ваш взгляд, и почему продюсеры все еще готовы тратить деньги на такие рискованные проекты?

В случае с Tomb Raider Лара стала настолько известной игровой иконой, что решение продюсеров, я думаю, было совершенно логичным и с творческой, и с коммерческой точки зрения. Однако недавно стали много говорить о том, что игры, где главную роль отводят женщине, получают всего 40% маркетингового бюджета по сравнению с тем, сколько тратится на продвижение игр о мужчинах (хотя к новой Tomb Raider это точно не относится). В этом, возможно, и кроется ответ на вопрос, почему игры о женщинах – чаще инди и редко мэйнстримовые. Одновременно это совершенно точно не позволяет им бороться за внимание на рынке с той же эффективностью, как играм о мужчинах, так что получается эдакое самосбывающееся пророчество. Я очень надеюсь, что Tomb Raider поможет изменить отношение и к женщинам на главных ролях, и к женским персонажам в целом. Она доказала, что геймеры-мужчины без проблем играют за женщину. И дело только за тем, чтобы больше разработчиков и издателей рискнули и вложили серьезные деньги в подобные проекты.



? В интервью Edge заметили, что Tomb Raider – это не «Девушка с татуировкой дракона». А вы сами думали о том, чтобы сочинить для какой-либо игры настолько мрачный сюжет, серьезно затрагивающий тему сексуального насилия. Хотели бы увидеть подобную игру? Вообще приемлемы ли такие темы в играх?

Как и в случае с книгами, фильмами и телепередачами, у игр должна быть возможность затронуть любую тему. Однако важно, чтобы авторы отнеслись к ее раскрытию со всей серьезностью, не легкомысленно и не использовали просто ради того, чтобы пощекотать нервы зрителям. В Tomb Raider мы очень хорошо представляли себе, как далеко хотим зайти и одновременно – как далеко не хотим. Главное для нас было оставаться креативно честными по отношению к самим себе, персонажам и игроку.



Какие базовые аспекты истории и персонажей Tomb Raider уже были заданы, когда вы приступили к работе?

Когда я подключилась к проекту, уже было готово 4-5 страничное краткое изложение сюжета (синопсис) и документ с короткими биографиями персонажей. На первых порах моя работа состояла главным образом в том, чтобы доделать этот синопсис.* Затем я занялась поэпизодным планом (его также называют «тритментом»**), и расписала каждую сцену. А потом на основе поэпизодника сделала сценарий. Я также довела до ума биографии персонажей, проработала их предыстории, связи и мотивы. Я особенное внимание уделяла Ларе и тому, как развивается ее характер.

Многие геймплейные сцены можно рассматривать как часть истории, хотя реплик в них нет (Лара впервые убивает оленя, впервые дерется с волками). Это тоже вы спланировали и срежиссировали? Можете описать, как вы обычно сотрудничаете с коллегами по команде, когда вам нужно что-нибудь добавить (новую миссию, новую стычку), в уже существующий уровень или структуру миссий?

Частично эти сцены придумала нарративная команда (narrative team), в составе которой были Ной Хьюз (креативный директор), Джон Стаффорд (дизайнер нарратива) и я. Они требовались, чтобы показать эволюцию Лары посредством того, как она реагирует на усложняющиеся испытания, но также иногда нас просили придумать обоснование геймплейных моментов. Ной и Джон служили посредниками между мной и командой. Они держали меня в курсе того, какие сцены необходимы для геймплея, и в свою очередь рассказывали команде, что нужно для сюжета. Благодаря этому мы могли попытаться сделать так, чтобы нарратив и геймплей не соперничали между собой, а сотрудничали.

Случается ли, что вам дают задание в духе «нам нужно, чтобы битва с боссом шла вот в таких декорациях – придумайте, как это сюжетно обосновать и добавьте в сценарий». Во время работы над Tomb Raider такое происходило?

Команды, отвечающие за боевку и за дизайн уровней, были полностью в курсе сюжета и хорошо представляли себе персонажей, так что мы могли положиться на то, что они придумают такие ситуации, которые бы в контексте созданного нами мира имели смысл. Однако иногда нам приходилось чуть сглаживать шероховатости, чтобы все хорошо вписалось в общую картину.

Только за первые три часа в игре я заметил немало похожего на знаменитый телесериал Lost. Вы им вдохновлялись?

По правде говоря, я думаю, что как только вы выбираете местом действия таинственный остров, сравнения с Lost не избежать. И да, мы им в числе прочего вдохновлялись, но я бы сказала, что подлинные истории о том, как люди выживали вопреки всему вдохновили команду не меньше.

Отсылки к Японии и легенда о королеве Химико – это вас в Square Enix настоятельно попросили добавить? Они как-то контролировали, что вы делаете?

С сеттингом уже все было решено, когда я подключилась к работе, но у меня не сложилось впечатления, будто Square Enix хоть как-то пыталась повлиять на это решение. Просто раньше к этой мифологии практически не обращались, так что для нас тема получилась благодатной – и в художественном плане, и в творческом. Знаю, что Брайан Хортон, наш арт-директор, ездил в Японию и сделал сотни фото для референсов, а нарративная команда много исследовала мифы (и интерпретировала их по-своему).

Легко предположить, что у новой Tomb Raider еще будут продолжения. Вам это нужно было учитывать, как-то закладываться на сиквелы, когда вы придумывали сюжет?

Нет, мы сосредоточились на текущей игре, хотя в повествовании есть немного намеков и отсылок на более значительные тайны, просто чтобы у нас был выбор, в каком направлении дальше можно развить тему.

Некоторые игры (например, Heavy Rain) очень страдают, если проходишь их, начитавшись спойлеров. Вы когда сочиняете историю, учитываете как-то, что в Интернете на следующий день после релиза будут тонны спойлеров? Тяжело ли сделать историю интересной, зная, что есть большой шанс, что игрок узнает заранее о каких-то ключевых поворотах сюжета?

Нет, мы о таком не особо думаем, потому что то же самое относится и к телесериалам, и к спортивным матчам. Вы просто полагаетесь на то, что геймеры не будут активно выискивать спойлеры и используют тэги для спойлеров, общаясь на форумах. Конечно, в отделе маркетинга тоже должны следить за тем, какая информация публикуется до выхода игры, и рецензенты должны следить за тем, чтоб не испортить прохождение для игроков. **СИ**

* В синопсисе содержится информация о том, каковы цели героев, какие препятствия они встретят на пути и как преодолеют. Также на этой стадии определяются поворотные события истории. – Прим. ред.

** Поэпизодный план представляет собой подробное изложение истории, разбитое по сценам. Отсутствуют только диалоги – они заменяются описанием того, что персонажи говорят в сцене. – Прим. ред.

180 р. за номер, ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ!

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

ПОДПИСКА

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

Нас часто спрашивают: «В чем преимущество подписки?»

ВО-ПЕРВЫХ, это выгодно. Потерявшие совесть распространители не стесняются продавать журнал за 300 рублей и выше.

ВО-ВТОРЫХ, это удобно. Не надо искать журнал в продаже и бояться проморгать момент, когда весь тираж уже разберут.

В-ТРЕТЬИХ, журнал самовывозом вам обойдется всего в 135 рублей (только в нашем московском офисе)!



ВАЖНО!

Вы можете заказать на shop.glc.ru один конкретный номер – как новый, так и старый. Если вы случайно пропустили какой-то выпуск «СИ», обратитесь к нашим менеджерам, они помогут.

подписку можно оформить на нашем сайте

http://shop.glc.ru

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

8 (800) 200-3-999 (бесплатно)

subscribe@glc.ru

ТЕМА НОМЕРА: ДВУХНЕДЕЛЬНЫЙ СПЕЦ
часть 1

Какой увидели разработчики

PlayStation 4 (PS4) — новая приставка от Sony Computer Entertainment (SCE), вызвавшая бурные обсуждения. О её существовании стало известно 21-го февраля (по японскому времени). Как известно, наш журнал уже опубликовал ряд материалов о PS4, а в этом спецматериале вы сможете ознакомиться с первыми впечатлениями разработчиков из различных компаний. Какой её увидели люди, отвечающие за контент?









В настоящей статье используются следующие сокращения: PS Vita — PlayStation Vita, PSP — PlayStation Portable, PS3 — PlayStation 3, PS2 — PlayStation 2.

PlayStation 4

Q1 Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Q2 Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Q3 Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?





Level-5
Геймдизайнер

Дзиро Исии

Должна быть история, развивающаяся через функцию share

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Я был удивлён тем, что PlayStation, вокруг которой сформировался образ передового игрока на рынке, на этот раз приняла стратегию, делающую основной акцент на эффективности затрат. Это, с одной стороны, и радостно, с другой — немножко грустно.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Обещание, что нам предложат железо, с которым легко работать. Надеюсь, что консоль в этом смысле действительно будет привлекательной. Также живейший интерес у меня вызывает вопрос, как кнопка share будет меня модель продвижения игр и сам геймплей.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

А можно ли будет изменить привычную формулу adventure-игр при помощи кнопки share? Я могу это представить в случае с экшн- или rouge-like играми, в геймдизайне которых сильна эпизодичность, но в случае с приключенческими, которые делают основной упор на сюжет, эта функция вполне может привести к спойлерам и ощущению, что, посмотрев чужое видео, как будто бы и сам в игру поиграл. Но должна быть какая-то история, которую можно было бы сделать полнее через share. Я хочу попробовать свои силы в работе над таким сценарием, который позволил бы самым различным героям соединяться в реальном мире при помощи кнопки share и влиять на судьбу игрового мира, наподобие сериалов со множеством действующих лиц.



Platinum Games
Продюсер

Ацуси Инаба

Околоигровые дополнительные услуги выглядят перспективно

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Впечатление такое: конкуренция между игровыми консолями переместилась из области железа в область смежных услуг.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Я не испытываю особого интереса к возможностям железа, включая и рендеринг. Конечно, характеристики восхитительные, но, мне кажется, в конкуренции с постепенно набирающим силу рынком компьютерных игр консоль победить не сможет. А вот околоигровые дополнительные услуги, позволяющие получить от контента ещё больше, выглядят перспективно. С другой стороны, мне чрезвычайно интересно, какой справочный контент (reference content) выпустит сама SCE, чтобы поддержать общий образ приставки.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

У нас появилась возможность, максимально используя новые услуги и возможности, предлагать настоящие виртуальные миры, которые будут разительно отличаться от тех, что мы видели на консолях до сих пор. Хочу попробовать такой подход.



Acquire
Уполномоченный директор

Такума Эндо

Чрезмерно использовать возможности

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

От железа — «вагон и маленькая тележка». Производительность, память, камера — это лучшая консоль, способная на всё. Минус только в том, что все возможности сложно изучить сразу.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Малое число ограничений. Чем меньше ограничений, тем легче разрабатывать игру, и я благодарен Sony за это. С другой стороны, теперь, возможно, заниматься маркетингом станет куда сложнее. Мне бы хотелось, чтобы в будущем игры оценивали не по каким-то особым индексам или параметрам, а просто по тому, интересны они, или нет. И я уже сейчас сталкиваюсь со многими трудностями, составляя проектную документацию.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Мне кажется, тягаться в графической части с другими компаниями нам вряд ли удастся. Мы бы хотели делать игры, использующие сетевые возможности, но не большие, масштабные проекты. Меня снова тянет делать игры, успех которых будет зависеть лишь от того, какая идея заложена в их основу и насколько они интересны. Разумеется, Acquire будет делать основной упор на инновации. Возможно, пользователям может показаться, что мы (в хорошем смысле) чрезмерно используем характеристики PS4. Но мы же Acquire, в конце концов!



Granzella
Геймдизайнер, продюсер

Казума Кудзё

Минималистичные на первый взгляд игры, которые не увидеть на других консолях

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Я был очень рад наконец-то увидеть PS4. При разработке этой консоли явно в первую очередь учитывались сами геймеры. Очевидно, что что-то было улучшено, что-то было добавлено, что-то стало ещё интереснее. От консоли у меня самые положительные впечатления. Множеством новых функций обзавёлся контроллер, судя по всему, будут новые способы его использования.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Наибольший интерес у меня вызывает возможность наблюдать в реальном времени по сети игру других людей и, при желании, даже участвовать в ней. Такие возможности позволят создавать новые виды игр и мероприятий. Ещё один аспект — как известно, часто онлайновым играм присущи элементы, отпугивающие пользователей или заставляющие их ощущать стресс. Теперь, мне кажется, у разработчиков появились возможности тщательнее работать над такими моментами, чтобы онлайновой игрой смогли насладиться и те, кому это до сих пор по каким-то причинам было некомфортно.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Возможно, мой ответ не понравится SCE, но было бы здорово делать такие игры, которые на первый взгляд были бы минималистичны (настолько, что даже возникают сомнения: и это игра для PS4?), но по ходу игры давали бы свежий опыт, который невозможно получить ни на одной другой консоли. То есть, такая игровая версия первоапрельского розыгрыша.



Koei Tecmo Games
Продюсер

Хисаси Коинума

Создавать игры с более увлекательным мультиплеером

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Моё первое впечатление: «Да это настоящая консоль для сетевых игр».

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Всё, что позволяет делиться своим опытом с другими. Заинтересовала также возможность использовать PS Vita, смартфон или планшет в качестве второго экрана. Мне кажется, это смелый и продуманный ход — сделать возможным использование смартфонов и планшетов, за последнее время ставших едва ли не вещами первой необходимости.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Раньше было сложно говорить об играх с друзьями и родственниками, если все находились далеко друг от друга. Теперь же, как мне представляется, станет возможно поддерживать общение между пользователями, даже если они находятся вне дома. Поэтому мне кажется интересным заниматься созданием игр, которые сделают более увлекательным мультиплеер, при котором не обязательно одновременное присутствие в сети пользователей. Не менее любопытно думать о том, как наши сериалы изменятся с переходом на PS4.



Tri-Ace
Уполномоченный директор

Ёсихару Готанда

Ожидаю лёгких в освоении OS, UI и UX

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Первое впечатление: это естественная эволюция. Железо по своим характеристикам не настолько уж и поражает, оригинальных решений здесь особо нет, зато в пользовательском интерфейсе будет реализован целый ряд новых возможностей. Что касается ПО и услуг, мне кажется, ещё не объявили обо всём, на что будет способна приставка. Пока же мне интересно работать со всем, что предлагается.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Программные возможности и услуги. Я уже затрагивал эту тему выше. Компании Sony удалось убедить нас, что на это уходят колоссальные силы. Уверен, что и после релиза последует огромное количество апдейтов. Как производитель ПО, я прежде всего ожидаю хорошо работающих с железом, лёгких в освоении и качественных OS, UI и UX(*).

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

В пользовательском интерфейсе присутствует огромное количество нововведений. Раньше разработчики пытались задействовать в играх все возможности консоли, просто потому, что их было немного и они предлагались к использованию, в будущем же, мне кажется, станут отбирать только то, что действительно нужно каждой конкретной игре. Более того, я надеюсь, что новые услуги помогут получить новый опыт от игр, поэтому я хочу разрабатывать игры прежде всего с использованием этих возможностей.

*UX: User Experience



Capcom
Продюсер

Хироюки Кобаяси

С новыми формами взаимодействия с социальными сетями опыт от игры серьёзно изменится

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Я, на самом деле, присутствовал на анонсе на PlayStation Meeting 2013. Я был очень взволнован, когда на экране появился логотип PS4, и был рад, что приставку наконец-то анонсировали. В то же время, мне, как пользователю, было интересно, какие же игры выйдут на этой консоли.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Разумеется, упоминания заслуживает и такие характеристики, как рендеринг и скорость обработки данных, но гораздо больше меня заинтересовала интегрированность с социальными сетями и мобильными устройствами. Мне показалось, что каждый из анонсированных для PS4 проектов по-своему использует возможности и функции консоли, намекая нам на новые векторы развития видеоигр. Думаю, масштаб возрастёт по сравнению с проектами для PS3.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Благодаря интеграции с социальными сетями, игроки смогут «делиться» геймплеем с другими пользователями. Это заставляет задуматься о многих вопросах: как игра должна подталкивать к использованию этой возможности? Как геймер будет играть с этой возможностью? Как в зале игровых автоматов? Как на YouTube? Предполагаю, что благодаря ей опыт от игры сильно изменится. Разработчикам, конечно, тоже станет сложнее придумывать, какие услуги предложить пользователям. Мне кажется, для этого надо будет думать о проектах, которые смогут предложить что-то новое.



Konami Digital Entertainment
Kojima Production
Творческий продюсер

Юдзи Корекадо

Перспективный пионер в области новых форм развлечения

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Архитектура оказалась проще, чем я думал. Создалось впечатление, что одновременно с поступательным развитием железа Sony делает упор на развитие неаппаратных возможностей консоли во всех направлениях.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

PlayStation App и кнопка Share. Благодаря возросшим возможностям обработки данных мы сможем исполнять больше процессов в режиме реального времени, да и ИИ персонажей станет более гибким. С точки зрения игр любопытно то, что получаемые ощущения от игры будут меняться каждую игровую сессию, будут отличаться у каждого игрока. По моему мнению, возможность легко поделиться в любое время и в любом месте своим уникальным игровым опытом является прорывным решением.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Если говорить только о технических характеристиках, то отныне станет возможным в реальном времени производить расчёт таких объектов, которые до сих пор создавались при помощи набора паттернов: поведение частиц, с помощью которых создаются дым, пыль, песок, течение воды, а также поведение гибких материалов. Это сделает спецэффекты более яркими и живыми, но не стоит останавливаться на этом. Мы обдумываем, как привнести в игры новые геймплейные элементы, наподобие возможности свободно резать объекты, реализованной в Metal Gear Rising Revengeance. Кроме того, хочется уделить особое внимание услугам, позволяющим пользователям поддерживать связь вне зависимости от времени, места и обстоятельств. Даже, если на секунду оставить в стороне бизнес-размышления, очевидно, что у приставки есть все шансы стать пионером в области новых форм развлечения, делая связь игр с повседневной жизнью и общением более тесной. Как разработчика, меня интересует именно это направление.



Nihon Falcom
Президент, уполномоченный директор

Тосихиро Кондо

Как должны развиваться игры?

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Мне показалось, что это может стать той приставкой, которая сократит расстояние между пользователем и игрой, а также предложит новое игровое сообщество. Когда я был маленьким, нам с друзьями пришлось собираться вокруг одной приставки и смотреть в один экран, сейчас же коллективная игра станет возможна в любом уголке мира, вне зависимости от места и времени. Этот процесс развивается всё стремительнее, улучшается соответствующая инфраструктура. Мне интересно, как будут меняться и развиваться игры, чтобы подстроиться под такие условия.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Архитектура консоли, с которой разработчикам будет легко обращаться. Изначально Falcom занималась проектами для PC, и нам отрадно слышать, что рабочие условия на PS4 будут максимально близкими. Можно будет применить опыт, полученный при разработке для PS Vita, да и общий объём работы программистов уменьшится. За счёт этого можно будет большее внимание уделять тому, как сделать игру более интересной.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Помимо желания сделать что-то, в чём будут задействованы все возможности консоли, хочется также придумать проект, который нельзя будет реализовать благодаря одним лишь улучшениям в железе. Впрочем, об этом я и так думаю почти постоянно. Я бы всерьёз поразмышлял над тем, как должны развиваться игры после выхода PS4. Теперь, когда у нас есть PS4, приятно думать о том, что мы сможем реализовать всё то, на что мы только способны.



Koei Tecmo Games
Продюсер

Акихиро Судзуки

Увидеть Dynasty Warrios нового поколения

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Прежде всего, меня удивил контроллер. Причём не только количеством встроенных возможностей, но и отличным дизайном. «Молодец, Sony» — подумал я. Также меня порадовали подход «мы встроили всё, что вам только можно понадобиться» (лучше всего он выражен в пресловутом контроллере), сверхмощные характеристики консоли и лёгкая в освоении рабочая среда.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Больше всего заинтриговала интеграция с социальными сетями и, прежде всего, кнопка Share. Если посмотреть на современное состояние индустрии, очевидно, что социальный сегмент развивается крайне динамично. Я сам давно пытаюсь делать шаги в сторону интеграции потребительского и социального сегментов, и это касается как рынков, так и содержания игр. С PS4 создаётся такое ощущение, что это наконец-то станет реальностью.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

В тайтлах, которые мы разрабатывали для PS3, приходилось ослаблять некоторые игровые элементы в силу естественных технических ограничений. Если говорить о линейке Dynasty Warriors, то из-за этих ограничений нам пришлось сталкиваться с такими трудностями, как падение скорости обработки данных, падение фреймрейта и рядом других, что привело, среди прочего, к слабому ИИ. Теперь же мне очень интересно, как будет выглядеть Dynasty Warriors следующего поколения, свободная от технологических ограничений. Кроме того, используя функцию remote play, мы сможем подготовить ряд геймплейных элементов, которые можно будет переместить на дополнительный экран (например, стратег будет не совершать действия, а отдавать какие-то приказы армии, и т.д.), благодаря этому, как мне кажется, мы сможем сделать Dynasty Warriors, в которой будет ощущаться дух настоящего совместного боя.



Marvelous AQL
Продюсер

Кенъитиро Такаки

Высокотехнологичный экшн с красотками!

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Возросли характеристики, возрос потенциал, но, если честно, я не понял, что станет фишкой, продающей консоль (как в случае с DVD во время выхода PS2), да и существует подозрение, что барьер для играющих станет ещё выше. Тем не менее, если задуматься о таких вещах, как лёгкость в обращении, взаимодействие с социальными сетями, поддержка различных сторонних гаджетов, оптимизация под пользователя, то становится очевидно, что получилось избавиться от многих неудобств, связанных с игрой на домашней платформе. Поэтому я считаю, что это прекрасная консоль для наших времён, когда часто игры бросают, едва начав проходить.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Remote Play на PS Vita. Конечно, нечто подобное было и в случае с PS3 и PSP, но там вряд ли приходилось говорить о настоящем игровом прорыве. Теперь же можно получить настоящее удовольствие от игры в PS4-тайтлы, где бы вы ни были.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Было бы неплохо сделать экшн-игру про красавиц, которая отличалась бы не просто красивой и эффектной графикой, но и тем, что многие элементы бы динамично менялись под воздействием различных факторов, таких как материал одежды, вес, положение тела в пространстве, температура, влажность, где в реальном времени бы просчитывались повреждения на одежде, движения, ограниченные этими повреждениями, а также поведение тел персонажей, когда они вцепляются друг в друга. Надеюсь, что в ближайшем будущем мы сможем поиграть в такую экшн-игру, где в результате какого-то столкновения целый город сможет быть обращён в руины. Ещё, пусть это и не имеет отношения к PS4, очень хотелось бы видеть функции, позволяющие выводить картинку с PS Vita на телевизор!



Sony Computer Entertainment
Директор

Кейитиро Тояма

Сильная сторона — в разнообразии

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Как и в случае с PS Vita, могу заявить, что эту консоль можно описать как энергичную и смелую. В приставке нет ничего лишнего, в то же время, не создаётся впечатления, словно чего-то не хватает.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Довольно долгое время бытовало мнение, что в игры жанров вроде FPS или RTS невозможно играть без мышки. Но, я уверен, что с помощью DualShock 4 можно будет реализовать качественное управление и в таких играх. Я надеюсь на подобную «универсальность» консоли. Помимо ощущений от игры или просмотра фильма, улучшится также взаимодействие с сетевыми функциями, и здесь мне особенно интересны облачные технологии и взаимодействие с мобильными устройствами.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Наверное, всё же игры про грандиозные приключения в масштабных воображаемых мирах. Чтобы наибольшее удовольствие приносили не предметы и прокачка, а впечатления от приключения и пейзажи мира, которыми можно будет делиться с другими пользователями (и здесь, конечно, не обойтись без функций, обеспечивающих связь между игроками). Или, возможно, создать сюрреалистичный кошмар, длящийся по несколько часов… (смеётся). В общем, сильная сторона консоли в том, что она позволяет добиться максимального разнообразия при хороших продажах и высокой производительности.

ТЕМА НОМЕРА: ДВУХНЕДЕЛЬНЫЙ СПЕЦ
часть 2

Какой увидели разработчики PlayStation 4

Спецматериал, посвящённый первым впечатлениям разработчиков от PlayStation 4 (PS4), новой консоли от Sony Computer Entertainment (SCE). Публикуем вторую часть. Как эти люди, разработчики игр, восприняли консоль? Что ожидают от неё?

Q1 Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Q2 Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Q3 Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?





Sony Computer Entertainment Japan Studio
Первый вице-президент

Алан Беккер

Наша миссия — создать самую качественную «игрушку», предоставить клиентам новый опыт

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Я по-настоящему взволнован PS4. Japan Studio была задействована в разработке консоли, делясь своими впечатлениями в качестве разработчиков игр с разработчиками железа. Как сотрудник SCE, я рад, что мы наконец-то можем рассказать о новинке вам. Наша миссия – создавать самые качественные «игрушки», предоставлять клиентам новый опыт, и PS4 — консоль, способная добиться этих целей.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Мы уделяем особое внимание сетевым возможностям, таким, как облачное хранилище. Пользователь может воспроизводить на экране игровые данные, опубликованные его знакомым, также он сумеет опробовать заинтересовавшие его игры. Вы сможете делиться своим опытом с другими, и этот процесс будет происходить плавно, не отвлекая вас от игры. Конечно, сетевая функциональность была важным элементом и для PS3, но именно PS4 сможет предоставить пользователям абсолютно новый игровой опыт.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

PS4, задействовав разнообразный контент, делает возможным всеобъемлющие развлечения, заключающиеся не только в богатом игровом опыте, но и в сочетании опыта от других медиа-форматов. Сотрудники Studio Japan рады возможности разрабатывать игры для PS4 и готовы с энтузиазмом трудиться над нынешними и будущими проектами. Сейчас мы разрабатываем некоторые идеи, следите за обновлениями.

Первая часть опубликована на Famitsu.com под заголовком «Какой увидели разработчики PlayStation 4»

В настоящей статье используются следующие сокращения: PS Vita — PlayStation Vita, PSP — PlayStation Portable, PS3 — PlayStation 3, PS2 — PlayStation 2.



MAGES.
Президент, уполномоченный директор

Тиёмару Сикура

Изменить сам формат видеоигр

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Раньше мы играли на консолях, а общались на компьютерах, теперь же созданы условия, когда для всего этого достаточно всего одного аппарата. Это меня сразу заинтересовало.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Взаимодействие с сообществом. В последние годы начало меняться ощущение веселья и превосходства, столь необходимое пользователям. Стремительно улучшается инструментарий цифровой среды (CG, музыка и др.), наступила эпоха, в которой пользователи сами создают и распространяют свой контент, здесь лучшим примером будет активность в области UGC (*). И контент, получаемый от сообщества, порой гораздо сильнее стимулирует к игре, нежели желание заработать самый высокий счёт. Думаю, это в будущем окажет ещё более сильное влияние на развитие индустрии, которая до недавнего времени была лишь индустрией потребления контента. Также в индустрии появился ряд социальных сетей и услуг по выкладыванию видео, которые приобрели особое значение с точки зрения взаимодействия с сообществом. Эти сайты способны не только пробуждать в людях интерес к той или иной новинке, но и, во многом, изменить сам стиль игры, изменить сам формат видеоигр. Мне кажется, можно уверенно говорить о том, что мы вступаем в эпоху, где возможность поддерживать связь с сообществом с помощью всего лишь одного гаджета гораздо важнее конкуренции в производительности и железе.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Очевидно, что PS4 по своим характеристикам превосходит PS3. Вообще, чем они выше, тем проще делать игры, и я надеюсь, что разработческий инструментарий и поддержка разработческой среды будут на высоте. Что касается конкретных игр, которые я хочу разрабатывать для PS4, — я ещё в раздумьях (смеётся).



Grasshopper Manufacture
CEO / Геймдизайнер

Гоити Суда

Хочу создать необычную игру, которая позволит ощутить всю мощь PS4

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Мне показалось, что наше общение с четвёртым поколением консоли продлится намного дольше (чем с третьим).

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Кнопка Share, создающая ощущение «мы все вместе». Уже настали времена, когда мы привыкли быть на связи, где бы ни находились, и поэтому мне чрезвычайно интересна среда, которая аналогичным образом расширит возможности играть.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Эффектные игры. С эффектным Share. С эффектными облачными услугами. С эффектной архитектурой (**). Звучит, конечно, немного пафосно, но я хочу создать необычную игру, которая позволит пользователям ощутить всю мощь PS4.



Spike Chunsoft
Старший продюсер

Ёсинори Терасава

Новая форма игры создаётся связями между пользователями

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Конечно, представлен был только контроллер, но, тем не менее, общее ощущение — консоль развивается в нужном направлении. Тач-панель на передней стороне выглядит забавно. Хочется побыстрее увидеть саму приставку. Уверен, что она, как и любое железо от SCE, будет выглядеть круто и стильно.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Пожалуй, интересней всего посмотреть, как будут интегрированы в игры облачные, сетевые и социальные услуги. Кроме того, каждый раз при выходе новой консоли меня крайне заботит, насколько будут соответствовать реальности слова о «лёгкости разработки».

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Что касается постоянного взаимодействия с сетью, то в индустрии уже существуют кое-какие наработки, особенно в области PC- и мобильных игр, и я бы хотел их как-то использовать в своих будущих проектах. Конечно, перегибать палку с этим я тоже не собираюсь. Просто общение между пользователями станет куда интенсивней благодаря одному лишь наличию PS4, что позволяет придумать новые формы игр, даже если говорить о stand-alone проектах. Что касается личных желаний... Знаете, я бы очень хотел сделать такую игру, в которую можно было бы украдкой поиграть на работе, да не спалиться в процессе (смеётся).

* UGC: User Generated Content. Обозначает контент, произведённый обыкновенными пользователями.
** Архитектура: в компьютерном жаргоне обозначает структуру и расположение элементов с точки зрения функциональности.



Sega
Член совета директоров, CCO

Тосихиро Нагоси

Делиться глубокими переживаниями

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Я был впечатлён техническими характеристиками, в том числе и разрешением картинки, позволяющими создавать ещё более высококачественные продукты. Я сам работаю в игровой индустрии уже 23 года, и о таких характеристиках прежде можно было только мечтать. В то же время чтобы грамотно воспользоваться этой мечтой, необходимо преодолеть ряд новых проблем, поэтому просто сидеть и радоваться анонсу PS4 я не могу. Я также прекрасно осознаю, что пользователи и сами хотят увидеть всё, на что способна эта машина мечты.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Я многого ожидаю от сервисов, позволяющих делиться удовольствием от игры, развивающих пользовательское сообщество. Конечно, онлайновые компоненты — не новинка в играх, но мне хотелось бы надеяться, что эти компоненты помогут активнее создавать и поддерживать связи между пользователями.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Грубо говоря, такие, которые позволили бы делиться глубокими переживаниями с большим числом других пользователей. Раньше была дилемма: чем больше аудитория, тем скучнее выглядит игра, а чем красивее она выглядит, тем меньше. Надеюсь, теперь мы знаем, как выйти из этого порочного круга. По крайней мере, я приложу к этому все усилия.



Nippon Ichi Software
Президент, уполномоченный директор

Сохэй Ниикава

Больше всего меня интересует не функционал и не параметры, а дата выхода

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

«Ну наконец-то!» Я был рад приветствовать новое железо, потому что именно это необходимо для стимулирования индустрии.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

По правде говоря, больше всего меня интересует не функционал и не параметры, а дата выхода. Железо PS3 ещё не достигло своих пределов, она вполне жизнеспособная приставка. Мне кажется, PS4 выйдет слишком рано, как с точки зрения пользователей, так и с точки зрения разработчиков. Теперь, когда приставка анонсирована, нам всем придётся думать, на какой платформе фокусироваться.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Раз уж настало время делать игры для PS4, то я, само собой, хочу в них использовать все возможности приставки. В качестве первого проекта Nippon Ichi Software для PS4 я бы хотел видеть такую качественную игру, которая отвечала бы запросам пользователей.



Marvelous AQL
Администратор

Ёсифуми Хасимото

Оставаться настоящей игровой консолью

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

«Вот оно и случилось». Мне кажется, что и нам, и геймерам будет интересно взглянуть на новую ступень эволюции. Ещё мне хотелось бы, как бы странно это ни звучало, чтобы приставка была способна реализовать самые сумасшедшие задумки. Тем не менее, она должна оставаться, в хорошем смысле, игрушкой, или, если хотите, настоящей игровой консолью.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Конечно, заинтриговала и системная архитектура, но куда большее любопытство вызывают сетевые функции и контроллер. Ведь чтобы пользователи получили удовольствие, прежде всего нужен сам прибор. Что касается сетевых функций, то мне нравится задумка, когда можно при желании кооперироваться с другими, а при отсутствии оного — спокойно играть в одиночку, без лишних глаз. Также, при помощи социальных сетей, у людей появится больше возможностей прикоснуться к играм. Мне интересно увидеть, как PS4 покажет себя в этом направлении.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Неплохо смотрелась бы фентезийная RPG с множеством игроков. В мир которой хотелось бы каждый день возвращаться, вести, что ли, двойную жизнь. В которой твоё приключение никогда бы не заканчивалось. Ещё забавной выглядит задумка с лайт-баром в контроллере. В хоррор-играх часто бывают сцены, когда лампочка моргает и гаснет окончательно, было бы здорово сопроводить это мерцанием лайт-бара. Это способствовало бы большему погружению в игру, и для этого не надо было бы даже прикасаться к контроллеру. Возможно, нам удастся нечто подобное реализовать. Marvelous AQL — компания, которая одновременно чтит традиции и любит новое. И, как мне кажется, с PS4 нас ждут интересные эксперименты.



Koei Tecmo Games
Продюсер

Ёскэ Хаяси

Среди ключевых слов нет одного: «производительность»

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Такое ощущение, что перед нами не домашняя игровая приставка, а домашняя приставка игровых услуг. Я представляю себе, какие именно услуги будут хорошо работать на этой консоли, какие новые сервисы можно создать.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Наибольшее впечатление произвело то, что среди пяти ключевых слов, характеризующих приставку (simple, immediate, social, integrated, personalized), не было слова «производительность».

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

К примеру, в прошлогоднем Dead or Alive 5 была встроенная поддержка Facebook и YouTube. Однако поддержка была реализована на уровне рассказа о результатах и достижениях, а не на уровне предложения поделиться игровым опытом. На PS4 хочется предложить такой опыт, при котором социальные сети воспринимались бы как органичная часть игры.



Level 5
Президент, уполномоченный директор, CEO

Акихиро Хино

Заинтересован в создании насыщенной MMORPG

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Консоль соответствовала моим ожиданиям от SCE. Правда, меня волнует то, что из-за высоких характеристик цена тоже будет немалой. Впрочем, SCE всё равно удалось заинтересовать меня новинкой, остаётся надеяться, что и игр на ней будет достаточно.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Мне кажется, в ближайшем будущем главным трендом станет максимально эффективное использование сетевых и социальных функций в играх. Поэтому меня, как разработчика, чрезвычайно волнует, насколько хорошо будет Sony оказывать поддержку по вопросам, связанным с использованием и внедрением этих функций.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Я испытываю большой интерес к MMORPG. До сих пор Level 5 практически не работала в этом жанре, поэтому мы бы хотели попробовать создать качественную и насыщенную игру, используя технические характеристики консоли по максимуму.



CyberConnect2
Президент, уполномоченный директор

Хироси Мацуяма

Вывести постановку и геймплей на новый уровень!

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

До сих пор мы имели дело с аппаратами, на которых можно было только играть в игры. Сейчас же нам предлагают универсальную развлекательную машину, способную работать со всеми современными сервисами, хотя её сердцевиной всё равно являются игры. Вот такое у меня было впечатление.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Ощущение того, что, благодаря в том числе и облачным услугам, игра теперь всегда будет рядом, везде будет под рукой, станет частью повседневной жизни. Ощущение того, что современные сервисы теперь будут доступны и на игровой консоли. Образно говоря, новинка удачно совмещает сильные стороны производительной приставки и смартфона. Притом в этом решении две, казалось бы, противоречащих друг другу части отлично интегрированы.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Нам, CyberConnect2, прежде всего интересны технические характеристики, хотя и предлагаемые услуги, конечно, тоже важны. Мы имеем богатый опыт в создании аниме-подобной картинки в играх, и нам хотелось бы сделать шаг вперёд в этом направлении, потому что самое сложное, что только может быть, — это превзойти самого себя. Сейчас мы сами ещё только предвкушаем, какие игры могли бы выпустить на новой платформе.



imageepoch
Уполномоченный директор

Рёэй Микаге

Приятно, что в ней есть всё, о чём мечтали разработчики

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

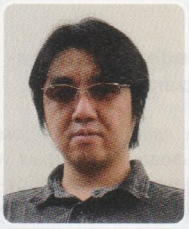
Я пребывал в настоящем возбуждении во время анонса. Когда я смотрю на опубликованные характеристики и концепты, у меня не остаётся ни малейшего сомнения, что это — пример настоящих эволюции и обновления.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Лично мне приятно, в консоль встроено всё то, что необходимо с точки зрения разработчика.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Больше всего меня, в том числе и как рядового геймера, радует перспектива того, что на PS4 наверняка выйдет большое количество инновационных игр. И мы, imageepoch, хотели бы приложить к этому руку, пусть даже на это и уйдёт некоторое время.



Arc System Works
Продюсер

Тосимити Мори

Виртуальный игровой центр

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Это консоль следующего поколения, основанная на сетевых возможностях. Она показалась мне крайне любопытной, отчасти благодаря куче новинок, встроенных в контроллер (DualShock 4).

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Существенно возросла функциональность в качестве коммуникационного устройства, в том числе благодаря возможности делиться моментами из игр, используя свои аккаунты в соцсетях. Надеюсь, что приставка, полностью завязанная на сетевые функции, поможет многим пользователям получать удовольствие от совместной игры благодаря взаимодействию с людьми в социальных сетях.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Мы всю жизнь разрабатываем файтинги, и мы хотим, используя возможности PS4, создать виртуальное подобие игрового центра. К примеру, в нём можно было бы поиграть во все разработки Arc System Works, вроде Blazblue, Guilty Gear и Battle Fantasia. Такое ощущение, будто мир, который мы до сих пор могли видеть только в аниме, становится всё ближе и ближе. Я предвкушаю этот мир.



GungHo Online Entertainment
Уполномоченный директор, CEO, исполнительный продюсер

Кадзуки Морисита

Игровая консоль для нового поколения

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

В консоли реализованы технологии, имеющие право называться следующим поколением. Как мне показалось, PS4 станет приставкой, лишённой технических ограничений и позволяющей производить максимально развлекательные игры.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Больше всего — объём памяти. Также, как мне представляется, мы увидим новые формы геймплея с использованием сети, и в этом я чувствую огромный потенциал. Наконец, меня также интересует кросс-платформенность, возникающая из взаимодействия между PS4, PS Vita, смартфонами и планшетами.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Я считаю, что PS4 — это игровая консоль для нового поколения. GungHo Online Entertainment намерена создать инновационную форму игр и развлечений, подобной которой мы ещё не делали, используя все свои преимущества, вроде [опыта разработки] онлайновых и мобильных [игр], [инновационность этой формы] не будет заключаться в просто более красивой графике.



Kadokawa Games
Исполнительный продюсер

Ёсими Ясуда

Больше всего меня интригует цена

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Мне она показалось высокопроизводительной машиной, на которой будет легко разрабатывать игры. Также я почувствовал высокую степень заботы о разработчиках, что выразилось и, само собой, в архитектуре, и в общем ощущении новизны, например, в плане установки высокоскоростной оперативной памяти.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Сильнее всего заинтересовали второстепенные функции вроде интеграции с социальными сетями, призванной способствовать сближению геймеров, и remote play, использующий мобильные устройства, прежде всего PS Vita. Надеюсь, геймеры смогут проникнуться редизайном, или, если хотите, интерактивном дизайном PS4, философия которого основана на взаимодействии и стиле игры. Однако больше всего меня интригует то, что объявлено не было — цена. Догадываюсь, что высокопроизводительное устройство, стремящееся занять лидирующие позиции, будет стоит соответственно, но хотелось бы, всё же, надеяться на умеренную цену.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Для нашей компании релиз PS4 — идеальная возможность предоставить геймерам перспективные новинки. Мы уже сейчас обсуждаем, что могли бы разработать для этой платформы. Ожидайте новостей.



Ganbarion
Уполномоченный директор

Тикако Ямакура

Разнообразный опыт для всего мира

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Мне она показалось по-настоящему свежей. В ней полно как приспособлений, вроде контроллера и камер, так и сенсоров, и функций. Даже теряешься, какие из них каким образом использовать. Я очень жду выхода PS4 как разработчик, потому что уверена, что она сможет расширить стандартные границы геймплея.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Это полноценная платформа, способная взаимодействовать с социальными сетями и смартфонами. Поэтому меня больше всего заинтриговала возможность предложить всему миру качественно новый опыт, используя сетевые технологии.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Мы хотим создать игру, в которой была бы реализована новая модель управления, использующая многофункциональный контроллер, которая была бы насыщенной и разнообразной в силу высоких технических характеристик консоли, и, вдобавок к этому, позволяла бы людям вдоволь играть и общаться по сети. PS4 — чрезвычайно лёгкая в обращении для разработчика вещь, и это наверняка отразится на качестве игр. Поэтому, я полагаю, в будущем мы можем рассчитывать на большое число высококачественных проектов. PS4 — приставка, расширяющая предел мечтаний как для пользователей, так и для разработчиков.



Sega
Первый отдел CS, исследований и разработок. Менеджер второй проектной секции

Масаёси Ёкояма

Игры вступают в эпоху настоящей интерактивности

B1. Поделитесь первыми впечатлениями от PS4.

Вообще, я предполагал, что приставка станет своего рода центром бытовой электроники от Sony Group, и мне понравилось, что она эволюционировала в настоящее «игровое сердце» (game heart. В качестве разработчика могу сказать, что консоль меня крайне заинтриговала, так как в ней содержится немало вещей, помогающих реализовать мои творческие замыслы.

B2. Расскажите, что вас больше всего заинтриговало из возможностей и/или характеристик PS4.

Наибольшее внимание привлёк контроллер. Как я это вижу, контроллер — важная часть, напрямую сообщающая пользователю качество игры. Ведь если подумать о приставках прошлого, то первым делом вспоминается контроллер и ощущения от управления. Эти воспоминания наряду с воспоминаниями от действительно весёлых игр, остаются с нами навсегда. Новый контроллер — пожалуй, самый интересный контроллер со времён первой PS, причём с точки зрения как формы, так и содержания.

B3. Какие игры вы хотите создать, используя возможности и характеристики PS4?

Достаточно одного взгляда на новые функции, чтобы понять, что игры наконец-то вступают в эпоху настоящей интерактивности. В Японии до сих пор популярны «пассивные» медиа-форматы, например, телевидение, но с приходом PS4, я уверен, появится новое направление, когда люди будут не смотреть телевизор, а взаимодействовать с ним. Сейчас мы обдумываем возможности и перспективы такого направления.

1-го февраля было объявлено о слиянии Grasshopper Manufacture, возглавляемой Гоити Суда, с GungHo Online Entertainment (далее: GungHo) Group*. Не прошло и двух месяцев, как был запущен первый проект! Мы сразу же связались с руководителями холдинга, Кадзуки Мориситой и Гоити Судой.

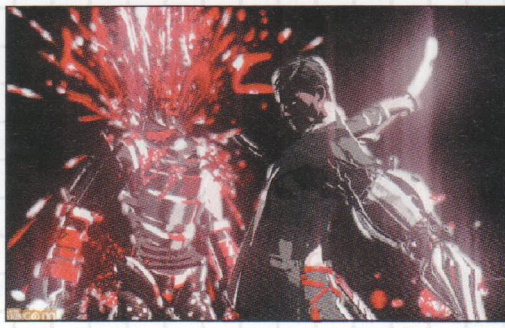
Вошли в состав GungHo Group из-за совпадения обстоятельств и соображений

— Для начала расскажите о причинах, по которым Grasshopper Manufacture приняла решение влиться в состав GungHo Group.
Гоити Суда (далее: **Суда**): Мы впервые встретились прошлым летом, и я сразу признался в любви, предложив работать вместе.

— Но GungHo, как правило, занимается онлайн-играми...
Суда: А у Grasshopper Manufacture как раз не хватало онлайна. Мы всегда хотели конкурировать на зарубежных рынках играми с сильной онлайн-компонентой. С другой стороны, мы чувствовали, что нам необходима сила, которая будет поддерживать нас, помогать нам создавать новые тайтлы. В итоге в конце прошлого лета всё как-то само собой совпало. Мы организовали тайные переговоры, на которых обсуждали всё от компаний до личных вопросов. Поскольку наши сотрудники хорошо работают, стоит им лишь предоставить должные условия, мы и выбрали наилучшую организационную форму.

— Каково было ваше восприятие Grasshopper Manufacture на тот момент, когда к вам обратились с предложением?
Кадзуки Морисита (далее: **Морисита**): Моё впечатление можно описать фразой «фирма веников не вяжет». Однако, сначала я хотел отвергнуть предложение из нежелания превышать свои (администраторские) полномочия. Потом, впрочем, я подумал, что осталось не там много компаний, работающих в собственном уникальном стиле, и, может, будет лучше, если Grasshopper продолжит трудится в качестве GungHo Group.

— Вы передумали уже в ходе переговоров?
Морисита: Мы начали с обсуждения того, как воспринимаем друг друга, потом перешли к другим вопросам, и в какой-то момент разговор уже шёл о дальнейших проектах. Так получилось, что у нас совпали взгляды, мы договорились, что все финансовые вопросы перерождённой Grasshopper можно поручить нашему офису, и стали просто обсуждать идеи новых игр. Как раз тогда мы внутри GungHo решили рассматривать и проекты для домашних консолей, чтобы не ограничивать самих себя, и иногда говорили о необходимости изучать различные инструментарии, наподобие Unreal Engine. Я на тот момент ещё никому не говорил о слиянии, а как раз пришлось к месту.



Работа над проектами, анонсированными Grasshopper Manufacture, будет продолжена. Один из них – готовящийся к выходу летом 2013-го года Killer is Dead. Издатель – Kadokawa Games.

— Точно, у Grasshopper Manufacture же был опыт работы с Unreal Engine. Тогда-то с разговоров об Unreal всё и началось?
Морисита: Чтобы успешно функционировать, группе необходимо сотрудничать во всём, включая и технические вопросы, например, у нас лучше выходит вот это, а у вас – вон то. Если разработчики будут тесно взаимодействовать, то и не придётся думать о пределах собственных возможностей. Ведь нам очень обидно, когда мы вынуждены отказываться от высокотехнологичного проекта с хорошей графикой только потому, что у нас нет специалиста в этой области. Впрочем, мы не требуем от Grasshopper полной синергии. Главное, чтобы на выходе получилась действительно интересная вещь.

— Что станет с новинками, уже анонсированными Grasshopper Manufacture?
Суда: Доведение до ума Killer is Dead и других, пока ещё не анонсированных игр, – приоритетная задача новой Grasshopper Manufacture. Думаю, вам не о чем беспокоиться.



GungHo Online Entertainment
Уполномоченный директор, CEO, исполнительный продюсер
Кадзуки Морисита

Grasshopper Manufacture
CEO
Гоити Суда

GungHo Online Entertainment

GungHo Online Entertainment, Inc. × GRASSHOPPER MANUFACTURE

Grasshopper Manufacture

Первый проект после слияния ЗАПУЩЕН

* Новые компании, образовавшиеся с разделением Grasshopper Manufacture, будут существовать в качестве GungHo Group. Оставшаяся студия (экс-Grasshopper Manufacture) продолжит работу под названием Planet G, у нее останутся права на бренд Grasshopper Manufacture и всю интеллектуальную собственность.

Первый проект – экшн с девушкой в главной роли

— Одновременно со слиянием вы запустили новый проект. Полагаю, это именно то, что было анонсировано на днях?
Суда: То ли на первую, то ли на вторую нашу встречу я принёс с собой проекты. Из них Морисита выбрал самый, на его взгляд, интересный. Им оказался проект, который мы давно хотели сделать, но он никак не находил понимания у издателя.
Морисита: Я однажды сказал, что нам необязательно показывать отредактированную, отформатированную проектную документацию. Мы не заинтересованы в бумажках, в которых доходчиво описывается суть проекта для тех, кто в играх ничего не понимает, – из-за этого самые важные части в подобных документах прописаны достаточно поверхностно. Поэтому я отобрал именно то, в чём была видна стилистика Суды, в игровой системе чего чувствовалась новизна.

— Ощущение насыщенности и продуманности возникает даже от просмотра концепт-арта (приведён внизу страницы).
Суда: Этот арт рисовал Кодзаки-сан (Юсукэ Кодзаки), который любезно с нами сотрудничает со времён No More Heroes. Поскольку это станет первой игрой возрождённой Grasshopper, он внимательно следит за арт-составляющей проекта. Насыщенность и продуманность чувствуется потому, что детали постоянно уточняются на совещаниях. Они проходят настолько успешно, что я сам начинаю сомневаться, а хорошо ли, что был сделано именно такое решение? Ведь, обычно, меня самого останавливают, говоря, что это чересчур, что от этого надо отказаться.
Морисита: Я не люблю разговоры в духе «с точки зрения маркетинга это нехорошо».

— Морисита-сан, можно узнать ваше мнение о главной героине, арт которой был опубликован? (в правом верхнем углу страницы)
Морисита: Впечатление она производит сильное. Сразу создаётся ощущение, что она стала бы отличным персонажем, например, для игры. Это по её глазам читается.

— Правильно ли будет полагать, что именно девушка получит главную роль в игре?
Суда: Да. В Grasshopper укоренилась тенденция делать экшн-игры с персонажами-девушками, мы её развиваем.

— До сих пор ваши игры обладали какой-то западной, что ли, стилистикой, а в мире новой игры чувствуются восточные нотки…
Морисита: Восточные нотки, говорите… Ох, я что-то сейчас не уверен, что именно можно вам рассказывать о проекте (смеётся).

— Разрушенный футуристичный город… Постойте, это Япония?
Суда: Япония… Нет, это не Япония, просто в сеттинге есть места, сохранившиеся с древности.

— Но вы можете подтвердить, что это оригинальный экшн с этой девушкой в роли главной героини?
Суда: Да, это подтвердить могу. Мы поставили цель сделать такую героиню, которую не видели не только экшн-игры, но и игры вообще. Мне кажется, мы справились с этой задачей ещё на раннем этапе работы.

— Какими особенностями будет обладать ваш экшн?
Суда: Конечно, в основе всё равно будет лежать механика slash-action, в которой мы поднаторели, но мы планируем включить и элементы, в которых традиционно сильна GungHo. Речь не только об онлайновых элементах, хотя их мы тоже продумываем.



— Интересно было бы узнать о платформах, на которых выйдет игра.
Морисита: Ну, точно не на смартфонах выйдет.
Суда: А выйдет на консолях.
Морисита: И мы рассматриваем претендентов, включая и платформы следующего поколения.

— Платформы следующего поколения? Значит, релиз ещё не скоро?..
Суда: Ну, он не настолько за горами.
Морисита: Наш подход – определять примерную дату выхода, но не фиксировать чёткие рамки в проектных документах. Мы будем дорабатывать игру, доводить её до максимально высокого качества, до того состояния, когда сами будем уверены, что она на 100% увлекательна.
Суда: Надеюсь, мы сможем начать публиковать информацию где-то с осени. Подождите немного!

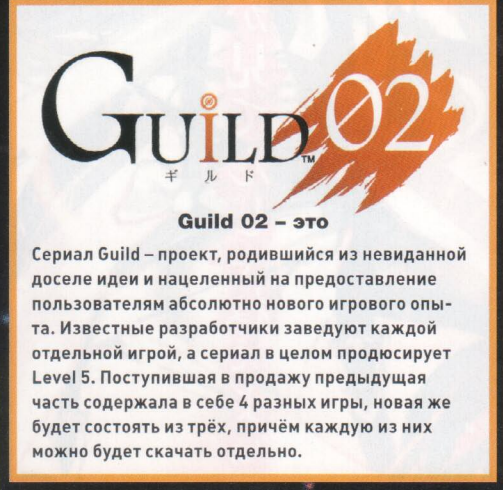
Игровой мир… в японском стиле?





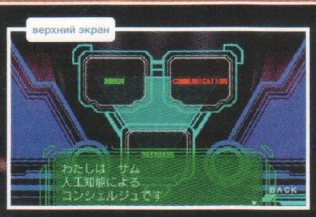
Публикуются две иллюстрации. Кто лежит на земле – девушка с иллюстрации в правом верхнем углу, или?.. Что это за место?..

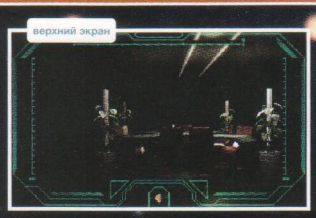
Guild 02
Трёхнедельный спец, ❸

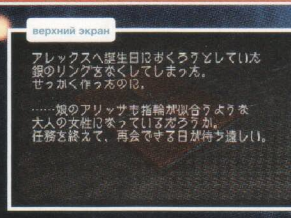


Guild 02 – это

Сериал Guild – проект, родившийся из невиданной доселе идеи и нацеленный на предоставление пользователям абсолютно нового игрового опыта. Известные разработчики заведуют каждой отдельной игрой, а сериал в целом продюсирует Level 5. Поступившая в продажу предыдущая часть содержала в себе 4 разных игры, новая же будет состоять из трёх, причём каждую из них можно будет скачать отдельно.







Тревожное приключение в тайной комнате, которое не требует специальных знаний

宇宙船ダムレイ号™

UCHUUSEN DAMUREI GOU. КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ «ДАМУРЕЙ»

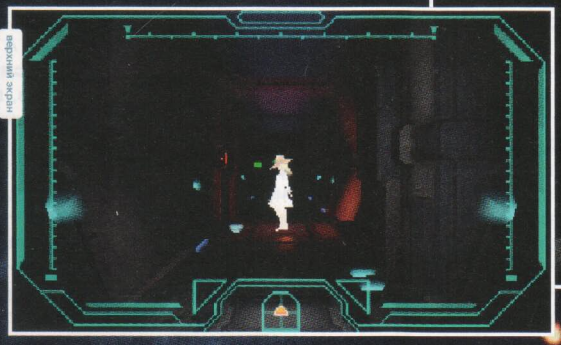
Nintendo 3DS
3DS

Level 5 / Доступно с 27-го марта / 800 иен (вкл. НДС)

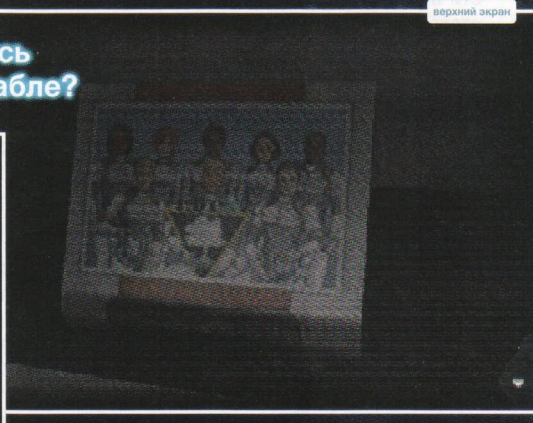
Жанр	Adventure	Мотив	Саспенс
Сетевые возможности		Игроков	1
		CERO	12+

Создатели: Кадзуя Асано, Абико Такемару

Разработчики Kamaitachi no Yoru объединились, чтобы бросить игровой индустрии новый вызов. Uchuusen Damurei Gou – игра в жанре adventure, повествующая о запертом во тьме главном герое, которому предстоит найти способ выбраться, руководствуясь немногочисленными подсказками. Ему предстоит наощупь продвигаться по космическому кораблю, таящему в себе множество загадок.



Что случилось на этом корабле?



Главный герой исследует космический корабль, застрявший в полной тьме. Никаких следов экипажа. Куда же все исчезли?

Специнтервью



Во время работы в Chunsoft приложил руку к Otogirisou, Kamaitachi no Yoru и Torneko no Daibōken. После увольнения работает фрилансером-геймдизайнером, но его сфера деятельности не ограничивается одними играми.

Кадзуя Асано Kazuya Asano (в тексте: **Асано**)



Писатель. Дебютировал в 1989-ом году с рассказом «Восемь убийц». Написал сценарий для игр сериала Kamaitachi no Yoru. Также работал над такими играми, как Trick x Logick.

Такемару Абико Takemaru Abiko (в тексте: **Абико**)

Воссоединение команды Kamaitachi no Yoru

— Расскажите, как зарождался этот проект.

Абико: Перед релизом Guild 01 к нам обратился Хино-сан (Акихиро Хино, уполномоченный директор и CEO Level 5) с предложением заняться второй частью. На самом деле, я с самого начала хотел поработать над игрой, но не в виде звуковой новеллы (sound novel), а в виде приключенческой игры, о чём я и сказал Хино-сану.

— Было ли решено с самого начала, что вы будете работать вдвоём?

Абико: Хино-сан обратился к нам по отдельности, и только когда мы уже обсуждали подробности, я узнал, что Асано-сан тоже хочет сделать игру вместе с Хино-саном. У меня не было человека, которого можно было бы назначить директором, поэтому я предложил объединить усилия с Асано-саном, с которым у меня уже был опыт работы, и я бы занимался подготовкой предложений.

Асано: С Хино-саном я встретился, кажется, уже задолго после того, как он начал работать с Абико-саном. Меня часто просят создавать игры с привкусом хоррора, но, что касается Guild, я сразу сказал, что хочу заниматься чем-то необычным, чем-то, отличным от моего стиля. Потом я узнал, что Абико-сан тоже задействован, и мне показалось хорошей идея вновь поработать вместе.

— Когда проект был впервые анонсирован, у него было загадочное рабочее название Alone.

Асано: Сначала мы дали абстрактное название, исходя из того, что хотели сделать игру, в которой не было бы понятно ни где вы находитесь, ни что вы делаете. Потом мы сменили название на Uchuusen Damurei Gou, оно показалось нам более удачным, потому что из него сразу было понятно, что сеттинг будет научно-фантастический.

Абико: Нам показалась забавной задумка, согласно которой Guild 02 будет состоять из нескольких отдельных качественных проектов, анонсируемых по очереди. Это может стать для кого-то хорошим подспорьем, чтобы попробовать игры жанров, которые он обычно обходит стороной, да и сочетается с образом портативных консолей, которым не требуются массивные проекты. Тем более, в Guild заложено несколько классных идей, и мы решили дать им возможность реализоваться в другой форме. В общем, как только я узнал все подробности, то сразу ответил согласием.

Асано: Конечно, с программистской точки зрения, наверное, довольно нелегко собирать несколько игр в рамках одного проекта, как это было с Guild 01. Но Хино-сан всегда держит в голове то, что разработчики издавна упускают из виду. Так удаётся учитывать одновременно и пользовательскую, и рабочую точку зрения. Мне кажется, это здорово.

©2013 LEVEL-5 Inc.

Во тьме скрыты и СТРАХ

ЗАГАДКИ

Постепенно вам будет доступно всё больше действий, хотя вы и останетесь запертыми на корабле. Получение каждого нового действия – настоящая награда.

Загадки космического корабля

Потерявший память герой просыпается внутри холодильной машины сна (cold sleep machine), но не может выбраться наружу. Воспользовавшись своим портативным компьютером, он начинает исследовать коридоры космического корабля, но не может найти следов экипажа. Что же тут произошло? Находя подсказки и улики, главный герой потихоньку подбирается к разгадке...



Таинственное существо, встреченное на корабле. Возможно, это один из членов экипажа? Стоит обратить внимание на это распластанное на полу тело. Что же случилось на корабле?

Девушка в соломенной шляпе и белом платье. Не самая подходящая одежда для космического корабля. Кто же она?



Что скрывается во тьме?



Внутри корабля царит тьма. Вас одолевает одиночество, ведь больше здесь никого нет. Только собрав все улики, вы узнаете шокирующую правду.

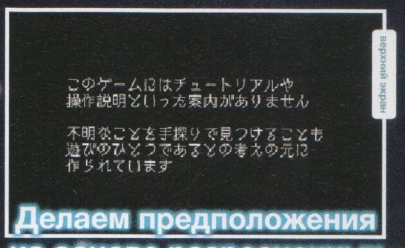
Разберёмся в ситуации, собирая улики



Внутри корабля можно найти самые разные предметы. Сбор обрывочных сведений – единственный способ выбраться из этого закрытого пространства.

Новый стиль игры

В игре не содержится объяснение управления. Что и как делать – решать игроку, это тоже элемент геймплея. Перед вами абсолютно новый игровой процесс, отличающийся от чтения текстов и выбора действия. Надеемся, вам придётся это по вкусу.



Делаем предположения на основе разрозненных сведений



Неизвестные существа, населяющие тьму



Похоже, что уничтожая космических личей, вы будете приобретать специальные навыки, которые помогут вам докопаться до истины.

Guild 01 **Бонусы**

Если вставить картридж с предыдущей частью и запустить новую, то станет доступен специальный сценарий от Такемару Абико, «Алекс». О чём же он повествует?

Сборник Guild 02

Цель: выделяющаяся игра

— Вы сказали, что в игре присутствует несколько классных идей. В Uchuusen Damurei Gou вы с самого начала обыскиваете корабль на предмет подсказок, таких игр в наше время уже почти не увидишь.

Абико: Финальная версия получилось чуть более умеренней, чем я предполагал. Я хотел сделать довольно сложную игру, в которой, подобно старым текстовым адвенчурам, нельзя было продвигаться вперёд, не понимая, что ты делаешь. Но поскольку концепт линейки Guild – череда компактных игр, то в итоге проект стал чуть более user-friendly.

— Представляется, что вам нелегко было сбалансировать игру таким образом, чтобы реализовать все свои задумки.

Асано: Да, было трудно. Одно из поступивших предложений предполагало, что по ходу игры пользователь будет записывать последовательность своих действий. Нас остановил Хино-сан, сказав, что это уже чересчур (смеётся). Финальный продукт больше похож на игру, нежели изначальный проект, но, мне кажется, если сравнить с современными играми, проходить его не настолько и просто.

Абико: Я хотел получить игру, в которой пользователь управлял бы компактной ОС. Но в таком случае требовалось бы обладать специальными знаниями об ОС, особыми навыками, без которых до финала не удалось бы дойти. Я понимал, что эту задумку очень сложно реализовать в игровой форме, но что-то во мне всё-таки боролось за то, чтобы от неё в игре осталось как можно больше.

Асано: Современные игры слишком простые, во время игры создаётся впечатление, будто ты выполняешь какую-то банальную механическую работу. Свой же проект мы хотели сделать более дерзким, таким, чтобы его нельзя было пройти, не делая себе какие-то пометки по ходу. Отличительная черта Guild в смешении двух концептов: во-первых, игра должна чем-то выделяться на фоне остальных, во-вторых, состоять из череды компактных игр. Поэтому мы позволили себе поэкспериментировать с тем, что наверняка не сработало бы в случае с долгими играми.

— Наверняка некоторые пользователи застрянут и не будут знать, как поступить. Что им делать в такой ситуации?

Асано: Все головоломки в игре, конечно, с наскока не разгадать, но мы работаем над тем, чтобы в процессе прохождения вы получали достаточное количество необходимой информации. Уровень сложности такой, чтобы вы смогли разобраться со всеми головоломками, если внимательно осмотритесь вокруг.

Игровой опыт тех времён

— Напоследок, пару слов нашим читателям.

Абико: Мы стремились создать такую игру, которая показалась бы одновременно и новой, и вызывающей ностальгию. Игра рассчитана на олдскульных геймеров и на тех, кому кажется, что в последнее время не хватает адвенчур. С другой стороны, для тех из вас, кто не знаком со старыми играми, многое будет в новинку. Мы хотим, чтобы нынешняя молодёжь пережила те же ощущения, что в своё время испытали и мы. Рекомендуем перед игрой запастись бумагой и карандашом (смеётся).

Асано: К примеру, в старых RPG я, помнится, общался со всеми персонажами и NPC без исключения. Надеюсь, что наша игра поможет вам освежить воспоминания о тех временах. Хотел бы, чтобы вы испытали ощущения, которые многие испытывали на заре эпохи видеоигр, когда ты даже не понимал, что такое отображается на экране твоего компьютера.





ХАЙП

THIEF

Перезапуск стелс-игры от Eidos Montreal выходит из тени

Издатель	Square Enix
Разработчик	Eidos Montreal
Платформа	PC, PS4, другие некст-ген платформы
Страна происхождения	Канада
Релиз	2014



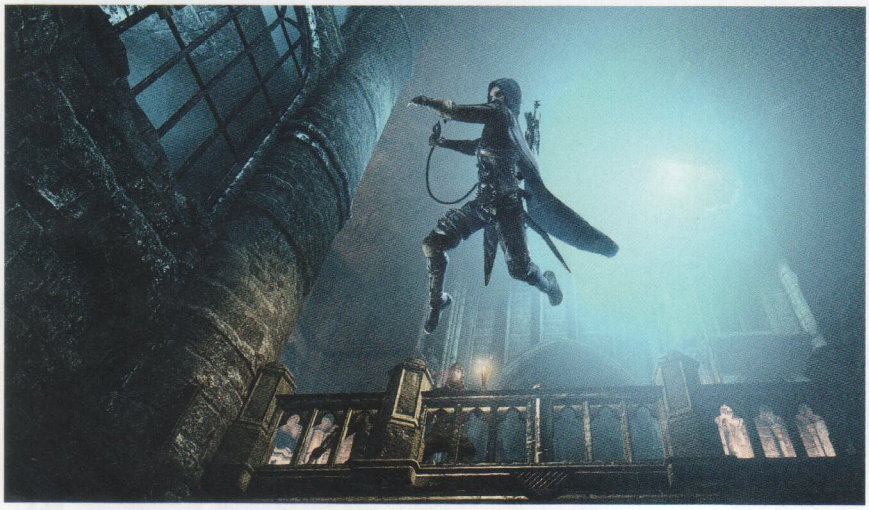
Великий вор Гарретт возвращается – здесь мы видим его в центре механизма часовой башни. Это отличный пример сеттинга новой игры, в котором переплетаются индустриальные, викторианские и средневековые мотивы.

ХАЙП

THIEF



ВНИЗУ **Гарретт всегда был ловок и обладал отличным чувством равновесия, но теперь он может прыгать, как в Dishonored, используя для этого «коготь».**



Во многих отношениях Гарретт стал сильнее: он быстрее движется, и его лук чаще оказывается смертоносным – но студия настаивает на том, что он по-прежнему не воин. Рукопашная схватка более с чем одним оппонентом наверняка закончится плачевно.



Первые почти за десять лет слова, что произносит любитель теней – антигерой Гарретт, выбраны с умом: «Я был в отлучке, но не могу сказать, где». Взяв ироничный, нуарный тон, Eidos Montreal не игнорирует его отсутствие, вместе с тем разрешая и парадокс возвращения – тонкий способ перезапустить игру, в то же время ее продолжив. Еще Deus Ex: Human Revolution (2011) показала, что студия это умеет.

Во многих смыслах это свежее начало. Из названия ушла цифра «4» – и слава богу, поскольку в последней вариации она стояла прямо посередине; игра нацелена на PC, уже подтверждена для PS4 и «других консолей нового поколения» (читай: новой Xbox). Эти решения взаимосвязаны: теперь Thief – новая игра для новых машин. И всё же это однозначно та же Thief – стелс-адвенчура от первого лица, действие которой разворачивается в мире, полном теней, света и бесшумного вырубания людей крепкой дубинкой.

Некоторые элементы Thief были признаны неотъемлемыми. В их числе – Гарретт. 30-минутное геймплей-демо, которое Eidos Montreal приготовила для прессы, демонстрирует худого и испещренного шрамами героя, завернутого в слои кожи до самой покрытой остроконечным капюшоном макушки. Оставались сомнения: не попытается ли студия ради симпатий более широкой аудитории любителей консолей сделать Гарретта повеселее – но он скорее уж слишком холоден и мрачен. В монологе он произносит фирменную фразу: «Всё ваше может стать моим», и, кажется, превращается в более целеустремленного героя, чем наемник, которого мы видели в предыдущих частях. И всё же команда считает, что в целом он не изменился. «Мой Гарретт вернулся», – говорит продюсер Стефан Рой.

Вместе с самим героем бережно сохранены и его методы. В основе – и в недрах – Thief по-прежнему тьма. Нынешний интерфейс достаточно легок, но там присутствует измеритель освещенности, обернувшийся теперь небольшим кружком в левом нижнем углу. Когда Гарретт выскальзывает из тени на свет, кружок из цвета воронова крыла становится блекло-черным. Многие элементы Thief изменились в угоду правдоподобию, но тени по-прежнему непроницаемы даже на близком расстоянии. Закоулки декадентского викторианского особняка, куда пробирается Гарретт, остаются островками полной безопасности, а один раз он даже умудряется незаметно проскользнуть в дверной проем, скрывшись в тени одного



ВНИЗУ **«Коготь» призван ускорить исследование города. Его можно использовать только в конкретных секциях, где вы сталкиваетесь с определенными типами поверхности.**

Кто украл Dishonored

Дизайн Dishonored (спродюсированной в том числе ветераном Ion Storm Харви Смитом) вызывает много ассоциаций с новой Thief. От вида игры Eidos Montreal они только крепнут: тут и эстетика Империи времен упадка, и необходимость красться, и вид от первого лица. Даже способность Гарретта перепрыгивать из одного укрытия в другое решает дизайнерскую задачу так же, как Blink Корво. Но Eidos, кажется, не переживает. Команда высоко ценит игру Arkane, и за дело: та доказала, что аудитория по-прежнему интересуется серьезными стелс-играми с открытыми уровнями, так что Thief выйдет на большем количестве консолей.



СЛЕВА **Thief всегда была достаточно фактурной: движение по каждой поверхности сопровождалось своим звуком. Теперь при виде от первого лица появятся руки Гарретта, и они будут соприкасаться с объектами, укрепляя ощущение физического перемещения по миру.**

из стражей. Правдоподобно? Нет, но этот выразительный образ важен для мира Thief.

Не менее важны и орудия Гарретта. Они изменились, но с уважением к истокам. Дубинка, нанесшая столько приглушенных ударов, вернулась в качестве стандартного оружия, хотя немного удивляют слова о том, что ее можно улучшить. Разве достоинство дубинки не в простоте?

И есть еще стрелы – не столько оружие, сколько хирургические инструменты. В прошлом они позволяли влиять на свет и звук, становясь элегантным способом взаимодействия Гарретта с окружением. Теперь они вернулись – и не стали проще. Стрела с наконечником из сухого льда тушит светильник, так что Гарретт получает возможность пробраться мимо охранника; это вариация на тему способных гасить лампы стрел с водой. Но лук стал мощнее, он эксплицитнее превратился в оружие, и в демонстрации Eidos чаще используют его для смертельных выстрелов в голову, чем для взаимодействия с окружением.

Новая Thief во всём такова: это та же, но чуть иная игра. Подобный подход стал специализацией Eidos Montreal, созданной в 2007 году ради возрождения сериалов Deus Ex и Thief – чрезвычайно значимых игр гибридного жанра с видом от первого лица, порожденных творческими умами Looking Glass/Ion Storm.

Это и привело к разработке такого под-

Немного удивляют слова о том, что дубинку можно улучшить. Разве ее достоинство не в простоте?

хода: ремастеринга с уважением к оригиналу, в результате которого получается нечто среднее между перезапуском и сиквелом. Ловкое воскрешение Deus Ex дает студии определенный кредит доверия, но всё же именно то новое, что они привносят в Thief, требует особо внимательного анализа.

Самым значимым нововведением является Фокус – режим, в который можно ▶

www.bit.ly/YzLwqo
Галерея скриншотов

ХАЙП

THIEF



СНИЗУ **Пример того, как в игре проявляется наследие сериала: Дом Цветов, одиозный бордель, в котором разворачивается действие демо, – это переработанная библиотека Хранителя из Thief: Deadly Shadows.**

войти на короткое время и который подсвечивает в окружении Гарретта ключевые объекты, упрощая сражения и головоломки. Иными словами, это временное улучшение, позволяющее преодолеть трудные места. В том демо, что мы видели, активация Фокуса превратила рукопашное сражение в серию быстрых событий: время замедлилось, и Гарретт смог отыскать слабые точки противника, а потом разразиться градом быстрых ударов.

Фокус также показывает кратчайший путь к вскрытию замка и даже сообщает Гарретту о том, сколь опасной может быть

Ловкое воскрешение Deus Ex дает студии определенный кредит доверия.

висящая над ним люстра, так что наш герой роняет ее на гонящихся за ним охранников. Иными словами, Фокус добавляет к привычному терпеливому наблюдению Thief впечатляющие рывки. Его можно использовать ограниченно, так что потребуется стратегическое мышление, но самым суровым пуристам этот режим всё равно не понравится.

Но это не единственная подвижка Thief в сторону экшна. Когда вы взбираетесь по стене, как в Assassin's Creed (используя новый предмет снаряжения, «коготь»), и в кинематографические моменты боя камера переключается на вид от третьего лица. По городу можно перемещаться свободно, как в Mirror's Edge. Это выполнено с видом от первого лица, но Гарретт перепрыгивает переулки и скользит по разным поверхностям, в то время как на фоне звучит энергичная музыка.

Задача состоит в том, чтобы Гарретт стал не только невидимым, но и ловким. Есть и функциональный аспект: это способ сэкономить время, которое нетерпеливые игроки потратят на борьбу с крышами и отравленными чумой улицами Города, лишь часть которого открыта для исследования. Успокаивает же мысль о том, что после лихорадочного бега начинается миссия, и она, как мы увидели в демо, очень в духе Thief: напряженная необходимость пробраться внутрь, аккуратная проверка окружения, добыча предмета и побег – сперва незаметный, а потом оборачивающийся лихим бегом и прыжком через стену.

Конечно, играть можно и иначе – здесь по-прежнему делается сильный акцент на возможности выбрать подход к реализации задач миссии. Но об оригинальной игре напоминает возможность ползать в тени, мимоходом прятать (в неправдоподобно широких штанах) всё, что не прибито, и подслушивать откровенные высказывания охранников и простых людей. Тем и ценен подход Eidos Montreal: они не пытаются воссоздать геймплей устаревшей игры один-в-один, но улавливают ее дух. Судя по всему, Thief вряд ли нас удивит, но с большой вероятностью окажется интересной.

Q&A Стефан Рой

продюсер в Eidos Montreal



Ваш Гарретт кажется более суровым, чем раньше. Это осознанный шаг?

Думаю, это вопрос восприятия. Я вот искренне полагаю, что вернулся тот Гарретт, которого мы любим. Мы очень старались внимательно воссоздать его личность: мрачный юмор, цинизм, манеру говорить с самим собой. Может, вам так кажется из-за визуального ряда. Не забывайте, что раньше облик персонажа определялся техническими ограничениями, а сегодня мы можем воплотить его таким, каким представляем.

Сильно ли пересекались команды, работавшие над Deus Ex и Thief?

Не особо; откровенно говоря, это разные команды. Но, если посмотреть на результат, ваш вопрос понятен. Они очень хотели доказать, что могут воссоздать игру из сериала Deus Ex. То же происходит с нами и Thief. Они добились успеха, у них вышла отличная игра, и мы им благодарны, ведь теперь, благодаря той репутации, что они подарили Eidos Montreal, люди дадут шанс и нам.

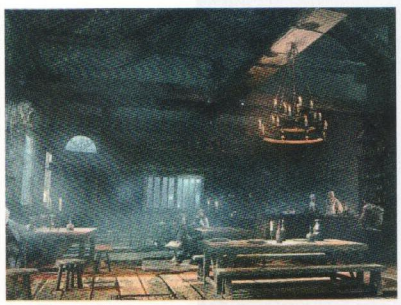
Eidos Montreal унаследовала два сериала у Looking Glass/Ion Storm – творческой группы с четко сформулированными взглядами на разработку. Это осознанно? Вы обсуждали сей факт между собой?

Вот что я вам скажу: мы очень уважительно подошли к этому проекту, потому что команда, работавшая над сериалом до нас, действительно проделала великолепную работу. Если аудитория вернется к Thief и попробует наше творение, то это как раз благодаря им. Но нам абсолютно ясно, что мы не хотим никого копировать. Это будет наша игра, созданная с уважением к прошлому, но опирающаяся на требования современности.

Когда было принято решение выпустить Thief под следующее поколение?

Сперва мы просто хотели понять свою игру. За что люди продолжают любить этот сериал? Что мы намерены им дать? Когда мы убедились в том, что знаем, как сделать хорошую Thief, настало время выбирать, на каких платформах она выйдет. И мы решили, что нужно смотреть сразу на следующее поколение – в будущее. Но это не та игра, где важно иметь много полигонов или дополнительные пиксели. Всё дело в погружении, в геймплее, в самом Гарретте. Это не вопрос мощности машины.





ВВЕРХУ И СЛЕВА **Мир Thief построен на контрастах (света и тени, интерьеров и внешних пространств, видимого и невидимого). И, как заметно на этих двух локациях, теплого, светящегося оранжевого и холодных, промозглых оттенков синего.**
СПРАВА **Еще один элемент, вернувшийся к нам из старых игр и сыгравший ключевую роль в Deadly Shadows, – это башня с часами. На сей раз она станет архитектурной доминантой на горизонте Города.**



СЛЕВА **Гарретт остается необычным героем: темным, стройным, бледным, в проработанном кожаном костюме. Помимо привычных воров и преступников, разработчики вдохновлялись Вороном в исполнении Брендона Ли и Джокером в исполнении Хита Леджера.**
СНИЗУ **Орудия Гарретта. Виды стрел изменились и подверглись частичной переработке, но можно предположить, что мы видим (слева направо) огненную, гасящую факелы, широкую и вызывающую шум.**

Демонстрация дизайна

Eidos Montreal объединяет викторианские и средневековые мотивы. Новая аудитория и новые машины увидят Город иным.

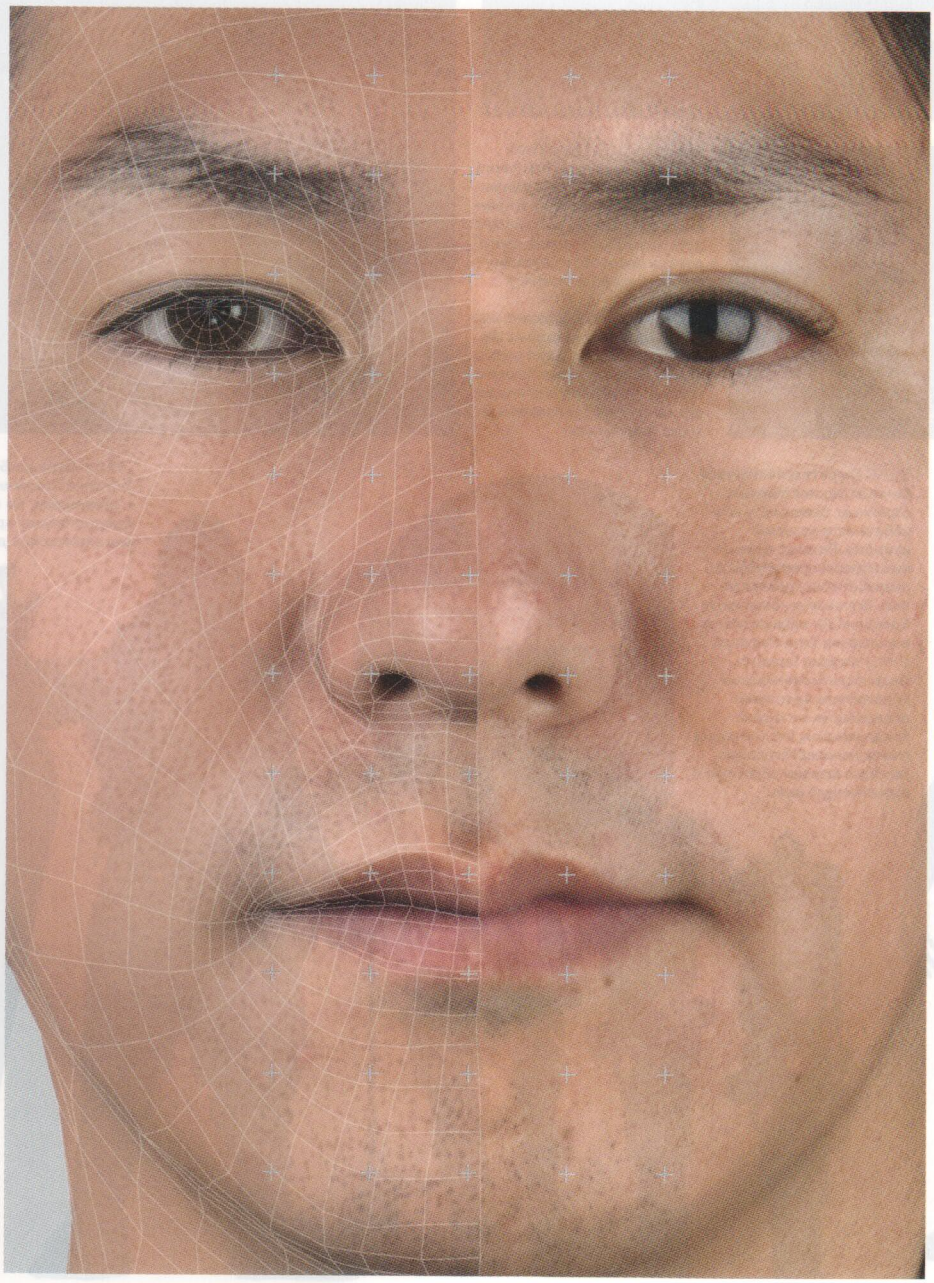




СНИЗУ **Стража Барона. Богатые горожане ходят в цилиндрах, но охранники предпочитают средневековые металлические доспехи.**



КОНТРОЛЬ



Почему Konami надеется на то, что движок Fox Engine и новый взгляд на разработку вдохнут в Pro Evolution Soccer новую жизнь, а также как она намеревается работать с новым поколением

Мы сидим в небольшом баре, где гомон района Роппонги (Токио) до нас почти не доносится, и трудности, с которыми предстоит справиться сериалу Pro Evolution Soccer, становятся очевидны. Проблема не в технологии – благодаря движку Fox Engine, на котором написана также Metal Gear Solid: Ground Zeroes, – а в культуре разработки, и при переходе на следующее поколение консолей с этим наверняка будут вынуждены столкнуться многие японские компании.



Спокойный офис Konami в Мидтауне Токио.

Два дня мы провели в Мидтауне, в токийском офисе Konami, созерцая ряды почти одинаковых рабочих мест и пытаясь уяснить детали в рамках увлекательного, но полного уклончивых ответов шестичасового интервью, поэтому теперь неформальная обстановка приятно расслабляет. В течение дня наши коварные вопросы смягчались в переводе, и от ответов мягко уходили, но пара рюмок сётю привносит ясность. «Беда в том, что мы слишком долго не могли признать своей ошибки», – говорит наш собеседник, один из команды разработчиков Pro Evolution Soccer.

Это не новость, особенно для англичан: в Британии FIFA продается примерно в двадцать раз лучше, чем Pro Evo. Но так исторически сложилось, что в японской культуре к провалам относятся резко негативно, их пытаются отрицать. «Неудача воспринимается как нечто постыдное, чего лучше избегать, – объясняет работающий в Токио технический журналист **Дэниел Робсон**. – Признаться в ней можно только под давлением. На работе все боятся провалов, потому что они чреваты потерей лица, а лицо чрезвычайно значимо. Здесь не разделяют западной манеры учиться на своих ошибках».

Такой подход противоположен тому, что мы видим у многих западных стартапов, предпочитающих адаптивность. «Для американского предпринимателя количество неудавшихся стартапов – такая же возможность похвастаться, как для менеджера хедж-фонда – количество вилл», – пишет на Forbes.com австралийский предприниматель **Саймон Уокер**.

В чём преимущества обучения на своих ошибках, объясняет в своей книге «Через поражения – к победе. Законы Дарвина в жизни и бизнесе?» (Adapt: Why Success Always Starts With Failure) экономист Тим Харфорд. В частности, он упоминает «идущее снизу вверх» решение сложной ситуации с беспорядками во время американской оккупации Ирака. В армии США, как и во многих японских компаниях, жесткая иерархия командования. Такая структура хорошо подходит для повторной реализации успешных стратегий, отмечает Харфорд, и зачастую японские фирмы функционируют именно так – взять хотя бы успешное использование Sony DVD-дисков для повышения продаж PS2, которое позже продублировалось с Blu-ray и PS3. Но проблемы Pro Evo проистекают из подхода «сверху вниз»: в игре переработан движок, рассчитанный на PS2, в то время как FIFA полностью переделана и позволяет 360-градусное движение камеры. Также анимация FIFA опирается на физику. Всё вместе это ставит новую планку ожиданий.

В 2009 году Konami решила отказаться от ограничений разработки и принять реалии рынка. «В рамках годового цикла мы не могли



Fox Engine использует продвинутое освещение и текстуры, и результат получается убедительным, хотя модели относительно малополигональны. Освещенная со спины и полная мелких деталей Metal Gear Solid: Ground Zeroes выглядит почти как игра нового поколения, хотя запускается на PS3.

КАК FOX ENGINE РАБОТАЕТ С ВИЗУАЛЬНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ





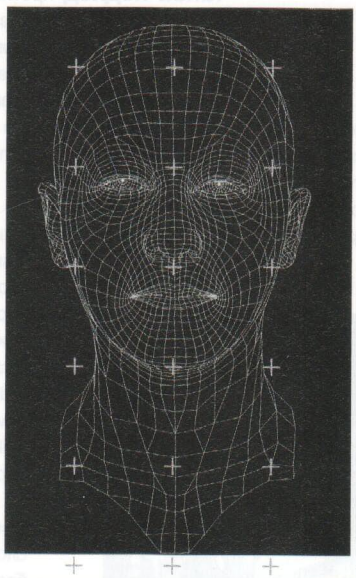
«В основе нашего движка лежит Fox Engine, и это особенно важно для визуальной составляющей», – объясняет Масуда. Для начала нам демонстрируют два изображения «Олд Траффорда»: настоящее и CG. Они почти неразличимы – вторую версию выдают разве что мельчайшие фоновые элементы. Вспомните о тестовом изображении с залом заседаний и лошадью, которое твитил Хидео Кодзима, – мы говорим примерно о таком качестве.

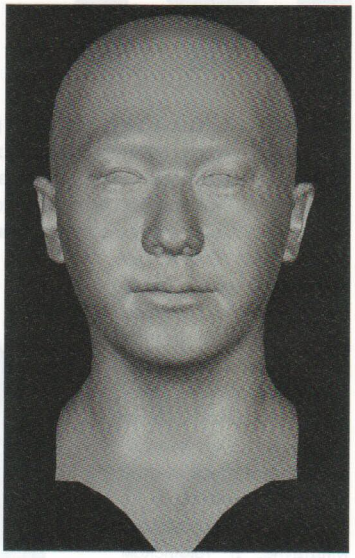
В новом движке есть инструмент, способный динамически рендерить точные отражения лучей и тени, опираясь на расположение источника света, его угол и мощность. Эти инструменты также выводят числовые значения, тогда как ранее художникам приходилось прикидывать цвета на глаз. На рефлексы влияет даже угол наклона травы и погодные условия. Выглядит это потрясающе, и нас заверили, что система вполне способна запуститься на PS3.

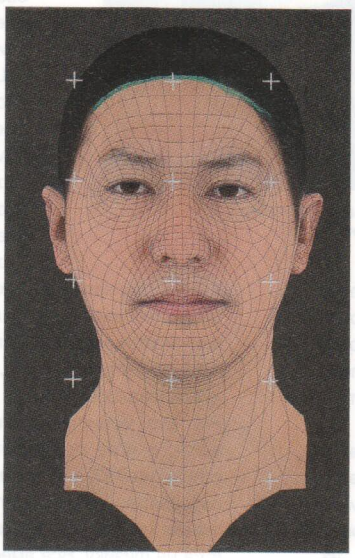
Нам также демонстрируют аналогичные пары изображений с мячами и кроссовками, и они тоже великолепны – шейдеры отлично передают фактуру материала. Настоящий кроссовок кажется менее убедительным, чем версия из игры, потому что его ни разу не надевали. Благодаря линейному текстурированию, воссоздающему настоящий цвет объекта, форма тоже станет очень правдоподобной. Раньше значение цвета было приближенным: его подбирали, глядя на монитор. Теперь же на форме даже видны различия между продольными и поперечными волокнами ткани.

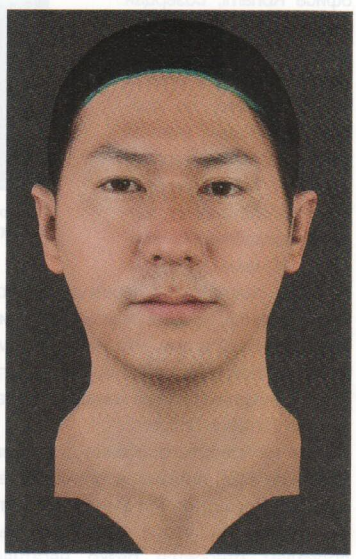
Наконец нам показывают изображение, приведенное на первой странице данной статьи: рендер головы Кея Масуды. В PES 2013 игроки похожи на самих себя, но здесь изображение почти фотореалистично. Это модель с 2 млн полигонами, ужатая до 2 тыс. полигонов, но освещение и рассеивание поверхности создают правдоподобную текстуру кожи. Разработчики утверждают, что движок позволяет создавать подобные модели за пару дней, а не за неделю.

В ходе общения большинство наших вопросов про Kojima Productions не получили прямых ответов, но команда разработчиков Pro Evo встречается с представителями компании и обсуждает разные опции. Они также признают, что не все текстуры из библиотеки Fox Engine так уж правдоподобны, потому что Kojima Productions не стремится воспроизводить реалистичные объекты.









переписать старый движок, – признает креативный продюсер **Кей Масуда**. – График был слишком жестким. Мы обдумали трудности перехода с PS2 на PS3 и вспомнили, что скоро появится новое поколение. Нам требовался новый движок».

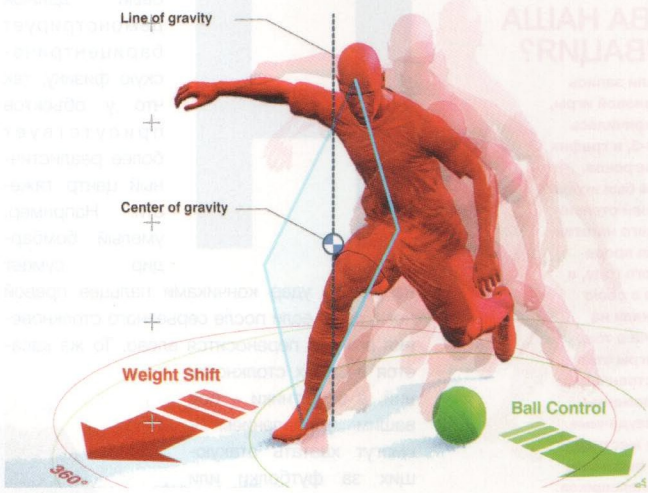
Для модификации движка Fox Engine от Kojima Productions Konami создала специальную команду, которая должна работать методом проб и ошибок. Движок заточен под упрощение сложных процессов вроде создания объектов и тестирования, а также кроссплатформенной разработки. «Наш новый движок не потеряет актуальности за пару лет, он рассчитан на платформы нового поколения», – говорит старший продюсер **Наоя Хацуми**.

Иными словами, новый движок Pro Evo готов к неопределенности, он способен подстраиваться под изменения рыночных условий. «Можно делать не только игры для телевизора; движок будет адаптироваться под любую платформу, в том числе под планшеты и мобильные устройства», – говорит Масуда.

Он не пропустил широкой дискуссии о том, актуальны ли вообще консоли в эпоху планшетов. «Мы опасаемся, что у меньшего числа потребителей отыщется время взять в руки контроллер и запустить игру на телевизоре. Рынок сузился. Поэтому мы хотим предоставить возможность, например, настроить своих спортсменов или изменить формацию на планшете, так что, запустив игру, вы сразу же сможете включить нужные шаблоны. PES должна меняться вместе со стилем жизни потребителя».

«Мы обдумали трудности перехода с PS2 на PS3 и вспомнили, что скоро появится новое поколение. Нам требовался новый движок».

В конце января Konami еще не знала итоговых параметров консолей нового поколения (или стеснялась их разглашать), но Масуда в любом случае готов. «В следующем поколении нужно мыслить оригинально. Важно держать в уме коммуникацию между игроками. Например, как запечатлеть свое лицо телефоном и передать это другому пользователю? Можно через социальные сети, а может, появятся новые способы приглашать друзей – например, в игру 11 на 11. На PS3 это Святой Грааль, но в будущем он может переродиться в



Центр тяжести игрока определяет его равновесие, но вовсе не обязательно совпадает с серединой тела.

нечто более личное. Может, вы получите возможность контролировать в матче (например, в Эль-Класико) ключевого игрока. В реальности такого пережить не удастся».

В ближайшее время команда при помощи Fox Engine переработает Pro Evo под консоли нынешнего поколения, но речь идет далеко не только о графических улучшениях. Задача команды состоит в том, чтобы сбалансировать противостояние между неравными игроками, – для этого изменяются правила встреч. В новой игре будут новые физические модели и обновленная система управления, призванные сделать интересными схватки между медленными, но сильными игроками и их менее крупными, но более ловкими соперниками.

Движение игрока оторвется от мяча, так что вы сможете выбить вражеского спортсмена из равновесия еще до того, как тот прилетит. Пока неясно, как будет реализовано управление телом футболиста, но, видимо, оно окажется привязано к правому стику.



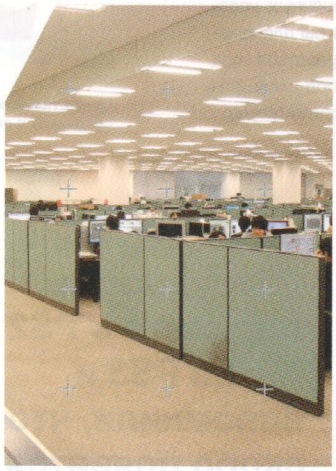
Креативный продюсер Кей Масуда стал моделью для изображения с первой страницы этой статьи.

КАКОВА НАША МОТИВАЦИЯ?

Нам показали запись высокоуровневой игры, которая закончилась со счетом 3-3, и график мотивации игроков. Чем сильнее был игрок, тем в меньшей степени влияли на него негативные события вроде пропущенного гола, а их действия в свою очередь влияли на толпу. Задача в том, чтобы ход игры стал более естественным, а ключевые моменты (пенальти, неудачные приемы или жесткие нарушения) вызывали реакцию болельщиков. Опять же, неясно, как это повлияет на параметры игроков, но команда обдумывает падение уровня энергии, ухудшение способности давать долгие пасы или держать строй и так далее. Влияние болельщиков и душевные параметры игроков будут обновляться в соответствии с результатами сезона, хотя пока неясно, будет ли это происходить в реальном времени или через определенные его отрезки.

Новый движок демонстрирует барицентрическую физику, так что у объектов присутствует более реалистичный центр тяжести. Например, умелый бомбардир сумеет направить удар кончиками пальцев правой ноги, даже если после серьезного столкновения его вес переносится влево. То же касается и самих столкновений, а защитники – под вашим управлением – смогут хватать атакующих за футболки или поднимать руки, чтобы обеспечить себе пространство для идеального удара головой. И всё это до прибытия мяча.

Симуляция физики сама по себе меняет принципы игры, но Konami намеревается дополнить эти инновации и другими, менее осязаемыми элементами. На эффективность команды будет влиять то, домашнее перед ними поле или нет (и, соответственно, состав болельщиков). Буйные стадионы вроде «Элланд Роуд», «Селтик Парк» или «Карроу Роуд» поддержат боевой дух своей команды и смутят противников. Пока неясно, как это будет реализовано, но идея в том, что под давлением игроки станут делать менее точные передачи и быстрее уставать.



Студия полнится одинаковыми рабочими местами.

В PES 2013 было около сорока игроков-звезд с индивидуальными способностями вроде манеры Рональдо бегать с прямой спиной и использовать плечи при штрафных. В новой игре планируют добавить значительно больше подобных игроков, а еще она будет собирать статистику использования фирменных приемов.

Кроме того, появится параметр душевной устойчивости игрока, так что спортсмены вроде Кина, Виейры или Джеррарда в меньшей степени подвергнутся влиянию фанатских криков. По всей видимости, этот аспект будет формализован в виде некоего параметра, а капитан команды получит возможность воодушевлять ближайших игроков.

Задача в том, чтобы воссоздать настоящую футбольную культуру и романтику неожиданных исходов. Сейчас почти все онлайн-игроки в PES 2013, желающие победить, вынуждены использовать «Барселону», «Реал Мадрид» или «Пари Сен-Жермен». Konami надеется, что в будущем эффект толпы (например, проброс между ног на бразильской площадке вызовет бешеное одобрение фанатов) и усиленный акцент на эффективности формации команды добавит в соревновательные матчи больше тонкостей.

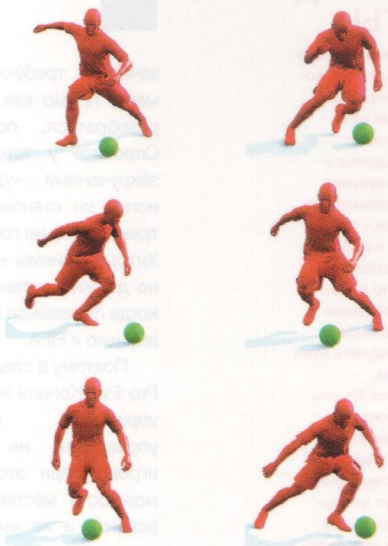
«Мы хотим воссоздать не голы, не однократную победу, а чувство работы в команде», – говорит Масуда. Новый движок даже позволяет отобразить настоящие стратегии: хирургические контратаки «Реал Мадрид» или неослабевающее давление сборной Испании – оставляя при этом пространство для тонкой настройки.

Нам показали раннюю версию меню формаций, где каждой зоне можно присвоить свою тактику. Поле разделено на квадраты, и это позволяет настраивать алгоритмы в зависимости от места. Например, можно велеть полузащитникам агрессивно смещаться к центру поля, метя в слабого защитника, а защитникам удвоить строй, если в ближнюю к воротам зону входит звезда. Вы сами решаете, в каком сегменте поля лучше работают ваши игроки.

По крайней мере, такова задумка. Нам показали демо с видом сверху, где по полю тесными формациями перемещаются точки, но пока неясно, как это повлияет на саму игру. Вообще говоря, тактическая система PES 2013 уже достаточно подробна, а на высокой сложности серьезных противников нужно «раскрывать» с использованием точной смены формаций. Есть мнение, что в тактической сложности и состоит ключевое достоинство PES 2013, но здесь же обнаруживается и ее главный недостаток: ясность.

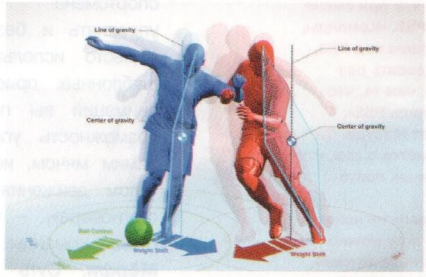
ОСНОВЫ НОВОГО ДВИЖКА PES

1 БАРИЦЕНТРИЧЕСКАЯ ФИЗИКА И УПРАВЛЕНИЕ МЯЧОМ



Новый движок позволяет еще дальше развести игрока и мяч – радиус в три раза больше, чем в PES 2013, где для перехвата мяча использовались узкие «зоны конфронтации». Нападающий сможет перенести вес в одну сторону и направить мяч противоположной ногой, выбив защитников из равновесия и расчищая пространство для паса или удара. Равновесие игроков строится вокруг их центра тяжести (он же барицентр). Вы сможете постоянно контролировать смещение веса и направлять мяч точными движениями. Нам показали демо, в котором скелеты игроков двигались более естественно и мягко, чем в FIFA 13. Вы управляете футболистом, а анимация задается физикой, а не наоборот. Трудно сказать, как это изменит ощущение от игры и не останется ли такая модель просто впечатляющими вычислениями «за кулисами», но, кажется, здесь есть пространство для внедрения принципиально новой модели управления. Вспомните, как в Skate правый стик воспроизводил естественные движения, опираясь на динамическую физическую модель, и как это отличалось от нажатия кнопок в Tony Hawk's Pro Skater. Это может стать новой эрой управления в футбольных играх.

2 КОНТАКТ И ТЕЛЕСНОСТЬ



В прошлых частях, признаёт Konami, это было слабым звеном, но теперь игроки могут бороться за место даже без мяча: за удары головой при угловых, например, или чтобы перехватить инициативу у игрока поменьше. Можно цепляться за одежду (футболки теперь отдельны от тела и способны растягиваться) и толкаться локтями за пространство у боковой. Точное управление работает вместе с физической симуляцией. Ловкие футболисты могут выбивать из равновесия защитников, уводя у них мяч и используя его ускорение себе на пользу. «Раньше финты были скорее эстетическим элементом, – признаёт Масуда, – но теперь они стали важной частью тактики».

3 ЭМУЛЯТОР КОМАНДЫ



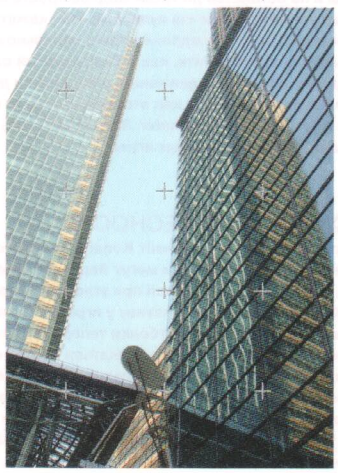
Для успеха всё так же важно пользоваться формациями, но теперь ключевым игрокам можно задавать «зоны», так что в самых важных частях поля они будут придерживаться определенной тактики. Например, можно настроить форвардов на захват мяча, с тем чтобы они переключались на проверку слабых зон перед лицом глубокой защиты. Теоретически за пару минут вы должны распознавать модель игры своей любимой команды. Акцент на защите и физическом состоянии позволит более слабым командам оставаться эффективными. Например, «Селтик» может побить «Барселону» в Лиге Чемпионов, если будет держать глубокую защиту и получит поддержку болельщиков.

Работа с меню формаций в PES 2013 превращается для новичков в плаванье по путаному и непонятному морю точек. Даже в режиме обучения, призванном объяснить самые хитрые приемы (которые зачастую требуют идеального чувства времени, прямо как в Street Fighter), непросто разобраться, поскольку задачи неясны. Спросите у того, кто пытался исполнить закрученный «удар костяшками пальцев ноги»: он становится почти чудом даже на тренировке, не говоря уж о настоящем матче. Хитрые приемы не обязаны быть простыми, но должны оставаться понятными, особенно когда пытаешься переманить аудиторию, привыкшую к FIFA.

Поэтому в следующей Pro Evo Konami надеется упростить систему управления, не лишая игроков при этом возможности мастерски ее освоить и не уменьшая числа возможных исходов. Центром тяжести спортсмена можно управлять и без мяча. «Вместо использования шаблонных приемов и анимаций вы получите возможность управлять самим мячом, исполняя телом движения вроде степ-овера», – говорит глава команды **Джон Мёрфи**. Суть в том, чтобы игрок лучше разобрался в том, как работают эти приемы на самом деле, а не заучивал сложные сочетания кнопок. Логичным образом вы сможете в полной мере проводить обработку мяча, опираясь на физику, и делать пасы по вкусу.

«Традиционно треугольник отвечал за проникающую передачу, – говорит Масуда, – но мы хотим сделать приемы интуитивно более понятными, чтобы их могли освоить даже те, кто не любит футбольные игры».

Внедрить существующую систему управления, не умаляя потенциала нового движка, – непростая задача, но Масуда полагает, что «нынешние игроки легко к этому привыкнут. Мы сохраним хорошее, но добавим дополнительные элементы управления, дающие возможность точнее контролировать происходящее». Мы знаем также, что для облегчения перехода Konami экспериментирует с «поддержкой» управления.



Сможет ли команда объединить реалистичность с доступностью?

Судя по всему – хотя не забывайте о превратностях перевода и о том, что мы имеем дело с очень ранней стадией разработки, – акцент на физике и новых способах управления может преобразить футбольные игры. Возможно, новая PES возвестит перемены, как сделала это в свое время Skate от EA, обратившая цифровую вселенную, во многом выросшую из Tony Hawk's Pro Skater и ей подобных, в динамический мир, где на первом месте оказались симуляция и воображение. В данном случае это означает, что речь пойдет об игре, в которой мяч полностью независим от игрока.

Теоретически, использование Fox Engine явно дает Pro Evo технологическое преимущество – по крайней мере, до тех пор, пока EA не огласит свои планы на новое поколение. Но за два дня презентаций и расспросов у нас сложилось впечатление, что Konami то ли не уверена в своей способности полностью использовать потенциал движка, то ли боится отвратить старых поклонников нововведениями – но в любом случае чрезвычайно осторожна.

Долгие годы Pro Evo брела вслед за FIFA, и вот теперь команда ее разработчиков стоит на перепутье между безопасностью консервативности и возможностью привнести инновации – опасные, но потенциально способные перевернуть ситуацию. Это напряжение прорывалось в ответах на многие наши вопросы. Изменится ли из-за присутствия физической симуляции управление игры? Представитель Konami говорит, что они «не хотят отчуждения хардкорных фанатов». Кажется, есть опасность оказаться заложниками небольшого, страстного и очень требовательного сообще-

МЕНЯЯ ХОД РАБОТЫ

«Fox Engine повышает эффективность, позволяя куда проще заменять тестовые объекты, – объясняет Масуда. – Задумка в том, что в будущем все – от программиста до художника – смогут участвовать в работе над всеми аспектами игры». Konami надеется, что упрощение работы с объектами позволит продлить этап тестирования.

Влияние Fox Engine на размер команды менее очевидно, но рынок консолей стал шире, а потому издатели не могут позволить оному размеру увеличиться при переходе на новое поколение столь же радикально, как при смене PS2 на PS3. «Команды, работавшие под PS3, были в десять раз больше, чем те, что занимались PS2», – признает Масуда. Он сомневается в том, что этот скачок повторится.

«В идеале на новом движке игру можно сделать силами меньшего числа людей, но всё не сводится к простым числам. Новая технология влияет на отношения со сторонними партнерами, поскольку движок требует дополнительной поддержки».

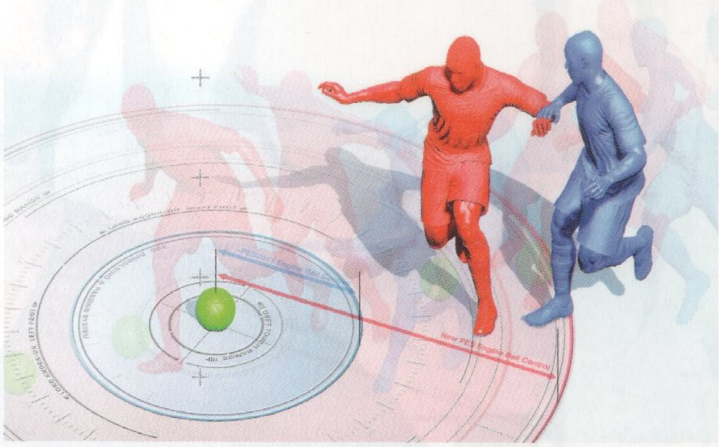
ства, в то время как Pro Evo жизненно необходимо искать новых поклонников.

Да, Konami входит в новое поколение с лучшей технологией, но культурная проблема никуда не девается. Студия стоит перед лицом чего-то замечательного, но неясно, готова ли она пересмотреть свои взгляды на разработку и пойти на этот шаг. Наш собеседник с этой оценкой согласен, и всё же обновленная команда разработчиков Pro Evolution Soccer не может избавиться от оптимизма.

«Мы устали, – смеется Масуда. – Всё это очень интересно, но проблемы есть. И всё же мне нравится... Да, сейчас отличное время».

Но напряжение не спадает. Предприимчивый дух новой команды и нового движка не слишком-то хорошо сочетается с ровными рядами рабочих мест и корпоративным протоколом Konami.

На то, чтобы сделать снимок стойки администратора, нам приходится брать специальное разрешение, а «фургончик Konami» – пятисантиметровую модельку мобильного ларька, с которого началась история компании, – нам сфотографировать не позволили. Идея сделать снимок офиса (с нашей точки зрения – абсолютно одинакового при любом угле обзора) вызвала длительное обсуждение. Позже для того, чтобы обойти десятиметровую преграду на тротуаре, нам потребуется позвать на помощь аж семерых рабочих.



Радиус контроля мяча в три раза больше, чем в PES 2013, а это позволяет бороться за пространство и на удалении от него.

Студия стоит перед лицом чего-то замечательного, но неясно, готова ли она пересмотреть свои взгляды на разработку и пойти на этот шаг.

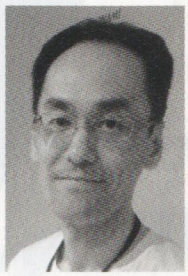
И всё же команда крепко придерживается своих убеждений, и мы видим, что состоявшихся членов студии теперь дополняют молодые носители «духа протеста». Любопытно, что в глаза бросается отсутствие лица сериала Pro Evo в эпоху PS2, Синго «Seabass» Такацуки.

Знак ли это нового времени? «Мы столько всего хотим сделать, и в прошлом нам тяжело было признать, что это невозможно, – говорит менеджер Тору Като. – Тем не менее, новый движок означает новые задачи, а это придало команде мотивацию. У нас есть соперник, но мы пытаемся оставаться... ну, не семьей, но одним целым».

Нам показывают схематичное физическое демо и анимацию. Игрок поменьше пытается пробраться мимо громилы, но тот выставляет ногу, и нападающий теряет равновесие. В старых PES исход такой ситуации был бинарным: нападающий либо упал бы, либо продолжил бы движение, оставаясь рабом двух шаблонов анимации. На новом движке результат куда менее предсказуем – важны равновесие, навыки, скорость игрока, а также сила столкновения.

Мы смотрим на то, как нападающий шатается, касается рукой травы и, почти уже упав, вдруг находит равновесие и делает рывок в сторону мяча. EA и Konami готовятся к новому поколению устройств и, соответственно, к новому поколению футбольных игр; команда Pro Evo же наверняка надеется на то, что показанная нам сцена окажется символической. Возможно, в будущем мы вновь увидим столкновение неравных соперников, но тон будет задавать уже Konami. ■





СВЕРХУ ВНИЗ **Джон Мёрфи, глава разработки, и Тору Като, менеджер команды PES.**





ИНТЕРВЬЮ С...

ХИДЕО КОДЗИМОЙ

Кодзима рассказывает о будущем Metal Gear, загадке The Phantom Pain и своём пятидесятилетии

ИНТЕРВЬЮ С...

“Мои размышления и тяготы игры. В Ground Zeroes Снейк со мной сейчас и что я



CV

В 1986 году Хидео Кодзима вошел в штат отдела MSX Konami как дизайнер и проектировщик. От его первой игры, Lost World, Konami отказалась, но ему предложили заняться проектом Metal Gear. Сейчас продано более 30 млн копий игр сериала, а Кодзима возглавляет Kojima Productions, трудится над несколькими играми и следит за разработкой движка Fox Engine.

В прошлом номере мы представили вам интервью с Кодзимой о PlayStation 4 и эпизодической модели разработки игр. Может, снова увидеть это имя на страницах неожиданно. Но сей загадочный творец интересен не только своими прогнозами, и нам захотелось разузнать об авторе одного из самых любимых геймерами сериалов побольше. К тому времени, как этот материал выйдет в печать, в Сан-Франциско пройдет Game Developer Conference, и будущее Metal Gear Solid станет гораздо яснее. Предполагается, что там Кодзима не только продемонстрирует возможности движка Fox Engine при помощи свежего технического демо Metal Gear Solid: Ground Zeroes, но и раскроет несколько сюрпризов. Мы же встретились с ним во время его промо-тура в поддержку Metal Gear Rising: Revengeance, и он дал нам понять, что выступление на GDC будет более значимым, чем казалось ранее (но, впрочем, не уточнил, чем именно). Так что вместо этого мы обсудили его мысли касательно фильма по MGS, эксклюзивы для разных платформ, его пятидесятилетие и творчество для любимых людей.

Что вам особенно запомнилось во время европейского пресс-тура, посвященного Rising?

В Париже, в Большом Дворце, было мероприятие, на котором очень аккуратно разрезали на части специально заготовленную полицейскую машину. Это было потрясающе, я был просто поражен. Вообще-то машина была пожертвованием – мы провели на eBay аукцион, доходы от которого пошли на благие дела. Париж стал первой нашей остановкой, и я думал: «Это же замечательно! Потом Мадрид, я побываю в Италии и Испании, и, может, нам разрежут вертолет, или поезд, или лондонский автобус». Я был в восторге и полон самых светлых надежд.

Способность отсекать – один из важных мотивов Rising. Что бы из своей жизни вы хотели отсечь?

Сложный вопрос. Может, Konami? [Смеется] В этом году мне исполняется пятьдесят, и, как бы я ни любил игровую разработку, настало время уделить внимание другим аспектам жизни. Я люблю игры, но это не значит, что я обязан любить менеджмент и бизнес. Мне бы многое хотелось попробовать: может, уйти на годик в отпуск и написать роман. Мне также предлагали заняться фильмами, и это тоже хотелось бы когда-нибудь попробовать. Если получится, думаю, это станет важной переменой в моей жизни.

Из тех, с кем вы познакомились во время работы над фильмом по Metal Gear Solid, кто оказался самым любопытным персонажем? И что вы скажете о Голливуде?

Я, конечно, не могу особо распространяться о фильме, потому что подписал многочисленные договоры и неразглашении, но если говорить о моих личных предпочтениях касательно, например, актерского состава, то на ум приходит пара имен... Не хотелось бы работать с тем, у кого уже чересчур обширная история съемок в фильмах по играм. Хочется найти кого-то свежего, для кого роль Снейка станет первой. Я сотрудничаю с продюсером, Ави Арадом, и он показывал мне множество предложений. Говорит, многие голливудские актеры хотели бы сыграть Снейка. Но я с сомнением смотрю на перспективу выбрать на эту роль звезду боевиков с громким именем. Я хочу не того, у кого уже есть сформировался имидж, а того, кто будет по-человечески расти вместе со Снейком.

Не было ли у вас искушения воспользоваться работой над фильмом, чтобы познакомиться с кем-нибудь из тех, кем вы восхищаетесь? Например, с Беном Аффлеком, чьи фильмы вы, как известно, любите?

Пока работа находится на раннем этапе, и я до этого не добрался, но, да, я определенно воспользуюсь своим положением и со многими познакомлюсь. Что же касается лично Бена Аффлека, он прекрасный режиссер; я уверен, что и этот фильм он бы снял отлично, но вот на роль Снейка вряд ли подходит. За эти слова на меня наверняка многие разозлятся. [Смеется]



становятся частью отразит, что происходит думаю о будущем.”

В центре его внимания семья, но не сомневайтесь в том, что на новую Metal Gear повлияют размышления Кодзимы о жизни и амбициях.

Как необходимость ориентироваться на следующее поколение повлияла на подход вашей команды к разработке?

Нет смысла тратить время на то, чего игрок не заметит. Даже используя 3D-захват изображения, мы уповаем, что физическая симуляция освещения скроет недостаток деталей. Это более эффективно, чем вручную вылизывать каждую мелочь. Нет смысла моделировать все складочки. Конечно, это противоречит творческим инстинктам художника. Даже если объект уже убедителен, они хотят схватиться за него и добавить деталей, но приходится менять способ мышления и сосредотачивать внимание на эффективности.

Вас смущает то, что следующее поколение подразумевает дальнейшее увеличение бюджетов и размера команд, в то время как продажи зачастую не оправдывают надежд?

Всё зависит от подхода к производству. Если взять старый подход, когда у персонажа нет пальцев, и если пальцы ему добавить, придется всё переделывать, потому что объекты должны взаимодействовать с новой моделью. Сейчас технологии позволяют исполнять многое куда более реалистично, но это не значит, что подобное автоматически становится обязательным. Нужно расставлять приоритеты… Способные на это команды продолжат работу, не особо меняя размер и бюджет. Если же кто-то хочет сделать глубокую игру с проработанной кампанией длиной в 10-20 часов, то, конечно, неизбежно потребуется больше времени и людей.

Вы говорили, что другой способ решить эту проблему – выпускать игру эпизодами. В следующем поколении эта модель станет актуальнее?

Я не утверждаю, что следующее поколение консолей упростит подобный подход. Но они постоянно находятся в онлайн-режиме, и речь идет о скачиваниях, так что такое развитие кажется довольно логичным. В эпоху NES можно было запустить что угодно, и оно бы наверняка продалось. Сегодня разработка игр стоит больших денег. Но можно отказаться от голливудского подхода – стремления сделать ставку на продукт стоимостью в $200 млн, который может продаться, а может и нет, и уменьшить риски, предлагая людям скачивать пробные фрагменты поменьше. Если сработает, есть смысл продолжать; если нет, стоит сменить стратегию.

Издавна вы тесно сотрудничаете с Sony. Как думаете, может ли выйти так, что на очередном E3 вы объявите, например, что Metal Gear Solid 5 будет эксклюзивом для PS4? Или эта эпоха закончилась?

Сложный вопрос. Очевидно, я люблю Sony, уважаю ее, и мы во многом сходимся. Думаю, будущее игровой индустрии лежит в облачных технологиях. Я люблю Sony, у меня фотоаппарат Sony, но, думаю, когда мы войдем в облачную эпоху, с игровым миром будут взаимодействовать множеством разных способов и при помощи множества различных устройств. Я не хочу ограничивать себя одной платформой, но и не скажу, что откажусь от мероприятий. Я был бы рад поучаствовать в этом PlayStation Meeting, но оказался занят мировым туром в поддержку Rising.

Как следующее поколение консолей повлияет на возможность подавать сюжеты?

Думаю, это зависит от создателей игр. Например, Killzone выглядит очень традиционно; она вряд ли что-то сильно изменит, скорее напомнит то, что мы уже видели. Но если авторы не будут забывать о социальных аспектах, попытаются интегрировать их в повествование, то, думаю, получится очень интересно. Полагаю, следующее поколение как минимум расширяет перспективы.

Вы говорили, что Снейк всегда отражает некие черты вашей личности. Как Ground Zeroes соотносится с вашим нынешним состоянием?

В центре внимания Ground Zeroes – мое настоящее и будущее. Конечно, что бы ни происходило в жизни, это всегда влияет на меня самого – и эти размышления и тяготы становятся частью создаваемой игры. Думаю, в Ground Zeroes Снейк это отразит – что происходит со мной сейчас и что я думаю о будущем.

Чему научили вас отклики на игру?
Честно говоря, пока что отзывы на то, что мы показали (первый трейлер), были крайне положительными. Так что я не вносил никаких изменений. Мы делаем игру с открытым миром, и многие сомневаются в том, можно ли сделать в ней хороший стелс. Но сперва нужно показать аудитории сам геймплей, и тогда, опираясь на отклики, я, возможно, что-то подправлю. Ground Zeroes пытается быть предельно реалистичной стелс-игрой, и она очень напряженная. Всё происходит в реальном времени, есть цикл дня и ночи.

Я показывал новинку не только членам команды, и те, кто в нее играл, через пару часов оказывались абсолютно выжатыми, потому что необходимость продумывать каждый шаг очень утомляет. Можно замешкаться по пути, и, добравшись до пункта назначения, обнаружить, что уже ночь; или заблудиться в горах, а с восходом солнца оказаться окруженным солдатами. Это стресс. Очень напряженное переживание, полная противоположность Rising.

Если бы вы занимались разработкой The Phantom Pain (игрой, трейлер к которой показывали в прошлом году Spike Video Game Awards и о которой ходят слухи, что с ней связана Kojima Productions), какие выводы вы бы сделали из реакции на нее?
Не знаю. [Смеется]

Вам нравится оставлять в трейлерах подсказки и намеки? Может, люди выискивают там то, чего нет?
Думаю, намеки оставлять важно, но при этом не менее важно и уводить людей в неверном направлении. Когда нечто слишком предсказуемо, оно перестает радовать. Думаю, в этом состоит проблема многих голливудских сиквелов. Зритель получает именно то, чего ждет. Но я хочу, чтобы люди ждали игры, а потом, когда они ее пройдут, их вдруг озаряло: «Ах, так вот что это значило!» Чтобы детали складывались в голове в единую картинку. Думаю, игроку очень важно оставлять пространство для открытий.

На Eurogamer Expo вы говорили, что ваша студия в Лос-Анджелесе занимается новой версией Metal Gear Online. В чём трудности создания новой вселенной Metal Gear Online? Каким должно быть окружение в этой игре?
Оригинальную Metal Gear Online довольно хорошо приняли в Японии, но она была подстроена под японские вкусы – в мелочах вроде скорости движения камеры и дизайна карт. Так что, к сожалению, за пределами Японии ее не очень оценили. Теперь мы пытаемся сделать международную игру, и, надеюсь, лос-анджелесская студия нам в этом поможет. Во многих играх есть сюжетный режим или режим дуэли, но этого недостаточно. В MGO я пытаюсь сделать нечто новое.

Вы высоко оценивали кросс-платформенность и интеграцию с разными устройствами вроде телефонов и планшетов, называя эти элементы ключевыми для разработки под консоли нового поколения. Можете привести пример того, как это будет работать?
Многого сейчас не скажу, мы проводим тесты, оцениваем возможности планшетов и так далее. Экспериментируем. Даже в новом поколении многое остается невозможным. Сейчас мы закладываем основы того, чего хотим достигнуть. То, что у нас сейчас выходит – например, на iPad, – довольно скромно, и мы уж точно не можем повторить то, что появится на консолях нового поколения. Но через пару поколений планшетов, возможно, к ним удастся приблизиться.

На E3 вы сказали, что ваш новый проект затронет проблемы любви и семьи. Это всё еще так? Если да, как идут дела?
Я и правда это сказал, и эти темы мне интересны, но сейчас меня больше волнует то, что в этом году мне исполняется пятьдесят. Я думаю о жизни, о ее сроке. Чего стоит одна жизнь? Чего за нее можно достигнуть? Думаю, многие творческие люди рано или поздно об этом задумываются, то же мы видим и в фильмах. Сейчас я хочу заняться этой темой.

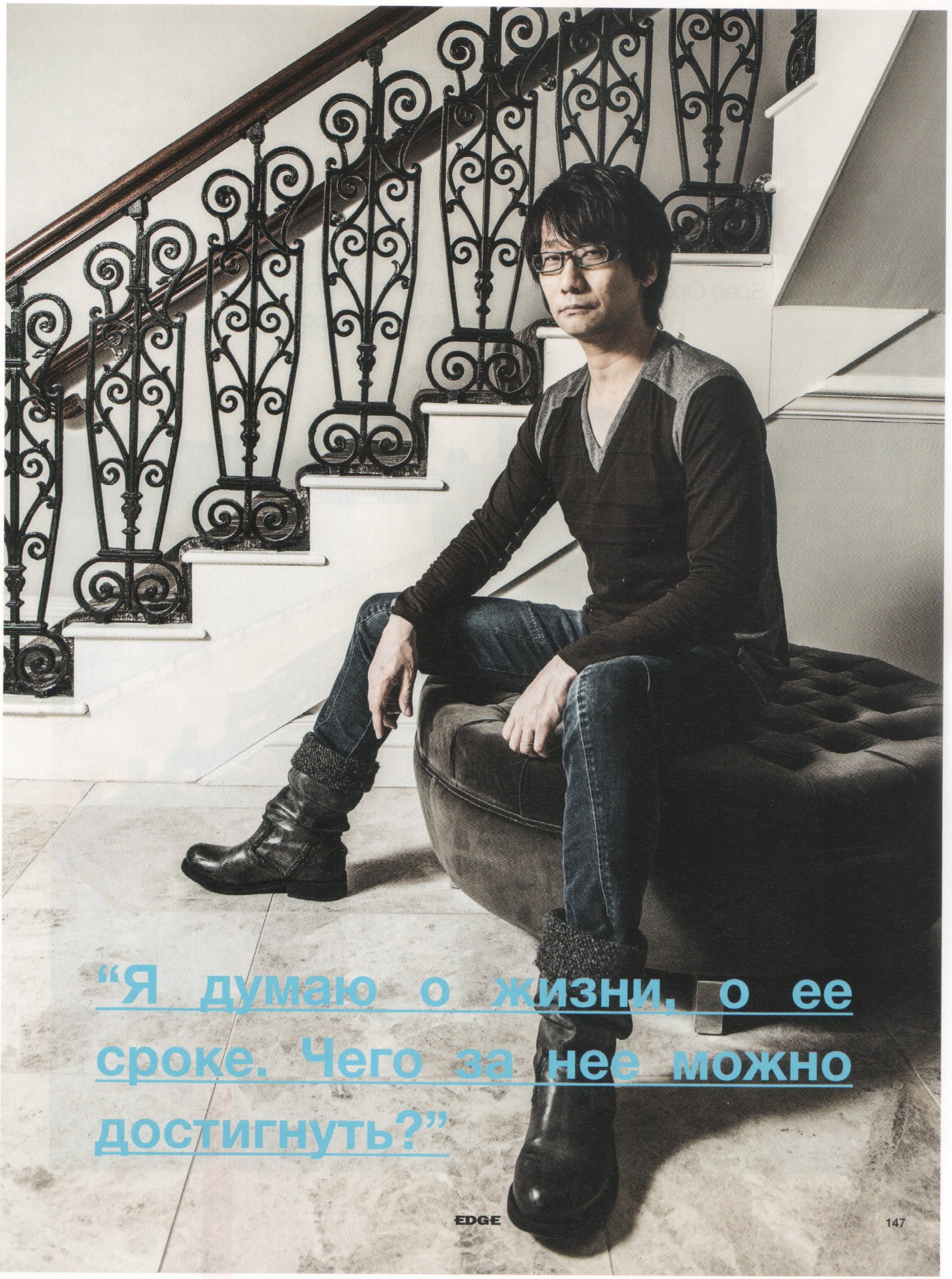
Если бы вы узнали, что через год будете вынуждены выйти на пенсию, на чём бы сосредоточились?
Это было бы невероятно сложно, потому что, взявшись за что-то, я предпочитаю доводить дело до конца. Сейчас я работаю над Ground Zeroes. Я бы сделал что угодно, чтобы продолжить ей заниматься. Продавал бы органы, если пришлось бы. Я хочу эту игру закончить. Но если бы у меня после этого остался только один год, думаю, ответ вышел бы другим. Я отошел бы от игр и попытался сделать фильм или написать книгу. Или слетать в космос. Что-то типа того.

Насколько точно ключевые моменты сериала Metal Gear отражают ваши чувства? Или, быть может, они отражают то, что вы хотели бы сказать важным для себя людям?
[Кодзима делает паузу, а потом тихо отвечает] Если говорить о его начале, то ответ – да. Создавая игру, я думал об очень конкретных людях, и мне хотелось сделать конкретный посыл. Но теперь ход моих мыслей изменился. Я разговариваю не с конкретным человеком или людьми. Это выросло из 25 лет создания игр. Я езжу по миру, и мне довелось познакомиться с поклонниками, которых я прежде не видел. Они не знают меня, я не знаю их, но они замечательные. Они подходят ко мне, просят автограф; они меня уважают, и я чувствую себя необходимым, чувствую, что играю в их жизни некую роль. Я чувствую себя им обязанным. Это изменило мои взгляды на то, как нужно творить. Так что теперь я разговариваю не только с теми, кого люблю, а с людьми в принципе.

МИСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

В преддверии GDC предположительный глава Moby Dick Studio Хоаким Могрен появился на американской интернет-передаче GTTV в бинтах и продемонстрировал трейлер Phantom Pain. Но это только укрепило подозрения в том, что игра станет частью сериала Metal Gear (и нельзя не вспомнить, что имя Joakim является анаграммой имени Kojima). Скорее всего, на GDC Кодзима подтвердит эти подозрения. Но даже если финальное разоблачение окажется предсказуемым, предшествовавшая ему кампания таковой точно не была.





“Я думаю о жизни, о ее сроке. Чего за нее можно достигнуть?”

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

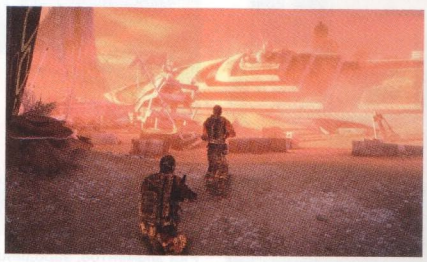
СТУДИЯ

Yager

Как Spec Ops: The Line перенесла группу друзей с демосцены Восточного Берлина на сцену мировую



Команда Yager на берегу реки Шпрее. Это фото было сделано до релиза Spec Ops: The Line в июне 2012 года.



То, как в Spec Ops представлен Дубай, – это, безусловно, техническое и художественное достижение – заслуга команды технических художников студии.



Основана 1999
Штат 100+
Ключевые люди Тимо Ульман (управляющий директор), Филипп Шельбах (директор по разработкам), Уве Бенеке (креативный директор)
URL www.yager.de
Избранная игрография Yager, Spec Ops: The Line
Нынешний проект TBA

28 лет Берлинская Стена делила столицу Германии пополам, закрывая социалистической восточной части доступ к медиа и технологиям, которые западной казались само собой разумеющимися. В Восточном Берлине современные компьютеры встречались редко, и гейминг был уделом лишь самых страстных энтузиастов, но пираты всё равно взламывали и распространяли программы. В некотором смысле Yager зародилась на восточноберлинской пиратской сцене, но пиратство было лишь ответом на дефицит – и именно дефицит оказал самое значительное влияние на основателей студии и город, который они считают домом.

«Думаю, поэтому сегодня в Берлине так мало разработчиков, – говорит глава отдела менеджмента Yager **Тимо Ульман**. – Когда Германия еще была разделена, доступ к технологиям у всех различался, и поэтому Берлин не смог стать для любителей таких развлечений примечательной локацией».

Из пяти основателей Yager лишь один вырос за пределами города и ни один – на западной стороне от Стены. Глава отдела IT Роман Голька, креативный директор Уве Бенеке, глава отдела разработки **Филипп Шельбах** и Ульман ходили по компьютерным клубам Восточной Германии и играли там в пиратские копии игр для Commodore 64, сумевшие просочиться на их сторону. Программированию они научились позже, когда уже сами взламывали игры и стали участниками демосцены, взяв название Dynamic Technologies (Dytec). «Наше интро до сих пор можно найти на YouTube, – говорит Шельбах. – Его узнает любой любитель пиратства!»

«В Восточном Берлине были только взломанные игры, – говорит Ульман. – И потому в нашем желании самостоятельно разобраться в том, как их ломать, имелся смысл – равно как и в дальнейшем стремлении разобраться, как игры делать. Когда разрушили Стену, мы отправились в знаменитый компьютерный клуб Chaos, но их взгляды на жизнь сильно отличались от наших. Их интересовал взлом систем безопасности, а нас – возможность использовать технологии для развлечения, создавая музыку, игры или демо».

К тому моменту, когда в ноябре 1989 года восстановились коммуникации между востоком и западом, компьютерные клубы Восточного Берлина уже успели породить целое поколение хакеров и взломщиков, у которых имелось желание (но не всегда – возможность) прийти к успеху. «Мы с Филиппом и Романом сделали пару демо небольших игр под C64, – рассказывает Ульман. – Там была игрушка в жанре shoot 'em up, клон Bomberman и даже кое-какое кустарное железо с четырьмя джойстиками. Мы предложили свои демо западногерманским издателям, и тем хватило вежливости нам ответить: «Нам нравятся ваши работы, но C64 у нас больше не продается». Нам следовало перейти на PC или Amiga, но в Восточном Берлине мы видели только C64. Уве, наш креативный директор, специализировался по Atari, но остальные программировали на ассемблере под C64. Думаю, это был важный урок: мы поняли, что, даже работая с ограниченной мощностью, важно выжимать из нее всё возможное».

> «Мы не задумывались о том, чем будем заниматься через десять лет».

В Восточном блоке игры были малой частью компьютерной индустрии, ценившей функциональность превыше развлечения, но падение Стены позволило четырем друзьям поступить в Университет имени Гумбольдта и изучать там информатику, рассчитывая заняться созданием игр. В 1998 году все, кроме Шельбаха, ушли из университета, чтобы заняться созданием шутера Yager.

«Мы не задумывались о том, чем будем заниматься через десять лет, – говорит Ульман. – Нам казалось, что игры откроют нам более интересные возможности, чем учеба. Мы работали над прототипом, а раз в неделю встречались у меня дома. Тогда один мой друг познакомил нас с Матиасом Визе».

Годы на демосцене дали четверке друзей неплохое понимание технического аспекта, но художественное видение пришло именно от Визе. Самый младший из пятерых, он услышал про Yager от друзей и приехал с целой папкой иллюстраций к игре, которую ему только-только описали. «Его арт идеально нам подходил, – вспоминает Ульман. – Вместе мы сделали отличное демо, отражающее возможности нашего движка. Конечно, при работе над игрой всё это пришлось бы вышвырнуть в помойку.

Но сперва игру предстояло продать, а мы не умели себя продавать и ничего не знали о питчах, так что этот пусть оказался тернист. У нас не было ни названия, ни офиса, о нас никто не слышал; со своим прекрасным прототипом мы просто ездили по выставкам. Издателей мы приглашали на переговоры в квартиру Романа, потому что она выглядела приличнее всех. Потом, в 1999 году, прототип Yager купила THQ Germany – думаю, их привлекли в первую очередь арт и движок. Первым делом нам пришлось обзавестись офисом. И, конечно, мы остались в Берлине».

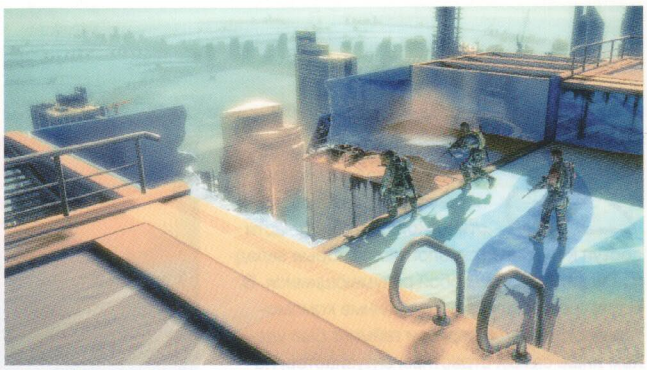
Сегодня Yager сменила уже два офиса и обретается в светлом, открытом лофт-пространстве на берегу реки Шпрее в районе Кройцберг, Берлин. Здесь мало кондиционеров, но много высоких окон, открывающихся на тихую улочку и во двор. Офис Yager рос вместе со студией: сейчас в ее команде более ста человек, занимающих в старом здании два этажа. Но в самый первый офис в 1999 году вошли всего шестеро.

«Обороты мы набирали медленно», – рассказывает Ульман. К концу первого года в студии трудились семь разработчиков, а в 2003 Yager вступила с командой из двадцати человек, не считая нескольких фрилансеров. – «Тогда нанимать людей было трудно. Мы работали над новым проектом, а управлением занимались, когда отдыхали от программирования. Наш подход был не особо профессионален, но роли присваивались сами собой. У нас было двое креативщиков, и один явно лучше рисовал, а второй скорее тяготел к дизайну. Филипп всегда был технарем. Тогда мы все «кодили», но издателям звонил именно я, так что это амплуа закрепилось за мной. Всё вышло естественно».

THQ стремилась сосредоточиться на консолях, и потому студии пришлось учиться и расти. Они думали портировать Yager на Dreamcast, но изменили решение и выбрали Xbox от Microsoft, о которой тогда только ходили слухи. Параметры Xbox соответствовали той контрольной сборке PC, на которую ориентировалась студия, и в 2000 году Yager обнаружила себя в списке Xbox-разработчиков от Microsoft, озвученном на E3.

«Нам повезло, что Yager добилась успеха, а то студию пришлось бы переименовывать», – полушутя говорит Ульман. Первая игра студии, воздушный шутер от третьего лица, напоминающий Rogue Squadron, получила смешанные отзывы, но ее движок продемонстрировал техническую компетентность команды. Именно эти основы, заложенные





Ряд элементов, зародившихся в невышедших прототипах и демо Yager, попал в Spec Ops: The Line. Как Rocksteady, студия в деталях изучила Unreal Engine 3, и в результате мы получили одну из самых эффектных визуально игр на Unreal в этом поколении.

десять лет назад, и стали фундаментом ждя будущего развития Yager. Ее фанатичная преданность новым технологиям позже получила отражение в Spec Ops: The Line.

Дожить до создания The Line оказалось для студии непростой задачей. «Мы поверить не могли, что THQ решила не выпускать нашу игру в США, – говорит Ульман. – В Европе Yager вышла, и ребята из Германии и Британии нас тепло поддерживали, но американцы сказали, что, мол, «это не «Звездные войны», так что им не надо». Они заплатили за разработку, а выпускать игру не собирались! Потом мы заключили договор, позволивший нам выкупить права и разделить с THQ прибыль. Вот почему нас выпускали Kemco и DreamCatcher».

С готовой игрой на руках отыскать партнеров несложно – единственным затруднением была необходимость объяснить, почему THQ от нее отказалась. Yager вышла в регионах со стандартом PAL в 2003 году, но до США добралась только в октябре 2004, когда всё внимание уже уделялось следующему поколению. И всё же прибыль позволила студии удержаться на плаву.

«Давайте прямо, – говорит Ульман, – Yager стала для нас хорошим началом, но финансово она не была успешна. К сожалению, за четыре года разработки леталки стали нишевым продуктом. Когда мы это сообразили, эту нишу занимали только Panzer Dragoon, Rogue Squadron и мы. В год, прошедший между релизом в PAL-регионах и в Америке, THQ успела отказаться от сиквела, а найти новый проект нам всё не удавалось. Kemco и DreamCatcher нас попросту спасли».

Выход Yager в США подарил студии немного времени, но следующие два года всё равно оказались непростыми. Издатели вкладывали деньги в оригинальные прототипы, а потом отбрасывали их ради более прибыльных известных брендов. Из нескольких демо, что разработала Yager, дальше всего продвинулись Partisans и Eye of the Storm. От первой – шутера про Вторую мировую войну, действие которого происходит на средиземноморском острове, забитом супероружием нацистов, которое игрок может обратить против его создателей, – отказались, потому что она не поддерживала PS2, но инвестиций хватило на то, чтобы студия продолжила свое существование.

Дальше студия держалась благодаря физическому демо NovodeX (позже интегрированному в PhysX от Ageia). Потом Eye of the Storm получила финансирование от крупного издателя. Но в 2005 году он разорвал соглашение, и Yager опять осталась без денег. «Было очень сложно, – говорит Ульман. – Я поехал на GDC 2005, понимая, что, если вернусь оттуда без договора, можно тушить свет. Atari вложилась в Eye of the Storm и спасла нас, но только на месяц. Они не могли позволить себе разрабатывать игру такого масштаба под новое поколение, и пришлось искать другого партнера».

Как обычно, у Yager был впечатляющий прототип – на сей раз на Unreal 3. «Для нас всегда были важны хорошие демо-версии, – объясняет Ульман. – Описать что-то словами можно только до определенного предела, а прототип всё скажет сам и продаст игру».

«Мы работали над Spec Ops пять лет. Пожалуй, время создать нечто новое».

Благодаря сильному прототипу Eye of the Storm временно поддержал третий издатель, а потом студия встретилась с 2K. Та объяснила трудности запуска нового бренда, но впечатлилась техническими навыками Yager и предложила подать заявку на разработку релиза для сериала Spec Ops, который издатель уже одобрил.

«У нас были и другие прототипы, – говорит Ульман. – Им понравилась система укрытий из Eye of the Storm, но понравилась и вертикальность игры, которую мы называли Vertical War. Всё это вошло в питч Spec Ops и в саму игру. Это был наш последний шанс; если бы мы не заключили договор с 2K, то в 2006 году закрылись бы».

Проект развивался, команда росла. «Нужно было определить, в чём состоит идентичность Yager, – говорит Ульман. – Как нам быть профессионалами? Как нанять правильных сотрудников? Я прекратил программировать, мы наняли HR-специалиста, и вдруг четверо из нашей пятерки отошли от непосредственной разработки, занявшись преимущественно менеджментом. Только Матиас всё еще является арт-директором. Понимание того, что большим проектом нельзя заниматься без серьезного менеджмента, было для нас большим открытием. Сперва мы сделали много ошибок».

В период учения 2K поддерживала Yager, а ставшая международной команда задалась целью извлечь всё возможное из движка Unreal и создать игру с оригинальным повествованием. «Для нас всё еще важно выжимать из технологии все соки, – говорит Ульман. – Это у нас в крови! Но и это может обернуться трудностью – работая над Spec Ops, мы всё время оглядывались на новые технологии, что нас замедлило. Но вообще-то нам хотелось зацепить аудиторию эмоционально, и этому мы тоже научились в процессе работы. Мы много раз переписывали сюжет, и каждое изменение вело к серьезным переменам на всех уровнях. Меняя сюжет, нужно переписать диалоги – а значит, нужно переделать уровни, чтобы герои успели поговорить».

Всего за год до релиза Yager серьезно переработала весь последний акт игры. «Это не самый оптимальный подход, – признает Ульман. – Поэтому Spec Ops и делалась так долго».

Следующий проект Yager будет иным, но приверженность к новым технологиям и интересному повествованию никуда не уйдет. «Мы работали над Spec Ops пять лет. Пожалуй, настало время создать нечто новое, чтобы не застрять в военных шутерах навсегда, – говорит Ульман. – Нам по-прежнему нужно быть коммерчески состоятельными – этот урок мы усвоили на собственной шкуре, – но мы независимы, а потому можем подойти к этой задаче творчески, чтобы никто не считал нас мастерами только одного жанра. Меня изумляет, что даже в 2012 году игроки демонстрируют интерес к свежим идеям – это доказали Dishonored и Dragon's Dogma. Никогда прежде индустрия не видела такого разнообразия платформ и бизнес-моделей, так что сейчас хороший момент для запуска нового бренда. Жизненный цикл нынешнего поколения консолей составил семь лет, и все – и игроки, и издатели – жаждут чего-то нового. Мы этому только рады». ■



Q&A



Тимо Ульман
одним из основателей и главой отдела менеджмента Yager

Смогли бы пять друзей в наше время построить крупную студию с нуля?
Думаю, сейчас это проще. Было время, когда я считал, что нам повезло с моментом основания: в 1998 году нашей самой серьезной графой расходов были билеты для путешествий по Европе. Но сейчас появляются новые платформы, а Steam позволяет выпускать игры и вовсе без издателя, так что процесс вновь упростился. Придется самостоятельно заниматься маркетингом, но это куда легче, чем пару лет назад, когда имелись только закрытые консоли и приставки.

Что вы думаете о нынешней популярности консолей в Германии?
Думаю, в нашей стране очень сильна традиция PC, но мы в Yager с самого начала считали себя разработчиками для консолей. Мы собирались работать с Dreamcast, а в итоге сотрудничали с Xbox. Почти все члены нашей команды играли в Spec Ops на 360 или PlayStation. С самого начала для нас был важен международный рынок, и мы не хотели становиться PC-разработчиками. Так что мы рады растущей популярности консолей, ведь так мы больше заработаем. Забавно, что PC-версия Spec Ops была для нас приятным дополнением. Но скоро ситуация изменится. Цифровые и F2P-платформы набирают вес, и теперь нельзя делать всю ставку только на консоли.

Как набор в студию сотрудников со всего мира повлиял на корпоративную культуру?
Думаю, мы стали менее зашоренными. Нам не удалось бы сделать игру вроде Spec Ops с чисто немецкой командой. Между нами и американцами, например, множество тонких культурных различий. Немцы чувствительней к насилию, но более спокойно относятся к обнаженному телу; американцев очень смущает голая грудь, но они не цензурируют жестокость. В студии происходили творческие споры на предмет того, насколько эксплицитным должно быть насилие, и это помогло нам найти верный тон. Когда делаешь игру для всего мира, разные точки зрения помогают… Важно иметь опытную и творческую команду, способную на хороший спор. Это делает игры лучше.

Правда ли, что в коде игры присутствовала возможность отключить разные виды насилия?
Да. Мы немцы и хотели, чтобы в Германии игра тоже продавалась, так что подготовились на тот случай, если переговоры с USK пройдут не лучшим образом. Для Австралии это тоже важно, они очень чувствительны к насилию. К счастью, всё это оказалось излишним. USK приняла во внимание контекст, в котором подается насилие, и эффект, который оказывает на Уокера, и решила, что для игры оно необходимо.





Третий офис Yager – обширное и просторное единое пространство. Свое помещение есть только у команды аниматоров: там располагается импровизированная студия захвата изображения.

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE

Вещи

ГРУДИ

Вспоминаем историю подросткового любопытства игровой индустрии



Изображение этой пышногрудой любительницы пляжного волейбола было опубликовано в феврале 2003 года. Изменилось ли за десять лет отношение индустрии к женщинам?

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE

Перед тем как вы завалите нас горой возмущенных писем, позвольте объясниться. Груди – это объекты, предметы, вещи. Небезызвестная, но всё еще актуальная проблема заключается в том, что в игровой индустрии они зачастую представлены как всего лишь вещи, пусть и огромные – раздувшиеся от достающегося им внимания. От крупных, но всё-таки правдоподобных форм до полной фантастики, груди демонстрируются с вожделением, охваченные тоненькими ремешками и вываливающиеся из корсетов, когда их было бы разумнее прикрыть – вспомните, как Айви из SoulCalibur вступает бой, спрятав под доспехами вовсе не те части тела, что следует.

Мускулистые модели мужского пола задают мужчинам столь же недостижимые стандарты красоты – в реальном мире Кратосов не больше, чем Байонетт. Но, в отличие от мускулатуры, огромные груди не всегда означают здоровье и хорошую физическую подготовку. Будь они настоящими, героини всех файтингов от Darkstalkers до Dead Or Alive страдали бы от дикой боли в спине. В качестве женской ролевой модели постоянно вспоминают Самус Аран из Metroid, но сомнительное решение надеть под доспехи игривое бикини привело бы к тому, что она всё бы себе натерла. Лулу из Final Fantasy X не успела бы сотворить и простейшее огненное заклинание, потому что всё время подтягивала бы декольте. Королева Одетта из Odin Sphere просто переломилась бы пополам.

Нет ничего дурного в том, чтобы в мечтах идеализировать себя. Но когда на персонажей обоих полов проецируются только мужские фантазии, женщины, ищущие сильных героинь, с которыми они могли бы отождествляться, оказываются за бортом. Может, преувеличенные бюсты – это элемент общей предвзятости к человеческому телу, а не проблема сугубо видеоигр, но они укрепляют стереотип о том, что игры – занятие для мужской аудитории (что бы ни говорили статистические данные). Когда вспоминаешь о том, как мало в индустрии работает женщин, понимаешь, что этот стереотип слишком уж похож на факт.

Если бы в этом клубе для мальчиков было больше женщин, мы бы, возможно, стали встречать не только пышные формы, но загвоздка бы никуда не делась: призывы делать пропорции реалистичными зачастую противоречат потребительскому спросу. Есть мнение, что Dead Or Alive – изначально файтинг-сериал, который превратился в игру про пляжный волейбол, знаменитую физикой грудей, – популярен именно благодаря молочным железам. Вспомните, к примеру, что когда разработчик Team Ninja попытался уменьшить в демо-версии Dead Or Alive 5 уменьшить бюсты, их тут же пришлось увеличить обратно, потому что давние поклонники сериала страшно возмутились.



Роль Мэдисон в Heavy Rain исполняет модель Джеки Эйнсли, и Quantic Dream не раз демонстрирует ее формы.

Игровая индустрия еще не вышла из подросткового возраста. Она неловко бредет к более взрослым темам, путаясь в собственных ногах, но пока еще не дошла – и потому так одержима грудями. То же было и с комиксами. Все люди старше тридцати, выросшие на комиксах от Marvel, легко могут вспомнить момент в конце 80-х, когда бюсты вдруг стали очень большими, а костюмы – очень маленькими, как будто у всех комиксов разом начался переходный возраст. К началу 90-х женщины-герои были нездорово худыми существами с огромными формами и изогнутыми спинами.

Видеоигры возникли куда позже, но развиваются куда быстрее, и им захотелось поскорее перейти к делу – даже когда технология еще не была готова. Уже в 1982 игроки продирались через жуткую Custer's Revenge под Atari 2600 ради «награды» в виде кучки розовых пикселей, смутно напоминающих женские формы. В 1992 слухов о присутствии в игре обнаженной груди хватило для того, чтобы FMV-слэшер Night Trap получил широкую известность, а ведь они даже не оправдались. В Killer Instinct (1994) один взгляд на уродливые наросты Черной Орхидеи заставлял противника замереть от ужаса.

Груди перестали быть уделом нишевых продуктов вроде Leisure Suit Larry.

Грань между объективацией и насилием до сих пор тонка. Справедливости ради, многие были глубоко возмущены, когда узнали, что к коллекционному изданию Dead Island Riptide должна прилагаться статуэтка в виде изуродованного тела в раскрашенном под британский флаг бикини. У тела оторваны конечности и голова, и оно всё покрыто ужасными ранами – кроме пары больших округлых грудей.

Обнаженные груди встречаются всюду – от конкубин из God Of War и стриптизерш из Duke Nukem до полуголых NPC из Elder Scrolls и наполненных паром душевых кабинок из Heavy Rain. Они напоминают важную строку в перечне достоинств игры, которую вечно забывают отпечатать на обложке. Сегодня груди перестали быть уделом нишевых продуктов вроде сериала Leisure Suit Larry. Раз в полгода «Плейбой» публикует материал в рубрике «Девочки из игр», где героини вроде Рэйн из BloodRayne представлены с обнаженной грудью. Но даже если одежде удается остаться на месте, бюст всё равно оказывается в центре внимания. Когда вы просто по приколу колышете ее груди при помощи геймпада, Розмари из Metal Gear Solid 4 продолжает говорить серьезным тоном. Эта пасхалка опасно приближается к унизительному симулятору лапанья. Лишь изредка бюст предстает как нечто сильное или связанное с материнством – как у принцессы Гвиневеры (Dark Souls), чьи избыточные формы больше напоминают древний символ плодородия, чем сексуальный объект.

И всё же есть и признаки прогресса. Самая известная грудь в игровой индустрии принадлежит Ларе Крофт, и возникла она из-за съехавшего курсора. Главный дизайнер Тоби Гард случайно увеличил ее бюст в полтора раза, создав знаменитую пару острых конусов. Со временем они стали круглее и убедительней, но оставались огромными, и Лара так и застряла между резиновой куклой для мальчиков и ролевой моделью для девочек. И вот с перезапуском Tomb Raider напряжение наконец-то спало: теперь мы видим более атлетичную Крофт. Но исполнительный продюсер Рон Розенберг испортил апеллирующее к женской части аудитории наследие игры, заметив, что игроки не столько отождествляют себя с Крофт, сколько хотят ее защитить, особенно когда героиню пытаются изнасиловать мародеры. Да, прогресс никогда не бывает прост, но делаем ли мы два шага вперед и шаг назад – или наоборот? ■

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE

СОЗДАНИЕ

The Walking Dead

Как Telltale Games сделала адвенчуру, находящую ключи к сердцу, а не разуму



Главная задача в The Walking Dead состоит в том, чтобы защитить маленькую девочку – не только от телесных, но и от душевных травм. Вокруг этой эмоциональной эскорт-миссии строится весь геймплей.

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE

Платформы 360, iOS, PC, PS3
Издатель Telltale Games
Разработчик Telltale Games
Страна происхождения США
Год релиза 2012

Зомби бывают разные. Это одновременно и монстры, и люди – и они со всех сторон рвутся в наши кошмары. Иногда зомби пугают, иногда смешат, но очень редко доводят взрослых людей до слёз. Создатель The Walking Dead **Роберт Кёркман** научил их именно последнему. Внимание: если вы не хотите знать подробностей, потому что опасаетесь спойлеров, эту статью лучше отложить.

«У меня есть излюбленная характеристика The Walking Dead, – говорит нам Кёркман. – Это эмоциональное произведение, и моя главная задача – заставить читателей плакать. Мне нравится брать жанр, традиционно полный экшна и крови, и добавлять туда нечто трогательное, прочувствованное».

Познакомившись с Telltale Games в конце 2010 года, Кёркман объяснил студии, почему, с его точки зрения, этот мультимедийный сериал про зомби получил такую популярность. «Он сказал: не знаю, мол, почему до сих пор никто это не скопировал, но The Walking Dead – это просто история про кучку людей, которые обнялись и плачут…», – вспоминает один из руководителей проекта **Джейк Родкин**.

Звучит самоуничижительно, но доля истины в этом есть. «Просто так он пытается сказать, что формула довольно проста, – полагает сюжетный консультант игры **Гэри Уитта**. – Зомби-апокалипсис для Роберта – это только декорация для создания напряженной человеческой драмы. Это котел, попав в который, герои доходят до крайности».

Но как сделать из этого игру? Стивен Спилберг говорил, что игры смогут считаться искусством, когда на семнадцатом уровне игрок заплачет, но печальная действительность состоит в том, что высокобюджетные игры редко предлагают потребителям широкую гамму эмоций за пределами нервного возбуждения и шока.

Кёркман надеялся, что Telltale в лучшем случае сумеет заставить игроков смахнуть пару слезинок. Он не рассчитывал, что будущая более чем восьмидесятикратная обладательница титула «Игра года» обернется новым этапом в развитии игрового повествования. И уж точно не предполагал, что благодаря The Walking Dead мы увидим на YouTube многочисленные записи того, как жалобно хныкают взрослые солидные люди.

Но игры Telltale продаются не только благодаря сюжетам, пусть и эмоционально насыщенным, но и благодаря умению погрузить игрока в самое их сердце. «Наша миссия – позволить в самом деле отыграть сюжет, и мало кто в индустрии делает то же самое», – говорит один из руководителей проекта **Шон Ванамен**.

«Это адвенчура, поэтому в игровые моменты превращается то, что в экшне было бы катсценой, – продолжает он. – Думаю, миссия Telltale Games как компании состоит в том, чтобы задаться вопросом: как отыграть то, что обычно западает, остается статичным, превращается в катсцены? Для нас очень важна разница между тем, чтобы рассказать историю, и тем, чтобы ее отыграть».

Последние девять лет Telltale пыталась развивать системы геймплея, выросшие из адвенчур девяностых. Самой амбициозной игрой в истории компании была Jurassic Park (2011) – ради нее студия усовершенствовала движок Telltale Tool, чтобы тот справился с необходимостью быстро реагировать на движение и отображать сложные объекты. Но Jurassic Park приняли не так тепло, как надеялась студия, и многие задались вопросом, не устарел ли жанр point-and-click квеста окончательно.

The Walking Dead всё изменила. Игра начинается с того, что мы видим, как главного героя Ли Эверетта везут в тюрьму: он совершил преступление в состоянии аффекта. А потом начинается зомби-апокалипсис. Сцены меняются очень быстро: за первые пятнадцать минут игры вы успеете выбраться из разбившейся полицейской машины, расправиться с обратившимся в зомби копом, скрыться от пары монстров и спрятаться в соседнем доме. Там-то вы и познакомитесь с Клементиной – восьмилетней девочкой в бейсболке, которую Ли будет опекать на протяжении всех пяти эпизодов первого сезона.

> «Это эмоциональное произведение, и моя задача – заставить читателей плакать».

С самого начала заметно, как тщательно игра сохраняет баланс между сюжетом, геймплеем и диалогами. «Важно разрабатывать такие режимы игры, которые поддерживали бы повествование, – объясняет Ванамен. – Над всеми эпизодами сценарист и дизайнер работали вместе, каждый из них продумывал и геймплей, и сюжет. Иначе повествование легко могло бы лишиться интерактивности».

В первом эпизоде Ли в панике пытается убить обратившуюся в зомби няню Клементины, но удары в голову не приносят успеха, пока игрок не сообразит, что можно взять из рук девочки молоток и проломить монстру череп. Так напряженный игровой момент одновременно раскрывает персонажа (Клем не по годам сообразительна); эта сцена воплощает внимательный подход игры к слиянию геймплея и повествования.

Такой подход к разработке вынудил Telltale отказаться от нескольких очень неплохих идей. Например, в конечную игру не вошла «сцена офигительной и безумной перестрелки, в которой все члены вашей группы хором палят в стену зомби», как описывает ее Ванамен. Механика стрельбы бинарна: ты либо попадаешь, либо промахиваешься – и потому она не позволяла отобразить требуемое чувство паники. «Сценарист игры должен о таком задумываться. Нужно помнить о том, какой механикой располагаешь и какие сцены она позволяет создать».

The Walking Dead – игра не про оружие. Есть мнение, что она даже не про зомби. В основе The Walking Dead лежат переживания, этика и возможность сделать выбор. Путешествие Эверетта – это эскорт-миссия, в котором Клементину нужно сохранить целой не только физически, но и душевно. Пожалуй, его можно назвать эмоциональной эскорт-миссией. Ваши решения важны, и именно ваш выбор в конечном счете определяет, окажется ли Эверетт хорошим человеком. Но, в отличие от большинства других игр, здесь нет однозначного выбора между «добром» и «злом».

«Звучит как фраза из рекламного буклета, но мы с самого начала опирались на то, что в игре не будет верного и неверного решения, – объясняет Родкин. – Трудность состояла в том, чтобы позволить игроку совершить некий рискованный поступок, имеющий свою цену, но потом помочь ему с этим примириться, помочь продолжить игру и посмотреть на результат своих действий».

Главной задачей было сделать так, чтобы игрок не чувствовал, что за выбор его наказывают (это побуждало бы перезагрузиться и пройти сцену заново). «Любой выбор по-своему неверен», – с хитрой усмешкой говорит Уитта.

Кроме того, Telltale отслеживала принятые решения, а потом демонстрировала игроку статистику того, какой выбор совершили в сложных моментах другие прошедшие игру. В девятимесячный период выхода первого сезона эпизоды продолжали разрабатываться, так что на решения игроков могла реагировать и команда. Больше всего ее поразило не то, какой выбор предпочитали пользователи, а то, почему.

«Удивительно, как игроки осмысляют выбор, – говорит Ванамен. – Мои мать с сестрой всё не могут прийти к согласию относительно того, как нужно было поступить в финальной сцене. Каждая убеждена, что сделала наилучший для Клементины выбор в самом глубоком понимании этих слов. Вопрос не в том, позволили ли вы Бену упасть в башне. Вопрос – почему? Что произошло в

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE

вашей душе за те пять секунд, что игра отвела на принятие решения? Тем-то The Walking Dead и интересна».

Лучшего варианта нет, но это не значит, что решения игрока очень серьезно влияют на глобальный сюжет. Например, нет концовки, в которой Клем бы погибала. Ваши решения определяют скорее то, каким видят вас спутники и кто из них выживет.

При первом прохождении это неочевидно. Как всегда бывает в художественных произведениях, многое отдается на откуп воображению игрока. «Не всё, что вы могли себе представить, непременно произойдет», – говорит Уитта, вспоминая сцену, в которой нужно решить, брать ли Клементину с собой в Кроуфорд.

«Игроки волновались, что, если оставить ее в доме, то, когда Ли вернется, Клем там не будет, – объясняет он. – Но игра сделана так, что подобное развитие событий невозможно. Нужно просто создать иллюзию его вероятности, и она уже повлияет на то, какое решение примет игрок».

Как на сцене, волшебство состоит в том, чтобы заставить игрока поверить в предложенные обстоятельства. При втором прохождении шестеренки под капотом игры становятся заметнее, и это может испортить удовольствие. Такова неизбежная расплата за попытку убедить игрока в том, что в рамках заданного сюжета у него есть свобода.

«Если люди разглядят механику, движение за кулисами, придется подстраиваться, – говорит Ванамен. – Для успеха игры главное – сохранить у игрока вот это искреннее «Ну и что мне, черт побери, делать?». Не знаю, обязательно ли для этого нужно дробить повествование на тысячи ветвей, но самое важное – заставить игрока поверить в обстоятельства и не потерять напряженности драматичных моментов».

Принятые игроком решения вызывают эмоциональный отклик лишь тогда, когда нас волнует будущее персонажей, которых они затрагивают. The Walking Dead так успешна именно потому, что за ее героев переживаешь. Не в последнюю очередь это заслуга визуального ряда и команды аниматоров, ожививших персонажей.

У них большие глаза и несимметричные лица, которым, возможно, недостает реалистичности, но которые зато выглядят очень человечно. «Мы попросили Дерека [Сакаи, арт-директора] проследить за тем, чтобы ни одно лицо не было полностью симметричным, – вспоминает Родкин. – Нет ни единого момента, когда у кого-нибудь одинаково поднимаются обе брови; когда герой злится, его рот искривляется. Так мы попытались простыми методами добиться того, чтобы происходящее было тоньше, чтобы присутствовало больше нюансов».

Предполагается, что игрок будет отождествляться с главным героем, Ли, но сердца аудитории покорила Клементина. «Вся команда Telltale поразилась тому, как бурно и эмоционально игроки на нее отреагировали», – говорит Уитта.

«Всё сводится к тому, что она – крошечная искорка надежды в этом безнадежном мире. К ней привязывались почти как к живой. Эмоционально она и стала для игроков живой. Ее недостаточно было просто защитить физически, уберечь от травм; ее хотелось защитить и душевно».

Процесс выбора актрисы на ее роль был трудоемким: Telltale перепробовала сотню претенденток, от девочек до взрослых женщин. Но оно того стоило. «Клем – основная причина того, что игроки принимают те решения, которые принимают, – говорит Ванамен. – Когда в основе сюжета, как у нас, лежит безнадежность, героиня вроде Клементины становится жизненно необходима. Без нее история вышла бы совсем другой».

Q&A



Мелисса Хатчисон
актриса озвучания (Клементина)

Расскажите о том, как проходили сессии звукозаписи.
Замечательно! Произведение серьезное, но мы всё равно много веселились. Процесс записи озвучки большинства игр необычен тем, что почти все диалоги читаешь без партнера. До третьего эпизода я даже не встречалась с Дэйвом Феннoем (актером, озвучивающим Ли).

За что люди так полюбили Клем?
Думаю, ключевую роль в ее успехе сыграл замечательный сценарий и то, как выстроено развитие персонажа. Включать в игру ребенка, особенно в роли главного героя, – рисковая затея. Нужно проследить за тем, чтобы ребенок не был назойливым и противным, потому что это способно оттолкнуть аудиторию. Но Клементина – умная и добрая, а еще она способна помочь. Игрока к ней тянет, и он привязывается к девочке.

Говорят, в кабинке для звукозаписи вы плакали. Почему?
Два слова: пятый эпизод. За это время я и сама привязалась к персонажу. Когда малютка Клем была вынуждена попрощаться со своим Ли, у меня защемило сердце! Добиться слез было нетрудно. Эмоции получились искренними и прочувствованными. Признаюсь, мне очень приятно слышать от поклонников, что и они в этой сцене плакали. Чувствую, что справилась со своей работой!

Перепробовав столько актрис, студия невольно задумалась, не поставила ли она себе слишком высокую планку. «Перед тобой сидит Джуди Денч, под которую и писался персонаж, но у нее не получается, и ты начинаешь задумываться: может, косяк твой? Может, просто персонаж плох?» – говорит Ванамен. Но потом на читку пришла нередко сотрудничающая с Telltale актриса озвучания Мелисса Хатчисон. «Она была Клем. Мы все ахнули: вот она. Она живая».

Свою речь на нынешней DICE один из основателей и CEO Telltale Дэн Коннорс проиллюстрировал нарезкой из летсплеев с YouTube. Когда первый сезон The Walking Dead подошел к кульминации, игроки вроде Morfar, PewDiePie и других плакали, злились и приходили в отчаяние.

Сериалы издавна вызывают подобные эмоции. Еще в 1841 году американские поклонники Диккенса толпились в Нью-йоркской гавани, чтобы узнать, как сложилась судьба маленькой Нелл из «Лавки древностей». Когда график релиза сдвинулся, Telltale столкнулась с почти настоящим восстанием, так что студия знает, сколь страстными бывают сильные переживания.

Но именно эпизодическая структура релиза стала одним из залогов успеха The Walking Dead не только как игры, но и как события. «Ты как бы откусываешь от пирога по кусочку, и обсуждения не умолкают целый год, а не только звучат сразу после релиза», – говорит Уитта, сравнивая игру с сериалом наподобие «Безумцев». The Walking Dead получила награду BAFTA за лучший сюжет и добилась 8,5 миллионов скачиваний, так что не согласиться с ним трудно.

Но что Кёркман? Человек, попросивший Telltale заставить игроков заплакать, видел раннюю сборку игры и прошел 15 минут из середины первого эпизода. «Тогда это была странная блеклая каша, – говорит Ванамен. – Помню, как он бормотал: «Эээ, окей… Ну ладно…» Честно говоря, он отреагировал с недоумением – точно так же, как отреагировал бы читатель, схватившийся за его комиксы в магазине и не уделивший им должного времени. В такие произведения сложно быстро въехать».

Позже, когда приблизился срок релиза, Telltale усадила Кёркмана за уже финальную сборку. На этот раз он не был так озадачен. «Он обернулся и просто сказал: «Вашу мать, ребята, вы справились», – вспоминает Родкин. – Нам было очень приятно». Плакал ли создатель The Walking Dead? Telltale не признаётся. ■

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE







Дом и двор Клем (слева) – одна из первых локаций, куда попадает игрок. Она решает спрятаться в домике на дереве, и это первое указание на сообразительность и небесполезность героини. Коцепт-арт мотеля (справа), где остановились Ли и другие выжившие, демонстрирует апокалиптический фон.



Мертвецы ходят

Зомби никогда не бывает легко, особенно в видеоиграх, но участь плотоядных монстров из The Walking Dead особенно незавидна. Все говорят о выборе, Клем и переживаниях, поэтому легко забыть о том, сколь мастерски в игре воплощены бледные переваливающиеся трупы. «Мы знали, что зомби будут орды – безликая ковыляющая толпа, – говорит Шон Ванамен. – Было важно придать им индивидуальность, мы сочиняли имена и предыстории. Имена первых двух зомби в игре игроку известны (это пожилой полицейский, что вёз Ли в тюрьму, и Сандра – няня Клементины); он знает, кем они были, пока не напали на него. Это помогло нам с самого начала сделать игру непохожей на другие». Первые два «героя»-зомби, а также покойный брат Ли придали первому эпизоду сериала выразительность, которой хватило для успеха.



Локации Telltale тоже становятся инструментом повествования: в поисках Клем вы осматриваете дом и слушаете записи на автоответчике.

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

Боевой клик



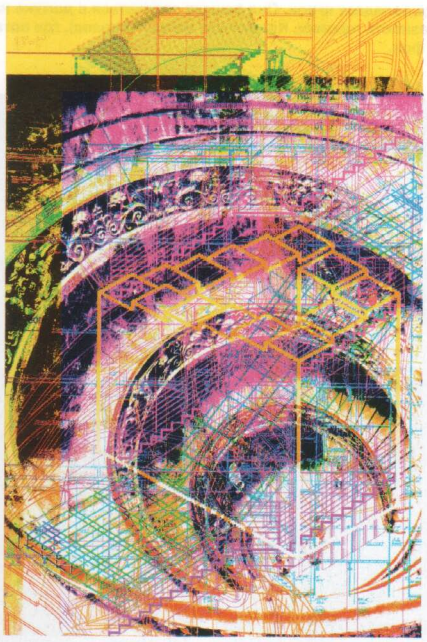
КЛИНТ ХОКИНГ

Боль принуждения

Чаще всего у меня не хватает времени поиграть в то, во что нужно, не говоря уж о том, во что хочется. На мне висят семейные обязанности, тонкости банковских операций, стирка, покупки, есть потребность хоть иногда спать; кажется, сейчас на игры у меня меньше времени, чем когда бы то ни было. В 2012 году я притронулся лишь к сорока наименованиям. Около половины из них – это инди-релизы, отнявшие у меня не более получаса, и еще около половины – мобильные игры, которые я порой запускаю на телефоне и планшете. Примерно из десятка игр «крупного формата» большинство продержалось пару ночей. Закончил я, кажется, около трех. В 2013 году мне хотелось бы улучшить все эти показатели, и я рад сообщить, что уже перевыполняю план.

Но одна графа в моем «обзоре ушедшего года» удивляет. Есть игра, на которую я потратил больше времени, чем на остальные 39 вместе взятые. Беда в том, что она мне, кажется, даже не особо нравится. Перспектива снова ее запустить наполняет меня ужасом. А стопка игр, в которые поиграть нужно (и хотелось бы!) всё растет. Я не буду упоминать ее название, тем более что для данной колонки это неважно. Не имеет значения, что это: игра для фейсбука, консольный AAA-релиз, MMOG или творение для iPhone, – потому что с той же проблемой я сталкивался и раньше. Она возникает не из-за платформы или жанра, а из-за определенных элементов дизайна, заставляющих ночь за ночью возвращаться к одному и тому же, даже когда хочется поиграть во что-нибудь другое.

Но и неприятный опыт позволяет извлечь урок. Шли недели и месяцы; я вновь и вновь возвращался к игре, каждый раз ощущая всё большую тоску; лишь со временем стало понятно, что удовольствия я при этом не получаю. И мне подумалось, что любопытно было бы взглянуть на то, какие аспекты игры заставляют меня возвращаться к ней, несмотря на негативные эмоции. Если я пойму, на какие элементы дизайна «подсел», то в будущем сумею от них уберечься.



Когда я застреваю на этой игре, возвращаясь к ней снова и снова, я чувствую себя аддиктом.

Поразмыслив, я понял, что таких элементов два. Во-первых, игра меня «нагружает». Я имею в виду, что каждый раз, стоит мне чего-нибудь достигнуть, появляется полдюжины новых задач, требующих исполнения. Каждое задание раскрывает пять новых, за каждым приключениям стоит еще пять, а каждая достигнутая цель оставляет те пять, которых только предстоит достигнуть. С одной стороны, это означает наполненность игры контентом – что мне крайне симпатично, – но с другой, создает чувство тревожности. Игра превращается в сизифов труд. Садясь за нее, я хочу чувствовать, что чего-то добился. Тут же, закрывая игру, я всегда ощущаю, что только глубже залез в долги. Известно, что в первые несколько часов после начала большинство современных игр существенно расширяются, но чем дольше продолжается расширение, чем больше возникает задач, тем более ничтожным ощущает себя игрок, пока – по крайней мере, в моем случае – у него не возникает тревоги, что он просто неспособен выполнить всё, за что взялся (не говоря уж о стирке и покупках). Хуже того, такая постоянно разворачивающаяся структура приводит меня к мысли о том, что избавиться от тревожности можно лишь одним способом: собрать волю в кулак и играть дальше – а это ведет к зацикливанию на неприятных переживаниях.

Вторая причина возникновения негативных эмоций состоит в том, что игра почти не предъявляет требований к моим навыкам. Там нет того, в чем я мог бы стать лучше. В игре нечего осваивать, кроме тривиальных аспектов вроде управления. Игра не провоцирует меня попробовать нечто новое, получить другой навык (как игрока) – и в итоге я никак не могу ускорить своё прохождение. Чтобы «не уступить меня» конкуренту, игра избегает непреодолимых барьеров; для того чтобы пройти сложные моменты, нужно просто лишний раз зайти в игру и заняться чем-то другим, а потом вернуться к преграде. В конечном счете, игра, не требующая от меня никаких навыков, и взамен ничего не дает; от меня же нужно только время. А как раз его-то мне и не хватает.

Эти два фактора – постоянно расширяющаяся структура, питающая мое чувство тревожности, и система прогресса, требующая не навыков, а времени, – в итоге создают игру, в которую я вынужден играть, хотя мне это неприятно. По здравом рассуждении, выходит, что у этой игры есть свойство, которое многие геймеры хвалят и которого многие дизайнеры так хотят добиться: аддиктивность. И когда я застреваю на этой игре, вынужденно возвращаясь к ней снова и снова, я чувствую себя именно им – аддиктом.

Надеюсь, игровая индустрия способна найти более достойные цели для своих стремлений.

Клинт Хокинг живет в Сиэттле и работает в Valve. Его блог: http://www.clicknothing.com/

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

Игра словами



ДЖЕЙМС ЛИЧ

Это конец

Моя проблема в том, что я прохожу до конца слишком мало игр. Я люблю их, скачиваю, покупаю и иногда беру у друзей, которым они достаются бесплатно. И играю. Немало играю. Но в моей жизни также есть работа, сломавшийся бойлер, обучение близнецов по обмену и диарея. У меня нет времени проходить игры до конца. Да и, честно говоря, я не слишком-то в них хорош. Если учесть, что я всю свою профессиональную жизнь играю в игры, определенно нехорош.

Но даже я заметил, что игры стали одновременно сложнее и проще. С настоящими трудностями сталкиваешься в онлайновках, где на тебя нападает армия безжалостных четырнадцатилеток с реакцией мухи на амфетаминах. Но полностью пройти одиночные игры легче – к тому же, они короче. Так что иногда я всё же вижу их концовки. Зрелище так себе.

Странная штука – концовка. Когда фильм, книга или даже музыкальная композиция подходит к завершению, вас выбрасывает назад в действительность, и вам остается лишь воспоминание о пережитом. Кто бы ни создал то, что только что подошло к концу, он должен бы понимать, что именно финальные переживания и останутся с потребителем. Завали концовку – и это перечеркнет всё, что ей предшествовало. Если после ужина вам подали кофе с пастилкой, в которой обнаружились мокрицы, с большой вероятностью в своих рассказах о в остальном идеальном ужине за сотню баксов вы припомните именно это.

Я иногда сравниваю игры с фильмами и книгами, но не устаю повторять, что они различаются. В тех форматах автор лишь должен завершить сюжетную линию героя. Но в играх героем становится игрок, а потому у него – у вас – не может быть своей сюжетной линии. Главное в играх – действия и то, как они меняют окружающий мир, позволяя приблизиться к цели. А лучшие моменты – те, когда цель вдруг сдвигается с места, а персонаж, с которым вы путешествуете вместе, вас удивляет (как правило, гибелью).

Концовка одиночной игры обычно демонстрирует то, как вы изменили мир. Насколько теперь всё будет лучше. Упорный труд и, возможно, просмотр прохождений на YouTube позволили вам совершить невозможное, и пришла новая эпоха – без преступности, без Империи, без того рогатого



Горы трофеев, побрякушек и здоровенных пушек – тоже пустышки. Эмоции. Вот что нам нужно.

чувака в замке. И всё же этого мало. Я сейчас выскажусь чересчур претенциозно, но мы хотим сюжетов про внутренние перемены. Историй про персонажа, который и сам меняется. Изменить мир и всех победить недостаточно. Ну сами посудите.

Ну и что, говорят разработчики. Мы просто дадим победителю еще больше наград. Все улучшения. Всё оружие. Режим песочницы. Возможность стать благородным или злым правителем. Но это тоже ерунда.

Так какой же должна быть хорошая концовка игры? Игрок не зритель, у него есть свобода, и потому простой победы недостаточно. Горы трофеев, побрякушек и здоровенных пушек – тоже пустышки. Эмоции. Вот что нам нужно. И нам дают девушку. Решительную, безумно красивую девушку, с которой вы всю игру ругались и которая вам совершенно не симпатизировала. О да! О нет, это тоже не работает, потому что по жизни игрока эта корова только раздражает. А как геймера вас оскорбляет предположение, что она вам вообще нужна.

Окей. Другая мысль. Как насчет намека на обалденный сиквел? Вы забираетесь на вершину высочайшей горы своего королевства, обозреваете окрестности и вдруг видите в мареве на горизонте другую гору, изрыгающую огонь. С угрожающими песнопениями из ее чрева выходят стройные ряды врагов чуть повыше, местами на танках. Гм. Не работает. Во-первых, это плохо завуалированная реклама следующей игры, а во-вторых, последнее, чего вы сейчас хотите, – это драться с толпой еще более грозных орков, вооруженных лазерными РПГ. Кроме того, новая игра выйдет только через три года, и вы знаете, что ее производство еще даже не началось, так что она может изрядно отличаться от того, что только что предстало вашим глазам.

Еще идеи? Как насчет неожиданного сюжетного поворота? Срываются покровы, и вы понимаете, что всё это время сражались за правительство! Когда вас нашли на берегу без памяти, а татуировки на вашем теле состояли сплошь из штрих-кодов и подробных инструкций по угону Fiat 500, это не было шуткой с мальчишника! Вы и должны были противостоять режиму, уничтожать правящую элиту и взрывать красные бочки на том заводе! Вы не сражались с Большим Братом – вы и сами Большой Брат! Как вам такая концовка? Не-а. Неожиданные повороты – это прекрасно, но вы как игрок хотите на них реагировать, а не обнаруживать их в самом финале. Игры интерактивны. Новые переживания должны воздействовать на дальнейший игровой процесс, а разоблачение в финале этого не делает, потому что процесс уже закончился. Пардон.

Вот как я представляю себе хорошую концовку. Потратив на игру много времени и сил, вы должны проникнуться сюжетом и привязаться к персонажам. И вот вы узнаёте, как совместные приключения их изменили. Это и есть сюжетные линии персонажей. А потом они продолжают жить – без вас. Вам будет приятно, что нет никакого обмана, что они правда изменились; а еще вы будете по ним скучать. Это катализирует естественное чувство потери, которое испытываешь, когда игра заканчивается и уходит из твоей жизни.

Джеймс Лич – писатель-фрилансер, обладатель премии BAFTA, занимающийся играми, рекламой, ТВ, радио и пишущий тексты для онлайн-изданий

Константин Говорун

StarCraft II: Heart of the Swarm

К ВЫХОДУ HEART OF THE SWARM БЛОГОСФЕРА ЗАПЕСТРИЛА ОТКРЫТИЯМИ: «БАТЮШКИ, ДА У МЕНЯ ЖЕ WINGS OF LIBERTY ТОЛЬКО ДО СЕРЕДИНЫ ПРОЙДЕНА, НАДО НАВЕРСТАТЬ». ИГРА КАК СНОТВОРНОЕ – ЭТОМУ ПОДХОДУ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ BLIZZARD ИЗМЕНЯТЬ НЕ НАМЕРЕНО. ЛИШЬ СИЛЬНАЯ ЖЕНЩИНА САРА КЕРРИГАН СПОСОБНА ВЗБОДРИТЬ ЗЕВАЮЩИХ, НО ЕЕ ЧАР НА ТРЕТИЙ ЭПИЗОД STARCRAFT II УЖЕ НЕ ХВАТИТ.

Платформа: Windows **Зарубежный издатель:** Blizzard **Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Blizzard
Мультиплеер: vs, online
Страна происхождения: США

8.5
ОЦЕНКА

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Предыстория в двух словах: когда-то беспринципный Менгск оставил терранку-спецназовца Сару Керриган на съедение рою пришельцев-зергов. Девушка выжила, но впитала в себя гены врага, отрастила щупальца, научилась управлять ордами монстров и получила прозвище «королева клинков». Керриган хочет отомстить Менгску (ставшему императором терран) и ради этого готова пойти почти на все. Ее горячий поклонник Джим Рейнор, однако, не поверил, что возлюбленная потеряла все человеческое, и с по-



мощью артефакта древней расы Зел-Нага сумел вернуть ей нормальный облик. Где-то на фоне крутится интрига в духе «Вавилона-5» о высших существах и спасении вселенной, но она интересует лишь каких-то совсем дотошных фанатов.

С началом истории мы познакомились в 1998 году в StarCraft, через год получили новую порцию в StarCraft: Brood War, затем – долгая пауза, и в 2010 году вышла StarCraft II: Wings of Liberty. Heart of the Swarm – второй эпизод StarCraft II. Его содержание: новая сингл-кампания за зергов плюс соответствующая порция сюжета, по паре новых юнитов на расу для мультиплеера плюс перебалансировка старого списка бойцов. Конечно, в природе существуют скептики, считающие, что в RTS интересен только сетевой режим, но на StarCraft даже они редко нападают. Это игра, где люди платят деньги и за сингл, и за мульти. Начнем с первого.



ЗАСНУТЬ ЗА ШЕСТЬДЕСЯТ СЕКУНД

Всегда классно, когда классические RTS предлагают миссии с выдумкой, отличные от «построй базу и уничтожь врага». Проходя Wings of Liberty, все отмечали классные находки, вроде планеты с лавой, затопляющей пространство между возвышенностями, или же ночные нашествия зараженных терранов. Заниженная сложность портила их лишь чуть-чуть. Куда больше бесил глупый сюжет, а еще больше – его отсутствие всю середину игры. Знаете, когда летаешь с одной безликой планеты на другую, общаешься с нелепыми второстепенными персонажами, и засыпаешь с вопросом «что я здесь делаю».



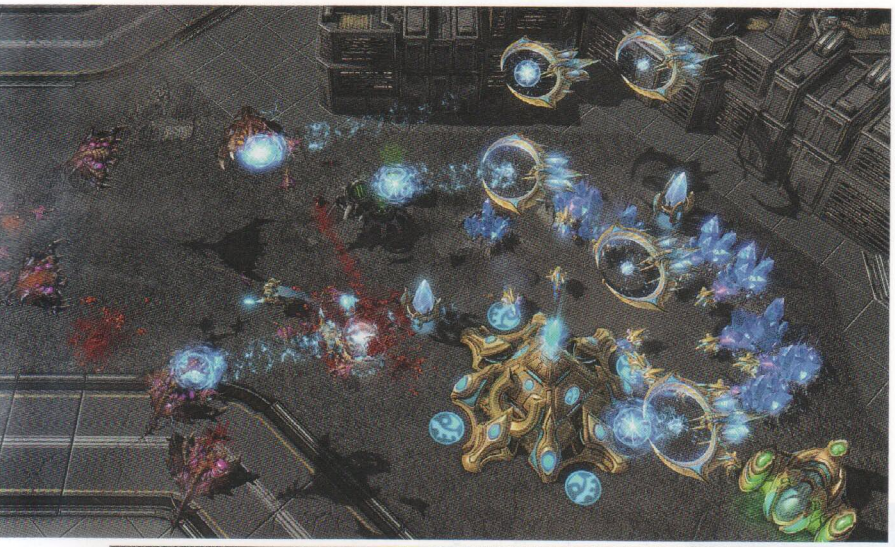
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРЕСНЫХ НАХОДОК ЗА ВСЮ ИГРУ Я НАСЧИТАЛ ТОЛЬКО ОДНУ – ПРОНИКНОВЕНИЕ НА КОРАБЛЬ ПРОТОССОВ, МАСШТАБНО ЦИТИРУЮЩЕЕ «ЧУЖИХ».

А вот в Heart of the Swarm я внезапно соскучился по миссиям «построй базу и уничтожь врага». Скриптовые ограничения миссий заставляют действовать настолько линейно, что кажется, будто это не стратегия, а эдакий «кинематографический» шутер от третьего лица. Действительно интересных находок за всю игру я насчитал только одну – проникновение на корабль протоссов, масштабно цитирующее «Чужих». Все остальное – либо вариации на тему Wings of Liberty, либо самокопирование уже внутри Heart of the Swarm. Захват контрольных точек (как бы они ни выглядели) на время – вот содержание большей части игры. При этом сложность снизилась минимум на одну ступень – здешний Hard эквивалентен Normal из Wings of Liberty. Все что ниже – вообще недостойно любого поклонника RTS.

КРИЗАЛИС ВО СНЕ

Структура сюжета в кампании очень похожа на то, что было в Wings of Liberty – насыщенные начало и конец, а между ними – череда миссий по анлоку разных юнитов, без которых Керриган ну никак не может начать штурм цитадели Менгска. К чести сценаристов Blizzard, на этот раз сбор армии хоть как-то оживлен осмысленными событиями, поэтому есть шанс не заснуть на полпути к мести. Зевающим рекомендую проигнорировать все задания по апгрейду боевых единиц. Казалось бы, они дают новые разновидности юнитов, например, прыгающих зерглингов или зарывающихся под землю гидралисков. Но юмор в том, что для прохождения кампании ничего из этого не нужно вообще, а в мультиплеере этих уродств все равно нет. Да, и после получения апгрейда даже обычные, еще не зарывающиеся под землю гидралиски, внезапно станут выглядеть отвратительно, причем отменить это уже будет никак нельзя. Отказавшись от апгрейдов, вы просто сэкономите пару-тройку часов драгоценного времени и сохраните классический вид фирменных старкрафтовских юнитов. Так что выбирайте только те миссии, без которых вас не пускают дальше по сюжету.

К собственно истории Heart of the Swarm, к сожалению, тоже вопросов накопилось немало. В ней есть как интересные сюжетные ходы, вроде изначальных зергов, так и использование по второму разу идей, которые уже знакомы поклонникам StarCraft. Нельзя сказать, что Керриган действует нелогично, мне просто не нравятся все решения, которые она принимает. Так и хочется закричать





ей – «остановись, что ты творишь!» Есть у сценаристов и момент тотальной беспомощности – пшик, которым заканчивается интрига «цены, которую Керриган заплатит за силу изначальных зергов». Снова королева клинков (спойлер – прямо на обложке игры)? Серьезно? Комедийные персонажи, вроде принца Валериана, усиливают недоумение. Поединки магических лучей и разговоры о том, чья сила сильнее, – и вовсе привет из плохого фэнтези, а отнюдь не классической космооперы, какой всегда была StarCraft. По сути, проходить игру хочется только ради одного – чтобы узнать, чем закончится история мести Керриган. Финальные кадры, к счастью, не обманывают ожидания – время на игру было потрачено не зря.

Отдельно хочется сказать пару слов о зерг-друзьях Керриган. Еще пару лет назад я задавался вопросом – с кем Сара будет разговаривать на своем космическом корабле. Дело в том, что зерги – это разум типа рой, то бишь, никто, кроме Керриган и сверхразума, по идее, не должен обладать личностью вообще. Однако королева клинков, оказывается, успела насоздавать целый зверинец зергов, умеющих думать головой, а в период безвременья королевы тоже стали весьма самостоятельными. С одной стороны, разговоры на корабле настолько скучны, что игра даже выдает пару ачивок только за то, что вам не лениво докликать все разговоры до конца. С другой, сценаристы честно попробовали донести все особенности мышления абсолютно чуждой для нас расы. Для писателя-фантаста это всегда самое сложное (куда проще приписать пришельцам земную психологию). Здесь же словами об «эволюции» (на самом деле, социальном дарвинизме) настолько проели мозг, что я не мог забыть об этом аж несколько дней..

СОННАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

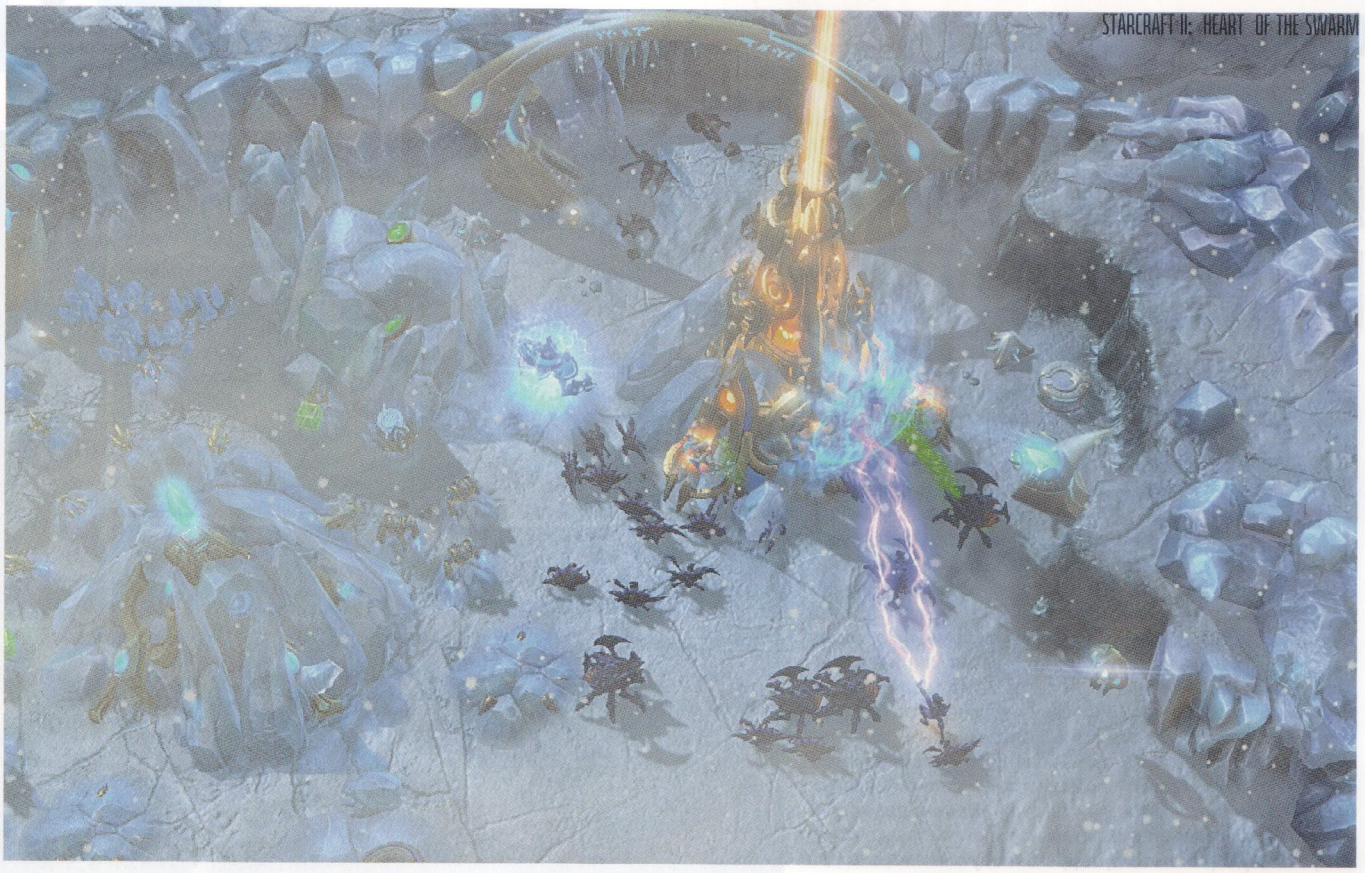
Что в Heart of the Swarm – главное? В чем состоит эссенция игры («эссенция» – официальный русский перевод игрового термина; несколько неточный, конечно)? Базовый баланс трех рас – зергов, протоссов, терран. Дизайн основных юнитов. Сара Керриган. Джим Рейнор. Когда все это было придумано? В 1998 году. Что с тех пор изменилось? Ничего. Хотя позвольте, нет – состав











Blizzard и команда разработчиков с тех пор сменились чуть менее, чем полностью. Есть одна грустная правда (которая не должна никак влиять на ваше желание или нежелание купить игру). Незыблемые основы StarCraft – это как пирамиды в Египте, а современная Blizzard – как арабы, которые делают бизнес на экскурсиях.

Представьте себе на минуту StarCraft II без Рейнора и Керриган, но с принцем Валерианом и эмо-пираткой с космической станции. Ужас, верно? Стоит четко отделить в игре старое от нового, как волосы встают на голове дыбом. Все введенные в кампании новые юниты некрасивы и бесполезны. Взгляните, например, на «аберрации» и сравните с могучим рядом зерглингов, гидралисков, муталисков и ультралисков. Все это – натужный новодел, без которого, вроде как, продолжение выпускать стыдно, но и выдать его более-менее на уровне великого хита пятнадцатилетней давности у современной Blizzard получается с трудом и безумно медленно. Спасибо хотя бы за то, что (опять же, с трудом и медленно) Blizzard завершает эпическую историю из нашего детства. И спасибо за контроль качества финального продукта – все-таки, за пирамидами в компании присматривают хорошо. Чинят, пыль смахивают. Но когда действительно нужно выдержать уровень старой Blizzard – очень все медленно выходит. Похоже, что жалкие два дополнительных юнита на расу в Heart of the Swarm тестировались дольше, чем вся первая часть StarCraft.

НЕЗЫБЛЕМЫЕ ОСНОВЫ STARCRAFT – ЭТО КАК ПИРАМИДЫ В ЕГИПТЕ, А СОВРЕМЕННАЯ BLIZZARD – КАК АРАБЫ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ БИЗНЕС НА ЭКСКУРСИЯХ



ЭССЕНЦИЯ НА ДЕСЯТОЧКУ

Самая основательная и сложная часть пирамид – это, конечно, все, что связано с мультиплеером. Расы, юниты, баланс. В этом смысле Heart of the Swarm так же безупречна, как и все части игры до этого. Нет ни одной другой RTS (кроме, разве что, Warcraft III), которой можно было бы посвятить годы и не чувствовать себя идиотом. StarCraft – это шахматы нашего времени. Кто угодно может купить игру, сесть, разобраться и даже начать побеждать в своей бронзовой лиге. Но стоит подсесть, начать изучать билд-ордеры, тактики, пробовать разные расы, как можно попросту утонуть в богатейшем мире мультиплеера StarCraft (который, к тому же, не требует от вас ни подписку, ни микроплатежи). Фактически, Heart of the Swarm – это один из немногих современных PC-эксклюзивов, защищающих честь PC как игровой платформы в традиционном понимании. И это прекрасно.

Юмор еще и в том, что обычно сингл-плеер хоть сколько-нибудь готовит игрока к мультиплееру. Как минимум, знакомит с юнитами и их возможностями. Однако в Heart of the Swarm арсенал в сингле и в мульти настолько разный, что всему приходится учиться заново. Даже если вам кажется, что вот эту боевую единицу вы изучили, все равно окажется, что в сетевом режиме она обладает иными способностями. Проще, честное слово, сгонять с десяток матчей против ИИ и все проверить.

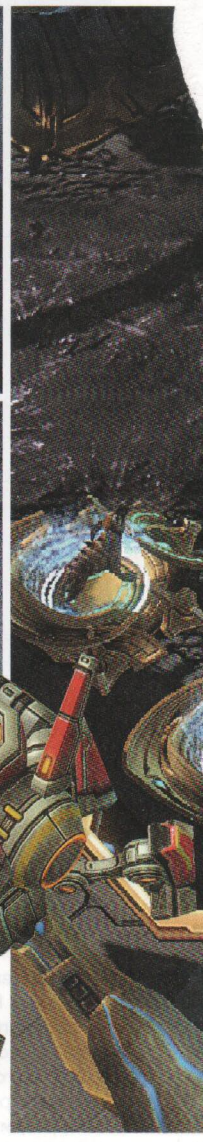
В прошлый раз мы написали две статьи о Wings of Liberty и вынесли две оценки игре – отдельно синглу и отдельно мульти. Это, однако, очень сильно запутало Интернет. Дело дошло до того, что «Википедия» упорно приписывала «СИ» оценку в 10 баллов из 10 игре, а мы никак не могли заставить модераторов переделать это место. Поэтому в этот раз мы держим в голове два отдельных рейтинга (6.5 за сингл и 10 за мультиплеер), но на основе их все же даем игре один общий вердикт. И, конечно, не придавайте этим цифрам слишком много значения. Лучше лишний раз перечитайте текст, а затем запустите игру и попробуйте перед сном показать корейцам, где раки зимуют.

Александр Антонов

Мультиплеер в подробностях







Как и в случае с Wings of Liberty, разработчики основательно подошли к балансировке игры: выходу дополнения предшествовал долгий период бета-тестирования. Не все юниты и не все способности дожили до финального релиза, а некоторые сменили роли в процессе. Но обо всем по порядку.

Терраны получили полтора новых юнита. Первый полноценный из них – это мина «Вдова». Для активации её необходимо закопать, а при приближении войск неприятеля она будет пускать ракеты, наносящие повреждения по области. На раннем этапе разработки мина при активации уничтожалась, сейчас же она стала многоразовой, но после атаки ей требуется перезарядка в 40 секунд. «Вдова» отлично подходит для защиты баз на ранней стадии игры и является достойным ответом армиям из юнитов с малым запасом здоровья. Мины хорошо справляются с защитой осадных танков от атак зерглингов, закладка же «Вдовы» среди вражеских рабочих может моментально склонить чашу весов в вашу пользу. Кроме этого, терраны получили апгрейд для геллионов. При работе над терранами одной из характерных черт расы стала многофункциональность. Эта линия особенно хорошо прослеживается по викингу и механике строений с пристройками. Трансформируясь в геллитрона, геллион теряет свою мобильность и дальность атаки в обмен на возросший в полтора раза запас здоровья и увеличенный урон. Это продлевает жизнь юнита, делая его более полезным на поздних стадиях игры.

Зерги, в свою очередь, тоже получили два новых юнита – роевика и стрекозу. Первый из них, как и в случае с миной «Вдова», работает только будучи закопанным. Роевик порождает саранчидов с некоторой периодичностью, которые при короткой продолжительности жизни наносят весьма ощутимый уроен. С их помощью, конечно, можно оборонять собственную базу, но гораздо лучше они подходят для осады вражеских. Роевик воплощает в себе те черты, которыми и выделяются зерги: многочисленность и натиск. Саранчиды бесплатны и разменивают собственные жизни на вражеские юниты, которые уже стоят ресурсов. С точки зрения функциональности вторая новинка получилась интересней. Стрекоза – это воздушный маг, добавляющий варианты как в атаке, так и защите. Она может «выдергивать» юниты соперника из вражеской армии и притягивать к себе. В Wings of Liberty так называемый «deathball» протоссов представлял для зергов огромную проблему. Когда игрок накапливал критическую массу колоссов, зилотов и сталкеров, остановить эту армаду зергам было почти невозможно. Благодаря огромной дистанции атаки и прикрытию сталкеров с зилотами, не удавалось добраться до колоссов. Теперь же, благодаря стрекозам, их можно «выдернуть» из вражеской армии и быстро уничтожить. Еще одна способность нового юнита – ослепляющее облако. Оно действует аналогично Dark Swarm из первой части. В облаке юниты способны атаковать только на дистанции ближнего боя. Эта способность особенно разрушительна против терран, ведь практически все их юниты имеют дистанционную атаку. Ещё одно изменение у зергов, о котором стоит упомянуть, – это усиление гидралисков. Всё-таки, это знаковый юнит, который узнают даже люди далекие от StarCraft, и было немного обидно наблюдать, как в Wings of Liberty он находится в тени и используется только по праздникам.

Хотя Heart of the Swarm посвящен зергам, наибольшие изменения в мультиплеере коснулись протоссов. Одна из их проблем в Wings of Liberty – это отсутствие раннего харасса, не было способов как-то мешать добыче ресурсов

ТРАНСФОРМИРУЯСЬ В ГЕЛЛИТРОНА, ГЕЛЛИОН ТЕРЯЕТ СВОЮ МОБИЛЬНОСТЬ И ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ В ОБМЕН НА ВОЗРОСШИЙ В ПОЛТОРА РАЗА ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ И УВЕЛИЧЕННЫЙ УРОН

оппонентам. Приходилось ждать призму, весьма технологичный юнит. Теперь у протоссов есть оракул, воздушный юнит-маг. Он позволяет мешать добыче ресурсов врага и отвлекать его внимание от первоочередных задач. Благодаря одной из способностей оракул может получить доступ к обзору вражеских юнитов, а благодаря другой – на определенное время получить возможность видеть скрытые юниты оппонента. Оракул изначально создавался как юнит харасса, другой же новый юнит несколько изменил свои функции с момента его представления. Речь идёт об урагане, новом воздушном флагмане расы. В Wings of Liberty протоссы испытывали сложности с критической массой муталисков. При их определенном количестве главный противовоздушный юнит, феникс, переставал с ними эффективно справляться. Ураган разрабатывался с целью решения этой проблемы, однако к выходу игры несколько изменил свои функции. Теперь ураган – это страшный сон высокотехнологичных юнитов противника, таких как хозяева стаи и крейсеры, по ним он наносит дополнительный урон. Ураган обладает самой высокой дальностью атаки в игре, она даже выше, чем дальность обзора! Стоит ли говорить о его эффективности при осаде? Кроме этих двух юнитов был переработан материнский корабль, теперь в начале игры можно построить ядро материнского корабля, еще один новый юнит-маг протоссов. Среди его способностей – массовая телепортация к нексусу, искривление времени, замедляющее юниты в выбранной области, и фотонная перегрузка, дающая на время нексусу возможность атаковать вражеские войска. Эта способность



решает одну из проблем протоссов в игре против зергов – сложность постройки дополнительной базы. Её просто было тяжело защищать. С развитием технологий ядро материнского корабля можно улучшить до полноценного материнского корабля, который сохраняет способность массовой телепортации и фотонной перегрузки.

Это лишь неполный список нововведений, но самые знаковые из них. Blizzard попыталась добавить каждой из рас разнообразия в атаке и решить некоторые из проблем. Причем нельзя сказать, что мы уже увидели результат этих действий. StarCraft отличается тем, что не стоит на месте: придумываются новые стратегии, они становятся базовыми, к ним подыскиваются контр-стратегии и они, в свою очередь набирают популярность. Heart of the Swarm в том виде, что есть сейчас или будет через месяц-другой, окажется не сильно похожим на тот, что мы увидим через год.

Но, конечно, не все играли в мультиплеер Wings of Liberty. К счастью, разработчики позаботились и о них: была проделана большая работа над ИИ в режиме подбора соперников. После нескольких стартовых матчей компьютерный оппонент приспособится к вам и будет действовать, ориентируясь на ваше мастерство. Это, безусловно, поможет новым игрокам сделать первые шаги в освоении мультиплеера и перейти к играм с живыми людьми. Кроме того, теперь можно играть без рейтинга, нажав всего одну кнопку. Поиск соперника происходит так же, как в режиме рейтинговых игр.

Раньше для отработки определённых тактик было принято делать сохранение после начального развития и затем возвращаться к нему, чтобы не терять время на первый этап. Сейчас же необходимость в этом пропала – разработчики ввели новую функцию в просмотр повторов, теперь можно в любой момент взять управление на себя и начать играть с этого места. Скажем, открыли вы повтор игры профессионалов с какого-нибудь турнира и решили посмотреть его с другом. В любой момент можете взять управление на себя и доиграть этот матч, как вам захочется. Демонстрация этой функции отлично прошла на мероприятии, приуроченном к запуску игры во Франции, когда в финале сошлись два протосса – украинец White-Ra и голландец Grubby. Последний решил сыграть через тёмных тамплиеров, White-Ra, вроде бы, был в целом готов к этому, но ему то ли не хватило внимательности, то ли микроконтроля. В итоге тамплиера он пропустил на базу и проиграл. После игроки запустили повтор и возобновили игру незадолго до прихода темного тамплиера на базу украинца и доиграли ее с этого места.

Направление в развитии StarCraft 2 как киберспортивной дисциплины разработчики выбрали верно: увеличить динамичность и зрелищность игр, разнообразить стратегии. С недавних пор StarCraft перестала быть киберспортивной игрой номер один в Корее, и чтобы вернуть себе это почётное звание, необходимы новые поклонники. И Heart of the Swarm, хочется надеяться, привлечёт их, ведь для этого у него всё есть. А если окажется, что чего-то не хватает, разработчики, конечно же, добавят это с патчами. **СИ**

Константин Говорун

Luigi's Mansion 2

ЕСЛИ БЫ ВЕЛИКОЛЕПНАЯ LUIGI'S MANSION 2 ВЫШЛА СРАЗУ НА СТАРТЕ 3DS, NINTENDO НЕ ПРИШЛОСЬ БЫ НЕЛОВКО ОБЪЯСНЯТЬ, ГДЕ ИГРЫ И ЗАЧЕМ ПОКУПАТЬ НОВУЮ ПРИСТАВКУ. СЕЙЧАС, КОГДА С ПЛАТФОРМОЙ ВСЕ ХОРОШО, И ГЕЙМЕРЫ РАЗБЕЖАЛИСЬ ПО УЮТНЫМ НИШАМ С ХИТАМИ, ЛУИДЖИ МОЖЕТ БЫТЬ ЧУТОЧКУ ОБДЕЛЕН ВНИМАНИЕМ. ЗРЯ.

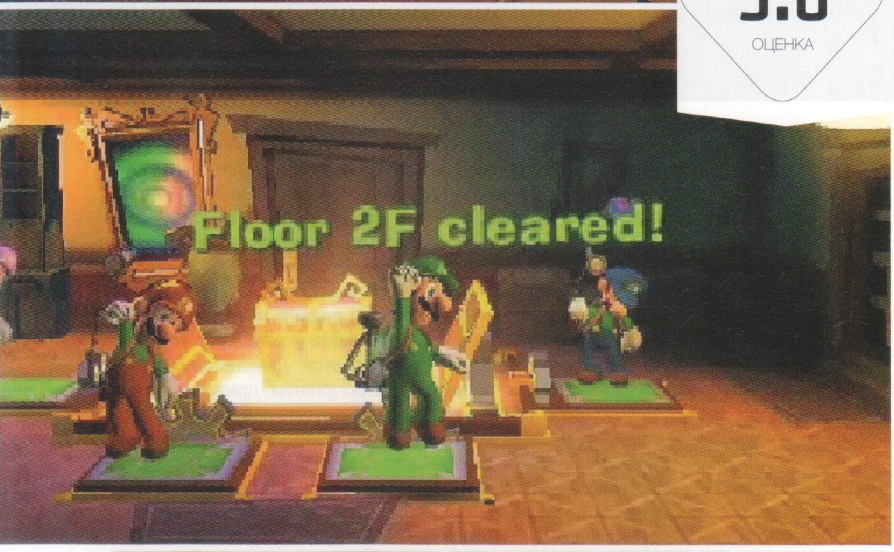
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
3DS



Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** action-adventure **Зарубежный издатель:** Nintendo
Разработчик: Next Level Games **Мультиплеер:** co-op, online **Обозреваемая версия:** 3DS
Страна происхождения: Канада **Дата выхода:** Уже в продаже



9.0
ОЦЕНКА







С Luigi's Mansion знакомы все двадцать человек в России, игравшие в первую часть на GameCube, но и только. Сиквел заимствует из первой части основы механики и дизайна, но вообще никак, даже чуточку не пересекается с другими играми вселенной Марио. Luigi's Mansion – это приключенческая игра об исследовании особняка с привидениями. Наполовину – квест с решением головоломок и едва ли не пиксельхантингом, наполовину – мультяшный GhostBusters с веселым засасыванием призраков в ранцевый полтергаст.

Удивительно, как много классных игровых ситуаций геймдизайнеры смогли придумать, используя очень ограниченный набор инструментов. У Луиджи есть обычный фонарик (для ослепления призраков), инфракрасный (для выявления невидимых объектов) и пылесос. Все. Базовая механика для боев: фонарик парализует призрака, после этого его можно засасывать. Но вот, например, вылетает на вас привидение в солнечных очках. Что делать? Правильный ответ: сначала стянуть очки пылесосом, потом применить фонарик, а потом уже ловить беззащитного гада.

Бои в Luigi's Mansion, однако, довольно просты и, по моим ощущениям, сильно уступают дракам из первой части. Тогда, на GameCube, даже парочка призраков могла противостоять засасыванию – они помогали друг другу или хотя бы направляли Луиджи на препятствия, чтобы заставить его отключить пылесос. В новой игре по-настоящему опасны только боссы, причем настолько, что с первого (и даже второго) раза вряд ли вы одолеете хотя бы одного. Рядовые призраки, скорее всего, смогут вас пару раз ударить, прежде чем вы поймете, в чем особенность данного конкретного вида (чем защищается, как атакует). Впрочем, правильнее сказать, что все бои в игре – это лишь маленькие (или, в случае боссов, здоровенные) головоломки, которые призваны задержать вас на какое-то время, но, конечно, не остановить.

В типичной комнате любого из пяти особняков Luigi's Mansion ваши действия таковы: потрогать каждый интерактивный объект крестиком, обработать пылесосом все, что выглядит засасываемым, просветить инфракрасным фонариком (он называется в игре иначе, но так понятнее) все подозрительные места, сравнить число дверей в помещении с картой и понять, могут ли здесь быть скрытые проходы. Даже если вы и так можете двигаться дальше, стоит проверить, нет ли тут драгоценных камней, золотой косточки или затаившегося призрака-бу, который учитывается в результатах прохождения миссии.

Загадки, как правило, решаются максимально естественно (разумеется, в рамках мультяшной логики). Например, вы видите ведро, которое Луиджи может подсосать

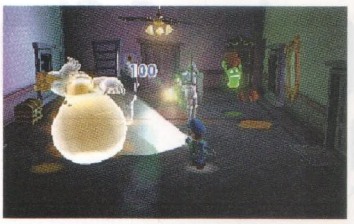
пылесосом и таким образом подобрать. Следующий шаг: подставить его под струю воды из протекающего крана. Затем с наполненным ведром можно встать на напольную плиту, в этом случае веса хватит, чтобы активировать механизм. В другом месте следует полить водой росток, который превратится в цветок с ключом внутри бутона. Очень много загадок построено на огне в лучших традициях новой Лары Крофт. Что-то поджечь, пробежаться с импровизированным факелом к цели и уничтожить преграду – этот прием Луиджи не забывает всю игру. Другие задачи решаются в логике страшилок о домах с привидениями: например, сев на унитаз, герой вполне может быть переброшен в тайную часть ванной комнаты. Третьи – практически задачки на физику, когда нужно что-то оттянуть, потом отпустить и ударить по цели. Наконец в определенный момент Луиджи находит Тоада, о котором надо заботиться, доводя его до безопасного места. Эти сцены сами разработчики сравнивают с приключениями Линка и Зельды, что, конечно, вызывает улыбку. Дескать, каков герой, такова и принцесса.

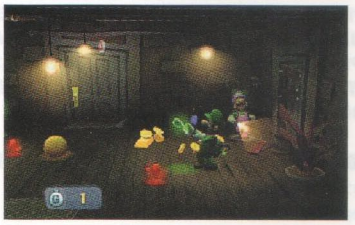
Особенность именно портативной Luigi's Mansion – строгое деление на короткие (минут на 15-25) миссии, в конце каждой из которых герой возвращается на базу, в лабораторию профессора (Галкина в русской версии). Это выглядит немного искусственным, потому что хочется-то пройти особняк целиком, а тут выдергивают каждый раз на самом интересном месте и обычно ни за чем (изредка Галкин дает какое-то новое оборудование). Но такое деление оптимально для прохождения в транспорте, особенно – в японских метро-электричках. Все-таки, Luigi's Mansion – игра портативная, и пробегать ее дома, и большими порциями неправильно. В идеале ее должно хватить где-то на месяц поездок, а то и больше. Пройдя Luigi's Mansion 2 до конца, вы непременно захотите собрать все драгоценные камни и поймать всех бу, открыв секретные уровни.

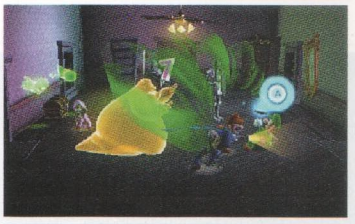
Другое нововведение сиквела – режим мультиплеера, открывающийся после прохождения четвертой миссии. Его суть в том, что четыре разноцветных Луиджи покоряют башню с привидениями (высота в 5, 10, 25 этажей настраивается при создании новой партии) вместе. В одном из режимов они ловят полтерпсов, в другом просто всех призраков подряд, в третьем – на скорость открывают проход на следующий этап. Все коммуникации с друзьями сводятся к стандартным «на помощь!» и «спасибо» (плюс еще две бесполезные реплики). Реально они нужны тогда, когда попадаешь в ловушку. Например, вам на голову нацепляется кувшин, не дающий атаковать врага. В этот момент остается только убегать от призрака, звать на помощь, а когда другой Луиджи стянет кувшин с головы пылесосом – обязательно поблагодарить его. Нельзя сказать, что все это развлечение чертовски гениально само по себе, но как дополнение к основному режиму – прекрасно.

Как ни странно, проще всего сравнивать Luigi's Mansion с сериалом Advance Wars. Последний показал, как можно классно сделать настоящую, глубокую, самобытную стратегию в формате очень простой портативной игры. Luigi's Mansion сделал то же самое с жанром adventure. И если Advance Wars принципиально важна именно двухмерная, спрайтовая графика, то Luigi's Mansion 2 не обойтись без 3D-эффекта. Ведь камера на всех уровнях подвешена сбоку, и для определения глубины весьма удобно включать стереоскопический эффект. С ним и картинка выглядит очень выразительна, и от призраков уворачиваться куда проще. По сути, у игры есть только одна существенная проблема: это сиквел, и его трудно хвалить за то, что он изобрел все это великолепие. Просто продолжил и развил то, что было уже придумано на GameCube, причем отдельными кадрами игры вообще сложно отличить друг от друга.

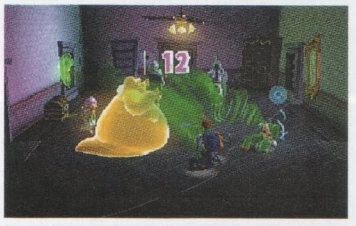
Под конец хочется обратить внимание на великолепный русский перевод, который, очевидно, выполнили люди, адаптировавшие для нас Nintendo Land. Непростую игру слов и фирменный (и очень странный) юмор наверняка было нелегко передать на языке Пушкина, но локализаторам это удалось. Честное слово, проходя Luigi's Mansion 2, я впервые ощутил, что Nintendo (несмотря на все сложности) пришла в Россию, и это прекрасно. **СИ**















МАГИЯ NINTENDO

Очень многие игры пытаются оцифровывать действительность и в прямом (motion capture), и в переносном смысле (современные сюжеты и др). Даже фантастика и фэнтези – все равно продолжение действительности или в будущем, или в альтернативном прошлом. А Nintendo конструирует выдуманную действительность. Делает игры, в которых нет ничего, кроме игр. Даже если там есть дома, люди и пылесосы – это не наши дома, люди и пылесосы, а сущности, названия которых случайно созвучны тем, что мы знаем. Ну вот как в физике есть странные и очарованные кварки, но они на самом деле не странные и не очарованные. Поэтому игры Nintendo нельзя, например, критиковать за сюжет или персонажей, – потому что там нет ни сюжета, ни персонажей в обычном понимании.

Их сложно описывать.

Но еще их совершенно невозможно копировать. Вот есть, например, Call of Duty. Приходит EA, делает Battlefield. А повторить успех Mario не удалось даже Юдзи Наке. То есть сделать игру, где герой прыгает по платформам, несложно. А повторить успех даже на десять процентов – не удается. Luigi's Mansion – не платформер, не игра цикла Super Mario Bros., в ней нет Марио. Но это, как и Pikmin или The Legend of Zelda, игра из реальности Nintendo. Я, честно говоря, никогда не употреблял психотропных веществ, но есть подозрение, что игры Nintendo – они как грибы. Чтобы понять, надо банально взять и попробовать. А попробовав – уже сложно отказаться. Хотя, конечно, бабушки у подъезда будут шептаться – «слышь, Марьванна, вот опять пошел этот, В МАРИО ИГРАЕТ».

Святослав Торик

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate

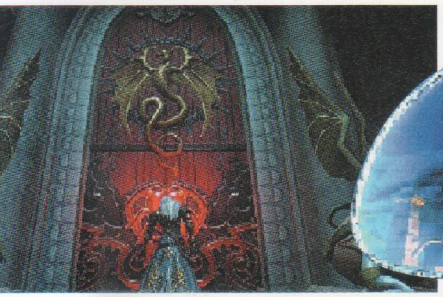
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS

ЛУПИТЬ ДРАКУЛУ НА ПОРТАТИВНЫХ ПРИСТАВКАХ ПОРОЙ БЫЛО ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ НА КОНСОЛЯХ СТАЦИОНАРНЫХ, ПОЭТОМУ РЕШИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕЗАГРУЗКА СЕРИАЛА, СЛУЧИВШАЯСЯ ДВА ГОДА НАЗАД, СКАЗАЛАСЬ И НА КАРМАННЫХ ПЛАНАХ KONAMI. ЗАКАЗ ДАЛИ ТЕМ ЖЕ ИСПАНЦАМ, ЧТО ЗАНИМАЛИСЬ И НОВОЙ СТАРОЙ ИГРОЙ ПРО ЗАМКИ И ВАМПИРОВ. ПОЛУЧИЛОСЬ НАВАРИСТО, ВОТ ТОЛЬКО МЯСЦА МАЛОВАТО.

8.0
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** action.platform.metroidvania **Зарубежный издатель:** Konami
Разработчик: MercurySteam Entertainment **Мультиплеер:** отсутствует **Обозреваемая версия:** 3DS
Страна происхождения: Испания





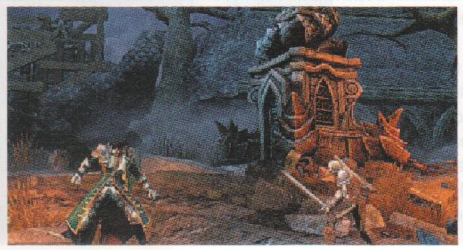




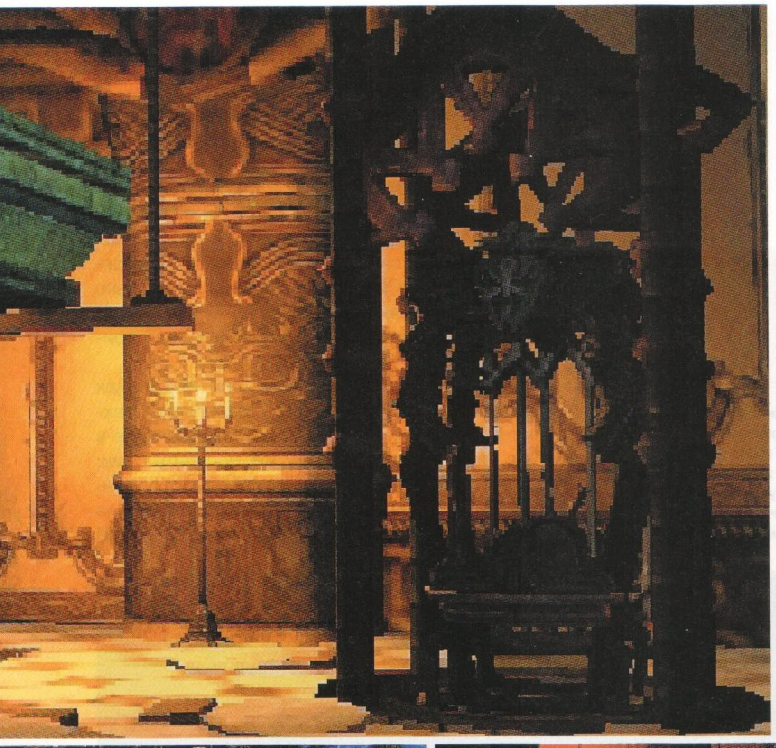


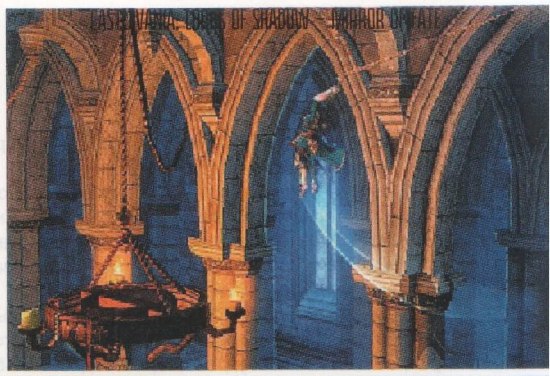
▸ Вовремя поставленный блок заставит противника на некоторое время раскрыться – и вот тут хлестать его, хлестать что есть мочи!









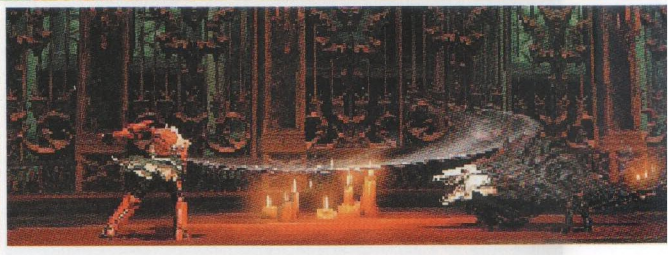


▼ Противника можно поймать в недобитом состоянии, чтобы исполнить красивую казнь. Она не только дает больше опыта, но и восстанавливает немного маны, несмотря на условие, что если у тебя активирована магия, то мана не пополняется.









Румынским кровососам уже устраивали переосмысление. В 1997 году вышла Castlevania: Symphony of the Night для PlayStation, которая вселила уверенность в сердца фанатов, разошлась немыслимыми тиражами и стала наиболее высоко оцененной игрой серии. Секрет успеха оказался прост: японцы взяли свою же концепцию из более ранней Castlevania II, добавили туда RPG-элементов, расширили влияние Metroid (с тех пор поджанр и называют Metroidvania) и получили на выходе разнообразный, хорошо структурированный исследовательский экшн с прокачиваемым сыном Дракулы в главной роли.

Поклонники серии обвиняют MercurySteam в том, что она сделала бледный римейк SotN, но в действительности это не совсем так. Испанцы явно изучали опыт коллег, предлагали свои идеи, но продюсеры настаивали на том, чтобы максимально повторить формулу «исследуй, находи новые инструменты, возвращайся». К счастью, разработчикам удалось избежать нудного бэктрекинга, присущего всем «метроидваниям», поэтому большинство комнат вы пройдете лишь единожды, если только не планируете охоту на каждый кусочек контента.

Более того, игра теперь поделена на три независимых части; каждая томится в неге своего собственного таймлайна, и лишь в конце все три сходятся в одной точке – Саймон Бельмон, Тревор Бельмон и еще раз Тревор Бельмон, но уже воскрешенный под именем Алукарда. Все слишком просто, чтобы запутаться, хотя ролики с напыщенными речами и претендуют на многозначительную таинственность (пустое: Shinobi 3DS им все равно не переплюнуть). Каждому персонажу предстоит пройти свой набор связанных друг с другом этапов, причем в некоторых эпизодах Саймон и Алукард встречаются друг с другом, но, к счастью, обходится без драки.



От ролевой системы с кучей циферок, выбиваемой из монстров экипировки, фамильяров и употребляемых расходников MercurySteam отказалась. Дизайнеры сосредоточились на прыжках, головоломках и элементах «метроидвании». В угоду публике все три компонента заметно упростили: ловкость рук и логическое мышление не помешают, но в принципе с игрой справится и неуклюжий второклассник. Исследователям логова Дракулы помогают заметки: любую дверь, которую без спецспособности не открыть, можно промаркировать на карте, чтобы впоследствии вернуться и отомкнуть сундук с увеличителем линейки здоровья или свитком, проливающим капельку света на очередную тайну зловещего замка.

В Mirror of Fate заметно влияние не только последнего перезапуска Castlevania. Тот же сундук с увеличителями (здоровье, мана, спецоружие) и формой, и анимацией открытия здорово похож на своих коллег из God of War. Точно так же о борьбе Кратоса с мифическими существами напоминают и щедрые удары цепью на пол-экрана. Здесь нет комбо сложнее, чем «зажми L, потом нажми и удерживай X», хотя есть шикарные чередования джаглов и избиения уже непосредственно в воздухе. Одолеть толпы умертвий помогает волшебный плащ со встроенным призраком или превращение в вервольфа, святая вода или стая летучих мышей. У каждого из трех персонажей свой фирменный на-

бор шпаргалок, а вот отмыкаемые с каждым уровнем приемы передаются по наследству по ходу игры.

Битвы с боссами также не представляют особой сложности: во-первых, разработчики милостиво отмечают чекпойнтами фазы битвы (инфернальное читерство – уровень здоровья-то восстанавливается), во-вторых, паттерны довольно стандарты, и неожиданностью может стать лишь внезапный переход в QTE. Причем если в первых двух эпизодах даже такие моменты скудны и редки, то в третьем разработчиков как будто накормили двойным бюджетом – количество катсцен и QTE буквально удваивается, в том числе и качественно. Увы, этот душ контрастный – сюжетные ролики выполнены в совершенно ином стиле, модели топорные, синхронизация губ отсутствует, а совершенно идиотский акцент грубо выбрасывает игрока из атмосферы мрачного слэшера. Почему нельзя было сделать ролики прямо на движке, озвучив их нормальными актерами?

Возможно, потому что при включенном 3D на сложных сценах легко заметить падение FPS. Это связано с тем, что изначально Mirror of Fate разрабатывалась для домашних консолей, и лишь год назад было принято решение «упростить» ее для Nintendo 3DS. Испанцы начали избавлять свой движок от лишнего, но так и не успели оптимизировать его. Это сказывается не только на скорости, но и на общем качестве: у игры очень высокая детализация объектов, намного выше любого трехмерного продукта для портативных платформ; при этом сглаживание в сценах отсутствует, в результате чего возникают «лесенки», ломаные линии, а также гостинг и прочие неприятные глазу артефакты. Кроме того всю роскошь текстурированного трехмерного окружения на маленьком экране 3DS рассмотреть очень сложно, а 3DS XL под рукой, к сожалению, не оказалось. С движком связаны и долгие загрузки уровней в память приставки. Причем раздражают не столько переходы между комнатами, сколько досадное осознание ошибки, когда ныряешь не в ту дверь – ждать ведь придется вдвое дольше!

И все-таки пройти мимо Castlevania для 3DS никак нельзя. Прошлый год не баловал нас красивыми трехмерными платформерами, а в 2013-м крупных релизов в жанре вообще не намечается. К тому же, посудите сами: где еще можно похихикать над эмо-Алукардом, завалить почти во всех смыслах суккуба и посмотреть на шикарные трехмерные интерьеры и экстерьеры замка Дракулы? **СИ**

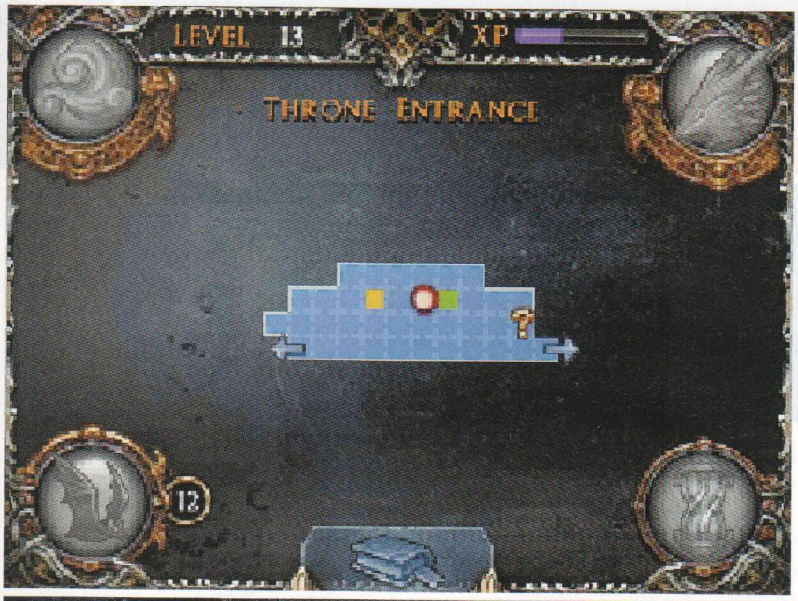
▼ Карта максимально информативна: показывает, где находятся все фонтаны, пополняющие здоровье или ману, а также указывает, если где-то замечен бонусный сундук или свиток.











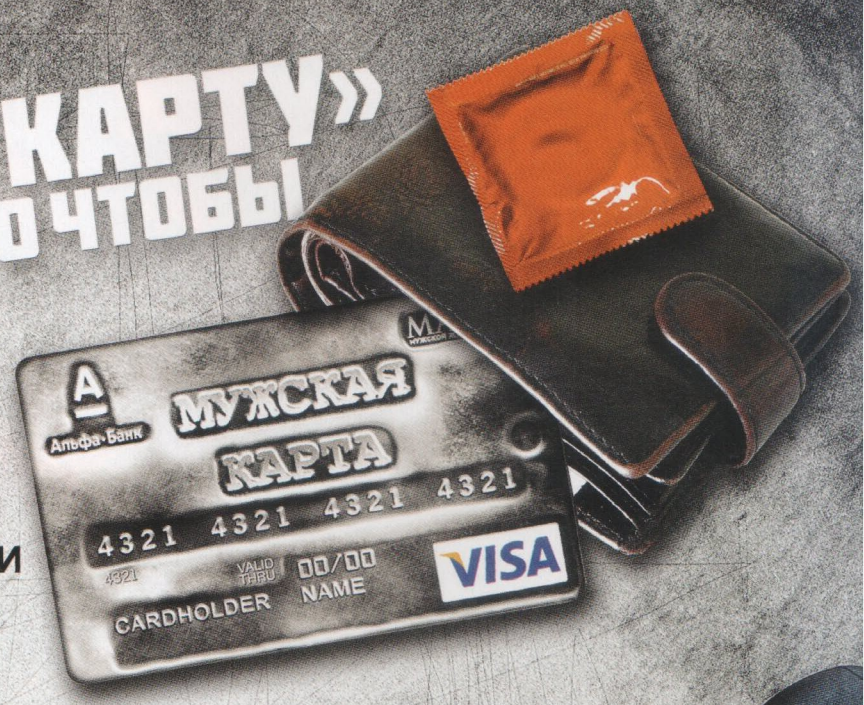


Некоторые этапы просто хочется рассматривать. Ну как можно поставить в один ряд с этой красотой однообразные фоновые картинки Symphony of the Night?





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

на правах рекла

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

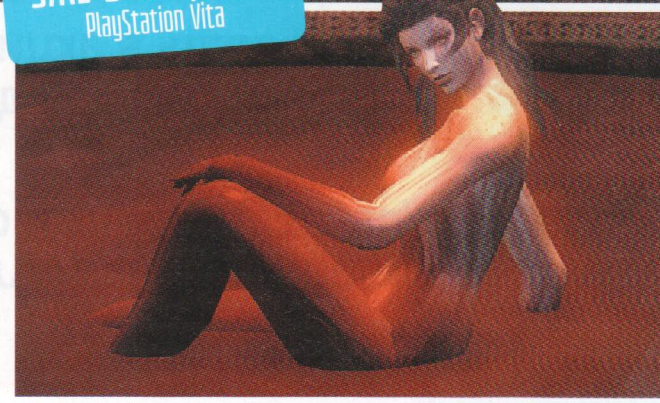
Евгений Закиров



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

Ninja Gaiden Sigma 2 Plus

В ТВОРЧЕСКОМ ОБЪЕДИНЕНИИ TECMO KOEI НЕ ВСЕ СПОКОЙНО, И НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА Я НЕОДНОКРАТНО ПОДНИМАЛ ЭТУ ТЕМУ. ДЕСКАТЬ, ПОЧЕМУ ОДНИ (KOEI) ДЕЛАЮТ МНОГО И ПО ВОЗМОЖНОСТИ КАЧЕСТВЕННО, А ВТОРЫЕ (TECMO) МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО УНИЧТОЖАЮТ ВСЕ, К ЧЕМУ ПРИКАСАЮТСЯ? НАЙТИ ОТВЕТ НА ПОСТАВЛЕННЫЙ ВОПРОС НЕПРОСТО (ИСКЛЮЧАЯ ОЧЕВИДНОЕ – ХАЯСИ НИЧЕГО НЕ УМЕЕТ И ГОНИТЕ ЕГО ТРЯПКАМИ, НО НЕ СТАНЕМ ОПУСКАТЬСЯ ДО УРОВНЯ АНОНИМНЫХ ОРАТОРОВ В ИНТЕРНЕТЕ). ОДНАКО ДО СЕГОДНЯШНЕГО ДНЯ ВСЕ НЕУДАЧИ TECMO БЫЛИ СВЯЗАНЫ ИМЕННО С ПОПЫТКАМИ ПРОИЗВЕСТИ ЧТО-НИБУДЬ НОВОЕ, СВЕЖЕЕ, В ТО ВРЕМЯ КАК СЧИТАЛОСЬ, ЧТО ПРОШЛЫЕ ЗАСЛУГИ ХАЯСИ (SIGMA-ВЕРСИИ) В ЦЕЛОМ ХОРОШИЕ И ЗАСЛУЖИВАЮТ ВНИМАНИЯ. ДО СЕГОДНЯШНЕГО ДНЯ. СЕГОДНЯ НАДО ПЕРЕДУМАТЬ.



▲ Показывать обнаженную женскую грудь, выделяя соски таким образом, чтобы цензура не могла докопаться – это скилл, который Team NINJA разрабатывали почти десять лет назад при поддержке Microsoft.

Единственный идеальный во всех отношениях способ пройти Ninja Gaiden 2 в ее совершенном виде – это приобрести оригинал на Xbox 360. Если вы имели опыт общения с Sigma-версией, то в курсе про странную цензуру, периодические зависания, переработанный баланс, в котором прибавилось много случайного, но при этом игрок чувствовал себя сильнее – уровень сложности позволял чаще ошибаться и реже за это расплачиваться. Ninja Gaiden Sigma 2 – порт сиквела для PlayStation 3 – называли улучшенной, расширенной версией. На первый взгляд именно так все и было: дополнительные персонажи и режимы игры, боссы, такого рода мелочи производили положительное впечатление. Правда раскрывалась только после прохождения, но опять же – если вы не видели ликантропов в оригинале, то не смогли бы сравнить сцену и понять, что раньше трава была все-таки зеленее.

Ninja Gaiden Sigma 2 Plus – это уже второй по счету порт сиквела, но на этот раз для портативной платформы. Предыдущий опыт восприняли без энтузиазма, но сиквел ждали, причем не в последнюю очередь из-за провальной третьей части. Тогда рецензенты любили писать:

СТРАНА ИГР

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК

5.0
ОЦЕНКА







Платформа: PlayStation Vita **Зарубежный издатель:** Tecmo Koei
Российский дистрибьютор: не объявлен **Разработчик:** Team NINJA **Мультиплеер:** отсутствует
Обозреваемая версия: PlayStation Vita **Страна происхождения:** Япония

хотите Ninja Gaiden – купите вторую часть, а это позорище оставьте в покое. Что ж, вот он, казалось бы, самый удобный способ попробовать то, что все нахваливали. Одна загвоздка, про которую забывают предупредить: это крайне неудачный порт не самого хорошего порта (порт, порт, порт, ничего нового!). И да, выглядит все точно как звучит: "проблемы в квадрате".

Однако прежде чем перейти к тому, почему долго играть в Ninja Gaiden Sigma 2 Plus не хочется, и что опять не так сделали разработчики с балансом, следует остановиться на куда как более важном вопросе: почему играть не получится в принципе. Это первая на моей памяти игра для PSV, которая так часто и смело убивает консоль (к счастью, временно). Первый раз она прописала фантастическую ошибку в середине первого же уровня: консоль показала страшный черный экран с мелкими белыми пиксельными буковками и ушла в десятиминутную кому, после чего написала код неизвестной мне ошибки. Затем она повторила процедуру уже в конце уровня. С тех пор Ninja Gaiden Sigma 2 Plus регулярно вгоняла меня в ужас, вырисовывая все новые и новые ошибки и наотрез отказываясь работать стабильно. Из последних причуд – я оставил игру в спящем режиме, а когда вернулся, то увидел, что консоль жалуется на отсутствие карты памяти (которую я не вынимал с покупки PSV); спустя полчаса и пару перезагрузок она все-таки ее нашла. И все равно: каждый раз, когда я запускал ее снова, то боялся, что вот сейчас она схлопнется и накроет саму платформу. Если бы не личный интерес к деталям порта и необходимость написать

ЭТО ПЕРВАЯ НА МОЕЙ ПАМЯТИ ИГРА ДЛЯ PSV, КОТОРАЯ ТАК ЧАСТО И СМЕЛО УБИВАЕТ КОНСОЛЬ (К СЧАСТЬЮ, ВРЕМЕННО)

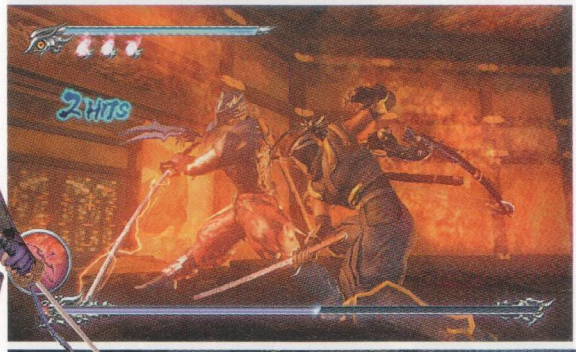
рецензию, я отнес бы картридж в магазин и попросил бы деньги обратно, потому что все, что будет написано далее, мне как покупателю уже было бы не столь важно – игра не работает, патча для нее нет, я нервничаю, когда из-за нее отключается PSV, что это вы такое мне продали?

И это не единственные технические проблемы. Выглядит новинка неплохо – недостаточно хорошо, чтобы сравнивать с оригиналом, но получше некоторых других игр на платформе. Однако она чудовищно тормозит вне зависимости от того, что происходит на экране. Рю сворачивает за угол или прыгает от стенки к стенке – кто-то невидимый отжирает кадры. Рю разрезает демонов только что найденным огромным мечом в музее при статуе свободы – и это похоже на слайдшоу в ключевых моментах. Игра подгружает информацию на пустом месте: происходящее может замереть, а экран омрачить иконка загрузки просто посередине улицы, которую перебегал главный герой. Отключение режима жестокости с разлетающимися по стенами мякишами плоти ничего не исправляет. Более того, когда все становится совсем плохо, и движок не успевает выгрузить объекты и заменить фокусное расстояние, происходит страшное: все объекты на переднем плане



▸ В версии для PSV есть и кровь рекой, и расчлененка. Возможно, эти красоты придется отключить, чтобы хоть как-то излечить проседания FPS.

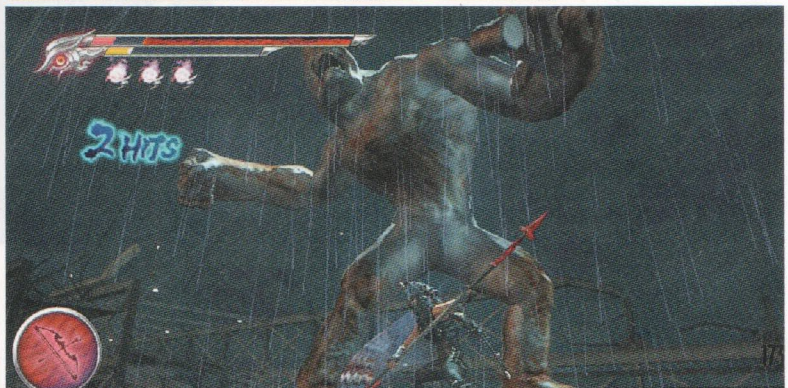








▲ Миссии для совместного прохождения стали бессмысленными. Почему? Потому что из игры убрали мультиплеер. Со-оп с компьютерным напарником – это какое-то совершенно фантастическое и больное восприятие реальности.









ской силы Team Ninja. (Это во всех отношениях спорное авторское утверждение является личным мнением и не претендует ни на что большее, оно продиктовано обидой за безобразно испорченную игру и не несет в себе оскорбительного смысла для названных игр) В оригинале были только миссии за Рю, в Sigma же добавили несколько дополнительных – за Рэйчел, Момидзи и Аянэ. Поэтому-то от сравнений никак не отвертеться: они вклиниваются в просчитанный ритм игры, пытаются подражать и ничегошеньки у них не получается; все напоминает ситуацию, когда за скончавшегося писателя дописывали главы огромного романа какие-то совершенно посторонние люди – фальшивка видна сразу, никак ты ее не спрячешь.

Оригинальная Ninja Gaiden 2 не просто обладала зрелищной, сложной, нагруженной возможностями под завязку боевой системой, но и старалась при всем этом сохранять баланс – в техническом плане, в сюжетном и так далее. Итагаки бил в самую суть, он мастерски выстраивал слэшер, совершенно точно представляя, что будет нужно игроку во время первого прохождения, что ему понадобится во время повторных забегов, на что он обратит внимание поначалу, что его отвлечет, как его можно развлечь. Откровенно говоря, я не задумывался над этим вплоть до выхода третьей части Ninja Gaiden,

(включая героя, который может прямо вот носом уткнуться в камеру и смотреть на игрока невинными глазами) размываются беспощадным пикселизованным блюром и не видно вообще ни черта, особенно если объектов в кадре много и они сражаются. Ситуация становится совсем кошмарной в миссии в Москве: открытые пространства, множество противников, в том числе и довольно крупных, – все это заставляет показатель FPS проседать ниже отметки в тридцать кадров; на Xbox 360 держали все 60 – и даже играя последний раз бог знает сколько лет назад, я все равно увидел, насколько страшна разница.

Если вы видели трейлеры игры и вам понравилось, то приготовьтесь изобразить удивление повторно – потому что все заставки в игре ни что иное, как записанное заранее видео, то есть те же трейлеры не всегда хорошего качества. С другой стороны, это неоднозначный момент. Да, такой подход вызывает смех, если игрок использует дополнительные костюмы, да и качество могло бы быть получше, но с точки зрения геймплея не меняется ничего – заставки они и есть заставки, их все равно можно только смотреть. Пожалуй, уязвленными в этом отношении могут почувствовать себя только бывшие сотрудники Team Ninja, но какой с них теперь спрос.

Оптимисты могут подумать: хорошо, технические ошибки наверняка в будущем исправят патчами, и тогда это будет самая полная версия Ninja Gaiden 2. И ошибутся. На примере второй Sigma очень удобно объяснять, каким чутьем и умением, талантом обладал Итагаки, какой бездарностью был и остался Хаяси, и почему другие современные представители жанра (включая и Devil May Cry, и Metal Gear Rising) в подметки не годятся вершине творче-







▲ Все заставки в игре записаны заранее, поэтому дополнительные костюмы героев в них не отображаются. И хотя это обидно, понять можно.

и только после прохождения Razor's Edge, сев за Sigma 2 Plus, я осознал, что Team Ninja старого образца были потрясающими перфекционистами во всем, даже если это имело весьма сомнительное значение в жанре. Скажем, локации у них на самом деле огромные, разнообразные, и как бы ни выглядели – будь это летающая крепость, замок, канализация, город – нигде, никогда, ни при каких обстоятельствах у игрока и мысль не промелькнет в голове, что это "комната". И что когда он зачистит "комнату", то просто перейдет в следующую, где все это повторится. Это все стандартные декорации, которые может быть чуть четче чем в других играх выглядят, но и они оказываются частью спектакля, и им режиссёр уделяет внимание. Простые приемы, сложные последствия: Рю забегает в построенный в азиатском стиле домик, доходит до веранды, прорезает бумажную дверь, перебегает по стене и оказывается на крыше, где его уже жду два ниндзя из клана паука. Коридор узкий, не развернуться, но камера стоит идеально – в том самом месте, где и должна, чтобы игроку было удобно обороняться и искать брешь в обороне противника, и чтобы он не выпускал из виду локацию, и чтобы все происходящее напоминало фильм. Не тот голливудский фильм, где все прыгают с крыши и надо кнопочку нажать обязательно, но такой, какой смотришь будто перенесшись в детство – герой кажется крутым и сомнений в нем не возникает, ты нервно ерзаешь на стуле и время от времени люди рядом ловят на твоем лице по-настоящему детское удивление, восхищение, эйфорию. Рю блокирует один выпад, второй, пробует контратаковать на третьем, но приходится делать кэнсел через бросок сюрикена (здесь бессмысленно – рекавари занимает слишком много времени), особенно сильный удар, сталкиваются два меча, перед глазами проскакивают взблески, искры, герой делает шаг назад – и проваливается в дыру в полу. Это выглядит естественно и безумно классно. И вот новая локация – тоже коридор, но просторнее, тут иначе расставлены объекты. После ожесточенной схватки дают передохнуть. Здесь вообще нет такого – чем дальше вперед, тем больше противников. Но я не переставал удивляться новому для себя открытию: насколько же старая команда Team Ninja хорошо во всем разбиралась, как же им удавалось так ловко чередовать локации и игровые ситуации. Джунгли в Ninja Gaiden 2 – это как если перевернуть боевую систему с ног на голову, и вот уже следующий уровень – и опять все по-другому. Но это у Рю. А что у девиц? Огромный коридор, огромная комната, сто противников, босс. Кому-то должно быть очень стыдно. Кто-то за все время работы в Team Ninja не научился вообще ничему.

ОРИГИНАЛЬНАЯ NINJA GAIDEN 2 НЕ ПРОСТО ОБЛАДАЛА ЗРЕЛИЩНОЙ, СЛОЖНОЙ, БОЕВОЙ СИСТЕМОЙ, НО И СТАРАЛАСЬ ПРИ ВСЕМ ЭТОМ СОХРАНЯТЬ БАЛАНС – В ТЕХНИЧЕСКОМ ПЛАНЕ, В СЮЖЕТНОМ И ТАК ДАЛЕЕ



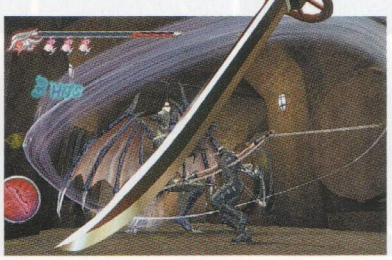




Дополнительные миссии – Tag Missions – в игре все-таки есть, и именно из-за них невозможно получить платину. Они достались в наследство от PS3-версии, но с учетом нового баланса стали неоправданно сложными, почти непроходимыми – особенно там, где приходится сражаться одновременно с несколькими боссами. Но самое странное: их нельзя проходить онлайн с другом. То есть то, что было изначально задумано как вариация мультиплеера, стало просто комнатной резней с ботами.

В игре также есть два новых режима прохождения миссий по-отдельности, но ни один из них не заслуживает внимания – это отписка, что-то ради количества, и только.





Но к чему тут Devil May Cry и Metal Gear Rising? Они нужны для понимания, простите, дзэна в геймдизайне. В первом случае Данте получает все умения и соответственно раскрывает все свои таланты, на мой вкус, слишком уж медленно. Туториал растянут на сюжетные миссии, и в первых уровнях герой не может сделать простейших вещей, которым его учат позже. В Ninja Gaiden 2 боевая система сложнее многократно, но как раз ее тонкостям никто не обучает – говорят, мол, блокируй атаки, а не то порежут быстро, и все. Игрок должен сам, постоянно защищаясь и отступая, понимать, чем один противник отличается от другого, какой ритм боя важен в сражении с другими ниндзя, с ликантропами, с демонами, да с кем угодно. Но ему все доступно с самого начала. То же самое касается акробатических трюков – этому его научат свитки, но можно действовать и без них, потому что Рю всеми навыками обладает изначально, и задача повествования в данном случае – просто подкинуть игровую ситуацию попроще, после которой геймер бы все понял и дальше думал бы самостоятельно.

Тут можно возразить: а как же новое оружие? Ведь тут две трети прохождения в каждом уровне по оружию дают, а то и по два! Да, но при этом каждый новый экземпляр до самого высокого уровня сложности – это не более чем бонус, потому что всю игру можно пройти не выпуская из рук меч. Если вы используете тонфы, косу, шест, два клинка, да что угодно, то должны понимать – это скорее для того, чтобы вам не скучно было тысячу раз перепройти игру, чтобы боевая система в принципе не могла устареть или наскучить. Но когда приходит осознание всего этого? Уже после прохождения, причем не первого. Здесь-то как раз и уместно сравнение с Metal Gear Rising, где дополнительное оружие есть и оно тоже классное, но в нем совершенно не чувствуется необходимости, оно с самого начала кажется симпатичной игрушкой для баловства, которую надо еще и дополнительно прокачивать, следовательно, уделять внимание тому, что появилось раньше. А в Ninja Gaiden 2 все не так. Там все взаимосвязано, и зачастую получается, что следуешь логике разработчиков даже не до конца понимая ее – они будто знают, какие идеи возникнут сначала и какие потом, в зависимости от этого выстраивают всю игру.

Вернее, выстроили – в версии для Xbox 360. Ninja Gaiden Sigma 2 Plus – это, для наглядности, как если лечить перелом ноги, сломав обе ноги больному, раскрошить их, собрать, подождать пока заживет, и сломать снова. Баланс порта для PS3 был сломан: "сделали проще", понавтыкали боссов и новых противников, игру в итоге можно было пройти, но больше по удаче – математика и risk\reward из боевки вымели начисто. В Plus-версии решили снова сделать "сложно", но не вернули все как было на Xbox 360, а зачем-то стали править вариант на PS3. Получился голем: более-менее близкие к оригинальному видению моменты проходятся по старым схемам, но все новое заставляет свирепеть, особенно на повышенных уровнях сложности. Впрочем, все не так плохо, как в Razor's Edge. Играя в Ninja Gaiden Sigma 2 Plus, можно получить исчерпывающую информацию о том, что именно делает обе версии Ninja Gaiden 3 отвратительными. Офскрин-прожектайлы, рандомное использование самых сложных по мнению Итагаки противников – наемников с ракетницами и автоматами, случайное появление противников в кадре – там они появляются из ниоткуда, как будто это какой-нибудь Dynasty Warriors. Здесь же визуально каноны соблюдены. Если противник маг, летает и телепортируется, то до появления прожектайла игрок должен услышать его буддийскую молитву, затем увидеть след на полу, и только после этого из земли поднимется столп пламени. Рю способен увидеть, как синоби перепрыгивают через забор настолько далеко, что их почти и не видно – и вот они бегут, приближаются, и за это время надо придумать как с ними драться. Огромные пауки? Они могут преследовать Рю всего десять, двадцать секунд – но один раз услышав цокот металлических, остро наточенных паучьих лап, его уже никогда не забудешь.

NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS – ЭТО, ДЛЯ НАГЛЯДНОСТИ, КАК ЕСЛИ ЛЕЧИТЬ ПЕРЕЛОМ НОГИ, СЛОМАВ ОБЕ НОГИ БОЛЬНОМУ, РАСКРОШИТЬ ИХ, СОБРАТЬ, ПОДОЖДАТЬ ПОКА ЗАЖИВЕТ, И СЛОМАТЬ СНОВА

Мне бесконечно жаль, что так происходит. Ninja Gaiden 2 – великолепная, образцовая игра, которую я променял бы на все остальные новинки в жанре. Не все разделяют это мнение, но я даже рад тому, что сиквел портируют на разные платформы, потому что это дает дополнительный повод пройти ее еще много раз, и потому что так о ней узнает еще больше людей. Поэтому особенно больно было видеть Sigma 2, и невыносимо само существование Sigma 2 Plus. То, что могло стать блестящей возможностью сделать лучше, почему-то используется как шанс все разрушить, сломать, испортить. И ладно, если бы речь шла о перезапуске сериала, если бы Ninja Gaiden отдали в руки другим людям. Так нет же: оказывается, даже те, кто работал еще над оригиналом, будто не понимают, что делают плохо – и не умеют сделать хорошо. Но и это можно было бы простить. Мешают успокоиться многочисленные, самые злые и непростительные технические ошибки. В настоящем виде я побоялся бы советовать эту игру кому-нибудь из друзей – просто ясно понимая то, что она может убить портативную консоль. Лучше дождаться первых патчей. А еще лучше – раздобыть оригинал для Xbox 360. Никому не нужны дополнительные миссии за полуголых баб – нужен выдающийся слэшер. А он есть только в «ваниле». **СИ**



◂ Включенные в игру миссии за других персонажей показывают разницу между тем, что делали Team NINJA раньше, и тем, что делали последние годы.

▾ В Ninja Gaiden 2 очень много разного оружия, которым надо учиться правильно пользоваться.













Андрей Окушко

The Showdown Effect

УСТАВ ОТ БЕСКОНЕЧНЫХ DLC К MAGICKA, ЕЕ АВТОРЫ ИЗ ARROWHEAD GAME STUDIOS РЕШИЛИ ПОРАЗВЛЕЧЬСЯ И СДЕЛАТЬ ЧТО-ТО НЕ МЕНЕЕ НЕОРДИНАРНОЕ. И КОГДА СКОЛЬКО-ТО ТАМ ВОДЫ УТЕКЛО, НА СВЕТ ПОЯВИЛСЯ THE SHOWDOWN EFFECT – МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ ЭКШН В СТИЛИСТИКЕ КОНЦА 80-Х.

Платформа: Mac OS, Windows **Жанр:** action.MMO.third-person
Зарубежный издатель: Paradox Interactive **Российский издатель:** не объявлен
Разработчик: Arrowhead Game Studios **Мультиплеер:** до 8 игроков **Обозреваемая версия:** PC
Страна происхождения: Швеция

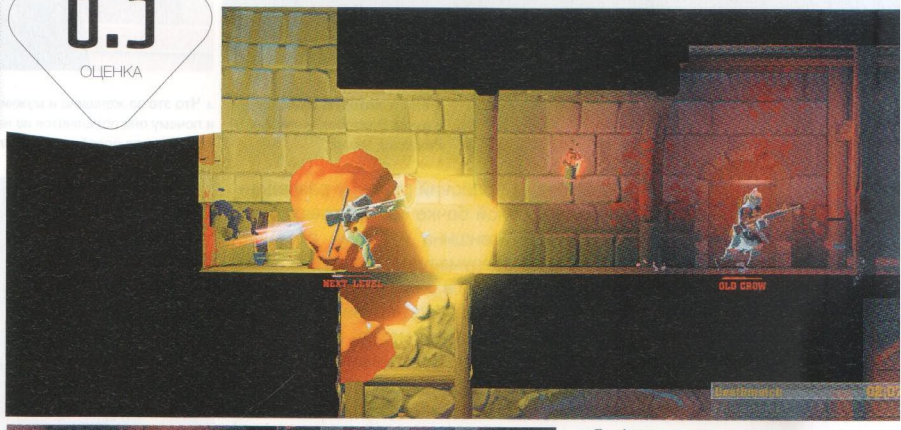
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Mac OS, Windows

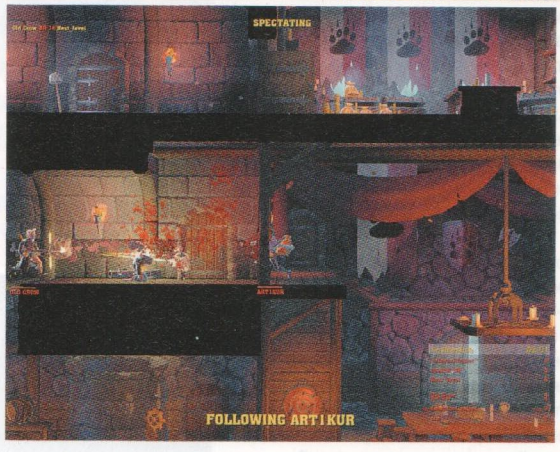
6.5
ОЦЕНКА



▲ Прошлого «одиночку» только что прикончили, на очереди следующая жертва в аттракционе «я против всех».

▼ Увернуться от ракеты можно, если вовремя среагировать. Тренируйтесь – и точно научитесь!





◀ Графика вполне прилична, а уж объем кровищи удовлетворит и изголодавшегося вампира.

Главная проблема The Showdown Effect – о ней почти никто не знает. Прошедший почти незамеченным релиз привел к пустоте серверов. Причем и серверов-то как таковых нет, игра работает по технологии p2p, то есть каждый может стать принимающей стороной и создать матч для друзей или для всех желающих. К слову, без товарищей тут скучно – часть «мини-серверов» закрыты паролями, другие находятся слишком далеко, а всего в часы пик проходит максимум 8-10 игр. Теперь возьмите калькулятор (или посчитайте в уме), каковы шансы найти хоста с желаемым режимом и свободными местами в матче? Подсказка: не нулевые, но и не пятидесятипроцентные. Как повезет.

Зато если удача повернется не филейной частью, вы попадете на одну из карт. И сразу же пострадаете от опытных противников: приноровиться к управлению The Showdown Effect с первого раза почти невозможно. За каждое действие отвечает отдельная кнопка – бегаем по A и D, катимся по земле при помощи S, а подбираем валяющиеся предметы клавишей E. Да, совсем забыл сказать, это честное 2D – забудьте о третьем измерении, все как в стареньких автоматах (даже экран стилизован под них и надпись «бросьте монетку» присутствует). Лично мне внешний вид и геймплей чем-то напомнили незабвенную Lode Runner, только многопользовательскую и с пушками.

Научиться стрелять тоже непросто – по привычке целясь в сторону бегущего врага, чаще промахиваешься, чем попадаешь. Разгадка проста: надо наводить точно на фигурку, иначе пули и прочие снаряды летят черт знает куда. Хорошо хоть на обучающих картинках этот вопрос разбирается, но народ-то мануалы читать не любит (причем любой народ, не только русский). Так и бегают новички с оружием наперевес, изредка спамя в чат вопросами «почему я все время промахиваюсь?».

Зато за действиями опытных солдат наблюдать одно удовольствие. Вот герой с ракетницей наперевес скользит по полу, на секунду останавливается, прицеливается и отправляет в небытие подбегающего неприятеля. Вот девушка с катаной подпрыгивает и с размаху наносит смертельный рубящий удар. Вот автоматчик разбегается, взлетает в воздух и скользит по стене, поливая огнем подбегающих врагов. Вот «папка» подбирает мешок с деньгами, закрывается им от огня, подходит поближе и расстреливает паникующего бойца в упор. Темп событий в The Showdown Effect просто бешеный, и выдерживают его не все.

А кто выдержит, рано или поздно откроет для себя почти все вещички из магазина. По правде говоря, самое ценное, что там есть – четыре дополнительных героя. Остальное так, баловство, в основном для кастомизации персонажей. С режимами поинтереснее, если решитесь попробовать, настоятельно рекомендую «One Man Army», где один отбивается ото всех, когда же погибает, становится одним из этих всех. А его место достается следующему в очереди. Новинкой не назовешь, но реализовано прекрасно. Да и вообще игра хороша как расслабляющее средство после трудного дня. Но чем-то большим ей стать вряд ли суждено. **СИ**

ВЫБЕРИ МЕНЯ

Различий между персонажами, под личинами которых мы уходим в бой, два. Первое: внешность (трудно спутать девушку с катаной и брутального мужика с пулеметом). Второе: спецспособность, которая у каждого одна. Уже упомянутая девушка, стоя недалеко от получивших урон противников, восстанавливает здоровье, бывший боец Delta Force разбрасывает гранаты, а «рожденный в Австрии, но переехавший в Америку воспитатель детского сада» (угадайте, на кого намек?) пользуется недолговечным персональным щитом.



Евгений Закиров

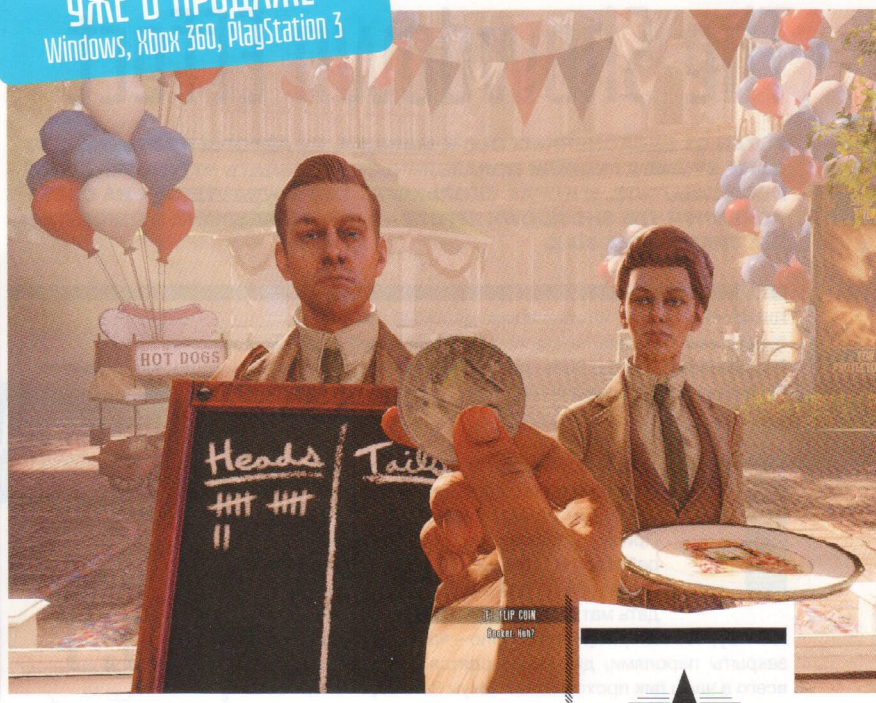
BioShock Infinite

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, Xbox 360, PlayStation 3

КАПСУЛА ВЗМЫВАЕТ В НЕБО, НАБИРАЕТ ВЫСОТУ, ИДЕТ ОТСЧЕТ. ЖЕНСКИЙ ГОЛОС: «АЛЛИЛУЙЯ». ПЕРЕД ГЛАЗАМИ ОТКРЫВАЕТСЯ ПАНОРАМА ЗАТЕРЯННОГО В ОБЛАКАХ ГОРОДА КОЛУМБИИ.



▲ Книга, которую сжимает в руках Элизабет, написана Розалинд Лютес.



▲ Что это за женщина и мужчина под одной фамилией – Лютес – и почему они появляются из ниоткуда можно узнать в самом начале, еще до освобождения Элизабет. Вернее, получить намек.

СТРАНА ИГР

ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
ЗА САУНДТРЕК

10
ОЦЕНКА

На дне: бедный рабочий район, у разведенного в железной бочке костра греют руки чернокожая женщина и белый ребенок, под мостом обезумевшие, голодные люди разбивают один из в обилии разбросанных по городу американской социальной и политической мечты автоматов, стоящий на ящиках негр нескладно излагает божественные откровения собравшейся толпе людей без настоящего, прошлого и будущего, обреченных на существование здесь до тех, пока третья сила не толкнет их сапогом в спину навстречу еще более чуждым представлениям, мечтам, идеалам, совершенно точно не их собственным и потому бессмысленным, а в перспективе – фатальным. Вмешательство или невмешательство равнозначны: беднякам можно дать еду сейчас, надорвать реальность, сыграть роль создателя, творца, Бога, но это не утолит голод и ничего не исправит. Зеленая стрела, словно извивающаяся в нетерпении змея, быстро ползет к переходу к катастрофе, но это искушение надо суметь перебороть.



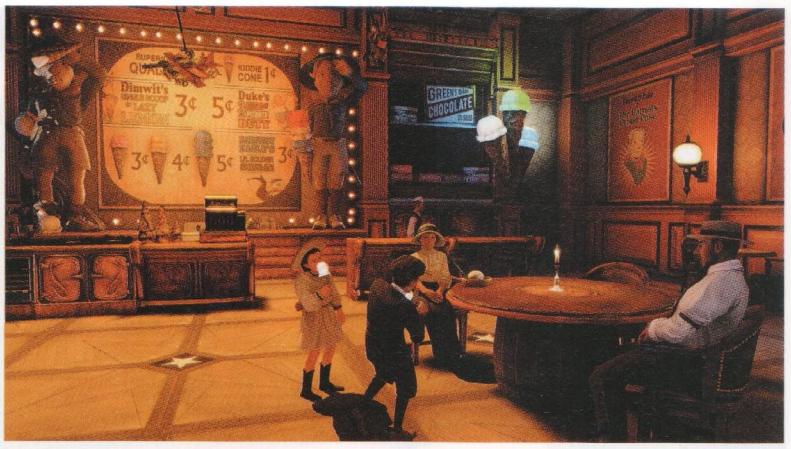
Подворотня, чернокожая женщина провожает тревожным взглядом, ребенок не отрывает глаз от мужчины, но вот уже слышен голос – что-то про деньги, вероятно, снова попал в переплет. Крепкого вида человек в грязной рубашке нападает из тени, бросок, и вот уже чудесное изобретение Финка, неистово вращаясь, разрывает черепную коробку статиста, кровь заливает глаза, тело тяжело опускается на запачканную красным землю. С грохотом открываются двери питейного заведения – «Зачем мы сюда пришли?» – где было весело, шумно, но никто не торопится показать чужаку кто хозяин в этом районе. Мужчины перебегают из угла в угол, ссутулились, сжали кулаки, чувствуется ярость, слышен гнев, женщины прикрывают головы, и никого из них теперь уже нельзя оставить в живых: выстрел, второй, третий, так до перезарядки – «Букер, лови!» – до того момента, когда ничто не будет напоминать о человеческом присутствии.



Внизу, в подвале, стоит прислоненная к стулу гитара. Молодая девушка с интересом ее разглядывает, затем со-

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, Xbox 360, PlayStation 3 **Зарубежный издатель:** 2K Games **Российский дистрибьютор:** 1С-СофтКлаб
Разработчик: Irrational Games **Мультиплеер:** отсутствует **Обозреваемая версия:** Xbox 360 **Страна происхождения:** США



▲ Про это написали все, но что делать: дети тут не только кушают мороженое, и курят. Курящие дети! Ах!

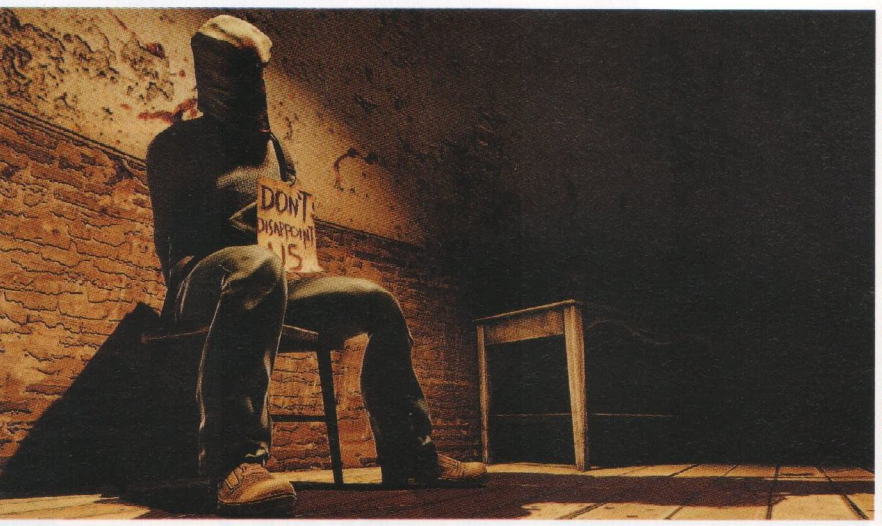
общает как бы между делом, что хотела бы она уметь на ней играть – это сильно скрасило бы одиночество, а после замечает – вот в том углу лежит отмычка, не забудьте ее забрать. Волевое решение, непринципиальное: взять гитару в руки, сесть и перебрать пару аккордов, а девушка подхватывает – начинает напевать единственную хорошо знакомую ей песню, берет с полки фрукт и протягивает спрятавшемуся под лестницей чумазому ребенку, трясущемуся от страха перед незнакомыми людьми, ведь была перестрелка. Сильнейшее чувство дежавю, как если бы помнил, что смотришь на себя со стороны. Надо двигаться к выходу, вот только последний штрих – оживить помещение звуками музыки. Из граммофона доносится перепевка песни Tainted Love, написанной в 1965 году. Уже не удивляет. Уже начинаешь понимать, что совы не то, чем кажутся.

Шаг в будущее: вооруженный переворот рабочей партии Vox Populi, которые на самом деле не более чем анархисты, террористы, их подталкивает к великим свершениям другой пророк. Назад, в прошлое: девушка, сейчас знакомая по имени Элизабет, пляшет вместе с людьми на местном пляже – на лице счастье, в глазах радость, не хочется ее останавливать, не хочется мешать наслаждаться жизнью двадцать лет проведшей в заточении душе, впервые вырвавшейся на свободу. Но надо двигаться дальше. Курортная часть одного из летающих островов огромная, повсюду люди, и каждый старательно играет роль довольного жизнью в раю после Вознесения. Сомнения? Сложно решиться поддаться соблазну и посеять сомнения в себе, ведь сказано всего пару реплик каждым. Нет, это не актеры – люди живут своей жизнью, они не сомневаются ни в чем, все проблемы понятны. Ищите молоденькую девушку, да? Ну, а кто на пляже не ищет? Нет, она не станет с тобой встречаться – твоя репутация хорошо всем известна. Нет, никого похожего она не видела, но если нужна компания, то она пришла без ухажера. Пришло время бежать, но куда? Вот тот корабль доставит нас в Париж. Дальнейшие события развиваются как у Томаса Пинчона: мозг еще не понимает, но какая-то нарастающая внутренняя тревога подсознательно заставляет обращать внимание на детали, подводит к мыслям, которые сразу же отметаешь – ведь думаешь, что к видеоиграм можно относиться снисходительно. У тележки с мороженым слышишь странный диалог, затем еще один у кассы, останавливаешься в зале, замираешь, обводишь взглядом окружающих, и вот теперь замечаешь актеров. Или чуть позже, когда на экране появляется сигнал сделать выбор за несколько секунд: подождать и довериться, угрожать и раскрыть заговор. Томас Пинчон написал бы двадцать страниц и получилась бы сцена, уступающая написанной и воспроизведенной в BioShock Infinite.

ВОЛЕВОЕ РЕШЕНИЕ, НЕПРИНЦИПИАЛЬНОЕ: ВЗЯТЬ ГИТАРУ В РУКИ, СЕСТЬ И ПЕРЕБРАТЬ ПАРУ АККОРДОВ, А ДЕВУШКА ПОДХВАТЫВАЕТ – НАЧИНАЕТ НАПЕВАТЬ ЕДИНСТВЕННУЮ ХОРОШО ЗНАКОМУЮ ЕЙ ПЕСНЮ

Мне было бы в тысячу раз легче писать про BioShock Infinite, если бы я включил, прошел три часа на Easy, выключил бы и написал про кривой шутер и вложенный (в конверт) талант. Но я запоем, потеряв голову, всякую связь с реальным миром, прошел в два присеста, исследуя каждый закуток и отчаянно отказываясь признавать необходимость рано или поздно расстаться с этим миром. Проблема заключается в том, что до финальной сцены, интерактивной концовки по факту, BioShock Infinite кажется и является на самом деле превосходной, потрясающей, выдающейся игрой, однако после ее уже невозможно воспринимать как просто "видеоигру" – это нечто большее, нечто более значительное и серьезное, и удивительно – это никак не отменяет и не мешает первому впечатлению.

Придется немного подыграть разработчикам, дав известную вводную информацию. Главный герой – Букер Де-Витт, прошедший войну человек с тяжелым прошлым, проигравший все, что было в его жизни, получает последний






Элизабет взрослеет на глазах.





▲ По официальной политической установке, Линкольн – злодей, а Бут – спаситель.





шанс расплатиться с долгами. Нужно доставить девушку из города, а по факту – небольшой страны под названием Колумбия. Колумбия являлась вершиной научно-технического прогресса Америки и стала предпосылкой развития американской гегемонии в мире, однако в конечном счете голем напугал своих создателей и был отлучен за неповиновение. Летающий город был осужден за участие в подавлении боксерского восстания в Китае и отозван обратно, его руководство должно быть предано суду. Однако оно – в лице дорогого пророка Комстока – отказалось выполнять выдвинутые требования и место этого вышло из Союза, объявив себя настоящими продолжателями идей отцов-основателей, а всех грешников на земле – обреченными на страдания. "Прощает господь Бог, мистер ДеВитт. Я всего лишь человек. Я могу гневаться и карать".

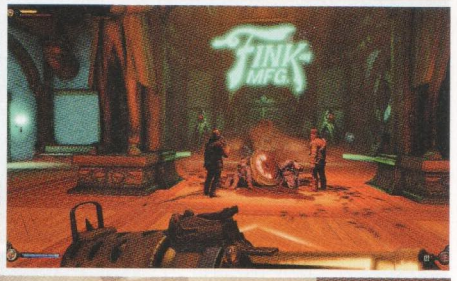
ДеВитт попадает в Колумбию через маяк, напоминающий тот, что отправил главного героя оригинальной игры в город "Вознесение". Сразу по прибытии его чуть ли не насильно заставляют принять баптизм и впредь повествование такого жесткого контроля не допускает, хоть и незримо бдит – примерно как в описанной сцене с заговорщиками. Когда в декабре я впервые увидел BioShock Infinite, меня удивляли резкие скачки в повествовании: вот локация с исследованием местности, а вот яростный экшн с перестрелками, и третьего вроде бы не дано. Тогда такие соображения разделяли все присутствующие журналисты, и к их мнению прислушались – теперь все ровно, гладко, одно прямо перетекает в другое. Баланс соблюли.

При этом я неоднократно сталкивался не просто с ошибочной трактовкой событий игры, но и совершенно оторванным от реальности ожиданиями. Кто-то жалуется на отсутствие отдачи при стрельбе оружия, кто-то превозносит сюжетную составляющую и ругает шутер в духе Painkiller (простите, что?), другие почему-то воспринимают BioShock как игру, в которой должен быть стэлс, обходные маневры и общение с населением. О том, почему это не совсем возможно в рамках именно выдуманной вселенной, невозможно рассказать без спойлеров. Но этому есть и другое объяснение, менее требовательное к вниманию. Как к хорошей книге, со временем ставшей классикой, невозможно предъявлять претензии в духе "почему-то здесь совершенно не показаны размышления героев", как к "Повелителю мух" глупо докапываться из-за неполного и неточного повествования Голдинга, так и здесь совершенно бессмысленно жаловаться на ход мыслей сценариста. Притом, что, продолжая аналогию с книгами, здесь не все так просто, как кажется на первый взгляд. Поднимая одну тему, исследуя другую, вкратце затрагивая третью и выводя это в один или сразу несколько локальных финалов, сценарий и не старается подвести все под какую-то черту, поставить знак равенства на острой социальной проблеме или снова и снова обращаться к извращенной левой политической мысли. Как и хороший фильм невозможно собрать только из











▲ Случайная деталь стихийной революции. Можно пройти игру трижды и так и не увидеть этот момент. А он есть.

ЛЕВИНУ НЕ НУЖНА "ЭЛИТАРНОСТЬ" СВОЕГО ТВОРЕНИЯ – ПОСМОТРИТЕ НА ОБЛОЖКУ – И ОН НЕ ИЩЕТ НАИМЕНЕЕ ГРУБОГО СПОСОБА ОПОШЛИТЬ ЕГО

декораций, так и BioShock, на самом деле, ни разу не про Колумбию. Допускаю, что изначально, несколько лет назад, именно Колумбия играла решающую роль в сюжете игры, но тогда бы речь шла о плоском понимании видеоигр как развлечении с установленном перечнем условностей, которые так или иначе частично соблюдать приходится. Кен Левин обращается к другому, и понял я это лишь после прохождения Infinite до конца: он, как творец, собственными руками создает эволюцию видеоигр в сформировавшемся годами видении, не бросаясь в крайности, соблюдая знания теории литературы, прекрасно владея познаниями в области кинематографа и поп-культуры разных времен. Другими словами, создает не просто видеоигру на потеху фратбойз, не очередной высокоинтеллектуальный шедевр для тех, чьи чувства притуплены и кто неспособен видеть мир вне своего кокона комплексов. Он не выбирает между игрой-кино и игрой-игрой. Поэтому на вопрос про "игры как искусство" он отвечает уклончиво: не отрицая это, он отшучивается, и под этим подразумевается нежелание сгоряча или слишком рано что-то утверждать. И хотя наверняка у каждого после BioShock Infinite не останется сомнений в том, что это именно произведение искусства, задача здесь несколько иная – поставить видеоигры в один ряд вместе с кино, литературой, музыкой, перестать воспринимать это как некий сборник всего перечисленного, успешно продаваемую компиляцию счастья для слабых умом и духом, но как нечто ценное, самодостаточное, а главное – возможное исключительно и только в формате видеоигры, потому что только он дает интерактивность, и только ему доступны инструменты воздействия на аудиторию значительно более разнообразные и интересные, чем все перечисленное. Наконец, ему не нужна "элитарность" своего творения – посмотрите на обложку – и он не ищет наименее грубого способа опошлить его, преследуя вполне оправданную в данном случае цель не собрать "десятки" в прессе по всему миру (да вот она, какие могут возникнуть сомнения?) или превзойти установленную планку в продажах. Во время интервью он ясно дал понять, что в процессе работы над игрой он реализовал множество крайне интересных идей, и он хочет донести это до аудитории, и одновременно хочет сделать их доступными для широкого понимания, ни капли не упрощая содержание. Я излагаю свое представление сложно, но и BioShock Infinite нельзя разнести по составляющим и сложить потом заново, упорядочив. Это игра, которую хочется проходить снова, еще раз, потом еще раз, и постоянно либо открывать новое, либо просто наслаждаться запавшими в память сценами. Но ключевое слово в данном случае – игра. Невозможно написать книгу или снять фильм про BioShock Infinite лучше или значительнее, чем сам BioShock Infinite.

Но довольно об этом. В BioShock Infinite слишком много образов, идей и правильных заимствований, как матрешки



вложенных одна в другую и раскиданных по мастерской, чтобы концентрировать внимание на одном только мастере. Одна из главных кукол в этой мастерской – Элизабет, оживающая на экране сразу после появления. Элизабет не "игровой" персонаж, более того, разлетевшаяся по Интернету картинка со словами "дурацкая сопроводительная миссия, приходится искать аптечки и прочее" гораздо более близка к правде. Смысл в том, что девушка гениально вписана в повествование, и без нее невозможно правильно воспринимать окружающий Букера мир. Она наставница в том смысле, что через нее транслируется мировосприятие, и через нее же мы узнаем про главного героя, про которого первые полтора часа игры знаем меньше, чем заточенную в башне красавицу. У нее есть характер, у нее есть сильная личность, она точно и правдоподобно живая. Букер – а вместе с ним и игрок – видит, как она познает мир, как преодолевает отчуждение, прорываясь через его враждебность, как впервые с упоением радуется жизни, как познает ее горечи, несправедливость и жестокость, как обижается, как узнает правду, как взрослеет на глаза, и вот уже спустя несколько часов нет никого ближе и роднее, чем Элизабет, только что сменившая заляпанное кровью платье – она убила человека, и первая мысль Букера перекликается искрой с мыслью игрока: "Я НИКОГДА больше не допущу этого, я САМ убью каждого, кто попытается снова вернуть ее в птичью клетку".

Это один слой. Второй – в контексте видеоигры как набора интерактивных ситуаций. Хотя Элизабет всегда держится Букера, главный герой не должен следить за ней как за малым ребенком. Ее не убьют в перестрелке. Она не потеряется. Не заблудится. Она всегда будет рядом, готовая помочь, дать совет. Она скажет, если на уровне появился Патриот или Хэндимэн, найдет патроны или соль. Будет прятаться по углам, что-то кричать, но за нее можно не переживать, потому что в перестрелках ей ничего не угрожает; и почему – в игре неоднократно объясняется. И если это не понятно с точки зрения сеттинга и сюжета, то попробуйте задуматься над тем, во что бы превратился BioShock Infinite будь это действительно растянутым на десять часов эпизодом сопровождения девчушки, заскриптованным, глупым, выводящим из себя по случайности, по фатально срабатывающим вероятностям, как по методу Монте-Карло происходящим в одних и тех же абсурдных ситуациях вопреки нежеланию смириться и успокоиться. Это было бы мучение, а не игра. Кен Левин не обещал, что это будет первоклассный ИИ, потому что Элизабет не нужен ИИ – она живая, и это ценится выше всего.

Я все время повторяю: игра, игра, игра. BioShock Infinite, несмотря на колоссальный культурный багаж, для значительной части европейского населения не столь привлекательный, остается новаторской, первоклассной игрой с точки зрения шутера. Это система, она работает только если верно настроены механизмы внутри, и их долго налаживали – в превью-версии все было иначе, резко, чересчур суматошно и сложно. Здесь же есть выбор из самого разного оружия; плевать, что вам хочется пройти всю игру с дробовиком, от соблазна попробовать все остальное это не убережет. Здесь есть набор сверхспособностей, вигоров, каждый не под определенную ситуацию в игре, но стиль прохождения человека. "Зачаровать" противников не то же самое, что бить в них электричеством, подбрасывать в воздух, выталкивать потоком воды или направлять на них стаю воронов. Оружие, сверхспособности, а дальше? А дальше – крюк. Придуманный Финком (для любознательных – вы встречаете его в самом начале на ярмарке) чудный крюк совсем недавно стала использовать полиция для перемещения по городу. На самих островах всегда хорошо представлена транспортная сеть под гондолы, к которым и цепляется намагниченное устройство. Нажатие кнопки – и вот герой взмывает в воздух и несется вперед. Он может быстро перемещаться по локациям, использовать это для незаметного нападения, спасения бегством, да много чего еще. Четвертая составляющая – разрывы в пространстве и времени. Элизабет можно попросить открыть один из представленных на локации разрывов, чтобы появилось укрытие, ящик с аптечками или патронами, турель, крюк, да













что угодно. Наконец, пятое – сами локации. В отличие от тяготевшего к хоррору, наполненного тревожным чувством, вселяющего клаустрофобию камерного BioShock, декорации здесь не просто большие – они огромные, многоуровневые, многоплановые, нарисованные не с оглядкой на логику интерактивных перестрелок в видеоиграх, но под влиянием архитектурной мысли, и потому свежие, правдоподобные. Все это – детали, заставляющие работать механизм. Система же – это то, ради чего в BioShock Infinite будет играть необразованный, не знающий английского, не способный понять и оценить сюжет дурачок, но при этом – простите, но при этом ведь тоже геймер, заслуживающий всего за свои потраченные деньги. Система – это то, что делает язык BioShock Infinite универсальным. Она интересна всем: и эстетствующим занудам, и жадным до экшна детям. Людям, которым это непонятно, надо попробовать еще раз на свежую голову. Вы не сможете читать Айн Рэнд "с полпинка", и точно так же невозможно оценить игру по привычной схеме – развалился на диване, отключил мозг, получил WOW-импульс, включил следующую.





КОГДА КАЖЕТСЯ, ЧТО НИЧЕГО НОВОГО ПОКАЗАТЬ УЖЕ НЕ МОГУТ, У ИГРОКА ОТБИРАЮТ ЭЛИЗАБЕТ, А САМ ОН СТАЛКИВАЕТСЯ С ПРИНЦИПИАЛЬНО ИНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА ШУТЕР

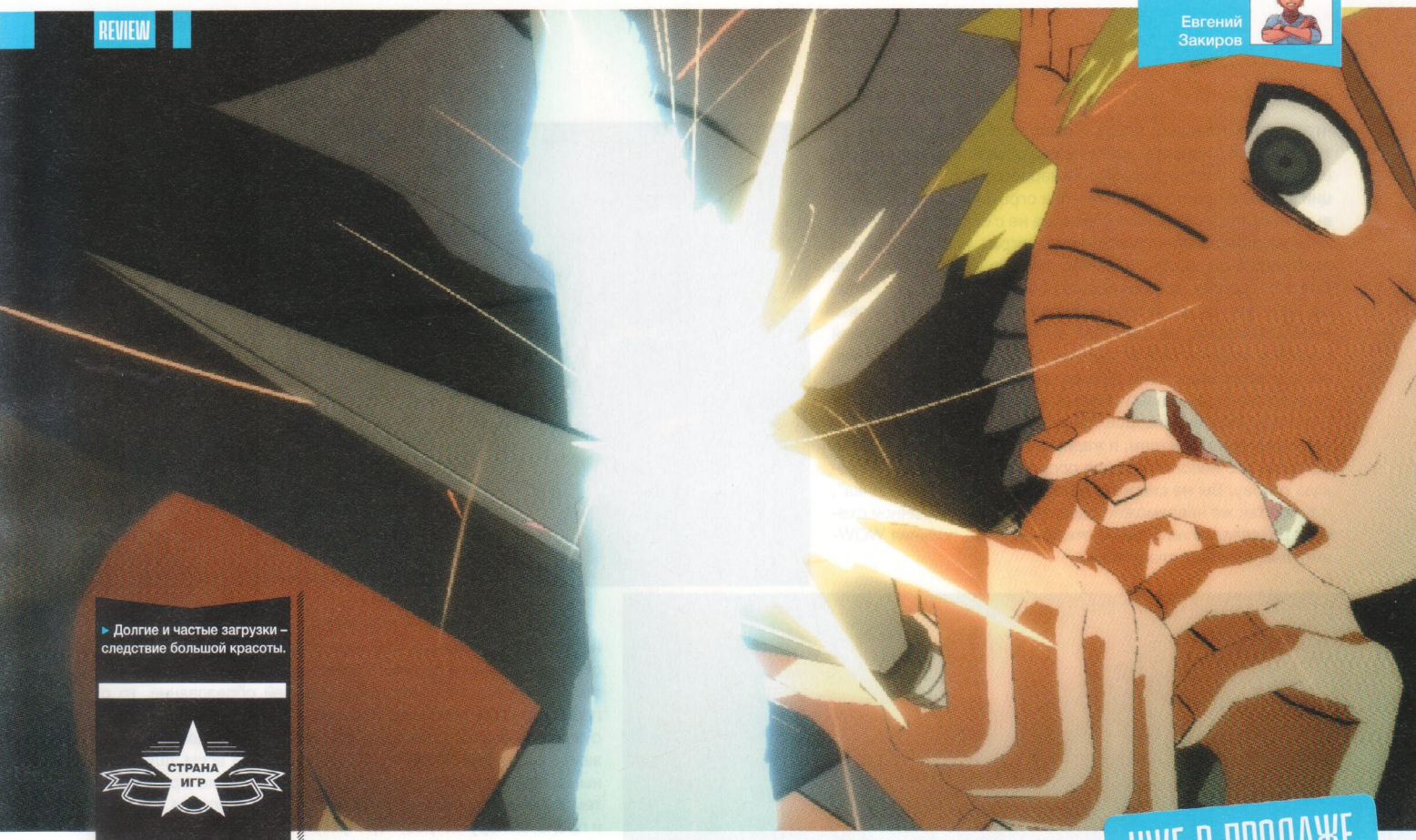


Боевая система BioShock Infinite ничуть не менее сложна в плане понимания, чем сюжет в целом и разного рода отсылки, намеки и прочее. Просто если в случае с сюжетом это либо есть, либо нет и иди получай образование, то с перестрелками положена помощь: игрока без лишних рассуждений, строго и по делу, обучают сначала действовать, затем выживать, после чего – пользоваться всем заложенным в игру многообразием средств. И чем ближе к развязке, тем динамичнее становятся бои. Прыжок, уцепился крюком и пролетел пару метров, перепрыгнул на соседние пути и тут же спрыгнул на врага, размозжив ему череп, сбросил второго с уступа, к третьему подлетел и выстрелил из шотгана в голову. Здесь крайне сложно (кажется, и вовсе невозможно) с первого раза собрать все апгрейды для оружия и сверхспособностей, но это и не очень-то нужно – достаточно вовремя сообразить, как именно проще и эффективнее получается преодолевать эти сцены, вкладываться именно в освоенные трюки, и от экшна начинаешь получать неподдельное удовольствие. Во время финального эпизода мне приходилось принимать чуть ли не по десять решений в секунду, пальцы так и плясали по джойпаду, и я уже не ощущал себя в комнате перед телевизором. Нет, ты там, сражаешься с роботами-патриотами (на этот раз – Линкольнами, потому что принадлежат Vox Populi). Этот такой же эффект отождествления и вовлечения, как и с "исследованием мира". Оно неразрывно друг с другом связано. Закрывая глаза на одно, не видите BioShock Infinite во всем его великолепии.

А ровно в тот момент, когда кажется, что ничего нового показать уже не могут, у игрока отбирают Элизабет, а сам он сталкивается с принципиально иным взглядом на шутер – на сцену выходят Boys of Silence, управляющие марионетками в масках отцов-основателей. Марионетки нападают стаями, не оставляют патронов; вот вам порция стэлса, ненавязчивого, но уместного в данном контексте – этот фрагмент истории стоит большего, чем иные нелепые пожелания в пустоту. Но рассказать дальше, значит, испортить удовольствие.

Финальный штрих: BioShock Infinite по своей задумке не может оказаться "отработанным материалом" после первого прохождения – цикличность самой идеи, точная завершенность сюжета никак этому не препятствуют. Между тем, это игра, в которой нет абсолютно ничего бессмысленного. Пройдя ее один раз, игрок получает ответ на вопросы. Повторное прохождение раскрывает ему глаза на многообразие деталей, которые он раньше не замечал то ли по невнимательности, то ли потому, что они на тот момент не казались имеющими значение. И так, раз за разом переживая BioShock Infinite, убеждаешься в ее бессмертии. Как "Улисс" Джойса – головоломка, ответ которой можно найти в самом начале. В середине. На втором часу, на седьмом. Ответ есть в каждом кадре – в книжке, которой Элизабет собирается ударить Букера, в самой первой дневниковой записи перед принятием баптизма. Эту головоломку интересно разгадывать. Но еще интереснее – изучать детали и методы, которыми она создана. **СИ**

Евгений Закиров



▸ Долгие и частые загрузки – следствие большой красоты.

СТРАНА ИГР

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

7.0
ОЦЕНКА

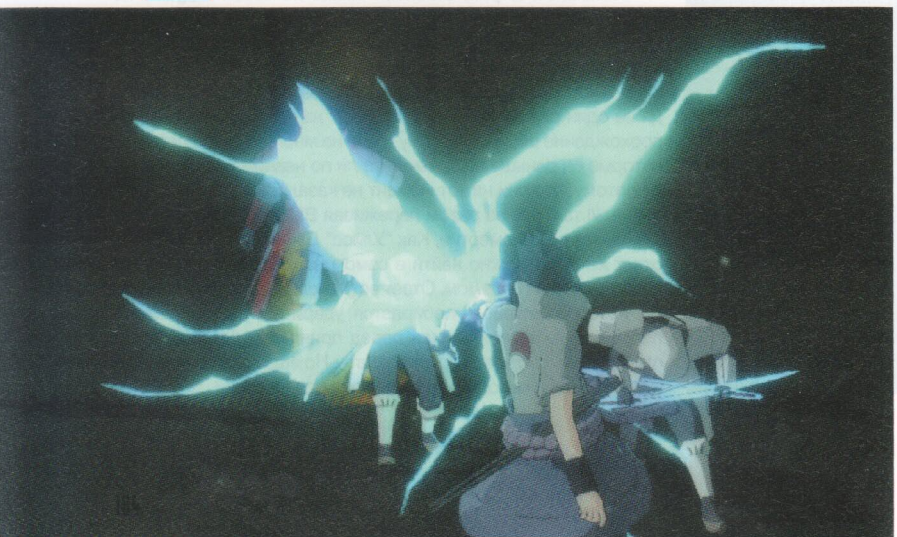
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3

Naruto Shippuuden Ultimate Ninja Storm 3

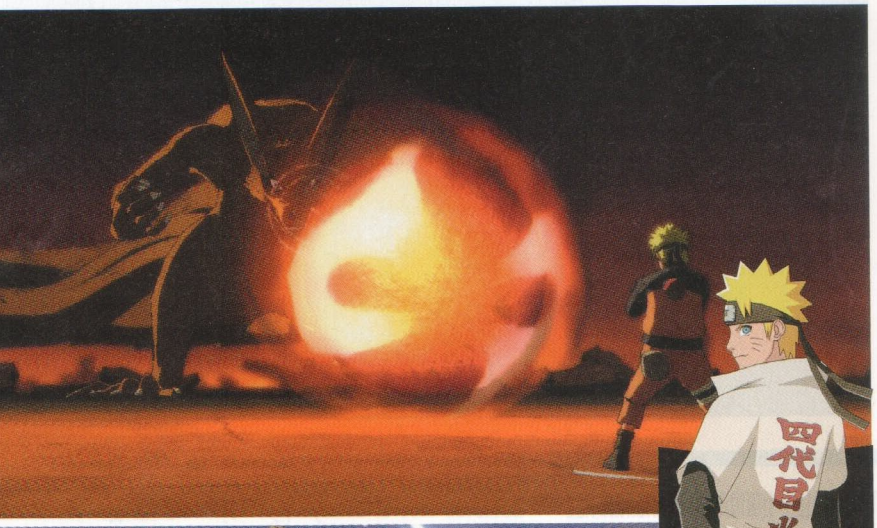
В ДЕТСТВЕ О ТАКОМ ОСТАВАЛОСЬ ТОЛЬКО МЕЧТАТЬ: ИГРА ПО МОТИВАМ ЛЮБИМОГО МУЛЬТФИЛЬМА, НЕ ПРОСТО СОСТОЯЩАЯ ИЗ СТРАННЫХ НАБОРОВ УРОВНЕЙ СО ЗНАКОМЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ, НО ДОСЛОВНО СЛЕДУЮЩАЯ ПЕРВОИСТОЧНИКУ И ПРЕДЛАГАЮЩАЯ ПРИ ЭТОМ ЧТО-ТО ВРОДЕ ОТКРЫТОГО МИРА – ПОЧТИ JRPG, НО ОДНОВРЕМЕННО И ПРОЩЕ, И НАСЫЩЕННЕЕ. NARUTO SHIPPUUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 – НЕ ПЕРВАЯ ПОПЫТКА СДЕЛАТЬ ТАКОЕ С ПОПУЛЯРНЫМ СЮЖЕТОМ ПРО СИНОБИ, НО СОВЕРШЕННО ТОЧНО ОДНА ИЗ САМЫХ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫХ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ФАНСЕРВИСА.

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: WXbox 360, PlayStation 3 **Зарубежный издатель:** Namco Bandai **Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлаб»
Разработчик: CyberConnect2 **Мультиплеер:** vs, local/online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3 **Страна происхождения:** Япония



CyberConnect2 поймали волну. Никто лучше них сегодня не умеет делать "анимешный экшн" – это когда в 3D воссоздаются сцены из аниме и манги, и благодаря колоссальному техническому потенциалу и вроде бы невысоким требованиям к железу (все-таки речь идет о cel-shading'е и красочном фильтре) они получаются в сто раз зрелищнее. Во всяком случае, на руках есть превосходная технология и лицензия, которой позавидовали бы многие. Но есть и сдерживающий механизм: Namco Bandai хочет выпускать по одной игре в год, однако оргинальная манга и то и дело обгоняющее ее аниме не успели развернуться настолько, чтобы подготовить превосходящий Storm 2 выпуск. Тогда все было проще: фантастический мир никакие сильные изменения не потрясли, сюжетных арок хватало и все они оказывались достаточно









▶ В игре есть несколько beat'em up сцен. Странно, что они не являются полноценной частью системы, то есть, используются в ключевых моментах и никаких «данжей» на их основе не предусмотрено.

разнообразными. Опираясь на сюжет первоисточника, можно было сделать – и в конечном итоге сделали – глубокую, всеохватывающую игру, в которой найдутся и каноничные истории, и придуманные специально в угоду геймерам. Первоисточник выступал неисчерпаемым колодцем вдохновения. Но с Ultimate Ninja Storm 3 все сложнее. Сюжет манги накладывает определенные рамки, сковывает, а что самое обидное – пока не дает увидеть чем же все закончилось. Специально для игры была придумана не каноничная концовка событий, которые на момент подготовки этого материала в комиксах и в аниме еще не получили развязки. И по мере прохождения эти условности и ограничения не так чтобы сильно мешают, но бросаются в глаза, и поначалу заставляют думать, что игру доделывали в спешке.



Это не совсем так, хотя действительно после прохождения создается впечатление, будто CyberConnect2 мечется меж двух огней. С одной стороны, им хочется в деталях воссоздавать мир манги – делать огромные города, прилегающие к ним локации, населять их персонажами, придумывать истории и сотни дополнительных квестов. Чувствуется, что сами разработчикам по-настоящему интересно работать в этом направлении, что им все нравится, все кажется новым и увлекательным. И дай им волю – в игре остался бы только режим "приключений", но такой, что он бы превзошел и аниме, и мангу, и все игры по мотивам просто в силу такого подхода, когда интерактивность ничего не портит, напротив, дополняет и делает лучше. Вместе с тем, есть риск переусердствовать. Сколько бы контента ни было заложено в Storm 2, больше половины можно было пропустить и не почувствовать укол совести. Потому что речь идет, как ни странно, в первую очередь о файтинге. О качественном файтинге по мотивам с необычайно зрелищной боевой системой, одновременно и завораживающе красочной, динамичной, убедительной, и работающей по каким-то примитивным правилам – разберется и ребенок. В CyberConnect2 научились

ИГРА РАЗ В ГОД – ЭТО ОТЛИЧНЫЙ ФОРМАТ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА С ТЕМ, КАК РАЗВИВАЕТСЯ СЮЖЕТ ПРО НАРУТО.

делать что-то похожее и добились оптимального результата, но развивать это направление значит просто каждый год добавлять новых действующих лиц. Непыльная работа, но куда девать весь накопленный энтузиазм? Его можно было выплескивать в сцены важных сюжетных сражений, где зрелищно и много QTE. Такие сцены есть, и каждый раз захватывает дух: отражение атаки Девятихвостого, битва Наруто и Саске после нападения на совет, битва Какаси и воскрешенных Забудзы и Хаку. Но их мало. И мало их не потому, что разработчики вдруг обленились – интереснее им, дескать, воссоздавать драму про то, как Наруто встретил маму где-то в глубине сознания (в оригинале все объясняется какими-то махинациями с чакрами, которые крайне сложно воспроизвести, не обидев при этом поклонников Наруто) и она ему рассказывает о трагических событиях: рождении Наруто, нападении Мадары (который на самом деле не Мадара), а также как и почему Минато принял решение запечатать Девятихвостого в новорожденном сыне и так далее. Это около часа слез и эмоций, и я бесконечно благодарен разработчикам за то, что они не стали упрощать, игнорировать или как-то менять важнейший момент в сюжете и просто сделали красивую долгую заставку. Но одновременно понимаю, что это именно то, о чем было сказано в самом начале: публика требует хлеба и зрелищ, файтинг с QTE и взрывами, и далеко не всем интересно изложение сюжета в интерактивном трехмерном формате – пускай и дотошное, дословное, не делающее и шагу в сторону от канона.

Однако здесь все зависит от такого, с каким настроением вы приобретаете игру. Скажем, у меня нет возможности читать мангу в онгоинге, да и скачивать каждую неделю по серии мультфильма тоже терпения не хватит. Между тем, игра раз в год – это отличный формат для знакомства с тем, как развивается сюжет про Наруто. Он нетребовательный ко време-



ни – можно пройти за шестнадцать часов, если не интересны дополнительные задания – и исключает провисающие моменты типа филлеров. Раньше, много лет назад, когда история про Наруто только набирала популярность, я мог позволить себе знакомиться со всем, что выходит канонического или по мотивам, но сегодня приходится выбирать что-то одно – и для меня это формат видеоигры. Таким образом, чем ближе она оказывается к первоисточнику, тем ценнее для меня. При этом, как показывает опыт Storm 3, сильная привязанность к оригиналу может сыграть злую шутку: если там сюжет или повествование провиснет, изменится, разочарует или выйдет на условия, плохо адаптирующиеся к видеоиграм, то такой продукт обязательно сильно пострадает. Так и получилось. Я не могу назвать рассказанную в Storm 3 историю интересной (исключая пару моментов в духе "вот это поворот!"), но ведь это не вина самой игры – так было в манге. Я хочу пожаловаться на то, что финальная битва жутко затянута и какая-то глупая со всеми этими дигимонами, но тогда мне пришлось бы жаловаться не Namco Bandai и не сотрудникам CyberConnect2, а самому Масаси Кисимото – и я уверен, что фанаты уже сделали это за меня.

Этим же можно объяснить скукоженный "открытый мир". Самая большая локация здесь – это разрушенная Коноха. И хотя после прохождения сюжетной линии, в постгейме, Наруто может перемещаться как ему будет угодно между деревнями, лесами и прочими локациями, именно в установленные шестнадцать часов что есть эта Коноха, что ее нет – совершенно плевать, она не играет абсолютно никакой роли в прохождении. Раньше было проще с дополнительными квестами и общением с народом, да и вообще разработчики старались соблюдать правила единства места, стимулируя изучение каждого показанного уровня. Это, в свою очередь, создавало радостной чувство присутствия в любимом мире, будто ожившем, ставшим реальностью. Добиваться этого удавалось за счет того, что герою приходилось постоянно с ним взаимодействовать – выполнять поручения, бегать туда-сюда, общаться, что-то искать. Здесь этого нет. Коноха – самая большая локация, но она разрушена после событий Storm 2. И делать там особенно нечего. Голубиная почта и прочие радости появятся только после прохождения, во время же – как Наруто уведут из деревни, так и будут таскать по одноразовым локациям, строго следуя букве оригинала. Это все сильно ускоряет прохождение, но и немного разочаровывает.

РАНЬШЕ БЫЛО ПРОЩЕ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ КВЕСТАМИ, ДА И ВООБЩЕ РАЗРАБОТЧИКИ СТАРАЛИСЬ СОБЛЮДАТЬ ПРАВИЛА ЕДИНСТВА МЕСТА, СТИМУЛИРУЯ ИЗУЧЕНИЕ КАЖДОГО ПОКАЗАННОГО УРОВНЯ.

Это, впрочем, не столь заметные нововведения. Внимание акцентируется на двух дополнительных моментах – Ultimate Decision и битвах одновременно с несколькими противниками. Первое подразумевает принятие решения в ключевых ситуациях – либо А, либо Б, от чего зависит сложность эпизода и итоговые очки. Есть два пути – легенды и героя. Как правило, "легендарный" выбор подразумевает дополнительные сложности на пути, а также открывает совершенно иные приспособления для боя. Впрочем, Ultimate Decision появляются всего несколько раз, и перепроходить ради них игру совершенно не хочется – да это и не требуется.

Сражения же с несколькими персонажами нужны в трех моментах: когда играть дают за Саске, то это напоминает комнатный неудачный beat'em up, далее – просто сложные



Перестановки в боевой системе настолько незначительны, что Storm-сериал перестаешь воспринимать как файтинг.





В настоящий момент студия CyberConnect2 трудится над файтингом по мотивам JoJo's Bizarre Adventure. Причем на этот раз речь идет именно о трехмерном файтинге наподобие Tekken или Dead or Alive. Примечательно, что предыдущие единоборства по мотивам популярной манги сделала компания Capcom – HD-ремастер доступен для скачивания в сервисах XBLA и PSN.





битвы с противниками на основе не подходящей для этого боевой системы. Другими словами, ответить однозначно на вопрос "зачем это нужно" довольно сложно – нельзя сказать, что они вносят такое уж сильное разнообразие, а вот убери их – и совершенно точно ничего не потеряешь.

Однако и то, и другое включено в сюжетный режим и с этим предстоит столкнуться. Пройти его придется для того, чтобы открыть всех персонажей и доступ к коллекционным карточкам и титулам для составления онлайн-профиля. Предусмотрены, однако, возможности схитрить. Самый простой вариант – загрузить сейв из предыдущего выпуска, Generations. Но можно просто играть друг с другом или против компьютера именно в файтинг, накапливать таким образом деньги – и персонажи будут открываться сами при преодолении определенных показателей.

Когда я писал про Storm 2, меня упрекнули в нежелании критиковать тамошнюю боевую систему, которую, дескать, сильно упростили. Смысл в том, что и сейчас она сложнее не стала, да и невозможно создать более-менее адекватный баланс на основе восьмидесяти действующих лиц, все удары которых строго подчиняются канону. Поэтому оставаясь заложником то и дело цитируемого первоисточника, Storm 3 будто разочаровывается в такой привязанности. Ничего принципиального нового не то что нельзя сделать – никто и не ждет никаких изменений, потому что изначально самой привлекательной стороной оказалась зрелищность, возможность разыграть в интерактивном спектакле столь впечатляющие сражения из аниме. Поэтому и стагнацией происходящее назвать никак нельзя. Да, тут все, пожалуй, даже слишком просто: ниндзюцу, алтимейт ниндзюцу, режим пробуждения, одна кнопка на все удары, одна на сюрикены и прочее, всегда можно обмануть противника, став поленом (на самом деле все не так, но выглядит точно под описание), одна "заряжает" чакры. Можно использовать в бою до двух вспомогательных персонажей, однако локации как один раз стали просто маленькими аренами, так ими и остались.

В какой-то момент я поймал себя на мысли, что мне уже неинтересно драться с компьютерным напарником, потому что каждый раз выполнять одни те же действия надоедает, да и отвлекает от зрелищного светопредставления на экране. Поэтому я включал COM vs COM, сам составлял команды противников и смотрел, что



▸ По сравнению со второй частью, здесь значительно меньше зрелищных боевых сцен. Но это обусловлено их отсутствием в оригинале.



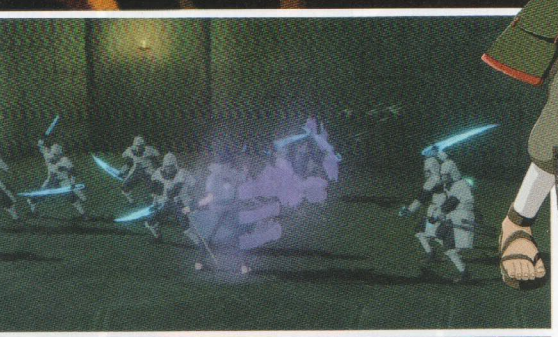
▸ В сюжетном режиме за Саске дают поиграть, но недолго. Все остальные герои – например, Хината – вообще исключены из повествования.



в итоге получается. Так вот, даже при таком подходе сражения никого не оставят равнодушными – очень уж они клевые. Мгновенные перемещения, красиво нарисованные специальные удары; видно, что над каждой техникой работали отдельно, стараясь придать ей индивидуальность не только внешнюю, но и логическую, чтобы сама система не складывалась из клонированных буратин. Но в этом-то как раз и заключается главный просчет: когда начинаешь всерьез разбираться в многообразии именно файтинга, понимаешь, что надо все менять и переделывать – в таком виде это не больше, чем нагромождение часто повторяющихся персонажей. Причем понятно это становится в онлайне, где нет места восторгу красивыми суперударами – и все делается исключительно для того, чтобы победить. То есть, в идеале, лучше вообще не соваться в сессии для поднятия рейтинга и либо играть дома с друзьями, либо с хорошо знакомыми людьми по договоренности. Потому что в противном случае слишком велик риск разочароваться в том, что все это время казалось привлекательным.

ВСЕ КРАСИВО, НО ПЛОХО ПРОДУМАНО. У ОДНИХ ГЕРОЕВ СОВЕРШЕННО ЧИТЕРСКИЕ ДЗЮЦУ, У ДРУГИХ – ТРЕБУЮЩИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ РЯДА НЕОЧЕВИДНЫХ УСЛОВИЙ









Это обратная сторона медали: тут все красиво, но плохо продумано. У одних героев совершенно читерские дзюцу, у других – требующие выполнения ряда неочевидных условий. Но так как в онлайне, особенно если большинство пользователей – дети двенадцати лет, ценится только умение победить побыстрее и любым способом, то все играют обычно за одних и тех же персонажей. Бросок кунаи и расенган через телепортацию - привет, Минато, даже знать не хочется как от этого вообще можно спрятаться.

Все это, впрочем, напоминает картинку с двумя насекомыми: одно - пчелка, у нее все цветочки, второе - муха, которая во всем видит только помои. Несложно назвать сильные черты Storm 3: очень много персонажей из самых разных сюжетных арок, потрясающие сцены битв, точное следование канону и возможность разгуливать по миру как в какой-нибудь JRPG, причем после прохождения сюжета делать это даже интереснее. От проблем тоже никуда не скрыться: уменьшенный масштаб из-за требований оригинала, недосказанность в конце, нежелание разработчиков определиться до конца, что же они на самом деле делают - файтинг или RPG-приключение. Тем не менее, Storm 3 не заставляет жалеть о потраченных деньгах. Это по-прежнему одна из самых лучших игр по мотивам аниме, с которой надо брать пример остальным. Тут даже необязательно быть фанатом Наруто: включаешь, проходит полчаса - и уже начинаешь смотреть расписание показов серий по 2x2, и одновременно кладешь в виртуальную корзину мангу на Озон.ру. Любой хороший фансервис заразителен. CyberConnect2 уже в который раз удается главное: доказать, что видеоигры ничем не хуже аниме или манги, а иногда - даже интереснее и красивее. **СИ**

Евгений Закиров

Dead or Alive 5 Plus

НЕПОНЯТНАЯ СИТУАЦИЯ, В КОТОРОЙ БОЛЬШЕ ВИНОВАТ ПЛАТФОРМОДЕРЖАТЕЛЬ – SONY – ЧЕМ СОБСТВЕННО РАЗРАБОТЧИК: С ТЕХНИЧЕСКОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ, СДЕЛАТЬ МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЮЩИЙСЯ ВИЗУАЛЬНО ПОРТ ИГРЫ С PS3 НА PSV МОЖНО, НО НУЖНО ЛИ? ПРИ ПРАВИЛЬНОМ ПОНИМАНИИ ТОГО, ЧТО В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ХОЧЕТ УВИДЕТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ, А ОТ ЧЕГО ЛУЧШЕ СРАЗУ ОТКАЗАТЬСЯ И НЕ ЗАБИВАТЬ НИ СЕБЕ, НИ ДРУГИМ ГОЛОВУ ЕРУНДОЙ, МОЖНО ПРЕУСПЕТЬ И СДЕЛАТЬ ДАЖЕ ХОРОШИЙ «ПОРТАТИВНЫЙ ФАЙТИНГ». ОПРЕДЕЛЕНИЕ, ДО СИХ ПОР СЧИТАВШЕЕСЯ КОМИЧНЫМ, ПОСТЕПЕННО ПРИОБРЕТАЕТ НОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ, И ЭТО ОТРАДНО, НО ВСЕ ЖЕ – КОМУ ЭТО НАДО?

Платформа: PlayStation Vita **Зарубежный издатель:** Tecmo Koei
Российский дистрибьютор: не объявлен **Разработчик:** Team NINJA
Мультиплеер: co-op, local/online **Обозреваемая версия:** PlayStation Vita
Страна происхождения: Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ PlayStation Vita

Как бы я ни ругал Dead or Alive 5, какими бы обидными словами ни вспоминал нового руководителя Team NINJA, от игры я оторваться долго не мог – вошел в сотню общемировой таблицы рекордов, выбил себе максимальный ранг и только на этом успокоился. Высказанные в обзоре претензии (его всегда можно найти на сайте gameland.ru) затрагивали общее положение вещей и не углублялись в баланс, потому что я по наивности надеялся на честное слово Симбори и Хаяси. Дескать, выпустят патчи, исправят, все будет хорошо. Патчи-то вышли, но лучше не стало. Домашняя версия Dead or Alive 5 – это игра без логики, где легко назвать универсальных персонажей, а обо всем остальном лучше не вспоминать. Поначалу мне казалось, что это старые скиллы за Елену помогают удерживать впечатляющий винрейт, но все оказалось прозаичнее, когда удалось показать те же результаты за Кокоро и Лейфан. Это нечестная игра. Примитивная. В ней слишком много случайностей, ничто до конца не продумано. В некотором смысле это даже не Dead or Alive, а что-то напоминающее Xtreme Beach Volleyball – концентрированный фансервис про знакомых девушек, которые, как и положено, на экране трясут, тря-



Глубокий режим обучения – вещь полезная. Dead or Alive 5 Plus можно использовать как диванный учебник по файтингу. И мечтать о том, чтобы его довели до ума!



Сюжетные ролики, за исключением нескольких, здесь дурацкие. На иллюстрации – Касуми принимает двойной урон от penetration (на самом деле нет, но как было обойтись без это шутки!).

Страшная глупость: костюмы для предварительного заказа нельзя пока купить в PSN, а те, кто их активировал, лишены возможности скачать их заново – каким-то чудесным способом Tecmo Koei сумели сделать их одноразовыми.



сут, показывают трусы, трясут, стонут, страдают в разных позах, снова трясут, а теперь еще, к слову, потеют, покрываются грязью и синяками («реалистичное восприятие женщины», если верить пугающим взглядам Еске Хаяси). То есть, это неплохая игра про любимых персонажей, но ужасный файтинг.

В версии для домашних платформ такой вывод обижает и служит причиной ставить низкую оценку. Современный файтинг без турнирной истории и не желающий ее устроить никому, кроме как фанатам этих же девочек, не нужен. Поэтому на Dead or Alive 5 обрушился шквал критики: онлайн не работает, матчмейкинг ужасный, все плохо и будет только хуже. В этом смысле DOA5 Plus очень похожа на Ultimate Marvel vs. Capcom 3, где версию для домашних консолей еще долго доводили до ума и претензий к ней все равно навалом, но вот портативный вариант для PSV воспринимать как-то проще, ведь это игра в дорогу, где тот же онлайн в принципе не столь важен, локального мультиплеера достаточно, но и он не должен быть чем-то первостепенно важным – главное, чтобы визуально он не сильно уступал оригиналу, и чтобы было предусмотрено достаточно способов развлечь себя.

СТРАНА ИГР

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

ЗА САУНДТРЕК

DEAD OR ALIVE 5 PLUS ПОНАЧАЛУ КАЖЕТСЯ ИМЕННО ТЕМ, ЧТО ХОТЕЛОСЬ УВИДЕТЬ НА ПОСТЕПЕННО РАСЦВЕТАЮЩЕЙ PLAYSTATION VITA ВСЕ ЭТО ВРЕМЯ. ЭТО КРАСИВЫЙ ФАЙТИНГ.



7.5

ОЦЕНКА

◂ Смешно: в сетевых боях противник не видит какой наряд для героини вы выбираете. То есть Елена может бегать в купальники, но враг все равно будет думать, что вы нищий и не балуете девушку нарядами.



Поэтому Dead or Alive 5 Plus поначалу кажется именно тем, что хотелось увидеть на постепенно расцветающей PlayStation Vita все это время. Это красивый файтинг. Команда приняла верное решение, сосредоточив все внимание на моделях персонажей, сделав их максимально приближенными к старшей версии. Понятно, что сходство не стопроцентное, и что различия и упрощения станут заметны довольно быстро, но тут сказывается «реалистичный» облик – были бы они стилизованы под старый Dead or Alive, никто бы и разницы не заметил, но в новой стилистике глаз всегда цепляется к мелочам.

Таким образом, DOA5P, вроде бы, с порога раскаивается в грехах и убеждает в том, что теперь-то совершенно понятно для кого и зачем все делается. Но это ошибка. Речь по-прежнему идет о пальбе вслепую. Так, по какой-то причине оригинальную версию все-таки изменили, причем не совсем там, где нужно. В оригинале был представлен забавный сюжетный режим: с точки зрения истории и повествования в целом он во всем проигрывал последнему Mortal Kombat, но это ладно – главное, что он ловко вводил в курс боевой системы, заставлял попутно выполнять дополнительные условия и таким образом выпускал игрока уже более-менее подготовленным к серьезным боям. Теперь же обучение вынесено в отдельный режим (спасибо и на этом), а сам сюжет будто порезали ножницами. Непонятно по каким причинам многих персонажей попросту удалили – как оказалось, история из-за таких перемен ничего не потеряла. Забавно, конечно, читать западные обзоры, в которых не заметили подвоха и выставляют кампанию нетронутой, разве что без подсказок внизу экрана, но в чем смысл таких изменений? Набить как можно больше некрасиво пожатых роликов, превратить все это в кинотеатр? Ей богу, уж лучше бы придумали красивые CG-концовки как в старые времена.

Далее, из игры полностью убрали TAG-режим. Это неплохо – им все равно мало кто пользовался, он был несбалансированным и казался включенным в финальную версию будто для галочки. Здесь это обусловлено техническими сложностями, но что поделать. Для того-то же онлайн-мультиплеера это не фатально, но при таком подходе появляется справедливый вопрос: а затем тогда вообще нужен мультиплеер портативному файтингу и как он должен выглядеть в идеале? Я придерживаюсь того мнения, что главное в любой игре для портативных платформ – это содержание «для одного», неважно, где человек хочет включать ее. Дома на диване, в самолете, в гостиничном номере – это уже частности. Поэтому мне странно, что Team NINJA пошли по пути Capcom, потратив все силы на отладку кросс-платформенного мультиплеера с PS3.

Сама по себе идея кросс-платформенности отнюдь не плоха. Вспоминая опыт Monster Hunter 3 Ultimate в версиях для Wii U и 3DS, где передача сейвов проводилась через дополнительное приложение и была реализована невероятно криво и странно, функция кросс-сейв в DOA5P видится величайшим достижением в этом вопросе. С одной платформы – загрузил на сервер, с другой – слил с сервера. Все это подведено в общую учетную запись. Что-то открыл на PS3, это же открылось на PSV. Только дополнительные костюмы почему-то все равно приходится скачивать, причем Tecmo Koei многие DLC-пакеты (бесплатные для тех, кто их уже приобретал) в варианте для PSV выложили битыми – например, «китайский» костюм для Елены. Его можно перенести только подключив портативную консоль к PS3, скачав из PSN образ и передав его как дополнительный контент. Но это мелочи. С этой манипуляцией, которую надо провести все-то один раз, очень легко примириться.

Но зачем мне кросс-платформенный мультиплеер? Я никогда не буду чувствовать себя играющим на равных, если лежа на диване хаотично стану нажимать кнопки на PSV, в то время как сидящий по ту сторону экрана человек устроится с джойпадом или того хуже – с аркадным стиком. Для чего мне нужна такая же система рейтингов? О каком вообще скилле может идти речь в таком случае? При



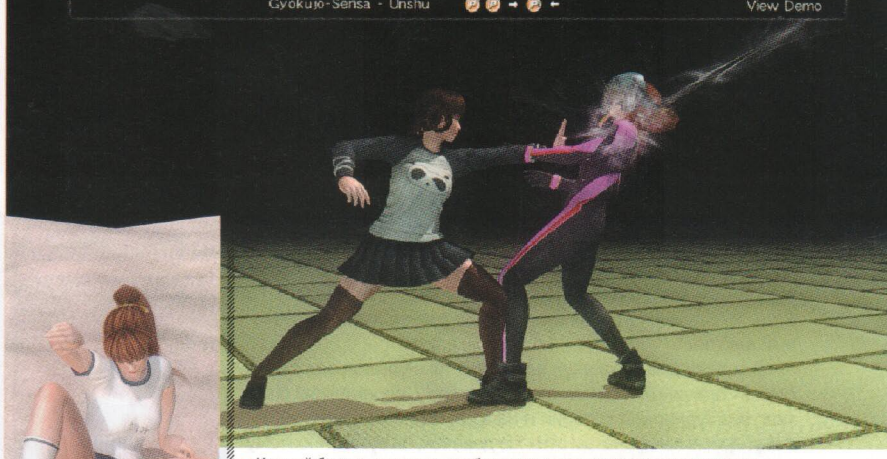
Отвечая на вопрос Shoryuken.com о том, почему производство нового выпуска Dead or Alive заняло так много времени, Еске Хаяси ответил следующее: «После того, как мы закончили DOA4, мы не знали, чем будем заниматься дальше. После выхода игры команда разделилась. Мы собрали ее снова, чтобы сделать DOA Dimensions для 3DS. Тогда же, три года назад, мы решили сделать пятую часть. Хотели улучшить сериал». Продюсер DOA5, Ехэй Симбори, тогда же рассказал, что первоочередной задачей для него стало определение понятия «развлечение». То есть все время с момента выпуска четвертой части он пытался найти ответ на вопрос что же такое развлечения. И только после этого его заинтересовал собственно файтинг. Говорит, что записался в додзе на занятия тхэквондо, но был нещадно побит.

том что матчмейкинг никто не починил: актуальная сейчас версия маркируется 1.3A+, притом что вышло уже пять патчей и легче найти соперника не стало – да и вряд ли станет, в озвученных планах разработчиков числится только выпуск новых DLC с костюмами, которые суммарно уже в два раза превосходят стоимость самой игры. Возможно, имеет смысл превратить PSV в хранилище и анализатор записей боев, придумать что-то вроде приложения, позволяющего расчленять эти записи и собирать в отдельное какое-нибудь видео. Звучит, во всяком случае, логично: перед поездкой загрузил двадцать видео, в поездке редактируешь, создаешь, заселился в отель – и из лобби загрузил на YouTube.

А что мне дает возможность играть с владельцами PS3? Ничего абсолютно – это ход мыслей по принципу «мы умеем и сделали», но ведь никто за это по головке не погладит. Пользователю, как показал пример Street Fighter x Tekken на PSV, это не очень-то нужно. Это не более чем распыление собственных сил по всем направлениям, когда руководство банально не понимает, что может выстрелить, что не может, на что следует обратить внимание, на чем сосредоточиться, чем в конце концов отдать предпочтение. Поэтому все нововведения кажутся поверхностными. Хорошо, кросс-платформенный мультиплеер сам по себе не минус. Но есть ли твердый плюс? Он ведь указан в названии, следовательно, что-то должно стать лучше.

Посмотрим: обучающий режим, разнесенный с сюжетным, лучше и понятнее не стал. Режим, в котором приходится тратиться от первого лица тычками пальцем в экран, забавный, конечно, и так все в тысячу раз активнее трясется, но какая от него польза? Челленджи сохранились прежними. Конечно, хотелось бы увидеть что-то вроде испытаний из Mortal Kombat, но тут уж воля разработчиков – остается только смириться с их отсутствием.

Что же тогда хорошего? Как ни странно, сам файтинг. Существование DOA5P доказывается, что чисто визуально и по настроению этот жанр вполне жизнеспособен на новых платформах, причем именно здесь ведь не столько об упрощениях идет речь, но о том, как правильно его позиционировать. Управление толковое, несмотря на редкие падения FPS, игра старается выжимать шестьдесят кадров в секунду. Другими словами, на PSV и только на ней можно иметь достаточно точный слепок домашней версии, и при этом именно DOA5 служит своего рода технологической эволюцией – да если бы я раньше мог подумать, что такой уровень детализации возможен на переносном устройстве! Понятно, что визуальный фетишизм – слабое утешение для тех, кто отдает шестьдесят долларов за мало ему знакомых виртуальных девушек. Но фанатам легендарного файтинга это получать удовольствие не помешает. В конце концов, на пятом выпуске Dead or Alive новый состав Team NINJA учится тому, чему когда-то учил сам. Теперь, правда, речь идет о внутренней студии под другим названием, но это не отменяет главного – потенциал есть. Можно сделать лучше. Надо только сесть и подумать, как именно, а не лепить все подряд в погоне за удовлетворением потребностей большинства. **СИ**



▲ Каждый боец унаследовал приблизительно по сотне различных ударов. Разучивать их все бессмысленно, тем более что часто это вариации одного и того же.

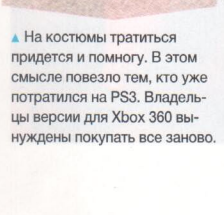
▼ Самое обидное, что воспроизведя показанное на экране касание, в игре не произойдет то, что оно подразумевает по логике вещей – ничего стянуть с Касуми не получится.



▼ Пальцем избивать полуголых девушек с московском метро – это тоже своего рода принципы и жизненная философия.















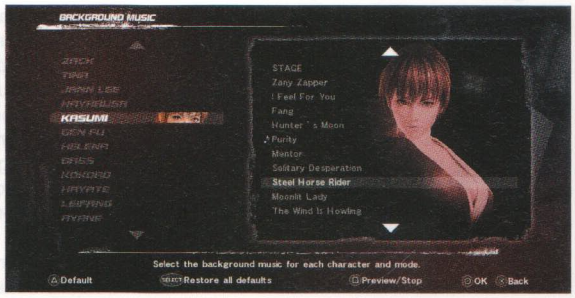


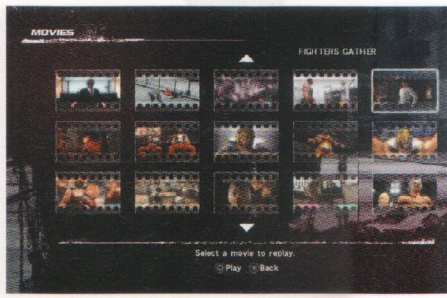
▲ На костюмы тратиться придется и помногу. В этом смысле повезло тем, кто уже потратился на PS3. Владельцы версии для Xbox 360 вынуждены покупать все заново.



▲ Без Tag-режима не так уж и тоскливо. Даже напротив – кажется, что без него лучше. Проще получить трофеи!





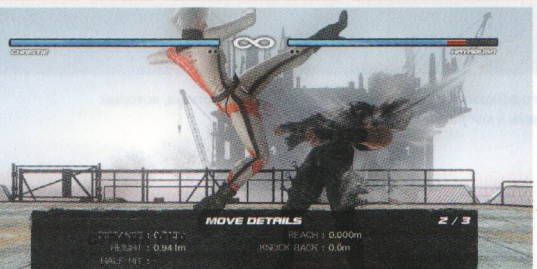








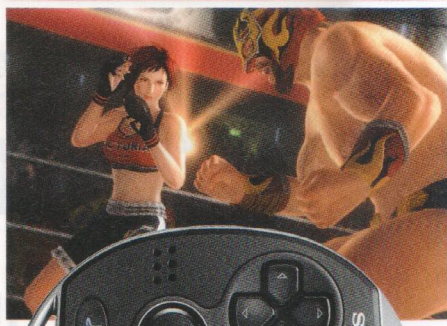


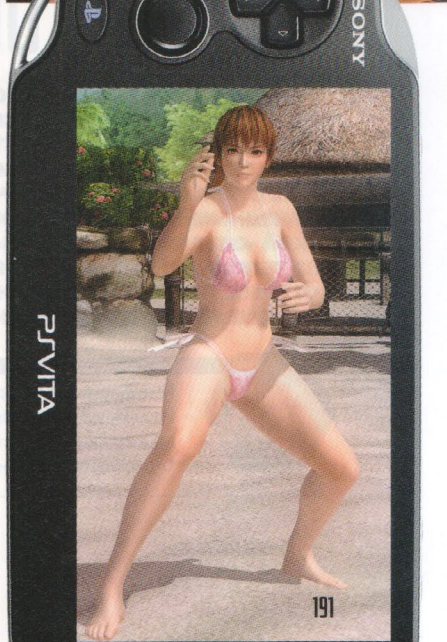


СУЩЕСТВОВАНИЕ DOA5P ДОКАЗЫВАЕТСЯ, ЧТО ЧИСТО ВИЗУАЛЬНО И ПО НАСТРОЕНИЮ ЭТОТ ЖАНР ВПОЛНЕ ЖИЗНЕСПОСОБЕН НА ПОРТАТИВНЫХ ПЛАТФОРМАХ

Не стоит забывать, что скриншоты на PSV можно делать самостоятельно нажатием клавиш Home+Start. Порноальбом! Порноальбом для всех!







Евгений Закиров



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Wii U

LEGO City Undercover

ПРЕДСТАВЛЯЮ, КАК СЦЕНАРИСТЫ И ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ LEGO CITY UNDERCOVER ЗАПИРАЛИСЬ ВМЕСТЕ НА МЕСЯЦ В ЗАГОРОДНОМ ДОМЕ, БИТКОМ НАБИТОМ ВСЕВОЗМОЖНЫМИ ДЕТАЛЯМИ LEGO, СОЗДАВАЛИ ИЗ НИХ ДЕКОРАЦИИ И РЕПЕТИРОВАЛИ: СТАВИЛИ LEGO-ЧЕЛОВЕЧКОВ НАПРОТИВ ДРУГ ДРУГА И СМЕШНЫМИ ГОЛОСАМИ ПРОГОВАРИВАЛИ ИХ РЕПЛИКИ. ТАКОЙ «ОВЕРЛУК» ИЗ «СИЯНИЯ» СТИВЕНА КИНГА, ТОЛЬКО БЕЗ ТЕЛЕКА И БЕЗ ПИВА. И ДЛЯ ТРИДЦАТИЛЕТНИХ ДЕТЕЙ, У КОТОРЫХ УЖЕ И СВОИ ДЕТИ, НАВЕРНОЕ, ЕСТЬ, А ОНИ ВСЕ НИКАК НЕ НАИГРАЮТСЯ В КОНСТРУКТОРЫ.

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Wii U **Зарубежный издатель:** Nintendo
Российский дистрибьютор: Nintendo **Разработчик:** TT Fusion
Мультиплеер: отсутствует **Обозреваемая версия:** Wii U
Страна происхождения: Великобритания

Взрослые дети – это и есть целевая аудитория Lego City Undercover. Пятилетние мальчики и девочки за обедом смотрят ролики на YouTube с планшета отца о том, как крутой детектив Чейз Маккейн ловит преступников, и не понимают, что папка их сейчас накормит – и оставит играть в комнате, а сам сядет перед телевизором, воткнет планшет от Wii U в розетку и на несколько часов выпадет из реального мира. Он перенесется в оживший каталог Lego, случайно в количестве пяти штук захваченный в ближайшем «Детском мире» по время ритуального похода за еще одним маленьким наборчиком.

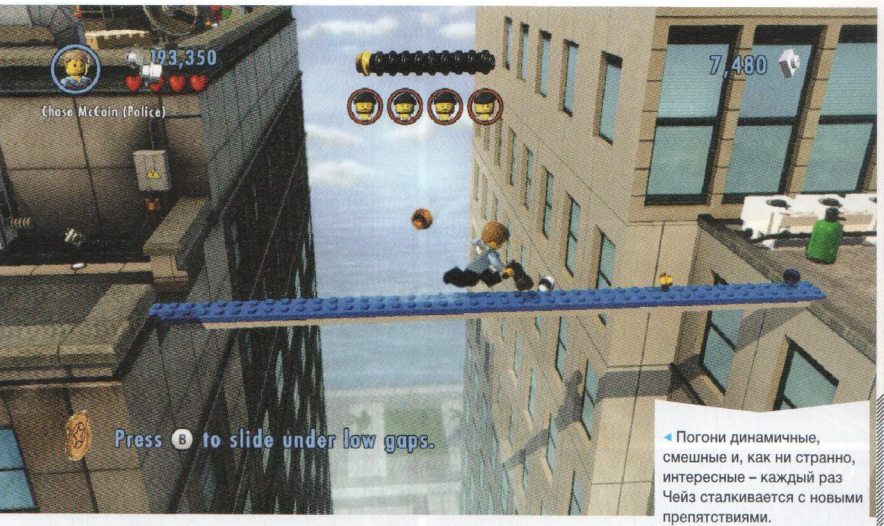
Там, в «Детском мире», можно встретить разных людей. Сутулые длинноволосые молодые люди в очках выкупают сразу коробки с пакетиками Minifigures, мамы с маленькими детьми тащат упаковки не пойми чего – то ли серии по какому-то фильму, то ли очередных новомодных экспериментов из разряда «уже не конструктор, но как игрушка – лучше». Папы мечтают, чтобы их сыновья поскорее выросли и научились понимать ценность наборов по «Звездным воинам». А еще лучше – захотели какой-нибудь пневматический экскаватор на день рождения. Папка-то купит, и будет ждать, как ребенок в конце концов придет к нему и попросит помочь собрать сложный механизм.

Словом, Lego объединяет множество самых разных людей. Оставаясь, по сути, игрушкой, конструктор вошел в современную поп-культуру чуть ли не наравне с, простите, японской анимацией. Он тоже предлагает уникальные стилевые решения, точно также нацелен на потребление, а самое главное – существует, на самом деле, вне принятых возрастных категорий. Lego для тридцатилетних офисных служащих так же круто, как и для десятилетних школьников. И сложно найти что-то более универсальное в плане сеттинга, чем существующий не одно десятилетие выпуск Lego City – карикатурное изображение жизни современного мегаполиса в кубиках, с населением сплошь из желтолицых человечков.

Но что видеоигры? С ними сложно: когда появились первые интерактивные проекты по вселенным Lego, тогда еще в большинстве своем оригинальным, к ним относились как к третьесортным. Это были чаще всего сборники головоломок, оторванные от реальности, изначально устаревшие, неинтересные, созданные «чтобы было». По-настоящему все стало хорошо только когда за дело взялись TT в полную силу. Они придумали некий свой поджанр и, работая с лицензированными фантастическими вселенными, совершенствовали его как умели. И пускай на первый взгляд все игры по мотивам чего-либо с маркировкой Lego одинаковые. На самом деле, если поиграть, станет заметно, какой долгий путь совершенствования они



▲ Чейз действует в одиночку, его дополнительные способности зависят от костюма, который можно менять в реальном времени – как раньше персонажей.



Погони динамичные, смешные и, как ни странно, интересные – каждый раз Чейз сталкивается с новыми препятствиями.



прошли. В случае с Lego City Undercover перед ними стояла самая сложная задача: применить весь накопленный опыт в работе со старшей, но уже полностью оригинальной и самобытной вселенной – City-сеттинг все-таки заставляет играть по своим правилам. У TT получилось удивить. Но как и раньше, они сделали не игру для детей, не приключение для самой широкой аудитории геймеров, но весьма специфический продукт, предназначенный как раз для взрослых людей, часто впадающих в детство.

Так, здесь наконец-то представлен полностью открытый мир – как в GTA, причем в плане деталей и живости окружения значительно более занятный. Главный герой, Чейз Маккейн, возвращается в родной мегаполис и снова поступает на службу в полицию. Каждое событие в игре сопровождается сценками и шуточками из фильмов и сериалов шестидесятых, причем иногда концентрация юмора становится по-настоящему взрывоопасной, и хочется

СТРАНА ИГР

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК

8.5
ОЦЕНКА



LCU – прекрасная игра и, возможно, одна из лучших для Wii U. Но эксклюзивность подводит: жаль, например, что игру нельзя установить на жесткий диск, как на Xbox 360, чтобы сократить время загрузки.



ЗДЕСЬ НАКОНЕЦ-ТО ПРЕДСТАВЛЕН ПОЛНОСТЬЮ ОТКРЫТЫЙ МИР – КАК В GTA, ПРИЧЕМ В ПЛАНЕ ДЕТАЛЕЙ И ЖИВОСТИ ОКРУЖЕНИЯ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЕЕ ЗАНЯТНЫЙ

отложить планшет в сторону просто для того, чтобы хорошенько просмеяться. Юмор причем почти всегда подключает логику мира Lego: то есть, если один человечек падает с крыши, а второй его ловит, то у внимательного зрителя появляется вопрос: а что же у него кисть из пазов не выскочит под тяжестью, кхм, тела? И она выскакивает.

Раньше Lego-игры представляли собой исключительно набор тематических уровней, на которых надо было решать местечковые головоломки. Все это выглядело постановочно и становилось ясно, что геймдизайнерам не всегда хочется адаптировать ситуации из первоисточника под формат видеоигры, потому что это не всегда уместно, а чаще всего попросту не работает. Иногда им это удавалось, иногда нет. В конечном счете TT нашли спасение в открытом мире, но в более-менее приемлемом виде сумели реализовать его только в игре про хоббитов и кольцо: там был достаточно просторный и интересный мир вокруг локаций-уровней, чтобы можно было на некоторое время забыть про сюжет и собирать цветные детальки в свое удовольствие. Здесь же эту идею довели до ума. Огромный город со всеми прилегающими территориями (основанными на существующих наборах Lego), включая, например, даунтаун и пост лесной охраны, чайнатаун и прочее, полностью открыт изначально. Хотите – садитесь в Lego-машинку (мне особенно нравятся тракторы, потому что я все детство мечтал такой получить, но когда приходилось выбирать, всегда отдавал предпочтение чему-то космическому) и катайтесь в свое удовольствие.

В городе есть чем заняться. Как раньше каждая локация-уровень состояла из тысяч разных интерактивных элементов, которые сразу нельзя было обнаружить, но если уж удавалось, то все равно надо было ждать, пока соберутся все герои со всеми суперспособностями и смогут с ними взаимодействовать, так и здесь город – по сути, отдельная игра. До прохождения игры или, по крайней мере, до того момента, когда Чейз получит хотя бы половину костюмов-умений, им остается только любоваться. Но чем ближе финал, тем больше интересного откроется, и тем занятнее будет искать суперкубики – местные бонусы, награждающие ресурсами. Суперкубики, с другой стороны, так или иначе придется искать. Дело в том, что только из них можно конструировать новые здания на локациях или в самом городе. Например, нужно Чейзу доплыть до расположенной на острове тюрьмы. Он приходит на причал и видит там капитана, который сразу сообщает, что хотел бы быть пиратом, голос-то вроде есть, да жаль, что у него аллергия на перья попугаев. А после этого просит найти где-нибудь необходимое количество кубиков, чтобы построить судно – старое он потопил. Случайно. Или вот нужно Чейзу выучить кунг-

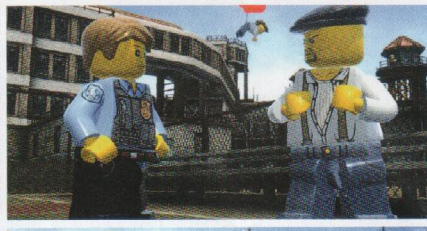


▲ Высокая детализация, непревзойденная, простите, реалистичность, заставляет верить, что это действительно интерактивный каталог Lego. И каждые пять минут хочется кричать: «ВОЗЬМИТЕ МОИ ДЕНЬГИ! Я ХОЧУ ЭТОТ НАБОР! ВСЕ НАБОРЫ!»













▼ Предыстории конфликта Чейза и Рекса посвящена отдельная игра для 3DS.



фу, потому что он слабак и злодей его побил. А для этого требуется построить мост как раз из названных ресурсов.

С другой стороны, хотя время от времени игра все-таки вынуждает носиться по городу в поисках секретов, если человеку это не интересно, то он может как и раньше проходить исключительно сюжетные задания, и там кубики найти ему помогут. Миссии, в то же время, далеко не всегда переносят героя на отдельную локацию. Кроме того, они зачастую настолько удачно вплетены в исследование мира и того, как он здесь устроен, что превосходит не просто GTA, но и L.A. Noire. Вот Чейз несется на собранной из кубиков машинке по во всех смыслах кубическим улицам большого города, выпрыгивает из нее, достает планшет и идет по следу преступника, находит улики, устраивает прослушку, в костюме домушника вскрывает замок, в костюме горняка устанавливает динамит там, куда показывает стрелочка, и спустя пару мгновений уже несется за беглыми преступниками – преодолевая препятствия, демонстрируя чудеса акробатики, а после – блестящее владением китайскими боевыми искусствами. Все это, с одной стороны, невероятно смешно, комично выглядит. С другой – безупречно соотносится с представлениями о том, какой должна быть видеоигра.

Однако самое ценное заключается вот в чем. Lego City Undercover, как и любой конструктор, довольно просто разобрать на вызывающие симпатию составляющие, не имеющие отношения именно к геймплею. То есть, кому-то сильнее понравится музыкальное сопровождение, а кто-то лучше запомнит искрометный юмор. Это нормально. Это никак не отражается на качествах самой игры. Потому что она, кроме шуток, бездонная: можно пройти половину сюжетной кампании и при загрузке сохранения увидеть до слез обидный статистический показатель: «Вы прошли десять процентов игры». Что? Как это возможно?! Это возвращает к затронутой в самом начале теме глубокой проработки самого города. Здесь нет множества дополнительных миссий и прочих сопутствующих элементов, и это с одной стороны обидно. С другой – игра позволяет заниматься тем, чего так не хватало в других представителях жанра, как раз завязанных на выполнении главных и второстепенных поручений. То есть, здесь на показ выставлен чистейший exploration, когда человеком движет любопытство, какая-то искренняя детская любознательность, а еще помимо этого нежелание признавать, что это кубическое счастье может закончиться, исчерпать себя, иссякнуть.



LEGO CITY UNDERCOVER, КАК И ЛЮБОЙ КОНСТРУКТОР, ДОВОЛЬНО ПРОСТО РАЗОБРАТЬ НА ВЫЗЫВАЮЩИЕ СИМПАТИЮ СОСТАВЛЯЮЩИЕ, НЕ ИМЕЮЩИЕ ОТНОШЕНИЯ ИМЕННО К ГЕЙМПЛЕЮ





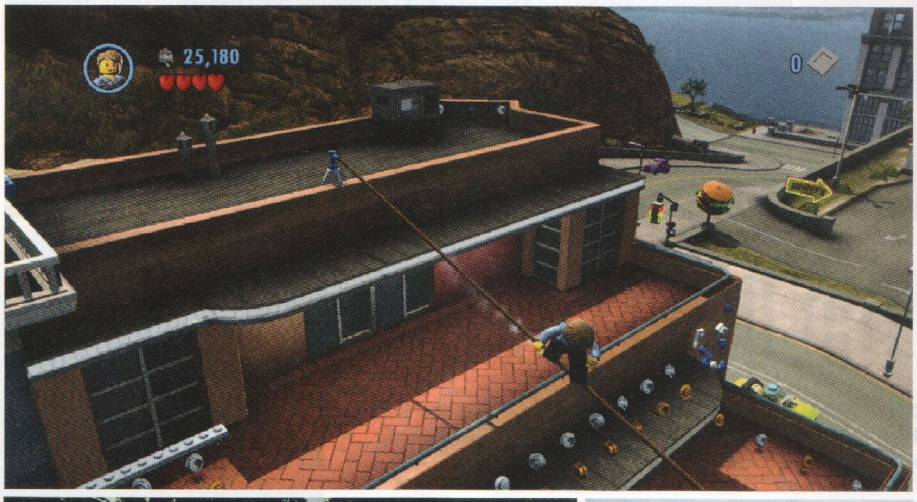
Поэтому едва Чейз получает новую способность, появляется непреодолимый соблазн оставить все и отправиться гулять по городу в поисках ситуаций, в которых они могли бы пригодиться. Но пока начинаешь искать, скажем, замки, которые можно сломать ломиком, на глаза попадаются совершенно удивительные вещи. Сначала как дурачок бегаешь за вереницей цветных деталей, затем начинаешь громить все, что подвернется под руку, в надежде на то, что потом сработает триггер и из разбросанных деталей можно будет что-нибудь собрать. И вот удача – собирается нашлепка на забор, с за которую Чейз цепляется, делает бросок кобры и оказывается на территории пентхауса. А дальше – раздолье! Можно залезть в гараж, в будку охранника, облазить всю крышу самого здания, по проводам перебраться к многоэтажке, а там выйти к пляжной вечеринке у бассейна. И чтобы собрать все суперкубики, персонажей для фриплея, детальки, апгрейды для сканера и бог весть что еще только в описанных локациях, точно также построенных по принципу головоломки, придется потратить ну никак не меньше получаса.

Неприятных моментов с этим связано всего два. Самый тревожный – загрузки. Город загружается несколько минут, и это выводит из себя – никак не ожидаешь такого в современной игре. Вторая проблема связана с тем, что по факту все перечисленное – лишь следствие долгого процесса эволюции. То есть, ничего принципиального здесь нет. Меня, например, всегда расстраивало, что в Lego-играх можно со всем взаимодействовать, но самому строить – в смысле, придумывать, творить – не позволяется. И хотя это не всегда уместно, но хотелось бы попробовать что-то подобное, тем более имея под руками полноценный планшет. Понятно, что это домыслы из разряда «хотелось бы большего», для самой игры последняя претензия мало что значит, но все-таки. Раз уж создавать виртуальный каталог Lego City, то стоило бы дать развернуться на полную катушку. Приключения в кубическом городе уже есть. Теперь нужен градостроительный симулятор! **СИ**



LEGO CITY UNDERCOVER БУКВАЛЬНО БЕЗДОННАЯ: МОЖНО ПРОЙТИ ПОЛОВИНУ СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ И ПРИ ЗАГРУЗКЕ СОХРАНЕНИЯ УВИДЕТЬ ПОКАЗАТЕЛЬ: «ВЫ ПРОШЛИ ДЕСЯТЬ ПРОЦЕНТОВ ИГРЫ».







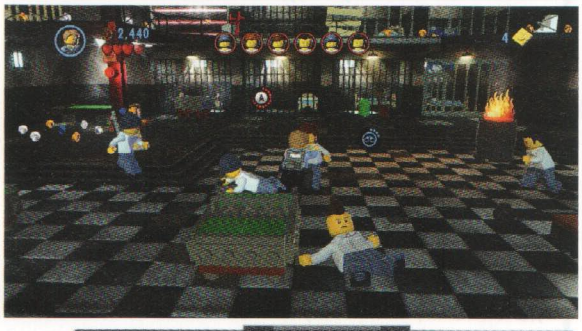














LEGO CITY UNDERCOVER: CHASE BEGINS (3DS)

Вопреки всякой логике, выходящая позже LCU для Wii U игра для 3DS с тем же героем не порт и не продолжение, а своего рода предисловие. Тут тот же главный герой и тот же город, и сюжет повествует как раз о поимке опасного злодея, снова сбежавшего в старшей версии. LCU для 3DS загружается в сто раз быстрее, и это, пожалуй, ее главное достоинство: контент не дублирует друг друга, но погони и головоломки интереснее представлены в старшем варианте. Сюжет тоже страдает, особенно без озвучения ключевых сцен – без юмора весь этот не такой уж и красивый, а к тому же еще и отчаянно тормозящий мир цветных кубиков с фирменным логотипом на каждой пимпочке воспринимается иначе. С другой стороны, возможно, это идеальный вариант для тех, кому понравились похождения Чейза Маккейна, и кто хочет добавки именно для прохождения в дороге, и притом толкового – чтобы это несло какую-то важную информацию для понимания, кхм, вселенной. Но при этом ни та, ни другая игра нисколько не ближе именно детской аудитории, а если выбирать между ними, то предпочтение стоит отдать все же LCU для Wii U.



Планшет используется часто и не только как карта. Самая классная мини-игра – где надо наклонять планшет, помогая шарику добраться до лунки. Впрочем, можно пройти всю LCU и эту забаву пропустить.





Сергей Цилюрик



Как всегда, удар ножом моментально убивает врага, готового проглотить пол-обоймы и не почесаться.

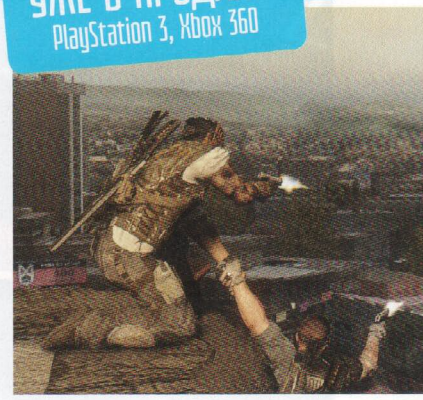


Кастомизация оружия в TDC попросту неинтересна.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

Army of Two: The Devil's Cartel

«CAREFUL, MAN. YOU'RE STARTING TO GROW A PERSONALITY», – ШУТЛИВО ГОВОРИТ ОДИН БЕЗЛИКИЙ НАЕМНИК ДРУГОМУ ЗА ЧАС ДО ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ. ЭТА РЕПЛИКА ВЕЛИКОЛЕПНО ОПИСЫВАЕТ И ГЕРОЕВ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ ARMY OF TWO, И САМУ ИГРУ.



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** shooter.third-person.modern **Зарубежный издатель:** Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts **Разработчик:** Visceral Montreal **Мультиплеер:** co-op, local/online
Обозреваемая версия: PlayStation 3 **Страна происхождения:** Канада



◂ И, конечно же, нельзя обойтись без этапов, где надо все и всех перемалывать из пулеметов с бесконечным боезапасом.

5.5
ОЦЕНКА



▾ Бронированные враги, как и в предыдущих частях сериала, играют роль минибоссов, только тут их незачем отвлекать на себя, чтобы дать возможность другу сделать несколько выстрелов: их можно просто зарезать ножом.

Едва начавшийся 2013-й уже можно назвать годом разочарований от EA. После двух замечательных частей Dead Space вышла третья, из хоррора превратившаяся в банальный кооперативный шутер. Спустя долгие десять лет ожидания поспел перезапуск SimCity и – ну, вы знаете, что из него вышло. И вот Army of Two, простой шутер, выстроенный вокруг одной замечательной механики, – неужели его можно как-то испортить? Конечно – достаточно всего лишь выкинуть из него все то, чем он запоминался.

Позвольте сперва сделать очень громкое заявление: первые две части Army of Two – это самые лучшие кооперативные шутеры. Вообще. Они изначально строились с расчетом на совместное прохождение, и оттого взаимодействие между напарниками в них самое востребованное, самое интенсивное. В прочих представителях жанра наличие партнера было опциональным и давало разве что лишний ствол в бою да возможность воскреситься после какой-нибудь оплошности. А в Army of Two наличествовала механика «аггро», интуитивно понятная всем, кто хоть раз играл в MMO. Ее суть заключалась в привлечении и удержании на себе внимания противников: то есть, пока один вояка палил изо всех стволов, его напарник для врагов становился практически невидимым, что позволяло ему незаметно осуществлять различные тактические маневры. Держать на себе «аггро» длительное время было опасно – но если отвлекающий переставал стрелять (регенерируя здоровье в укрытии, например), то внимание противников быстро переключалось на второго героя. Таким образом, взаимодействие между двумя игроками не сводилось к стандартному «прикрой-подними», а требовало координации и попеременного отыгрыша роли мишени для вражеского огня.

Первая Army of Two могла похвастаться разнообразием локаций (чего стоит один только затопленный Майами!) и ситуаций, в которые попадали герои (им приходилось, например, десантироваться на огромный корабль, отстреливая противников сперва с парашюта, а затем, по приземлению, стоя спина к спине). Во второй части список посещаемых



мест сократился до одного Шанхая, зато появились моральные дилеммы, которые приходилось решать героям, возможность спасать гражданских и понарошку сдаваться в плен. В The Devil's Cartel же нет ничего.

И я не утрирую. Если не знать, что это Army of Two, The Devil's Cartel можно принять за произвольный никому не нужный милитари-шутер от каких-то левых разработчиков. Впрочем, это не так уж и далеко от правды: его делала не команда, подарившая нам первые две части сериала, а монреальское подразделение Visceral Games, которое, кстати, было закрыто сразу же после отправки The Devil's Cartel на золото. Что само по себе говорит о многом.

В The Devil's Cartel из всех вышеперечисленных особенностей предыдущих частей не осталось ничего. Исчезла необходимость под шквальным огнем оттаскивать раненого товарища за укрытие, чтобы вернуть его к жизни, исчезла возможность «дать пять» виртуальному партнеру, исчезла даже шкала «аггро», главный элемент игровой механики Army of Two. Да, здесь врагов вроде бы как все еще можно отвлекать огнем от напарника, но это практически никогда не нужно: игра очень уж легкая.

Стоит вспомнить, что в первой части длительное удержание на себе максимального «аггро» награждалось возможностью включить Overkill – десять секунд бесконечных патронов и повышенной живучести. Из второй части Overkill пропал, а в третью вернулся – только теперь, чтобы его добиться, не надо длительное время подвергаться максимальному риску. Достаточно лишь убить немного противников – и пожалуйста, полное бессмертие, бесконечные патроны и возможность с легкостью раскрошить все вражеские укрытия. Это как если бы Марио за дюжину собранных монет получал по бесплатной звезде, позволяющей пробежать половину уровня без особых беспокойств.

А и Б настолько безлики, что если бы они поменялись масками, вряд ли кто-то заметил бы это.

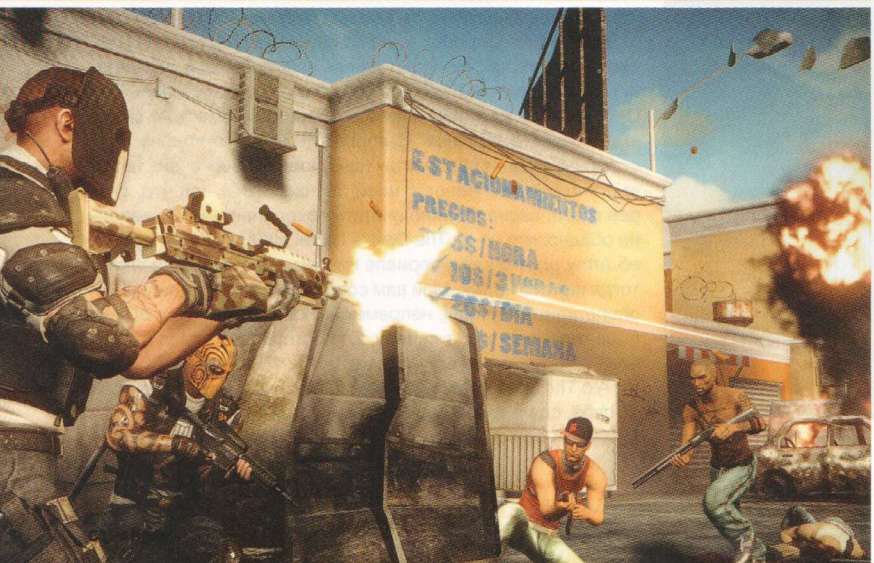








На куски разлетаются не только декорации, но и сами враги. Frostbite my shiny metal ass!



Позвольте мне подчеркнуть это еще раз: главной особенностью игры достаточно простой, чтобы не требовать слаженного «аггро»-менеджмента, является возможность в любой момент врубить неуязвимость. Помимо этого узаконенного читерства, The Devil's Cartel попросту нечего больше предложить игрокам.

Во второй части, например, были дополнительные режимы – как кооперативные, так и соревновательные. В TDC мультиплеера нет вовсе, а единственные бонусные испытания заключаются в том, чтобы пробежать куски уровней из кампании напролом, не теряя Overkill. И всё.

А с сюжетной кампанией совсем беда, начинающаяся уже хотя бы со смены протагонистов: вместо Салема и Риоса, к которым за две части мы успели привыкнуть, тут новички без имен, откликающиеся на банальнейшие позывные Альфа и Браво. С таким же успехом их можно было бы назвать Первым и Вторым! А и Б настолько безлики, что если бы они поменялись масками, вряд ли кто-то заметил бы это.

Смена героев могла бы быть еще хоть как-то оправдана открытой концовкой предыдущей части сериала, в которой один из напарников мог ради высшей цели пристрелить другого. Но – нет, Риос и Салем появляются и в The Devil's Cartel – и, честное слово, лучше бы их тут не было. Их партнерство, выпестованное бесчисленными боями первых двух частей, летит к чертям собачьим буквально сходу; они выглядят, звучат и ведут себя совершенно не так, как раньше. TDC просто-таки подтирается полюбившимися нам героями первых двух Army of Two, превращает их в черте что – и зачем? Чтобы раскрыть свой серьезный и драматический сюжет, конечно же!

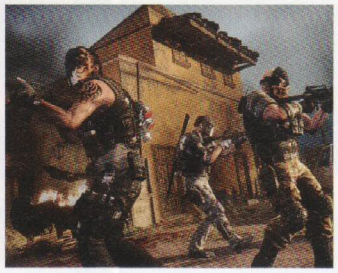
Пересказывать здешнюю историю без рвотных позывов сложно, поэтому вот вам список ключевых слов, из которых вы сами себе можете составить картину: Мексика, картель, наемники, честный политик, злой наркобарон, бывший напарник, девушка с вендеттой. Сюжет никогда не был сильной стороной Army of Two, но на такое дно сериал еще не опускался. И, что хуже всего, вынесенная во вступительный абзац шутка – чуть ли не единственная в игре. Все не было бы настолько плохо, не будь все так серьезно.



На постановочных скриншотах вы никогда не увидите несуществующих преград, у которых герои каждые десять минут вынуждены ждать, пока прогрузится следующий кусок уровня.







Кампания, которую можно пройти за пару вечеров, наполнена одинаковыми врагами, демонстрирующими нулевой AI: они лезут под пули, подставляют спины под нож, игнорируют стреляющих в них героев и вообще ведут себя как лауреаты премии Дарвина. С такими противниками можно даже не стремиться прятаться за укрытия, даром что это теперь делать крайне неудобно из-за сменившегося управления. Да, черт возьми, тут нельзя даже камеру за другое плечо перекинуть!

Прохождение в целом строится таким образом: оба напарника стреляют во все, что движется, каждый из них может включить Overkill независимо от другого (при одновременном включении Overkill вроде бы становится еще лучше и мощнее, но на практике это не ощущается), что позволяет им проходить без заминки те места, где, возможно, пришлось бы подумать да поосторожничать. «Слабоумие и отвага» хорошо подходит в качестве девиза TDC: убедившись, что у партнера есть в запасе Overkill, можно ринуться вперед, ни о чем не задумываясь, потому что товарищ с неуязвимостью выручит практически из любой ситуации.

КАКОЙ ТОЛК ОТ ВСЕХ ЭТИХ ПОТУГ НА МАЙКЛБЭЕВЩИНУ, ЕСЛИ ДЕКОРАЦИИ НЕ ВПЕЧАТЛЯЮТ, А ВЗРЫВЫ КАЖУТСЯ БУТАФОРСКИМИ?

Единственное, чем The Devil's Cartel пытается наставить игрока на путь истинный, – система очков, поощряющая более креативные убийства. Выстрелы в голову и удары ножом в спину – это первый шаг; лучше всего, если один наемник отвлекает врагов на себя, а другой их в это время убивает. Очки копятся и дают новые ранги (да, треклятая прокачка добралась и сюда), открывая тем самым новые пушки – на которые как раз и тратятся накопления. Есть возможность и апгрейдить свой арсенал, а вот баланс отсутствует: в середине игры у меня в руках оказался точно стреляющий и мощный пулемет с оптическим прицелом и двумястами патронами в обойме, и больше в меню оружия заходить было незачем.

The Devil's Cartel очень гордится движком Frostbite 2, позволившим сделать разрушаемые декорации – да вот только выглядит при этом она очень бедно, блекло и некрасиво. Какой толк от всех этих потуг на майклбэевщину, если декорации не впечатляют, а взрывы кажутся бутафорскими?

И не то чтобы все было прямо уж плохо – кооперативное прохождение, даже лишенное всех замечательных примочек предыдущих частей, все равно все красит. От TDC можно получать какое-то удовольствие – если заставить себя забыть, что играешь в новую часть некогда любимого сериала.

Army of Two, простенький по сути своей шутер для массовой аудитории, решили в целях еще большего расширения аудитории еще больше упростить – и получилась The Devil's Cartel. Разработчики, как говорится, вместе с водой выплеснули и ребенка. И последствия этого крайне прискорбны: средний балл игры на «Метакритике» очень низок (и примерно совпадает с моей оценкой TDC), так что, скорее всего, сериал можно считать похороненным. Но вдвойне обидно, что из-за The Devil's Cartel публика будет думать об Army of Two как о сериале никчемном, посредственном, тогда как это не так. Мой вам совет: если вам интересны кооперативные шутеры, непременно попробуйте Army of Two (увы, только по сплит-скрину: EA полтора года назад отключила сервера игры) или хотя бы The 40th Day.

А о The Devil's Cartel лучше забыть. Учитывая, какова она из себя, сделать это будет несложно. **СИ**



▼ Своему оперативнику можно сменить костюм и маску, нацепив на него, например, шлем Айзека из Dead Space 3. Вся ирония тут заключается в том, что во вроде бы как хоррорном DS3 были перекаты, а в шутере The Devil's Cartel, где, казалось бы, им самое место, их нет.

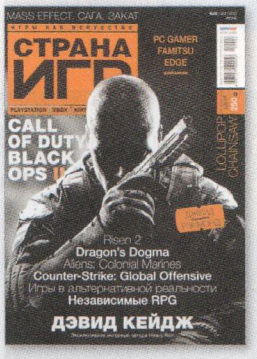
(game)land

подпишись!

shop.glc.ru

8-800-200-3-999

+7 (495) 663-82-77 (бесплатно)



6 номеров — **1194 руб.**
12 номеров — **2149 руб.**



6 номеров — **810 руб.**
12 номеров — **1499 руб.**



6 номеров — **564 руб.**
13 номеров — **1105 руб.**



6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**



6 номеров — **775 руб.**
12 номеров — **1399 руб.**



6 номеров — **690 руб.**
12 номеров — **1249 руб.**



6 номеров — **895 руб.**
12 номеров — **1699 руб.**



6 номеров — **599 руб.**
12 номеров — **1188 руб.**



6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**



6 номеров — **810 руб.**
12 номеров — **1499 руб.**



6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**



3 номера — **630 руб.**
6 номеров — **1140 руб.**

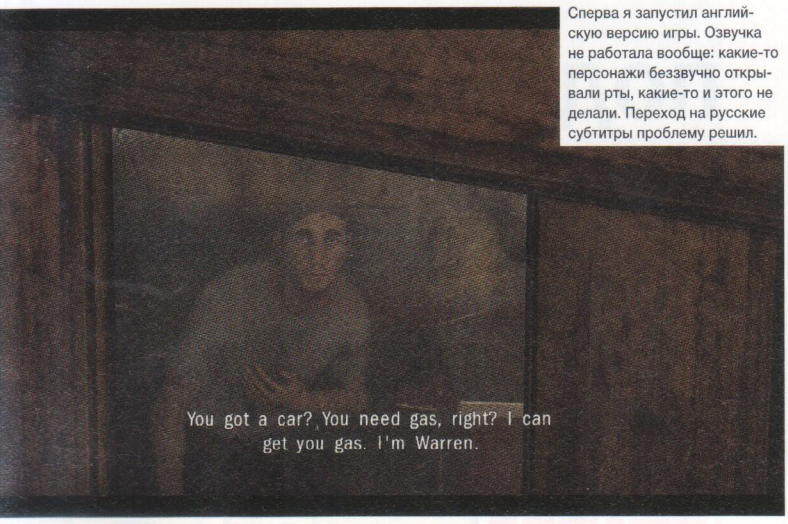


6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**

Редакционная подписка без посредников — это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске.

РЕКЛАМА

Сергей Цилюрик



Сперва я запустил английскую версию игры. Озвучка не работала вообще: какие-то персонажи беззвучно открывали рты, какие-то и этого не делали. Переход на русские субтитры проблему решил.

Если зомби подберутся слишком близко, они полезут прямо на героя один за другим – в это время их можно с легкостью убивать, ударив ножом в голову. Как правило, в обнимашках не участвует один стоящий поблизости мертвяк, который после расправы со всеми остальными обычным ударом снимет Дэрилу последние HP.



The Walking Dead: Survival Instinct

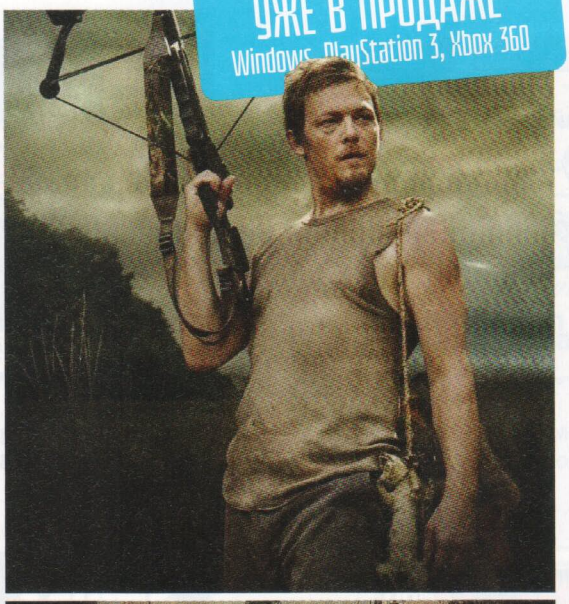
ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД В РУНЕТЕ СТРЕМИТЕЛЬНО НАБРАЛИ ПОПУЛЯРНОСТЬ МЕМЫ, СВЯЗАННЫЕ С ТЕМОЙ БЕЗЫСХОДНОСТИ. ВСЁ ТЛЕН, ВСЁ БЕССМЫСЛЕННО, ВСЕ ОБРЕЧЕНЫ – НАСТРОЕНИЯ, НАВЕВАЕМЫЕ ЖИЗНЬЮ В «ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНОЙ РОССИИ», КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ ПОДХОДЯТ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСУ. «WE ARE THE WALKING DEAD».

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** shooter.first-person.modern **Зарубежный издатель:** Activision **Российский дистрибьютор:** «Новый Диск»
Разработчик: Terminal Reality **Мультиплеер:** нет **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** США



◂ Бен, ты ли это?



◂ Даже когда брата рядом нет, Дэрил принимает в свою машину лишь двух пассажиров. Кого-то приходится оставлять за бортом. Счастливого плавания, крепкий бригадир!

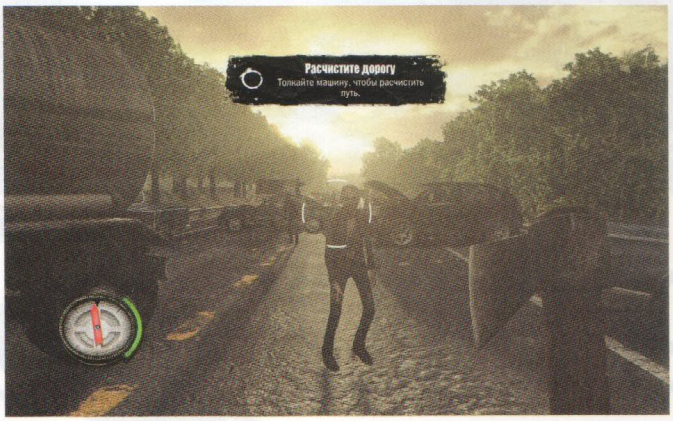




3.5
ОЦЕНКА

Художественные произведения, в качестве своего сеттинга – и автоматически центральной темы, потому что как же иначе – избравшие зомби-апокалипсис, мне, как человеку, для которого произведение во многом определяется концовкой, обычно кажутся заведомо непривлекательными. Ну к чему могут идти герои, когда весь мир заполонен живыми мертвецами, цивилизация рухнула, и нет никакой надежды на возвращение к нормальной жизни? Чего они вообще могут добиться? Недолгого продления своего бессмысленного существования?

Понятно, что ответом на подобные претензии будет «важно не то, чем все закончится, а то, как к этому финалу придут герои». Тем не менее, большинство подобных произведений не оправдывает своего существования и означенным «как», сводящимся обычно к описанию того, как глупые люди творят разные глупости. На их фоне выигрышно смотрится игра The Walking Dead от Telltale, победившая неизбежно возникающий фатализм пробуждением в игроке неподдельной заботы о персонажах, оказавшихся в безвыходной ситуации. О том, какими методами она достигает этого эффекта и какую ценность несет для истории видеоигр, я рассказывал в ее обзоре, и повторяться тут смысла нет. А вот в The Walking Dead: Survival Instinct, шутере, основывающемся все на той же медиавселенной, не важно ни окончание пути героев, ни то, что им встретится в дороге. Ничего не важно. Всё тлен.



▲ Дэрила довольно быстро одолевает усталость (отображающаяся текущими по экрану струями пота), так что слишком далеко убежать от врагов не получится.

Уже туториал, начинающийся сразу же, без какого-то вступления, настраивает на верный лад. Вокруг – лес, но выйти в него нельзя: передвижение ограничено руслом почти пересохшей речки. Игра объясняет, что в ней можно прыгать, бегать, приседать и стрелять – после чего подконтрольного нам персонажа съедают зомби. Безысходность.

После вступительных титров нас знакомят с протагонистом – Дэрилом Диксоном, одним из героев сериала и по совместительству сыном скушанного в лесу неудачника. Начинается первая миссия: собрать несколько баллонов с горючим для машины, чтобы уехать куда подальше. Как вскоре выяснится, это стремление украсть бензин и драпать красной нитью проходит через всю игру; это, фактически, главное, чем тут предстоит заниматься. И, конечно же, питать какие-то иллюзии насчет финального пункта назначения не стоит: из телесериала ясно, что Диксон с братом выживут. Остальным же встреченным по пути людям можно смело улыбаться в лицо: они уже мертвы.

Несмотря на то, что ближе к середине игры Дэрил вызволяет из передряги своего братца Мерла, а практически в каждом городке находятся персонажи, готовые при том или ином условии присоединиться к (прямо говоря, довольно несимпатичной) компании, никаких напарников тут нет: все приходится делать самому. Это «все», как правило, состоит из следования по стрелке компаса, сбора каких-нибудь предметов и возвращения к машине. Параллельно с Дэрилом можно выпустить погулять и пассажиров его машины, вооружив их (или нет) и наказав искать патроны, аптечки или топливо. При этом проводить или хотя бы увидеть их где-то на уровне нельзя, и велик шанс, что из экспедиции они не вернутся. И никто не будет их жалеть или вспоминать.

Сам Дэрил может с легкостью справиться с одним зомби: толчок в грудь остановит нападающего и даст время зайти к нему со спины и прирезать ножом. Этим придется заниматься добрую половину игры: кувалда, способная упокоить мертвяка с одного удара в лицо, появляется слишком поздно, а стрельба в Survival Instinct чревата тем, что на звук сбежится больше врагов, чем у Дэрила найдется с собой патронов. Здоровье у него не восстанавливается само собой, аптечки и патроны ограничены, а встреча уже с двумя преграждающими путь противниками ничего хорошего не сулит – иными словами, слово «survival» в название игры попало не зря. Выживать тут действительно непросто, хоть винить в этом приходится кривое управление и бесталанный геймдизайн. Впрочем, схваток с нежитью можно и избегать: куда проще добежать до следующего чекпойнта, минуя медленных зомби. Всех все равно не перебить: стоит отвернуться, как за спиной из ниоткуда появятся новые, словно подчеркивая, насколько все безрезультатно и бессмысленно.

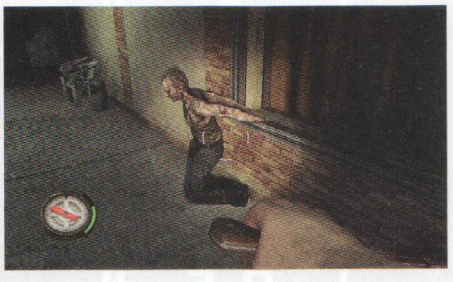
На протяжении игры Диксоны колесят от одного города к другому. Маршрут выбирать нельзя, можно лишь рекомендовать им ехать по проселочным дорогам (больше шансов наткнуться на что-то полезное, но и расход топлива выше), улицам или шоссе (минимальные траты бензина, но почему-то огромный шанс поломки). Топлива на всю поездку не хватит, и, что бы вы там ни выбирали, для дозаправки или починки Дэрилу придется остановиться у закусочной. У одной и той же. Каждый раз. Закусочная неизбежна, как смерть.

Бывают и другие события по дороге – например, на шоссе может встретиться затор, который надо ликвидировать, толкая машины вручную. Или же его можно объехать. Какая разница? Итог-то все равно один.

Как-то раз один мой товарищ в ответ на жалобы на ужасный геймплей «Мора. Утопии» заявил, что, дескать, в этом и заключается суть игры, что игрок должен получить экзистенциальный опыт, выстрадать все это вместе с героем. С этой точки зрения можно найти оправдание и для The Walking Dead: Survival Instinct. В конце концов, с чего все взяли, что игры про живых мертвецов должны быть увлекательными? Жизнь сера и скучна. Зомби одинаковы. Машина, закусочная, нож, затылок, нож, затылок, бензин, машина. Рутинный, однообразный геймплей Survival Instinct погружает в настоящую атмосферу зомби-апокалипсиса, вызывающую не радость от безнаказанности собственных поступков, а апатию от ощущения тщетности всего происходящего. Тут разве что построкового саундтрека не хватает.

Терапия продлится недолго: часов через пять-шесть по экрану побегут финальные титры, во время которых мы сможете поразмыслить о том, насколько вы постарели за время прохождения этой игры, на что тратите свою жизнь и как бренно все сущее. Еще можете попробовать найти смысл жизни, но это у вас вряд ли выйдет. **СИ**





ВСЁ ОЧЕНЬ ПЛОХО

Едва ли не главный selling point игры – участие в озвучании актеров, играющих роли братьев Диксонов в сериале. Но если Мерл местами действительно смахивает на психа, то Дэрил словно спит на ходу: Норман Ридус в Survival Instinct играет преотвратительно. А ведь у него главная роль! Декорации хоть довольно однообразны (а что тут поделать, вся Джорджия такая), но выглядят по крайней мере пристойно, чего нельзя сказать о зомби, которые, к тому же, повторяются буквально через одного. Качество локализации примерно соответствует качеству сценария, которое, в свою очередь, соответствует качеству самой игры, которое отражено в выставленной оценке.

Евгений Закиров



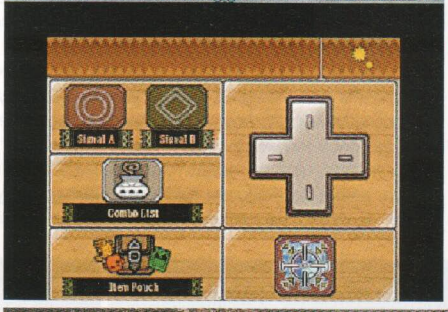
Monster Hunter 3 Ultimate

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo Wii U, 3DS

САТОРУ СИБАТА, ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO OF EUROPE, В ТВИТТЕРЕ ИЗВИНЯЕТСЯ ЗА НЕХВАТКУ MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE НА ФИЗИЧЕСКИХ НОСИТЕЛЯХ И ВСЯЧЕСКИ ПРИЗЫВАЕТ ПРИОБРЕСТИ ЦИФРОВУЮ КОПИЮ. И СНОВА ИЗВИНЯЕТСЯ. К СЧАСТЬЮ, НА ЭТОТ РАЗ В РОССИИ ИГРА ПОЯВИЛАСЬ ДАЖЕ РАНЬШЕ УСТАНОВЛЕННОГО СРОКА: ЗА ДЕНЬ ДО НАЗНАЧЕННОЙ ДАТЫ КУРЬЕР СПЕШНО ПРИВЕЗ ОБЕ ВЕРСИИ – И НА WII U, И НА 3DS. УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ.

▲ У каждого монстра урон по разным частям тела разного характера просчитывается по-новому.







Платформа: Nintendo Wii U, 3DS **Зарубежный издатель:** Capcom **Российский дистрибьютор:** Nintendo
Разработчик: Capcom **Мультиплеер:** co-op, local/online **Обозреваемая версия:** Nintendo Wii U, 3DS
Страна происхождения: Япония



СТРАНА ИГР

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР
ЗА САУНДТРЕК

8.5
ОЦЕНКА

◂ Локации и монстры в версии для Wii U выглядят потрясающе. Но вот самим персонажам не хватает детализации.



Какие новинки для Wii U ждать в ближайшем будущем – непонятно. Редкие кросс-платформенные релизы да один-два дополненных порта, вот и все счастье. Консоль взяла медленный старт: претензии были на быстрое включение в «гонку вооружений» с другими платформами, но пока ни сетевой сервис, ни продукция на физических носителях не может утолить голод первых покупателей. Ситуация в общем-то характерная для запуска любой игровой системы. Вон PSV лишь спустя год более-менее начала складывать библиотеку хороших релизов. С Wii U в этом смысле даже попроще: когда есть Monster Hunter, про все остальное можно забыть на несколько месяцев. А то и больше, если суметь вклиниться в онлайн-комьюнити.

При всем этом, Monster Hunter 3 Ultimate – это не просто отличное приобретение для обладателей домашней консоли, которую не слишком часто жалуют новые релизы. Это еще и потрясающе удобная вводная в сериал как таковой. Тогда, на TGS 2012, я не мог без слез смотреть на бета-версию третьей части на 3DS, которую показывали в здании рядом с выставочным центром специально европейской и американской прессе. Потому что я был на выставке и видел новый, улучшенный Monster Hunter – четвертый, в котором все в тысячу раз сложнее, разнообразнее и, что немаловажно, красивее. Но все это имеет ценность лишь для тех, кто участвует в охоте на монстров не первый год; другими словами, разницу заметят только те, кто провел сотню часов за предыдущими выпусками. Для европейской аудитории нужен повторный заход, некий импульс, который открыл бы глаза на один из самых успешных и неустанно набирающих популярность сериалов Capcom, и тут сложно было сыграть лучше. Спрос огромный, конкурентов – тьфу, поди найди, охват аудитории колоссальный. К тому же, сетевые возможности наконец-то отвечают современному уровню. Удастся ли Capcom с третьей попытки объяснить европейцам, почему Monster Hunter достоин ста часов потраченного времени? Кажется, уже получилось. Но не хочется сглазить.

Что это вообще такое? Monster Hunter – это прежде всего оригинально организованная модель мультиплеера, которую сегодня пробует (безуспешно) перенять каждый второй криворукий разработчик. Однако третья часть, совершенствуя многопользовательскую составляющую, сделала ближе и однопользовательский режим. Смысл в том, что охотник, которого придется создать в самом начале из предложенных вариантов ключевых деталей внешности, прибывает в деревню на побережье. Ему немедленно выделяют отдельную хижину, а заодно показывают местную достопримечательность – огромного водяного дракона Лагиакруса, который никому из мореходов и рыболовов не дает покоя. С ним предстоит расправиться, но позже. Сначала придется освоиться. Предполагается, что это «освоение» – прохождение однопользовательских квестов – займет ну никак не меньше пятидесяти часов.

MONSTER HUNTER – ЭТО ОРИГИНАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННАЯ МОДЕЛЬ МУЛЬТИПЛЕЕРА, КОТОРУЮ СЕГОДНЯ ПРОБУЕТ (БЕЗУСПЕШНО) ПЕРЕНЯТЬ КАЖДЫЙ ВТОРОЙ КРИВОРУКИЙ РАЗРАБОТЧИК.



Игру условно можно разделить на две части. Во время первой приходится заниматься хозяйством. Скажем, проводить апгрейды на ферме, выращивать там растения или разводить жуков, давать задание специально обученным персонажам. Или встречаться с мореплавателями, обмениваться товарами, назначать следующие встречи. Можно также посылать рыбаков за специальными видами тварей морских. Многообразие огромное, и не имеет смысла давать исчерпывающий ответ на вопрос «что тут можно делать» – это займет слишком много времени, да и пользы практической не имеет: когда человек начнет играть, он сам всему научится.

Вторая часть состоит из собственно охоты. Для начала придется взять квест у специальной девушки и еще раз проверить, все ли необходимое взял с собой герой, после чего направиться к выходу и после недолгой загрузки оказаться на поле битвы. Как и раньше, локации здесь тематические. Есть заброшенный остров с умеренным климатом, есть жаркие пустыни или холодная тундра. Там, где персонаж изнывает от зноя, надо пить специальные прохладительные зелья. На запорошенной снегом местности придется следить за тем, чтобы герой регулярно вливал в себя согревающее питье. Но я уже перехожу к условностям, которых, опять же, великое множество. Что бы в Capcom ни придумывали, у них всегда получается непросто выстроенная игровая система, и



▲ Монстры сами наносят статусный урон. Паралич или отравление – самое противное.



Обе версии являются портами Monster Hunter Tri с Wii, что создает интересную картину: вариант для Wii U красивый, но все-таки HD-ремастер, версия же для 3DS визуально сильно уступает. Проблема еще и в другом: на 3DS нет онлайна, а управлять охотником без специальной Circle Pad насадки практически невозможно. Сложности появляются во время подводных сражений, где остро необходим именно второй стик. К счастью Nintendo успели выпустить насадку и для XL-версии платформы. Теперь она, правда, по размеру мало чем отличается от планшета Wii U.

эта схематичность, как правило, подкупает. Так и здесь: со временем Monster Hunter, сложный экшн по сути, начинаешь воспринимать как уравнение, а позднее запоминаешь решения и процесс понемногу автоматизируется.

Каждая локация поделена на несколько пронумерованных зон, переход между которыми по доброй традиции сопровождается экраном загрузки. Эти зоны могут быть населены разными монстрами – травоядными, мелкими хищниками – и иметь ряд важных особенностей (помимо того, что в третьей части они также могут полностью располагаться под водой). Так, на них могут быть представлены разные точки для сбора ресурсов: выступы для добычи минералов, точки ловли насекомых, сбора растений, всякой мелочи. Прежде чем перейти к собственно выслеживанию монстров, важно освоить именно собирательство. Потому что важнейшим механизмом Monster Hunter является бытовой крафтинг; в смысле, броню тут тоже можно создавать, но этим дело не ограничивается. Если героя ранили в бою, то у него уже не будет возможности сбегать в магазин и купить зелий. Ему придется смешивать травы (вернее, зеленую траву и синий гриб, но ведь его еще надо будет найти!), чтобы излечиться. А если у персонажа закончится выносливость, то придется охотиться просто ради пропитания – убивать безобидных тварей, жарить их мясо, есть. Или ловить рыбу. Если закончатся ловушки, то придется собирать их из подручных средств. Практически каждый предмет, необходимый для охоты, можно сделать своими руками. Это не всегда обязательно, потому что все самое необходимо разрешают приобрести в магазине до отправления на задание. Но хочется сэкономить деньги. И есть ситуации, когда приходится действовать по-партизански.

Все так же условно охотников в игре можно разделить на два вида: стрелки и воины. Каждому герою доступно абсолютно любое оружие, разница лишь в том, что со временем приходится сконцентрироваться на чем-то одном, что лучше подходит, и это как правило строго индивидуально. Кому-то нравится стрелять из арбалета, а кому-то бегать с двумя клинками. В Monster Hunter 3 Ultimate я впервые выбрал катану и ни разу не пожалел – она наносит чуть меньше урона, чем гигантский меч или молот, не может блокировать, но при этом достаточно быстра, и визуально смотрится хорошо. Мне особенно понравился меч, который выглядит как бензопила, и который при этом наносит дополнительный стихийный урон. Все оружие и броня в игре изготавливается самостоятельно: следует накопить деньги, собрать материалы, посмотреть, что нужно больше, сделать. Например, я изначально выбрал катану и несколько раз ее усовершенствовал. Теперь бегаю с той, которая как бензопила, и она отлично работает против тварей морских, потому что бьет электричеством. Но вот мне попался монстр с резистом к такого рода атакам – пришлось купить в магазине обычную катану и заново ее проапгрейдить по другой ветке, чтобы получился дополнительный урон с парализующим свойством. Теперь нужна третья катана – чтобы била еще огнем. И еще одна, чтобы омывала водой. В общем, со временем игра заставляет остановиться на чем-то одном, иначе добыча ресурсов сама по себе растянется на несколько недель. При том что тут представлена невероятно разветвленная система апгрейдов: четыре изначальных варианта меча дают восемь апгрейдов, каждый из которых – по два дополнительных. Новичку разобраться в этом будет сложновато, но к счастью Monster Hunter поддерживает довольно дружелюбное комьюинити, существует множество гайдов и даже одна официальная пятисотстраничная книжка. А на gamefaqs апгрейды оружия нарисованы специальными схемами, очень полезно.

Наверняка каждый, кто не знаком с сериалом, сейчас задается вопросом: если простые приготовления к миссии занимают столько времени, то что же происходит во время охоты? Там все гораздо сложнее и интереснее одновременно. Как правило, в задании просят убить или поймать конкретного монстра. Хорошенько подкрепившись на кошачьей кухне (это важно - так дают бонусы) и собрав весь необходимый инвентарь, герой отправляется бить гада. А он ведь именно гад, никак иначе не назовешь: сначала



▼ Играть одному за лучника сложно и долго. Но можно собирать специальные сеты, копя деньги в офлайне за мечника.











Вулкан – одна из самых сложных и требовательных к вниманию игровых зон.









Отсутствие нормального чата нисколько не огорчает: можно обходиться и жестами внутри игры. А так цель понятна: найти и убить.



ЕСЛИ У ПЕРСОНАЖА ЗАКОНЧИТСЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ, ТО ПРИДЕТСЯ ОХОТИТЬСЯ ПРОСТО РАДИ ПРОПИТАНИЯ – УБИВАТЬ БЕЗОБИДНЫХ ТВАРЕЙ, ЖАРИТЬ ИХ МЯСО, ЕСТЬ.



Броня низкого разрешения наверняка смутит владельцев Monster Hunter Frontier в Японии, но европейцам не с чем сравнивать.



нужно установить участок локации, где он находится, посмотреть, окружает ли он себя монстрами поменьше или, напротив, бьет их, потому что они ему не нравятся. Перед тем как вступить в бой, лучше сразу бросить в него маркирующий шарик – так можно будет отслеживать его бегство по карте. И вот уже после этого начинается сама охота.

Монстры тут бывают двух типов: огромные и опасные, и нормальных размеров – и они еще опаснее. Фантазия Capcom пускается во все тяжкие. Традиционно речь шла о драконах, и да, они могут доставить много проблем. Но со временем зверинец пополнялся, и вот теперь приходится иметь дело, например, с чем-то вроде ползающей по стенам пещер огромной пиявке на гадких ножках – отвратительной твари, к тому же травящей, но очень нужно для изготовления определенной брони и оружия. Больше всего хлопот мне доставила... доставило... нечто с гигантской рыбьей, и при этом фатально зубастой, головой на теле ящерицы, которое зарывалось полностью в дно морское, слепило фонариком на черном усе, и потом, буквально, рвало и метало.

Каждая легендарная тварь отличается завидной живучестью: из пятидесяти отведенных на охоту минут примерно полчаса приходится бить, кромсать, пинать, как-то ей вредить. При этом монстр обладает невероятным количеством атак, подчас достаточно причудливых, но вроде бы отвечающих логике поведения животного. И монстр всегда сильнее охотника. Приходится думать: когда атаковать, как его выманить, куда вообще бить – в морду, которая вроде бы меньше защищена, или по крыльям, или по лапам, по хвосту? А вот хвост-то и отлетел, и гадина разозлилась не на шутка – глаза горят красным, из пасти пар (или пена?), и вон она становится быстрее, атаки сильнее, напор все яростнее. И после этого – внезапно! – пока охотник переводил дух ящерица уползает по своим делам. Зачем? Испугалась? Нет, поправить здоровье – перейдя в другую зону, противник либо приляжет отдохнуть, либо начнет охоту на мелкую живность. Долго так развлекаться, понятно, ему позволять нельзя, иначе все усилия пойдут насмарку.

Сложнее всего с теми монстрами, которых по заданию просят не убить, а именно поймать. За это и награда ценнее, и самому игроку больше полезных ресурсов достается, но и выполнить их ощутимо труднее. Важно довести монстра до такого состояния (продолжая при этом бить его со всей силы), чтобы он показал слабину – как правило, он начинает хромать и уходит отсыпаться в убежище. Как только это происходит, нужно поставить ловушку, заманить его туда, забросать транквилизаторами и молиться, чтобы все сработало как надо, потому что в противном случае и ловушку, и транквилизаторы придется заново делать своими руками, и может не хватить времени, отведенного на выполнение задания.

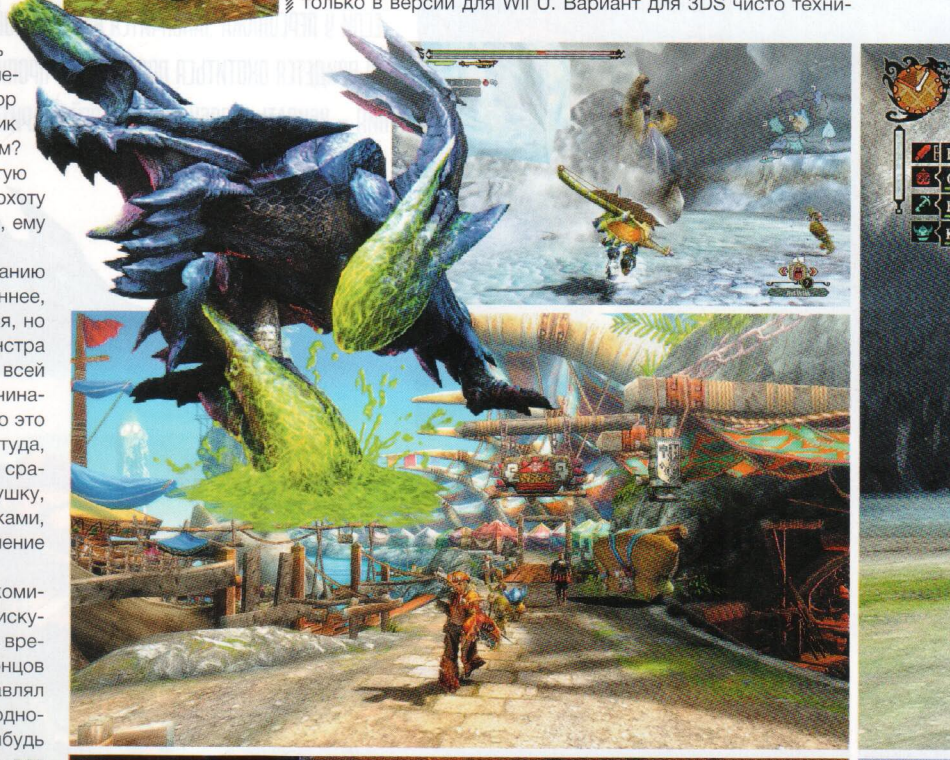
Все описанное выше – этот так называемый ознакомительный этап – вполне вероятно может заменить неискушенному геймеру прохождение. Он займет достаточно времени и подарит много радостных эмоций, но в конце концов поставит в то же самое положение, в котором оставлял Monster Hunter Freedom Unite: чтобы открыть новые однопользовательские квесты, надо выполнить какой-нибудь особенно злой «срочный» – а там придется бить гада, для победы над которым надо иметь фулсет очень редкой брони и хороший клинок. Вот тогда-то Monster Hunter раскрывается полностью. Сходить пять раз на одного и того же монстра и все равно упустить возможность отрубить ему хвост ради одной-единственной фигни, без которой невозможно выковать доспех? Да это сплошь и рядом встречается. В онлайне таких проблем нет: люди заранее договариваются кому что нужно, будут ли они рубить хвосты, отрезать крылья или сверкающие усы, будут ли ловить монстра и нужно ли кому-нибудь время на сбор ресурсов. В сингле же этого нет. В однопользовательском режиме максимум предсказуемости – это когда помощник запускает бумеранг, попадает дракону по морде и как-то так получается, что убивает его, крича при этом что-то, вроде «Жопа!».

Когда входишь во вкус, разбираешься во всей этой сложной системе, понимаешь, как можно оптимизировать многие процессы, как распределить важно, расставить приоритеты, однопользовательский режим неожиданно подходит к концу, оставляя либо перед необходимостью сразить какого-нибудь особенно крутого монстра, либо показывая что-то вроде концовки. Само собой, игра на этом не заканчивается, просто странно видеть так мало квестов в уже дополненной версии. В сингле не так уж много разновидностей монстров, поэтому хваленый стимул «убью одного сто раз, чтобы сделать полный сет доспехов» срабатывает ну один, максимум два раза – все остальное может не нравиться, и желание проводить время в Monster Hunter 3 Ultimate дальше пропадает. То есть, случится это не раньше чем через месяц, но по меркам сериала это довольно короткий промежуток времени.

А смысл в том, что дальше игроку предлагают охотиться онлайн. Какие-то дополнительные квесты (бесплатные) можно загружать посредством сетевого сервиса, но это пустяки – больше челленджи на основе уже имеющихся, чем действительно что-то новое. В мультиплеере охота проходит по тем же канонам, но с поправкой на количество человек – до четырех – подстраивается уровень сложности. Там уже растет уровень гильдии охотников, там же появляется некий соревновательный элемент. А сможем одолеть необычайно большую особь? А поймать? А что это, у друга полный набор брони кирин? Тоже такую хочу, а то больше на охоту брать не будут!

При этом именно онлайн-мультиплеер присутствует только в версии для Wii U. Вариант для 3DS чисто техни-





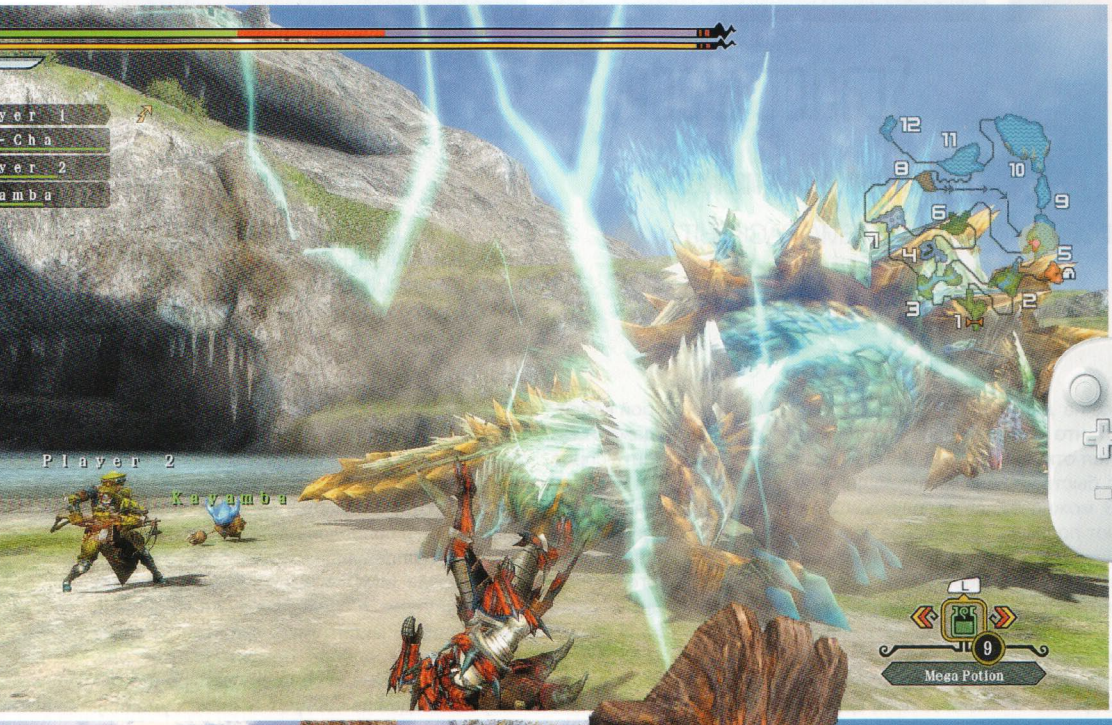


Герои тут по-житейски неповоротливые, и к этому придется привыкнуть.

чески мог бы его поддерживать, но почему-то Capcom решили ограничить портативную версию только локальным многопользовательским режимом, подразумевающим часовые шумные забеги четырех друзей в кафе, на скамейке, да бог знает где еще. Само собой, это не очень-то удобно. Но тут ничего не поделаешь: по странному решению издателя европейская и американская карманная версия Monster Hunter 3 Ultimate поставлена в подчинение старшей. Это противоречит логике выпуска дополненного издания. Изначально ведь речь шла о чуть исправленном порте с Wii на 3DS – когда это случилось в Японии, продажи 3DS подскочили и Vita стала смотреться как бедный родственник, у которого отняли последнюю радость (впрочем, никому никогда полностью не принадлежавшую). Она считалась основной. HD-ремастер для Wii U в Японии поступил в продажу как лонч-тайтл системы. Но в Европе-то игры вышли в один мартовский день. И по содержанию они идентичны – ни та, ни другая не имеет никаких дополнительных бонусов, более того, обе используют одинаковые схемы управления с экрана. Так в чем же выражается подчинение? В идиотской системе обмена сейвами. Основным считается сейв, сделанный для Wii U – его можно перенести на 3DS, поиграть там какое-то время, и вернуть обратно. При этом если до возвращения запустить игру на Wii U, то возможность обмена потеряется. А при удачном возвращении профиль удаляется с 3DS (соответственно, для того, чтобы скинуть, надо вручную удалить сейв с консоли). Поддержки нескольких профилей не предусмотрено. Спрашивается, что мешало построить все это по системе обновления файла сохранения, обмена какими-то данными, но не заменой одного на другое? Почему нельзя хранить два профиля? Зачем все эти ухищрения, требующие установки дополнительного приложения на 3DS? В общем, пару раз использовав эту функцию, я пришел к выводу, что проще иметь разных персонажей на консолях и никуда сохранения не перебрасывать – толку ноль, мороки много.

ПО СТРАННОМУ РЕШЕНИЮ ИЗДАТЕЛЯ ЕВРОПЕЙСКАЯ И АМЕРИКАНСКАЯ КАРМАННАЯ ВЕРСИЯ MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE ПОСТАВЛЕНА В ПОДЧИНЕНИЕ СТАРШЕЙ

Но это не так серьезный минус в целом. Это бонусный функционал, которого вообще-то могло бы и не быть – так, из доброты душевной приладили. На самой игре этот просчет никак не отражается: на сегодняшний день это самый лучший способ понять, что такое Monster Hunter и как с этим жить. При этом гораздо важнее, что игра представлена одновременно в двух версиях – так Capcom проще будет определить, что популярнее в США и Европе. Предыдущие попытки выйти на новый рынок сложно назвать успешными, но на этот раз все складывается как нельзя лучше. И есть надежда, что на этом Capcom не остановится. Главная задача – поставить сериал наравне со Street Fighter и Resident Evil во всех регионах. **СИ**









◀ Увеличить шкалу здоровья и стамины можно хорошенько подкрепившись в местной столовой. Прокачки тут нет.

▼ Один из самых противных и живучих монстров в игре. Но из него можно собрать хорошую и красивую броню.

Анна Янилкина

online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ – НИКАКОГО ФЭНТЕЗИ С ЕДИНОРОГАМИ: DEFIANCE ОТПРАВИТ НАС ИССЛЕДОВАТЬ РАЗРУШЕННЫЙ САН-ФРАНЦИСКО, FIREFALL ПОЗНАКОМИТ С БОЕВЫМИ КОСТЮМАМИ, А SHOOTMANIA ПРОДЕМОНСТРИРУЕТ НАМ, КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ БАЛАНС НА АРЕНЕ.



Firefall

FIREFALLTHEGAME.COM

ПОЛЗИ, ПОЛЗИ, ДОРОГОЙ

+ MMOTPS в жанре Sci-Fi
+ Динамичная система событий
+ Свободные классы
– PvP только в виде батлграундов
– В стадии ЗБТ

Больше половины дела сделано: на днях Firefall пересек черту 0.6. Это значит, что еще какой-то год (надеемся) начнется этап открытой беты. А пока поиграть в этот быстрый, увлекательный и симпатичный TPS можно с помощью бета-ключей, которые дают полный доступ, или всего за 20$.

Больше похожий на аренный шутер, который перенесли в большой открытый мир, Firefall базируется на командной игре. Бой здесь состоит из затяжных прыжков на джетпаках и бешеной стрельбы по противнику. Вместо обычных заданий – система динамичных событий, которые то и дело появляются на карте. Вместо привычных классов – боевые костюмы, которые можно менять у любой доступной станции. Поэтому, например, сейчас ты инженер и уничтожаешь десятки жуков, а через десять минут уже снайпер, который отбивает у врага контрольную точку и бежит защищать бурильную установку другого игрока. PvP, правда, пока представлено только в виде батлграундов с обычными режимами, но Red 5 Studios решительно клепают обновления, в одну секунду перекраивая половину геймплея. Сейчас батлграунды, а потом массовые побоища – почему бы и нет?



Scarlet Blade

SCARLETBLADE.AERIAGAMES.COM

ТЕМА РАСКРЫТА

+ Сис... хм, грудь!

Наконец-то вышла MMO, в которой корейцы превзошли сами себя. Видимо, даже TERA и Blade & Soul не смогли удовлетворить спрос на выпирающие женские прелести, и тогда на свет появился Scarlet Blade, настоящий шедевр обнаженки. Вот так разработчики представляют себе правильную MMO для мужчин: персонажи исключительно женского пола – раз, размеры невероятно большие – два, одежда чисто символическая – три. И штамп 18+ сверху.

Классов, между тем, в игре не слишком много: танк, целитель, два мастера ближнего боя, и два – дальнего. Задания сами приходят на коммуникатор, монстры с готовностью падают к ногам полуобнаженных героинь, исправно капают уровни и умения. Те, кому нужно доминировать – доминируют на аренах и полях боя, используя для этого время от времени личных огромных роботов. Те, кому позарез необходимы серьезные энкаунтеры, могут попытать счастья в бою с боссами. Правда, в остальное время и те, и другие занимаются квестингом и крошением монстров, выгриндивая из них проценты опыта. Но точеная фигурка красотки на экране значительно оживляет этот процесс.



Defiance

DEFIANCE.COM

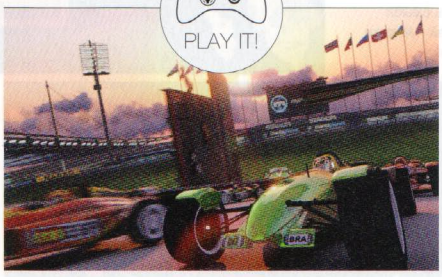
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ RIFT

+ Интересный сеттинг
+ Массовые события
+ Разнообразное PvP
+ Свободное развитие

Подвиньтесь Fallen Earth и Global Agenda, – идет Defiance! Это серьезный противник: в запасе у него такой же постапокалиптичный Sci-Fi-сеттинг, добротный квестовый геймплей и соответствующая графика. Но самое главное – его сопровождает отличная репутация Trion Worlds.

Их новая MMO в жанре TPS предлагает нам окунуться в атмосферу разрушенной, наводненной мутантами, адскими жуками и бандами мародеров Земли. На этот раз, правда, классов в игре всего четыре (по одному на каждое из четырех активных умений). Но огромное поле пассивных способностей и полная свобода выбора с лихвой это окупают. Помимо этого Defiance может похвастаться четырнадцатью видами оружия, огромными разломами в духе RIFT, из которых появляются полчища монстров, и несколькими видами PvP, начиная от аренных схваток и заканчивая массовыми боями в открытом мире. Устали от эльфийских ушей, торчащих почти из каждого более-менее приличного theme park? Всего одна-две тысячи рублей, и вы сможете лично оценить достоинства разрушенной Америки!





PLAY IT!

TrackMania 2: Stadium

MANIAPLANET.COM

ДОМ ЛЕТАЮЩИХ МАШИН

+ Улучшенная по сравнению с оригиналом графика
+ Свободное создание своих треков
+ Уникальный стиль
+ Сумасшедшая скорость!

Тем, кто видел TrackMania, сразу станет понятно, что собой представляет Стадион. Это мозго-крыше-пальцевыносящие гонки на треках, которые игроки могут конструировать сами. Здесь не нужно обгонять соперника, аккуратно бортанув его перед самым финишем, – тут придется выполнять трюки лучше, чем он. Раз за разом, заново стартуя после неудачной тройной петли, стиснув зубы, чтобы не выругаться. А в процессе на фоне будет играть, например, Trollhammaren, а на финише – ждать стена с фотографией роскошных девушек. Фантазия-то у игроков богатая!

При этом для тех, кто не хочет позориться среди асов, в TrackMania 2 предусмотрена и соло кампания (скучная и почти плоская по сравнению с местными сумасшедшими лабиринтами). А одно из самых главных качеств игры – это единая сеть, которая объединяет тайтлы этой серии и ShootMania, настолько же аркадный шутер. Так, что и поездить, и пострелять можно в одном клиенте. Правда, за каждую игру в отдельности придется выложить по 20$, но это адекватная цена за щедрую порцию драйва и бешеного адреналина.



PLAY IT!

Атлантика Онлайн: Возрождение Атлантиды

ATLANTICA.RU

ПАРИТ В ВОЗДУХЕ, КАК НИ В ЧЕМ НЕ БЫВАЛО

+ Подземелье «Забытый город»
+ Наемник Автоматон
+ Новые классы
+ Атлантида

Почему-то частично забытая игровым сообществом Атлантика тем временем тихо обрастает новыми дополнениями, большими и не очень. Впрочем, последнее из них – «Возрождение Атлантиды» – это апдейт, можно сказать, знаменательный. С его введением наконец-то появится тот затерянный остров, который и дал название игре, а также приличная порция свежего контента.

Судя по корейским серверам, само обновление разделится на несколько частей. В последней будет повышен и максимальный уровень, и прибудут новые подземелья с наемницей. А в первой (которая должна уже быть запущена) нас ожидает раса атлантов и два новых класса: Парные мечи и Боевой посох. При этом никаких ограничений для новичков нет: вы сможете посмотреть на мощные атаки дуалиста и громовые удары магички с первого же уровня. А тем, кто уже постарше, наверняка понравится новый наменик – пушкарь А-класса Автоматон. Прибавьте к этому новое рейдовое подземелье, экипировку и квесты, и вы получите отличный повод вспомнить эту уникальную тактическую ММО.



КОРОТКО:

PANZAR

В игре появились сразу две новых карты. Для самых маленьких – обучающая карта «Разлом», о а для тех, кто все повидал, – «Храм Песчаных Бурь» в режиме «Регби».

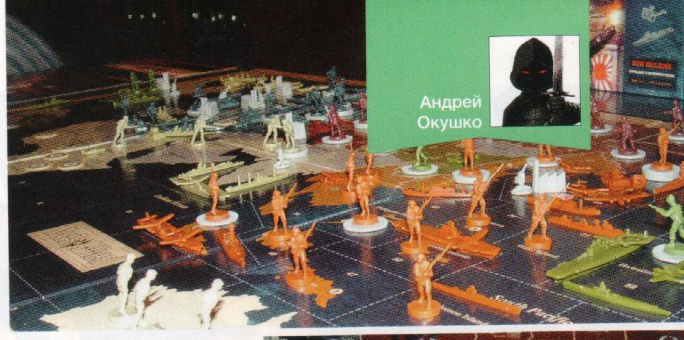
SHOOTMANIA: STORM

Этот аренный шутер на момент написания находится в открытом бета-тесте. Формула идеального баланса: одно оружие, один и тот же персонаж, одни и те же условия. Сейчас – бесплатно, потом – за деньги, учтите!

АПРЕЛЬСКИЕ ШУТКИ

Потратиться на полноценную разработку большого первоапрельского розыгрыша решаются немногие компании. Кто-то ограничивается смешной новостью: например, в Reddit написали о том, что купили Team Fortress. А в Valve подтвердили это, но сказали, что они, в свою очередь, обманули Reddit, хитро подменив документы, и теперь их сайт принадлежит Valve. Видимо, другие компании, вроде Riot Games, действительно стараются удивить игроков. В этом году ребята создали небольшую игру Cho'Gath Eats the World и стали готовить розыгрыш заранее. Сначала зарегистрировали домен, затем сделали опрос, а потом запостили на форум «просочившуюся» фотографию и сами же ее удалили. Обидно лишь одно – что теперь игра недоступна, и оценить сей шедевр уже невозможно.

Tabletop



Андрей Окушко

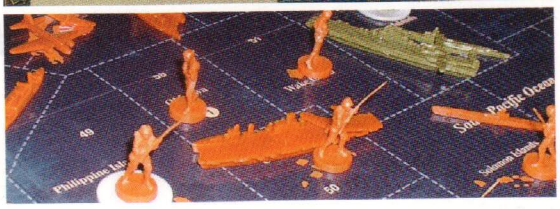
▲ В наличии несколько усложненных вариантов игры, например, с технологиями. Хотя идея частичной зависимости исследований от слепого случая несколько странновата.

▸ Серенькие кружочки под фигурками обозначают дополнительных юнитов. Так что танк с четырьмя фишками – это, на самом деле, пять танков.

▼ Один из нескольких компьютерных вариантов Axis & Allies. Увы, сражаться есть смысл только против людей – AI пока человеку не соперник.







Мир на столе

▸ Авианосцы не очень дороги и весьма ценны, как иначе доставлять самолеты в самые отдаленные уголки мира? Только прикрыть их другими кораблями не забудьте.

НА СМЕРТНЫЙ БОЙ

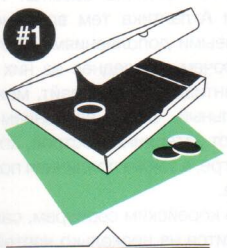
Как и Twilight Imperium из прошлого выпуска, Axis & Allies относится к длительным настолкам. Партия на двоих вряд ли закончится быстрее, чем за 3 часа, когда же все великие державы (Великобритания, Германия, СССР, США и Япония) получают своего хозяина, Вторая мировая на столе затягивается. Каждый пытается привести в действие собственные планы, и хотя Союзники и Ось обязаны действовать слаженно, работая на командную победу, люди порой совершают неожиданные поступки. Я бы даже сказал, неожиданно глупые.

Нашему человеку Axis & Allies может и не понравится – Советский Союз здесь считается одной из слабейших стран. Что неудивительно, стартуют события примерно в 1942 году, когда вермахт начал победное шествие к Кавказу и Сталинграду, опрокидывая дивизии красноармейцев одну за другой. Доход СССР на старте – 24 условные единицы, тогда как у немцев – аж 40. Спасает лишь то, что за Союзников играют еще два государства, которые и не дают потомкам тевтонов тратить все свои денежки на штурм Москвы. В итоге противостояние на Восточном фронте сводится к боданию за два-три региона, в котором решающего успеха удается добиться редко. Разве что случается что-то неожиданное – например, американцы высаживаются на черноморском побережье или японцы пешим ходом через Китай или Сибирь добираются до стен Кремля.

Еще один минус Axis & Allies – излишняя ценность пехоты, особенно в обороне. Лихие танковые атаки, давно ставшие символом Второй мировой, здесь не в чести – техника стоит слишком дорого, чтобы бросать ее в мясорубку. Впрочем, против истории не попрешь, в реальности большая часть потерь тоже приходилась на «царицу полей». Но от десятков бросков кубиков в кровавой резне за Смоленск или Сталинград нетрудно устать.

Зато в азиатской части карты игра раскрывается по-настоящему. Перемещения флотов, регулярные попытки устроить противнику Перл-Харбор или Мидуэй, штурмовка авиацией прибрежных провинций – захватывающие события следуют одно за другим. Немцы малыми силами берут Суэцкий канал, прорываясь навстречу японцам в Индии, британцы яростно защищаются и контратакуют в Китае, параллельно уводя остатки флота в кругосветное путешествие, американцы пытаются заставить самураев поделить свои армады и перебить их поодиночке… Право слово, обидно, что в Европе все гораздо скучнее. Так и хочется попробовать какое-нибудь другое издание игры, например, целиком посвященное Старому свету «Europe 1940».

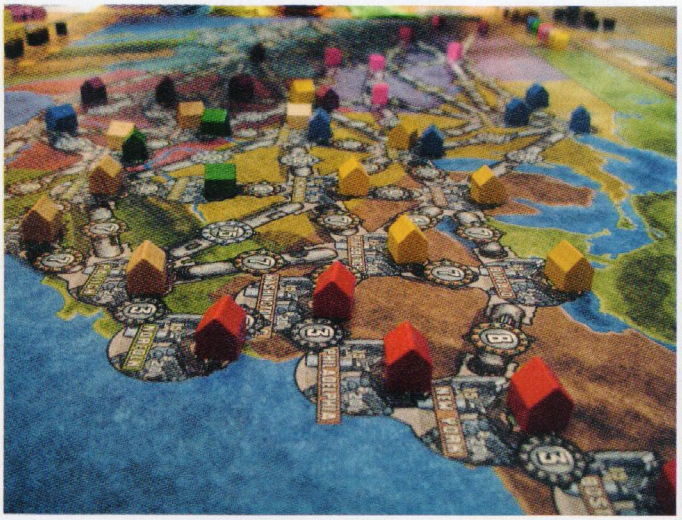
И все же, как ни грустно играть за Советский Союз или Германию, рано или поздно наступает развязка. Рано – если Оси удается опрокинуть армии одного-двух противников до того, как США обрушатся своей мощью на Страну восходящего солнца. Поздно – если блицкриг не срабатывает, и немцы медленно откатываются к Берлину, лихорадочно защищаясь толпами пехотинцев, числу которых позавидовала бы Поднебесная. Баланс в Axis & Allies неплох, хотя перекос в сторону Союзников есть. Ну, так игра ж про историю – а мы-то знаем, чем все закончилось для фюрера и его друзей.



Axis & Allies	
	2-5
	от 12 лет
	3-5 ч.
год выхода	2004



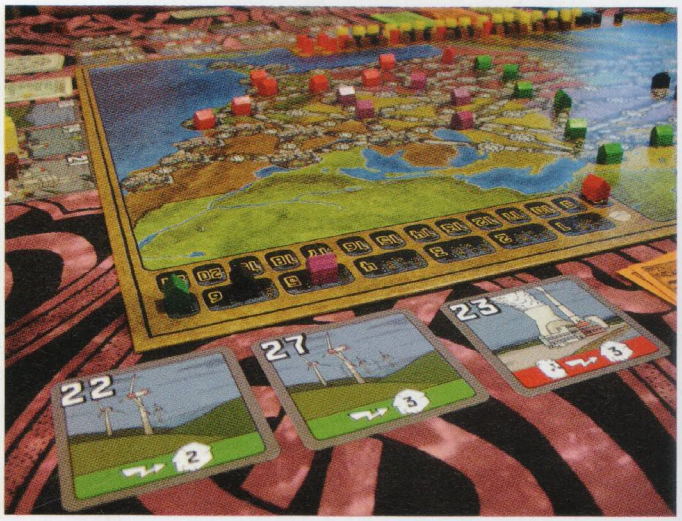
▲ Число «три» для разработчика явно сакральное: электростанций у каждого может быть именно столько, да и в каждый город пускают максимум три компании.



▼ Плотненько так домики стоят. Сразу видно, какая часть Америки перед нами.



▲ Красные фишки – уран, желтые – вторсырье. Угадаете, что из оставшегося мазут, а что уголь?



▼ Альтернативная энергия – единственный способ обойтись без ресурсов. Но ветряки и им подобные дают меньше мегаватт, чем загрязняющий окружающую среду уголь.

ДА БУДЕТ СВЕТ

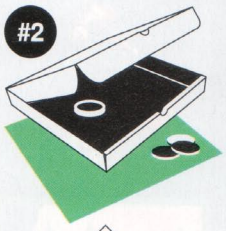
Не все же время воевать, надо иногда и мирными делами заняться. Например, помочь США или Германии электрифицировать всю страну без всякого коммунизма. Эта цель и стоит перед нами в экономической настолке Power Grid, несколько лет назад локализованной под именем «Энергосеть». На старте в ней каждому игроку выдается на руки небольшая сумма денег, после чего всех вышвыривают в суровый мир капитализма, в погоню за прибылью. Впрочем, деньги здесь не цель, а средство. Ведь победит тот, кто подключит к своей сети наибольшее число домов в последний ход.

Слагаемых успеха несколько, и главнейшее – электростанции, приобретаемые на рынке. За самые ценные экземпляры разворачивается нешуточная борьба на аукционе, страсти накаляются до предела, создаются и распадаются альянсы, а бывшие соперники становятся союзниками поневоле, пытаясь задрать цену на какую-нибудь посредственную АЭС. Хотя покупка мощной ТЭЦ еще ничего не значит, оторвавшегося от конкурентов товарища легко остановить, выкупив нужные ему ресурсы с рынка. И куда он потом денется без угля, мазута, вторсырья или урана? Впрочем, такие случаи редки – обычно шкурные интересы берут верх, и приобрести можно любой ресурс, пусть даже по завышенной цене. Да и накопление складских запасов на ход вперед правилами разрешено.

Второе ключевое условие победы – умение протягивать линии электропередач между городами с максимальной эффективностью. Прибыль от пяти подключенных городов одинакова вне зависимости от того, делаете вы это на атлантическом побережье США или в малонаселенных районах. Но вот цена за электрификацию отрезка в тысячу километров между городами в западных пустынях и за «жалкую» сотню на востоке, естественно, разнится. Другое дело, что иногда деваться попросту некуда: все «вкусные» пути уже разобраны, остается идти в дорогие регионы. Искренне надеясь, что когда-нибудь эта жертва окупится.

Огромнейший плюс Power Grid в полнейшей непредсказуемости партий. Занимающий лидирующие позиции к завершающей стадии игры может оказаться на последнем месте. Ошибешься в расчетах, протянешь сеть до одного лишнего города, и шампанское по случаю виктории откроет кто-то другой. Как ни странно, здесь выгоднее поначалу быть последним – ведь ему ресурсы достаются по самой дешевой цене, в отличие от текущего лидера. Но специально держаться на дне «турнирной таблицы» стоит лишь опытным игрокам, уверенным в собственной стратегии. Остальным лучше не пытаться, слишком велик риск отстать так, что наверстать не получится.

Из прошлого абзаца вытекает и минус Power Grid – если с устным счетом у вас так себе, лучше выбрать какую-нибудь другую игру, чтоб не расстраиваться бесконечной серии из одних поражений. Умение блефовать не так критично, но без него «кинуть соперников на бабки» на аукционе лучше и не пытаться. Да и необязательно это, трезвость и тонкий расчет в любом случае дают высокие шансы на успех в поистине замечательной игре, влияние слепого случая в которой сведено к минимуму. **СИ**



«Энергосеть»
[[Power Grid]

	2-6
	от 12 лет
	90-120 мин.
год выхода	2004

Евгений Закиров

Xbox Live

В ПЕСНЕ HEAVEN С ПОСЛЕДНЕГО АЛЬБОМА DEPECHE MODE «DELTA MACHINE» ДЭЙВ ГЭН ПОЕТ: «ИНОГДА Я СОСКАЛЬЗЫВАЮ, МОЛЧА, МЕДЛЕННО ТЕРЯЮСЬ, СНОВА И СНОВА. Я РАСТВОРЯЮСЬ В ДОВЕРИИ, БУДУ ПЕТЬ ОТ ВОСТОРГА, СТАНУ В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ ПЫЛЬЮ. Я НА НЕБЕСАХ!» В ОБЩЕМ, АВТОРСКИЙ ПЕРЕВОД ЗАСЛУЖИВАЕТ ЖЕСТКОЙ РЕДАКТУРЫ, НО СМЫСЛ ВЕСЕННЕГО ПРИЗЫВА В XBOX LIVE ARCADE ДЕЙВ ВЫРАЗИЛ ТОЧНО: МОЯ КРЕДИТКА ПРЕВРАТИЛАСЬ В ПЫЛЬ, НО Я ОКАЗАЛСЯ НА НЕБЕСАХ И ГОТОВ РАСТВОРИТЬСЯ ВО ВСЕМ ПРЕДЛАГАЕМОМ МНОГООБРАЗИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ.

ИГРА

BattleBlock Theater

ЦЕНА: 1200 MICROSOFT POINTS

Хитрые котейки похитили нечто – главного героя со странной формой головы – и заставили выступать на сцене, преодолевая немыслимые препятствия, собирая зеленые камни и драгоценные клубки. Так все выглядит в сюжетном режиме BattleBlock Theater – по сути, ярко выкрашенном платформере, состоящем из множества постепенно становящихся все более и более сложными уровней. Как таковой центральной идеи здесь нет, кроме разве что ненавязчивой зацикленности авторов на кубиках. Так, интерактивные объекты на локациях всегда оказываются кубами. Они могут быть воздушными и пропускать героя в одном направлении, раскаленными докрасна и отфутболивать его повыше да подальше, с синей дыркой для телепортации, ледяными – для ускоренного скольжения в выбранном направлении. По уровням также прыгают человечки с повадками ниндзя, которых так просто уму-разуму научить не получается: прыжки на голову результатов не приносят, а удар кулачищем в лицо лишь отбрасывает их в сторону. Чтобы избавиться от негодяев, придется постараться и как-нибудь столкнуть их в воду. Самое удивительное, что здесь также предусмотрен мультиплеер по модели «арена» со множеством режимов. Они хаотичные, разобраться в них совсем непросто, но если сингла покажется мало или он быстро закончится, то BattleBlock Theater найдет, чем развлечь потом.

















ИГРА

Gears of War: Judgment

ЦЕНА: 2499 РУБЛЕЙ

Компания Microsoft делает сервис «игры по запросу» (Games on Demand) еще более привлекательным для российских пользователей. Теперь туда будут выкладываться не только проверенные временем игры, но и новинки, причем одновременно с поступлением в продажу копии на физическом носителе. Первой игрой Microsoft Studios, которая вышла одновременно и в рознице, и в онлайн-магазине, стала Gears of War: Judgment.» Стоимость цифровой копии не отличается от рекомендованной ритейловой – 2499 рублей. Цифровая копия также идентична по всем остальным параметрам той, что будет распространяться на диске. На данный момент предложение доступно только российских пользователям.

Microsoft называет новый опыт «пилотной программой» и не комментирует следующие возможные проекты, которые поступят в продажу сразу в двух видах. Тем не менее, преимущества дополнительного способа распространения контента очевидны: они не только помогают бороться с пиратством, но и предоставляют доступ к новинке в день релиза сразу всем российским пользователям, в том числе и тем, кто живет не в столице и не имеет возможности купить нужный продукт одновременно со всеми.

Сервис Games of Demand был запущен в России одновременно с запуском локализованной версии Xbox Live. Для пользования услугами Games on Demand необходимо иметь учетную запись Xbox Live, находиться на территории России и иметь широкополосный доступ к сети Интернет. В отличие от сервиса Xbox Live Arcade, суммы указываются не в Microsoft Points, а сразу в рублях и как правило оказываются значительно ниже рыночных.





DLC

Fist of the North Star Ken's Rage 2

ЦЕНА: 160-640 MICROSOFT POINTS

Хитрая политика Tecmo Koei: продавать дополнительные костюмы в таких количествах, что это уже даже не кажется пошлостью или вымогательством, а представляется досадной, что уж скрывать, необходимостью – от приобретения ну никак не отвертеться. Причем Tecmo Koei выносит из дома и посуду, и мебель, и чуть ли не лампочки выкручивает. Продаются дополнительные миссии, свитки, костюмы для персонажей и сами персонажи. Суммарно стоимость всех DLC уже сумела побить ценник самой игры, но вряд ли это послужит сигналом остановиться. В конце концов, это веселее, чем купальники для героинь Dead or Alive 5 – здесь это хотя бы оправдано. Костюм из манги! Костюм из аниме! Кто устоит перед соблазном нарядить Кена в красный кожаный костюм и посадить на нос огромные солнцезащитные очки?

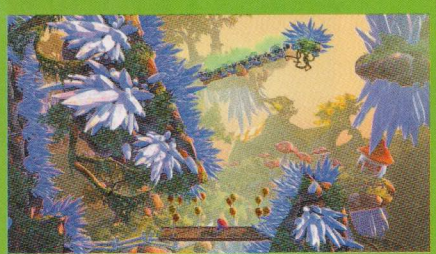


ИГРЫ

Giana Sisters: Twisted Dreams

ЦЕНА: 1200 MICROSOFT POINTS

Невероятной красоты платформер про двух сестер, которые видят мир по-разному – у одной цветочки и карамельное царство как из мультфильма «Ральф», а у второй – картинка по запросу «тлен» в Google. Графически – труднодостижимый идеал, который первое время даже сбивает с толку. Потрясающее обилие мелких деталей, глубокая проработка фона, ослепительная игра ярких красок. Сочная, зрелищная картинка, причем не только с точки зрения оригинального дизайна. Нет, тут он как раз старомодный, без ненужных экспериментов. С другой стороны, именно как платформер игра не может предложить ничего нового, только проверенное временем – и неплохое, следовательно, работающее как часы. Giana Sisters, к тому же, не в меру шустрая, торопливая, суматошная, а еще – довольно сложная по современным меркам, особенно когда доходит до боссов. И все же в первую очередь – очень красивая.



DLC

Dead Space 3: Awakened

ЦЕНА: 800 MICROSOFT POINTS

Большой спойлер: в финале Dead Space 3 Айзек Кларк должен был погибнуть, но он выжил – об этом сообщают вот буквально перед тем, как игрок мысленно хоронит главного героя и его напарника. Как он сумел спастись в таких сложных условиях рассказывает дополнение Awakened. С одной стороны, это крайне идиотский шаг EA – выносить финал за скобки. С другой стороны, логика повествования не нарушена, и три дополнительные главы откровением ни для кого не станут. Это в большей мере добавка для тех, кому понравился мультиплеер, и кто ждет продолжения банкета – с острыми ощущениями, пугалками из-за угла и всем тем, что разработчики постарались подальше убрать от незрелых умов. Как выясняется, старались зря, потому что Awakened значительно страшнее и потому интереснее, чем оригинал, и никакие хоррор-ухищрения игру не испортили. Даже в режиме совместного прохождения.











DLC

Tomb Raider – Caves & Cliffs и другие дополнения

ЦЕНА: ОТ 240 – 640 MICROSOFT POINTS

Tomb Raider – это одна из самых интересных и важных игр начала года. Дополнения к ней, правда, преимущественно ориентированные на многопользовательский режим, выпускают регулярно. Так, DLC Caves & Cliffs добавляет в игру новые карты с – вот это сюрприз! – пещерами и тысячами опасных для жизни ситуаций. Помимо этого, стоит обратить внимание на дополнительное оружие и костюмы для Лары. Они стоят всего ничего – три костюма обойдутся в 240 Microsoft Points, а гардероб разнообразят заметно. Ну, и про мультиплеер забывать не стоит. Хотя странно: почему бы не сосредоточиться на однопользовательском контенте, люди ведь просят.





Семен Кобылин

mobile

MICROSOFT SURFACE RT ПОСТУПИЛ В ПРОДАЖУ В РОССИИ

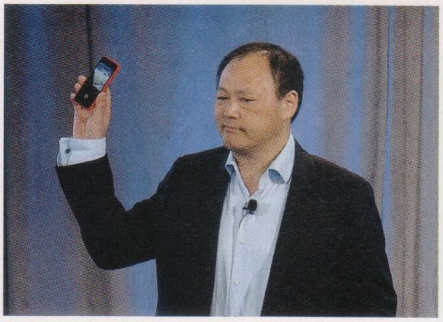
С огромным опозданием в России в продажу поступила младшая версия первого планшета Microsoft, получившая название Surface RT. Напомним, что существует две версии планшета. Старшая, при схожих габаритах, имеет более продвинутую начинку: разрешение 1920 на 1080, 128 Гб под файловое хранилище и 4 Гб оперативной памяти, видеопроцессор Intel HD 4000, Intel Core i5 на Ivy Bridge. Самое главное, что Pro-вариант поддерживает полноценную ОС Windows 8, а не RT-модификацию. К сожалению, российским пользователям придется поначалу довольствоваться младшей моделью с рядом ограничений и не такими внушительными характеристиками. Но это не столь важно, если понимать, как правильно использовать Microsoft Surface RT.

От лидера на рынке его отличает не только универсальный чехол-клавиатура и наличие разъема для расширения памяти, а также USB-порт. Смысл в том, что это довольно мощный аналог неттопа: если понадобится превратить его в офисную машинку, то это займет не больше пяти минут – мыши и клавиатуры подключаются любые, если существуют драйверы под Windows, а с Bluetooth-устройствами даже проще – USB-порт остается, например, для подключения внешнего хранилища файлов. Планшет может использовать все приложения из Marketplace, а также драйверы и кодеки, что делает его доступным и удобным мультимедиа-центром. Кроме того, он обладает полной поддержкой актуальной версии Microsoft Office. То есть, фактически, это полноценная рабочая машина с неплохим экраном, который весит чуть менее килограмма вместе с чехлом и работает до восьми часов от батареи. Для часто путешествующих журналистов это, вероятно, одна из самых привлекательных альтернатив Macbook Air и iPad с «родным» и хорошо знакомым «офисом».



ПЕРВЫЙ FACEBOOK-СМАРТФОН

Об этом слишком долго говорили, чтобы потом не разочароваться: первым смартфоном, специально «заточенным под Facebook», станет HTC First. Его главным достоинством, впрочем, является цена – он обойдется всего в сто долларов. Работает он под управлением ОС Android, но с интерфейсом Facebook Home. Технически смартфон сильно устарел по сравнению с конкурентами. Но для Facebook и Twitter должно хватить. Правда, жаль, что камера слабовата для Instagram. Возможно, и этот сервис достоин отдельного мобильного устройства?







Игры месяца

RIDICULOUS FISHING – A TALE OF REDEMPTION

Старик и пруд. Считается, что рыбная ловля в уединении – это одно из лучших средств снять напряжение, освежить голову, подумать о несовершенстве жизни и перестать разочаровываться в людях. Как приятно сесть в лодку или просто выйти к озеру, расположиться на берегу и любоваться природой. Рыбалка приносит упокоение, очищает душу, настраивает на позитивный лад и дарует смирение. Но бывает так, что в Интернете кто-то неправ. Кто-то отказывается анализировать BioShock Infinite. И вот тогда рыбалка превращается в охоту. Как именно? Очень просто: доведенный до отчаяния (и бутылки, в которой лежит пистолет) рыбак плавает в лодке по одной из нескольких локаций и удит рыбу. Сначала его суперкрутая снасть опускается на установленную глубину (в процессе важно постараться не убить сразу рыбу), после чего начинает стремительное восхождение – вот как раз тогда-то и нужно цеплять все, что обитает на дне (например, раков). Нужно управлять «крючком» таким образом, чтобы поймать как можно больше крупной рыбы, и как можно меньше медуз и прочей гадости. Финал подъема с глубины – твари морские взмывают в небо, и их надо расстреливать как раз из найденного в бутылке револьвера, яростно, беспощадно, чтобы ошметки летели во все стороны. За это дают деньги. Чем кровавее окажется рыбный промысел дедушки, тем легче ему будет смириться с восторгом по поводу всеобщего хайпа про BioShock Infinite.



SUPER STICKMAN GOLF 2

Гольф – привилегия людей, привыкших к роскоши. Или нет. В любом случае, Super Stickman Golf 2 имеет очень мало общего с благородным видом спорта. Он представляет собой набор двухмерных локаций с дизайном, совершенно неприспособленным для игры – уровни больше напоминают карты из Worms. Загнать мяч в лунку становится с каждым разом все сложнее, но в этом и заключается главный челлендж – суметь как-то справиться с дьявольским замыслом и побороть сатанинскую логику. При этом самым важным нововведением второй части являются... шляпы. Они дают просто смешные, реже – действительно полезные бонусы. Приобретаются они по принципу лотереи, причем чем больше денег вложит игрок, тем выше шанс получить-то по-настоящему толковое. Проблема одна: можно получить то, что уже есть в коллекции, и тогда приз автоматически конвертируется в очки опыта. Деньги можно получить во время прохождения, но их настойчиво предлагают приобрести за реальные. В общем, когда человек разоряется на шляпы, он тут же отправляется стрелять в рыб из Ridiculous Fishing.

TEKKEN CARD TOURNAMENT

В Capcom успели выпустить чуть ли не десять вариантов Street Fighter – от классических до современных – на портативных и в том числе и мобильных платформах, но Namco Bandai такая прыть конкурентов нисколько не смутила. Tekken Card Tournament, по факту первый Tekken для мобильных платформ, впрочем, на самом деле даже не файтинг, но и не полноценная карточка игра. Бои тут проходят по следующей схеме: два персонажа, каждый со своими характеристиками, стоят друг на против друга и слегка поигрывают телесами. Все пошаговое, на принятие решений дается десять секунд. Можно блокировать удар, «сфокусироваться» или самому атаковать. Чтобы напасть, нужны карты. Колоды составляются заранее, но чтобы вытащить одну, нужно «сфокусироваться». Вот в этом и все веселье: надо блокировать удар вовремя, «набирать» карты в нужны момент и атаковать тогда, когда противник сам запустит руки в колоды. Интересно? На самом деле, нет. Но смущает не только это. Во-первых, в игре как-то очень избирательно представлены персонажи. Понятно, что ростер у Tekken большой, но почему, например, в игре есть Нина, но нет Анны? Далее, тут с порога предлагают дать денежек за дополнительные бустеры, колоды



или отдельные карты. Суммы нескромные – есть ценники почти в двести пятьдесят рублей. Однако самая большая проблема заключается в том, что в Tekken Card Tournament просто неинтересно играть. Если бы это была полноценная ККИ, то да, был бы хоть какой-то смысл вкладывать реальные деньги – хочется и коллекцию собрать, да и преимущество получить по уму. Но здесь «карты» не более чем простые ресурсы, в которых тоскливо копаться. Уж лучше бы просто Tekken для iOS сделали, как в свое время придумали с Soulcalibur. Было бы больше пользы.

Hardware NEWS

Николай Арсеньев





СТРОЙНЫЙ РЯД

LOGITECH: ОБНОВЛЕНИЕ ИГРОВОЙ ПЕРИФЕРИИ

LOGITECH ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕЗАПУСТИЛА ИГРОВУЮ ПЕРИФЕРИЮ G-СЕРИИ.

Во главе отряда мышей – гибридная Logitech G700s (3200 руб.) с приемником, работающем на частоте 2.4 ГГц, и возможностью проводного подключения. Мышь может похвастаться корпусом с применением различных материалов и 13 программируемыми кнопками. G500s (2000 руб.) ориентирована на поклонников жанра FPS, в ней предусмотрено колесо прокрутки с двумя режимами и 10 кнопок, сенсор с лазерной подсветкой (до 8200 dpi) и набор грузиков. Прародителем G400s (1600 руб.) стала легендарная MX518, но с улучшенными материалами корпуса и технологией Delta Zero для высокоточного отслеживания перемещений, механические микропереключатели обладают запасом прочности до 20 млн. нажатий. G100s (750 руб.) обладает симметричным дизайном и ориентирована на поклонников RTS и MOBA, ее кнопки рассчитаны на большое количество нажатий и в ней также используется технология Delta Zero.

Клавиатура G19s (7600 руб.) оснащена дисплеем и подсветкой, подставка для рук использует гидрофобное покрытие. В наличии 12 G-кнопок с тремя режимами и порты USB 2.0. Кроме того, клавиатура позволяет заряжать устройства с аккумуляторами. G510s (4500 руб.) чуть проще, но также получила G-кнопки, подсветку и дисплей. Завершает парад стильные гарнитуры G430 (3000 руб.) и G230 (2200 руб.).

БИТВА ЗА БЮДЖЕТ

АНОНС NVIDIA GEFORCE GTX 650 TI BOOST

NVIDIA ПРОДОЛЖАЕТ РАЗВИВАТЬ GEFORCE 6-Й СЕРИИ, ВЫПУСКАЯ ВСЕ БОЛЕЕ И БОЛЕЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ И ДОСТУПНЫЕ РЕШЕНИЯ. НА ЭТОТ РАЗ ДЕЛО ДОШЛО ДО ЦЕНОВОЙ КАТЕГОРИИ $200.

В основе GeForce GTX 650 Ti BOOST архитектура Kepler, чип изготавливается по 28-нм технологическому процессу, количество потоковых процессоров не отличается от обычной версии платы (768 шт.), аналогично и с текстурными блоками (64 шт.), а численность блоков растеризации увеличилась с 16 до 24 единиц. Но это еще не все, частота ядра поднялась на 55 МГц, т.е. до 980 МГц, а поддержка GPU Boost ее может увеличить до 1033 МГц. В итоге по частотам ядра новичок сравнялся с GeForce GTX 660, как и память, чья скорость увеличилась с 5400 МГц до 6008 МГц. Не менее важным моментом для повышения производительности стало увеличение ширины интерфейса памяти до 192 бит. Емкость «бортовой» составляет 1 или 2 Гбайт.

Суммарно все эти изменения позволили достичь сорокапроцентного прироста производительности по сравнению с обычной GeForce GTX 650 Ti. В наличии поддержка технологии SLI, PhysX и прочих плюшек.

Рекомендованная цена GeForce GTX 650 Ti BOOST в версии 1 Гбайт составляет 5000 руб, тогда как 2 Гбайт – 6000 руб. Армия партнеров NVIDIA в лице ASUS, GIGABYTE, Palit и других поспешили представить свои решения с фирменным охлаждением и еще более высокими частотами.

ПРОСТО И СО ВКУСОМ

THERMALTAKE ПРЕДСТАВЛЯЕТ КОРПУС URBAN S41

ДАВНЕНЬКО МЫ НЕ РАССКАЗЫВАЛИ О НОВИНКАХ ОТ THERMALTAKE. ПОХОЖЕ, САМОЕ ВРЕМЯ, ТЕМ БОЛЕЕ ЧТО КОМПАНИЯ ПРЕДСТАВИЛА ОЧЕНЬ ДАЖЕ ЛЮБОПЫТНЫЙ И СИМПАТИЧНЫЙ КОРПУС URBAN S41.

Внешний вид вроде и простой, но есть какой-то шарм в нем, лицевая панель прикрыта полированным алюминием, что определенно придает целостность дизайну. За панелью же находится место под четыре 5.25-дюймовых устройства и еще пять 3.5-дюймовых. В верхней части расположены два порта USB 3.0 и USB 2.0, а между ними аудиоразъемы. В то время как на верхней грани расположены привычные кнопки и док-станция для жесткого диска с поддержкой двух основных форм-факторов.

Боковые стенки покрыты звукоизолирующей пеной изнутри, то тут, то там видим вентиляционные решетки со съемными фильтрами, а внутри уже приютились три вентилятора – два 120 мм и один 200 мм. Один на передней панели, второй сверху, ну а третий расположился на задней стенке, при этом вниз можно установить еще один «карлсон» для забора холодного воздуха.

Urban S41 вмещает кулеры высотой до 160 мм и видеокарты длинной до 315 мм, если убрать корзину HDD, то и все 435 мм. Для любителей СВО предусмотрели сразу три отверстия. Корпус совместим с платами типа ATX и Micro-ATX и БП PS2. Размеры и вес составили 516x220x520 мм, 8.9 кг. Доступна версия с прозрачным окном.



КОРСАРЫ АТАКУЮТ
CORSAIR VENGEANCE K70 – МЕХАНИЧЕСКИЙ ПРЕМИУМ

CORSAIR РЕШИЛАСЬ ТОЧЕЧНО ДОПОЛНИТЬ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД СВОИХ ИГРОВЫХ ПРЕМИУМ-КЛАВИАТУР, ПРЕДСТАВИВ VENGEANCE K70 С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МЕХАНИЧЕСКИХ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕЙ.

Как и другие старшие модели Vengeance K70 базируется на полированной алюминиевой платформе, что обеспечит ей надежность и долговечность. Начинкой же выступают переключатели Cherry MX Red, в наличии возможность распознавания до 20 нажатий одновременно и частота опроса сигнала 1000 Гц, что обеспечит максимальную точность ввода данных в играх и не только.

Приятной новацией стало появление альтернативы серебристой версии (синяя подсветка) – брутальной черной, которая вкупе с красной подсветкой клавиш смотрится очень стильно. Уровень подсветки регулируется, есть четыре уровня и возможность отключить ее вовсе. Интересной особенностью фирменного ПО стала возможность обеспечивать подсветку лишь нужных игровых клавиш. Клавиатура снабжена встроенной памятью, что только в плюс. Комплект поставки включает сменные клавиши для WASD и цифр с 1 по 6 с альтернативным цветом и специальной конструкцией, а заодно и эргономичную подставку. На корпусе Vengeance K70 есть мультимедийные клавиши и совсем не лишний USB-порт.

Ожидаемая стоимость детища Corsair составляет $130.



BLOODY ЖДЕТ ОТ ВАС КРЕАТИВ!
КАК ВЫИГРАТЬ КРУТУЮ МЫШЬ



КОМПАНИЯ A4TECH ОБЪЯВЛЯЕТ КОНКУРС ДЛЯ ТВОРЧЕСКИ НАСТРОЕННЫХ ГЕЙМЕРОВ.

Чтобы принять участие в конкурсе, нужно сфотографировать по-необычному свою игровую мышку или запечатлеть в кадре собственноручно сделанный «тюнинг» устройства. А потом – прислать результат A4Tech (подробности - на сайте www.gameland.ru). Награда за первое место – мышь Bloody V7 (с активированным Core 3),игровая клавиатура G800V USB и коврик Bloody. За второе – мышь Bloody V5 (с активированным Core 3), а за третье – мышь Bloody V3 (также с активированным Core 3). Конкурс стартует с 25 апреля.



ПЯТЬ МИНУТ, ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ
ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА FANTEC GHS-U71

ИМЯ FANTEC ПОКА ЕЩЕ НОВО ДЛЯ РОССИИ, НО ПРОИЗВОДИТЕЛЬ УЮТНО СЕБЯ ЧУВСТВУЕТ В ГЕРМАНИИ И УЖЕ УСПЕЛ ОТМЕТИТЬСЯ СОВМЕСТНЫМ ПРОЕКТОМ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ИЗВЕСТНОЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ WAR THUNDER – GAIJIN ENTERTAINMENT.

Игра, как многие знают, командная, так что без гарнитуры проблематично обойтись и вот FANTEC представляет модель GHS-U71 с поддержкой виртуального многоканального звука 7.1 и бонусом в виде игровой валюты, которую можно потратить, как заблагорассудится.

Весит GHS-U71 не больше 370 г, гарнитура получила длинный USB-кабель (2.8 м). Фирменное ПО предоставляет доступ к множеству настроек, включая эквалайзер, есть функция изменения голоса, можно выдать себя, например, за орка. Тип конструкции закрытый, что позволяет отфильтровывать лишний внешний шум, микрофон можно поднимать и опускать, более того, он гибкий.

При подключении гарнитуры загорается красная диодная подсветка на чашечках и микрофоне. Используемые динамики воспроизводят диапазон частот 20-20000 Гц, а микрофон воспринимает звук в районе 100-5000 Гц. Оголовье регулируется по высоте и снабжено мягкой вставкой. Пульт управления находится на кабеле и способен отключать микрофон, звук динамиков и регулировать громкость.

Как заявляют в FANTEC, гарнитура GHS-U71 прошла внутренне тестирование у игродела и не зря носит на коробке логотип игры. Рекомендуемая цена – €70.

НАРАЩИВАЕМ БЛИНЫ
SEAGATE ПОКОРЯЕТ ВЕРШИНУ 4 ТБАЙТ

МНОГО ДИСКОВОГО ПРОСТРАНСТВА НЕ БЫВАЕТ, ЭТО АКСИОМА, С КОТОРОЙ БЕССМЫСЛЕННО СПОРИТЬ. ОБЪЕМ ФАЙЛОВ ВСЕ РАСТЕТ, ДАЖЕ ИГРЫ УЖЕ В СРЕДНЕМ ЗАНИМАЮТ 20-30 ГБАЙТ, А ПРО ВСЯЧЕСКИЙ HD-КОНТЕНТ И ГОВОРИТЬ НЕ НАДО, ТАК ЧТО СОВСЕМ НЕ ЗРЯ SEAGATE ПОСПЕШИЛА ПРЕДСТАВИТЬ BARRACUDA 7200.14 (ST4000DM000) ЕМКОСТЬЮ 4 ТБАЙТ.

Особенность винчестера – в использовании «блинов» емкостью 1 Тбайт, каждый вмещает 340 000 уникальных дорожек на дюйм. Сложный математический анализ выявил, что Seagate удалось обойтись четырьмя пластинами.

Емкость кэш-памяти составила солидные 64 Мбайт. Заявлено, что технология OptiCache повышает производительность на 45% по сравнению с предыдущим поколением. Конечно, в новинке используется контроллер с поддержкой SATA 6 Гбит/с, Seagate AcuTrac же обеспечивает надежное чтение и запись данных в самых разных условиях. Постоянная скорость передачи данных достигает 180 Мбайт/с (по внешнему радиусу), а задержка – 5.0 мс. Уровень шума в рабочем состоянии не превышает 2.8 дБа, энергопотребление составляет 5.0 Вт при обычном использовании. Для работы с устаревшими ПК и Windows XP Seagate предоставляет пользователям бесплатное ПО DiscWizard.

Стоимость Seagate Barracuda 7200.14 ST4000DM000 – $190 для OEM-версии.

Сергей Плотников

Full HD в массы!

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ШИРОКОФОРМАТНЫХ МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ ОТ 23" ДО 24"

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Acer G246HLAbd
BenQ GW2450HM
iiyama ProLite PLXB2472HD
NEC MultiSync EX231W
Philips 248X3LFHSB
Samsung S23B370H
ViewSonic VX2460H-LED

Если вы до сих пор сидите перед стареньким 17-дюймовым монитором с разрешением дисплея 1280x1024, то пора в этой жизни что-то менять. Не диету или вероисповедание, конечно. Но можно хотя бы перейти на формат Full HD. А в этом вам легко помогут участники теста – мониторы с разрешением 1920x1080 точек. Приступим!

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

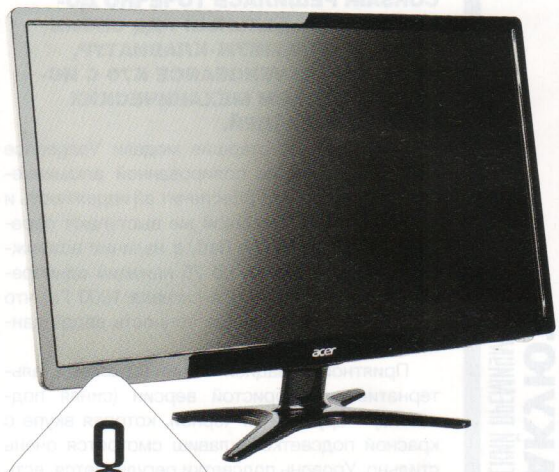
Пока экран монитора в течение получаса прогревался, мы изучали дизайн, функционал и эргономику девайса. Также уделили внимание организации меню и наличию (а главное – качеству) предустановленных настроек дисплеев. Для мониторов с большой диагональю важным дополнением, безусловно, является наличие подставки с несколькими степенями свободы, а также опции крепления VESA.

Монитор прогрелся. Первым делом при помощи программы TFTtest мы изучили равномерность подсветки вкупе с отклонением яркости по краям экрана. Далее при помощи утилиты Pixel Persistence Analyzer мы проверили испытуемых на различные профили обновления картинки.

Под занавес тестирования, вооружившись профессиональным колориметром DataColor Spyder3 Elite, мы определяли цветопередачу (под нулевым углом, под углом 45 градусов в горизонтальной плоскости и 60 градусов – в вертикальной) и цветовой охват. Первый параметр характеризуется графиком с тремя RGB-линиями. В идеале все линии должны быть натянуты ровной, упругой стрункой. Любое отклонение говорит о нарушении цветопередачи. Второй параметр характеризуется площадью красного треугольника. Чем больше площадь этой геометрической фигуры – тем больше цветовой охват. Для сравнения приведен зеленый треугольник, а именно, стандарт sRGB.

ОКНО В ОКНО

Итак, с мониторами вы уже познакомились. Победителей мы огласили, но и среди тех, кто остался без медалек, вы без проблем сможете подобрать себе «окно» в Windows, Linux или даже Mac. Повторимся, данный тест был собран в первую очередь для тех, кто по каким-либо причинам все еще не может решиться или не хочет переходить на формат Full HD. А между тем мы видим, что в продаже уже есть вполне доступные мониторы с диагональю дисплея 23-24". Решайтесь! Рано или еще раньше эра высокого разрешения наступит. Если уже не наступила.



8
ОЦЕНКА

цена: 6 000 руб.

ACER G246HLABD

Вместе с G246HLAbd в картонной коробке среди сопутствующих приспособлений мы нашли только внешний блок питания да кабель VGAtoVGA. Закрепив за считанные секунды съемную подставку, за счет которой экран возможно поворачивать только в горизонтальной плоскости, мы поставили монитор прогреваться. Кстати, Acer G246HLAbd на ровной поверхности держится весьма устойчиво.

Корпус монитора целиком выполнен из пластика. Передняя панель имеет глянцевую поверхность. Сам экран матовый. Кнопки расположены в нижней части корпуса. С непривычки мы их искали достаточно долго. Ряд компаний уже приучил нас, что в таком варианте обычно используются сенсорные клавиши, а здесь оказалась механика. С другой стороны, при таком подходе не придется пачкать лицевую панель монитора. Впрочем, к самому меню Acer G246HLAbd нареканий нет. Все просто, понятно и разложено по полочкам. Радует наличие встроенных пресетов изображения, а также возможность ручной настройки всех основных параметров.

Задняя панель монитора матовая. В правой нижней части расположены все I/O органы: штекер от блока питания (весьма миниатюрного, надо заметить) и видеовыходы VGA с DVI. HDMI, к сожалению, нет. Никакого VESA у Acer G246HLAbd тоже нет.

К качеству картинки Acer G246HLAbd придраться не получится. Засветов нет. Колориметрический тест показал идеальную цветопередачу и цветовой охват. Субъективно – так оно и есть.

info

Дисплей, разрешение: 24", 1920x1080 точек
Матрица: TN
LED-подсветка: есть
Яркость: 250 кд/м²
Динамическая контрастность: 100000000:1
Время отклика (grey-to-grey): 5 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали: -/-
Интерфейсы: 1x VGA, 1x DVI



8
ОЦЕНКА

цена: 6 500 руб.

BENQ GW2450HM

Притом что диагональ BenQ GW2450HM, как понятно из названия, составляет полноценные 24 дюйма, в коробке с дисплеем лежала весьма небольшая подставка. Однако вес монитора невелик, и ножка овальной формы выполняет свою работу на отлично. Также она позволяет изменять положение в горизонтальной плоскости. Помимо самого устройства, в коробке мы отыскали три кабеля: штекер питания, VGAtoVGA и jacktojack. Да, BenQ GW2450HM имеет встроенный блок питания, что отразилось на толщине монитора.

Подставка отлита из пластика и имеет глянцевую поверхность. То же самое касается и передней панели BenQ GW2450HM. А вот задняя поверхность корпуса устройства более шероховатая, а потому матовая. Есть отверстия под крепление VESA 100x100. Экран также матовый. Органы управления монитором расположены на правом торце. Мы имеем дело с механикой. К встроенному меню претензий нет: навигация по настройкам интуитивно понятна. Радует и большое число встроенных пресетов изображения, объединенных в технологию Senseye.

Все интерфейсы BenQ GW2450HM спрятаны сзади. Из видеовыходов в наличии VGA, HDMI и DVI. Также есть миниджеки Linein и Lineout 3.5мм. Устройство оснащено встроенными колонками общей мощностью 4 Вт.

Монитор BenQ GW2450HM основан на базе VA-матрицы. А потому не удивительно, что с цветопередачей у дисплея все просто замечательно. Как и с цветовым охватом. В плане качества картинки BenQ GW2450HM оказался одним из лучших в тесте.

info

Дисплей, разрешение: 24", 1920x1080 точек
Матрица: VA
LED-подсветка: есть
Яркость: 250 кд/м²
Динамическая контрастность: 20000000:1
Время отклика (grey-to-grey): 4 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали: 178/178
Интерфейсы: 1x VGA, 1x DVI, 1x HDMI, 2x 3.5-мм jack



9
ОЦЕНКА

цена: 9 500 руб.

IIYAMA PROLITE PLXB2472HD

Следующий по списку монитор – iiyama ProLite PLXB2472HD – также основан на базе матрицы VA. Что интересно, устройство упаковано уже собранным. Вместе с монитором в коробке мы нашли миниатюрный внешний блок питания и кабели VGA и DVI.

У iiyama ProLite PLXB2472HD однозначно самая навороченная подставка в тесте. Именно она дает дисплею сразу три степени свободы. Помимо возможности вращения экрана в горизонтальной и вертикальной плоскостях, есть функция перехода в портретный режим.

Все элементы управления размещены уже на корпусе дисплея. Сзади можно найти интерфейсы VGA, DVI и HDMI. Больше ничего нет.

Сам корпус iiyama ProLite PLXB2472HD выполнен согласно сложившимся канонам. То бишь передняя панель сделана из глянцевого пластика, а задняя – из матового. В наличии крепление VESA для инсталляции монитора на стену.

Элементы управления меню iiyama ProLite PLXB2472HD представлены в виде сенсорной панели в правом нижнем углу монитора. С учетом глянца пачкаться будет быстро. Однако к управлению и самому меню у нас претензий нет. Из интересных фишек отметим функцию OverDrive, снижающую размытость изображения в сверхдинамических сценах, и фиксированные пресеты цветовой температуры: 6500K, 7500K и 9300K.

Как известно, матрица VA является промежуточным звеном между TN и IPS, а потому обладает плюсами одной технологии и минусами другой. Вот и у iiyama ProLite PLXB2472HD отличные углы обзора, но по сравнению с TN достаточно высокое время отклика.

info

Дисплей, разрешение: 24", 1920x1080 точек
Матрица: VA
LED-подсветка: есть
Яркость: 250 кд/м²
Динамическая контрастность: 5000000:1
Время отклика (grey-to-grey): 8 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали: 178/178
Интерфейсы: 1x VGA, 1x DVI, 1x HDMI, 1x 3.5-мм jack out



NEC MULTISYNC EX231W

NEC MultiSync EX231W упакован в разобранном виде. Помимо монитора комплектация включает внешний блок питания (весьма небольшого размера) и три кабеля: USB, DVItoDVI и DVItoVGA.

Подставка NEC MultiSync EX231W, как и у монитора iiyama, дает дисплею три степени свободы. Крути-верти как душе будет угодно. Есть и VESA с четырьмя креплениям по площади 100x100.

Корпус дисплея целиком выполнен из матового пластика. Сам экран также оснащен антибликовым покрытием. Органы управления меню представлены в виде сенсорной панели. Причем как по нижнему торцу корпуса экрана, так и по правому. Для уменьшения/прибавления какого-нибудь параметра требуется водить пальцем в определенной области. С непривычки и из-за достаточно частых ложных срабатываний порой начинаешь нервничать. Из приятных особенностей отметим возможность сохранения до двух профилей настроек изображения. Для повседневного использования монитора больше и не надо.

Примечательно, что сама матрица «замурована» в достаточно миниатюрном корпусе. Но вот блок с I/O интерфейсами выпирает на несколько сантиметров. NEC MultiSync EX231W может похвастаться DisplayPort (кабеля в комплекте, правда, мы не обнаружили), а также DVI и USB версии B. HDMI нет. Еще один USB, но уже привычной «плоской» ревизии, расположен в верхней части дисплея. Например, к нему удобно подключить вебкамеру. А вот с флешкой на борту NEC MultiSync EX231W будет выглядеть весьма забавно.

К сожалению, наш колориметрический тест показал, что у NEC MultiSync EX231W есть небольшой завал синего и зеленого цветов.

info

Дисплей, разрешение: 23", 1920x1080 точек
Матрица: TN
LED-подсветка: есть
Яркость: 250 кд/м2
Динамическая контрастность: 25000:1
Время отклика (grey-to-grey): 5 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали: 176/170
Интерфейсы: 1x DVI, 1x DisplayPort, 1x USB



PHILIPS 248X3LFHSB

Сразу же скажем, что Philips 248X3LFHSB – самый оригинальный монитор, принимающий участие в этом сравнительном тесте. Однако комплектация у него стандартная: блок питания, HDMI-кабель и VGA-кабель.

Монитор состоит из двух частей: непосредственно самого дисплея, заключенного в пластиковый корпус, и алюминиевой подставки, выполненной в форме кольца. Стоит Philips 248X3LFHSB устойчиво, крепление позволяет вращать экран в горизонтальной плоскости.

Основная фича этого монитора – рамка LightFrame. Бытует мнение, что из-за обычной пластиковой рамки монитора глаза сильно утомляются, когда переводишь взгляд непосредственно с матрицы на корпус. Технология LightFrame призвана смягчить эту границу. А потому вся передняя панель сияет мягким голубым светом. Конечно же, при желании подсветку можно отключить, так как в полной темноте LightFrame, наоборот, отвлекает и напрягает глаза еще больше. Тяжело сказать точно, насколько лучше сидеть перед монитором с подсветкой. На наш взгляд, тут все сугубо индивидуально. Изза подсвеченной рамки блок с сенсорными клавишами разместили в самой нижней части корпуса.

На задней панели есть один VGA-порт, два HDMI и разъем 3.5мм для вывода аудио от HDMI. Отверстий для VESA нет.

Подсветка панели LightFrame подкреплена WLED-подсветкой матрицы, а также практически идеальной цветопередачей. К качеству изображения Philips 248X3LFHSB у нас претензий нет. Так что «Выбор редакции» очевиден.

info

Дисплей, разрешение: 23.6", 1920x1080 точек
Матрица: TN
LED-подсветка: есть
Яркость: 300 кд/м2
Динамическая контрастность: 20000000:1
Время отклика (grey-to-grey): 2 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали: 170/160
Интерфейсы: 1x VGA, 2x HDMI, 1x 3.5-мм jack out



8
ОЦЕНКА

цена: 6 500 руб.

SAMSUNG S23B370H

Монитор Samsung S23B370H поставляется в разобранном виде, упаковка компактна. Помимо самого устройства в комплекте идет внешний блок питания и кабель VGAtoVGA. Кабеля HDMI в комплекте мы не нашли.

«Стыковка» подставки с дисплеем осуществляется в считанные секунды. Небольшая ножка позволяет изменить положение экрана в горизонтальной плоскости. По высоте Samsung S23B370H настроить не удастся. Подставка, а также лицевая панель монитора стандартно выполнены из глянцевого пластика. Задняя панель монитора – из матового, но с профильной, волнообразной фактурой. К сожалению, крепления VESA не предусмотрено. Сзади же находятся все интерфейсы. Их немного: разъем питания, VGA и HDMI. В целом же S23B370H очень узнаваем, можно даже сказать, что перед тобой классика мониторов от Samsung.

Элементы управления меню расположены справа. Клавиши – сенсорные. С учетом маркого пластика будут оставаться отпечатки пальцев. К самому меню нареканий нет, все опции разложены словно по полочкам.

Теперь поговорим о картинке. Экран имеет антибликовое покрытие. У Samsung S23B370H отличные углы обзора по горизонтали. Цвета практически не искажаются. Цветовой охват полностью соответствует стандарту sRGB. Также мы не обнаружили ни одного засвета, изображение равномерное. Черный цвет дисплей действительно отображает как черный, а не как синевато-серый. Впрочем, колориметрический тест это подтверждает: цветопередача идеальная.

info

Дисплей, разрешение: 23", 1920x1080 точек
Матрица: TN
LED-подсветка: есть
Яркость: 250 кд/м2
Динамическая контрастность: -
Время отклика (grey-to-grey): 2 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали: 170/160
Интерфейсы: 1x VGA, 1x HDMI



7
ОЦЕНКА

цена: 6 500 руб.

VIEWSONIC VX2460H-LED

На официальном сайте ViewSonic модель с маркировкой VX2460HLED значится как 24-дюймовая, да и в названии мы видим заветные цифры. Однако согласно техническим характеристикам реальный размер матрицы – 600 миллиметров или 23.6''. При этом разрешение дисплея стандартно: 1080p.

Монитор комплектуется блоком питания (очень маленький, похож на колоду карт) и всеми кабелями. Подставка съемная. Выполнена в виде треноги. Надо отметить, что стоит слегка ударить по столу, как монитор сразу же «пускается в пляс».

Что же до внешнего вида, то ViewSonic VX2460H-LED красив. Причем явно выделяется из толпы. На наш взгляд, все дело в достаточно большой рамке и интересной светодиодной подсветке клавиш вызова встроенного меню. Кстати, кнопки управления меню – сенсорные.

Задняя панель – матовая. Рассматривать ее уже никто не будет. Сзади расположены все интерфейсы. Так как крепления VESA нет, все разъемы расположены перпендикулярно плоскости экрана. Что интересно, толщина монитора составляет всего 6.8 мм, но без VESA объективно оценить этот параметр невозможно, на стену ведь не повесишь.

После прогревания монитора мы заметили, что по краям дисплея присутствуют небольшие засветы. Также, если верить, колориметру, есть небольшие отклонения синего и зеленого цветов. Однако в целом качество изображения можно оценить как хорошее. Также все замечательно у ViewSonic VX2460HLED и с поддержкой sRGB.

info

Дисплей, разрешение: 23.6", 1920x1080 точек
Матрица: TN
LED-подсветка: есть
Яркость: 250 кд/м2
Динамическая контрастность: 40000000:1
Время отклика (grey-to-grey): 2 мс
Углы обзора по горизонтали/вертикали: 170/160
Интерфейсы: 1x VGA, 2x HDMI, 1x 3.5-мм jack out

Екатерина Михеева-Капанжа

Turtle Beach Ear Force PX21

ГЕЙМЕРСКИЙ «ПАНЦИРЬ»

СТРАНА ИГР

ВЫБОР ГЕЙМЕРА

TURTLE BEACH

На российский рынок геймерских гарнитур компания Turtle Beach вышла не так давно, но уже успела привлечь армию поклонников. Возможность использовать на различных платформах, отличное качество звучания и адекватная цена – вот что делает устройства от Turtle Beach конкурентоспособными среди прочих игровых гарнитур. Изначально компания специализировалась на звуковых картах, например, в свое время была очень популярна плата MultiSound, полюбившаяся многим профессиональным музыкантам. Постепенно Turtle Beach расширила производство до различных «околозвуковых» устройств, а сейчас направила свой взор на профессиональных геймеров, предложив целую линейку игровых гарнитур. К нам же на тест попала гарнитура Ear Force PX21.

Ear Force PX21 – гарнитура не просто компьютерная, она кроссплатформенная. В комплекте можно найти переходники для подключения к PS3 и XBOX 360. По умолчанию используются два подключения – «мини-джек» и USB. Первый необходим для передачи основного «потока» звука, а второй – для обеспечения работы микрофона и использования чата в играх. Кстати, регулировать эти потоки можно отдельными ползунками громкости. Длина провода почти 5 метров, это особенно удобно, если приставка стоит в другом углу комнаты.

Гарнитура легкая, хоть и не маленькая. Уши в амбушюры помещаются полностью. Пластиковое оголовье черного цвета немного смягчено черным же поролоном. С внешней стороны амбушюр – глянцевые пластиковые насадки. На одной из них красуется логотип Turtle Beach (пальма), на другой – название модели. С внешней стороны левой амбушюры крепится микрофон, крепление может делать полный круг вокруг своей оси, поэтому если в микрофоне нет необходимости, его можно поднять и расположить вдоль оголовья или вообще откинуть назад. Ножка микрофона гибкая, поэтому настройка положения микрофона «под себя» не вызовет никаких трудностей. Динамики с 40-мм мембраной окружены черными поролоновыми амбушюрами. Каждое «ухо» соединяется с оголовьем в двух точках, что обеспечивает высокую подвижность, амбушюры могут «вертеться» довольно свободно, поэтому они могут плотно прилегать к голове, подстраиваясь под индивидуальные особенности, но при этом не создавать излишнего давления.

На проводе расположен усилитель, он же – встроенная панель управления. На ней находятся колесики регулировки уровней басов, громкостей для чата и игры, кнопки включения/выключения микрофона и экспандера (расширителя динамического диапазона сигнала), индикаторы и разъем 2.5 мм для Xbox 360.

Возможность регулировки двух потоков звука по отдельности позволяет выставить настройки так, чтобы голоса других игроков не заглушались прочими звуками игры. Наушники почти не срезают ни верхние, ни нижние границы частотного диапазона, басы глубокие, высокие частоты чистые, и в целом звучание полное. Мы пришли к выводу, что гарнитура хороша не только в виртуальных баталиях, но и при прослушивании музыки и просмотре фильмов. Микрофон тоже порадовал – голос передавался четко без большого количества «примесей». СИ



info

Наушники:
Динамики: неодимовые магниты
Диаметр мембраны: 40 мм
Чувствительность при 1 кГц: 120 дБ
Воспроизводимый диапазон частот: 20-20000 Гц
Разъем: 3.5 мм, USB
Длина кабеля: 4.87 м
Усилитель: стерео, максимальная мощность 35 мВт/канал, коэффициент гармоник <1%, частотный диапазон: 20 - 30000Гц
Вес: 233 г.

Микрофон:
Воспроизводимый диапазон частот: 50 – 15000 Гц
Дополнительно: кнопка выключения микрофона, кнопка экспандера, регуляторы громкости и уровня басов

цена: 2 600 руб.

+	-
хорошее звучание гибкая подстройка амбушюр и микрофона кроссплатформенность	

ВЫВОДЫ

Гарнитура Turtle Beach Ear Force PX21, в первую очередь, привлекает хорошим качеством звука. Но это не главное ее достоинство, возможность использовать на различных консолях, не приобретая дополнительные переходники, должна заинтересовать многих. Два потока звука и надстройка каждого из них дополняет концепцию гибкости и адаптивности гарнитуры. А умеренная цена служит приятным бонусом.

«За предоставление гарнитуры Turtle Beach PX 21 благодарим ООО «Бизнес-фабрика»

Николай Арсеньев

Razer Ouroboros

МАКСИМУМ СОВЕРШЕНСТВА

Razer выпускает мыши и не только, именуя продукцию в честь разнообразных рептилий, а именно змей. На этот раз компания пошла другим путем. «Уроборос» (свернувшаяся в кольцо змея, кусающая себя за хвост) из названия нового устройства – древнейший символ, происхождение которого доподлинно неизвестно. Отход от правил не случаен, для производителя эта мышь знаковая. Впервые Razer выпустила модель с настраиваемым корпусом. Впрочем, это лишь вершина айсберга.

Razer Ouroboros поставляется в эффектной коробке с прозрачным куполом на самом что ни на есть настоящем пьедестале. Корпус «подопытной» довольно крупный, особенно в длину. Взгляд притягивают внушительные боковые «крылья», но мышь никуда от нас не улетит, поэтому берем в руки и изучаем.

Стремительные и угловатые формы – так можно охарактеризовать внешний вид новинки. Поверхность корпуса выполнена из комбинированных материалов. Эпизодически встречается софт-тач, основная часть сделана из шероховатого пластика. На ощупь он приятен, хват фиксируется надежно. Основные клавиши крупные и при нажатии ощущаются очень четко, ход оптимален. Как и во многих прошлых моделях, у нашего героя колесо прокрутки не прикрыто спереди, что может приводить к более «эффективному» собиранию пыли. В данном случае этот шаг продиктован еще и тем, что под самим колесом находится разъем USB для проводного подключения мыши. Колесо прокрутки подсвечено зеленым диодом, как и боковые клавиши, и уровень заряда батарейки, емкость которой, на минуточку, составляет 2500 мАч. Колесо же не самое тихое из виденных нами, но обладает точным ходом и уверенным кликом. Далее по хорошей традиции перейдем к кнопкам изменения чувствительности сенсора: количество уровней можно настраивать (2-5), как и саму чувствительность по осям, не говоря уж про ускорение курсора. Вернемся к железу: трехуровневый индикатор заряда, по бокам по паре клавиш, выкрашенных под металлик, а ниже место под сменные вставки. Крепление надежное, благодаря трем магнитам. Вдобавок, нижняя боковая часть обладает функциональной нагрузкой – это еще пара дополнительных клавиш! Они блокируемые (независимо) и программируемые. Решение любопытное, удобнее ими пользоваться с короткими боковыми вставками.

Угол наклона тыльной части мыши регулируемый, к тому же часть ее можно отводить назад, дабы изменить длину Ouroboros. Практично, хотя при смежных (не крайних) настройках угла наклона образуется небольшой люфт, но при работе с мышью этого не замечаешь. Отсек для батарейки находится аккурат посередине корпуса – баланс и развесовка соблюдены идеально.

Для настроек мыши используется сервис Synapse 2.0 со всеми вытекающими вроде поддержки профилей, макростудии и даже поддержки фирменных ковров, для остальных предусмотрена опция калибровки.

В проводном режиме мышь отлично себя ведет. Более того, беспроводной режим оставил на редкость положительное впечатление: чувствительность и отзывчивость сенсора остаются на уровне достойном похвалы. Время отключения сенсора стоит настроить заранее, слишком малое значение будет вызывать лишние заминки и раздражать. Для экономии заряда аккумулятора рекомендуем снизить уровень подсветки или отключить вовсе. Без подзарядки же мышь способна продержаться порядка 10-12 часов. Адаптация к самой Ouroboros займет чуть больше времени, нежели к классическим моделям. Еще бы, ведь вам предстоит ее подогнать под себя и выбрать наиболее удобные боковые вставки. И это приятная обязанность. Единственное, что хотелось бы пожелать, так это более гибких настроек параметров корпуса. Тут Razer есть куда двигаться и чему поучиться у конкурентов. **СИ**



info

Тип датчиков: оптические с лазерной и светодиодной подсветкой
Разрешение сенсора: 100-8200 dpi (шаг 100 dpi)
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 13 (программируемые)
Встроенная память: нет, облачный сервис Synapse 2.0
Интерфейс: USB 2.0, беспроводной
Длина шнура: 2.1 м
Габариты: 122-137x71x42 мм
Вес: 135/115 г (с батарейкой и без)
Комплект поставки: мышь, станция для подзарядки, USB-кабель, набор боковых вставок, аккумулятор (AA, 2400 мАч), инструкции

цена: 5 600 руб.

+	-
симметричный, практичный дизайн	регулируемая панель по наклону фиксируется не четко
поддержка беспроводной связи	высокая стоимость
возможности кастомизации корпуса	
отработанный софт	

ВЫВОДЫ

Мышь Ouroboros обладает продуманной эргономикой. Возможность смены боковых вставок оказалась очень кстати (особенно хорош вариант с широким выступом). Опции подборки длины корпуса и наклона панели радуют не меньше. Беспроводной режим на высоте, но стоит учитывать, что с кабельным подключением этот вариант не сравнится никогда.

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CA



BORDERLANDS

MAD MOXXI

Косплеер: Mono Abel (Анастасия Ужегова)
Любимые игры: Baldur's Gate, Starcraft, Fallout, Borderlands
Кем сделан костюм: Самостоятельно
Фотограф: Aiger

ASUS рекомендует Windows 8.

ASUS®

Дух инноваций • Путь к совершенству



ASUS VivoBook

ПРИКОСНИСЬ К ЦЕЛОМУ МИРУ



S400Ca X202E

Мобильные компьютеры ASUS серии VivoBook, которые работают под управлением Windows 8 на базе процессоров Intel® Core™ i7 третьего поколения, это современное стильное решение для мобильных пользователей. Тонкий и легкий корпус, отзывчивый сенсорный экран, удобный тачпад и аудиотехнология ASUS SonicMaster* – вот основные достоинства новейшего семейства ноутбуков.

*СоникМастер

Всемирная гарантия 1 или 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999, 8-800-100-2787

www.asus.ru
www.asusnb.ru

intel inside™ CORE™ i7

Реклама. Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

12+

ПРИШЛО ВРЕМЯ ДЛЯ НОВЫХ ГЕРОЕВ!

ИСПЫТАЙТЕ НА СЕБЕ ВЫСОКОКЛАССНУЮ РОЛЕВУЮ 3D-ИГРУ В СТИЛЕ ФЕНТЕЗИ!

САГА ДРАКЕНСАНГ ПРОДОЛЖАЕТСЯ ОНЛАЙН!



Драккенсанг
онлайн

3D-ГЕЙМПЛЕЙ БЕЗ СКАЧИВАНИЯ – ИГРАЙТЕ ПРЯМО В БРАУЗЕРЕ!

СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ В PVE-МИССИЯХ И БОИ С РЕАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ НА PVP-АРЕНАХ.

РОЛЕВАЯ ОНЛАЙН-ИГРА В СТИЛЕ ЭКШН С ПРОРАБОТАННЫМИ ИГРОВЫМИ МИРАМИ И ЭПИЧЕСКИМ СЮЖЕТОМ.

WWW.DRAKENSANG-BITVA.RU

BIGPOINT.COM

* на правах рекламы