

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

РЕКОМЕНДУЕМАЯ

ЦЕНА

280

18+

РАЗВЛЕЧЕНИЕ
ПОСРЕДСТВАМИ

(game)land
hi-fun media



publishing for enthusiasts

PC GAMER
FAMITSU
EDGE

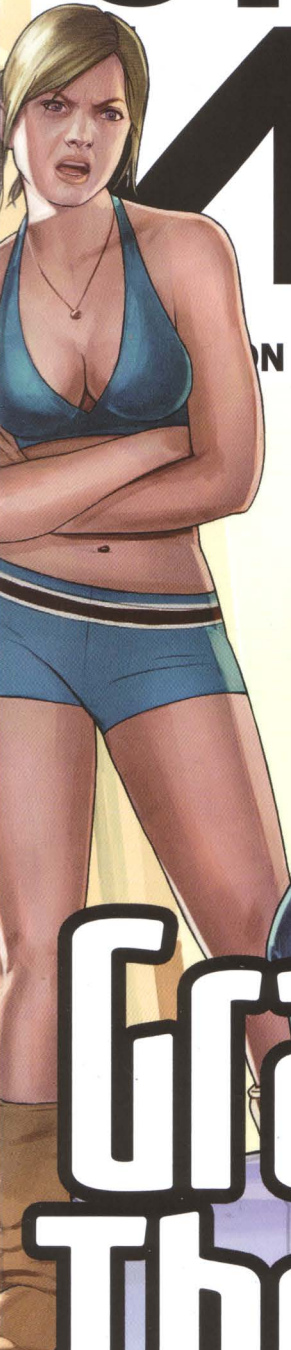
ИЗБРАННОЕ

IGN
ru.ign.com

ПАРТНЕР

СТРАНА ИГР

censored



NINTENDO WII

**Тупой
И ЕЩЕ ТУПЕЕ**
КТО И КАК ДАЕТ ДЕНЬГИ
НА ИГРЫ?

Grand Theft Auto V

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки
в барах, ресторанах и
магазинах твоего
города

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

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

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

MAXIM
МУЖСКОМ ЖУРНАЛЕ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

Слово редактора

Июнь 2013 #6 [346]



В день сдачи этого номера наш редактор Женя Закиров смотрел на Gran Turismo 6, болтал с Кадзунори Ямаути и изучал настоящий гоночный трек. А репортаж он подготовит не только для «СИ», но и для наших автожурналов. В честь этого анонса мы подготовили инфографику по Gran Turismo, но это так, к слову.

Интересно то, что в последнее время все громче звучит дискуссия о том, что такое игры. Это искусство, ремесло, хобби, бизнес, развлечение, товар, сервис, пустая трата времени? Игры противопоставляются кино, девушкам, работе, жизни, но одновременно в них находят пользу для здоровья и пищу для ума. Вот, скажем, геймеры, натренировавшиеся на Gran Turismo, садятся за руль настоящих гоночных автомобилей и сражаются на равных с профессиональными пилотами. Здорово ведь, правда? Общество, конечно, ни о чем таком не знает и скопом приравнивает все игры к кровавым стрелялкам, а идиоты-инвесторы – к Angry Birds. Но речь даже не о плохой информированности об играх людей извне, а о кризисе самоидентификации. Кто мы такие? Зачем мы играем? За что мы любим наше увлечение? Как сделать игры лучше? Кто за это должен платить?

Универсальных ответов на все вопросы, эдакой стройной теории видеоигр, не существует. Ни у меня, ни прессы, ни у издателей, ни у геймдизайнеров. Все мы барахтаемся в эдаком пруду, едва научившись плавать по-лягушачьи, перекидываем друг другу надувной мячик и называем это игровой индустрией, но на самом деле ничего не знаем друг о друге. На днях я слушал рассказ об истории успеха World of Tanks: дескать, компания Wargaming.net собрала последние деньги, которые закончились ровно в день запуска рискованного проекта, и совершенно случайно он оказался суперхитом и принес сотни миллионов долларов. Что вам это напоминает? Правильно, Squaresoft и Final Fantasy или Тесто и Dead or Alive. Столько лет прошло, а ничего не изменилось.

По мнению Sony, очевидно, поклонники гоночных игр ничем не отличаются от людей, которым нравятся тачки. Это похоже на правду и вполне может стать одним из маленьких кусочков ответов на вопросы, кирпичиков будущего здания нашей самоидентификации. Рано или поздно оно будет построено. А пока – мы учим вас любить игры, рассматривать как искусство, уважать их авторов и думать головой. Это в любом случае правильно и полезно.

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 Вера Серпова
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Продюсер видео Семен Кобылин
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

(game)land

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

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

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

Младший менеджер
Мария Сухорукова
sukhorukova@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru

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

ДИСТРИБУЦИЯ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
ПОДПИСКА
Руководитель отдела подписки
Ирина Долганова
dolganova@glc.ru
Менеджер спецраспространения
Нина Дмитриук
dmitryuk@glc.ru

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

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

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ МЕНЕДЖЕРЫ
Олеся Кузнецова
kuznetsova.o@glc.ru
Мария Захарова
zaharova@glc.ru

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

Прямая редакционная подписка:
shop.glc.ru

Тираж 178120 экземпляров
Цена свободная
Типография Lietuvos Rytas, Литва

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

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

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2013

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



НА ОБЛОЖКЕ
Grand Theft Auto V

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИН

Стаж в журнале: 10 лет

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

Нерасторопно, позже всех закончил прохождение Tomb Raider и BioShock Infinite – благо куда-то о них не писал – и обе вдохновили написать по «Апокрифу». TR – об опциональной стороне геймплея (которая вытягивает всю игру, в остальном скатывающаяся в парад скриптов и глухих сценек), BI – о том, почему она разочаровала так сильно. О том, почему переход от System Shock 2 к BioShock Infinite – настоящий шок, я обязательно напишу в следующий номер.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Ретро

Сбылась спонтанная мечта – купил 3DSXL со встроенной Fire Emblem: Awakening. Заодно познакомился с дружелюбностью софта Nintendo (в очередной раз порадовавшись за прогрессивный Steam), но вскоре забыл и этот печальный экспириенс – тактические бои, возвращение специализированных киллеров, целенаправленный марьяж и поиск нерожденных детей захватили меня целиком. На очереди – Donkey Kong Country Returns 3D!



НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Стаж в журнале: 12 лет

Любимые игры: Vagrant Story, Devil May Cry

При создании демонического помощника в Soul Hackers есть двухпроцентная вероятность, что эксперимент пойдет вразнос и расходный материал (другие демоны) протратится бездарно. То есть, в 98% случаев (а значит, практически всегда) все по замыслу должно прекрасно срабатывать. И надо же такому случиться: смешиваю демонов – провал, смешиваю еще раз – снова провал. Похожим образом меня как-то потроллила Fire Emblem: тогда не сработал удар с 95% вероятностью попадания.



ЕВГЕНИЙ ЗАНИРОВ

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Пока редакция сдает номер, я катаюсь по Сильверстоуну на новейших гоночных авто на презентации в честь пятнадцатилетия Gran Turismo и анонса шестого выпуска. Игру я тоже посмотрел, но гонять на скорости 120 миль в час по треку, который до этого видел только виртуальным, интереснее. Ну, как «гонять». Прав-то у меня нет. Так что я сижу рядом, а настоящий гонщик рулит. А были бы права – сам бы рулил.



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Первая из трех ожидаемых мной ММО 2013 года уже оправдала надежды. Neverwinter – замечательная штука, с полной драйва боевкой и прикольными квестами. Прикольными хотя бы тем, что часть из них пишут игроки. И каждый найдет себе что-то по вкусу: от историй с длинными диалогами и загадками до простого и безыскусного рубилова.



АЛЬФИНА БЕРИНГ

Стаж в журнале: 5 месяцев

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

Я решила пройти Pokemon Emerald с nuzlocke challenge – ловить в каждой локации только первого попавшегося покемона и выпускать тех, чье здоровье упало до нуля. Теперь вот жду, когда кто-нибудь проведет конкурс «Самая Галимая Команда Покемонов-2013». У меня есть все шансы.



TSW

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

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

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

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

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ

(ЗАО «Колесный ряд»)

Москва

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

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

Санкт Петербург

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

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ

Москва

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

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ

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



Содержание

ТЕМА НОМЕРА

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 27 июня

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE EDGE M



ТЕМА НОМЕРА

100 Grand Theft Auto V

ЧЕМ УДИВИТ ГЕЙМЕРОВ ROCKSTAR
Команда Edge

INDUSTRY

11 Игровая карта мира

DAEDALIC ENTERTAINMENT
Лилия Дунаевская

14 Мнения

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ
Сергей Цилюрик

16 Инфографика

ИСТОРИЯ GRAN TURISMO В ЦИФРАХ
Сергей Колокольников

18 Авторские колонки

Андрей Окушко, Евгений Закиров, Сергей Думаков, Константин Говорун, Сергей Цилюрик, Святослав Торик, Илья Янович

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обл., 3 обл. Альфабанк | 4 обл. BigPoint | 3 Just Wheels | 5 Total DVD | 7 «Хакер» | 9 «Первое, второе, третье»
12-13 Монолит | 15»Страна Игр» iPad | 83 Подписка редакционная | 179 IGN | 191 Подписка общая

FUTURE

26 Waiting List

ВО ЧТО ИГРАТЬ В ИЮНЕ
Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова

29 The Legend of Zelda

ЧЕМ УДИВИТ СИКВЕЛ К A LINK TO THE PAST
Сергей Цилюрик

30 Metro: Last Light

БУДНИ МЕТРОСТРОЕВЦЕВ ИЗ 4A GAMES
Андрей Окушко

32 The Bureau

КАК ВЫГЛЯДИТ ВТОРАЯ ИТЕРАЦИЯ ХСОМ-ШУТЕРА
Константин Говорун

SPECIAL

34 Кривое зеркало

ИНДИ-ПАРОДИИ НА ИНДИ-ИГРЫ
Альфина Беринг

40 Россия времен Романовых в играх

КАК ОЖИВИТЬ УЧЕБНИК ИСТОРИИ
Андрей Окушко

46 Игровые движки в ретроспективе

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ
Святослав Торик

52 Тупой и еще тупее

ИНВЕСТИЦИИ В ИГРОВЫЕ ПРОЕКТЫ: КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ В РОССИИ
Александр Щербаков

60 Драматургия и игры

НА ЧЕМ СТРОИТСЯ УМЕНИЕ РАССКАЗЫВАТЬ ХОРОШИЕ ИСТОРИИ
Илья Янович

Специальный выпуск «ВСЁ КИНО. TOTAL DVD» О СЕРИАЛАХ!

Электронная
версия

ИЛИ

Печатный
номер



В продаже с 5 июня

Спрашивайте спецвыпуск в журнальных киосках страны
и ищите в App Store в электронном киоске «Всё кино. Total DVD. Спец»!



68 **Продолжайте это**

ПОЧЕМУ ОДНИ СИКВЕЛЫ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ДРУГИЕ, И КАКИЕ НУЖНО ДЕЛАТЬ СРОЧНО
Константин Говорун



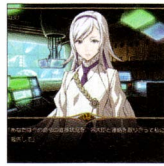
76 **Вселенная Cyberpunk 2020**

СОЗДАТЕЛИ THE WITCHER ПЕРЕХОДЯТ К КИБЕРПАНКУ
Кеза Макдональд

78 **Круглый стол**

ТЕМА ОБСУЖДЕНИЯ: МОБИЛЬНЫЙ ФРИТУПЛЕЙ
Александр Щербаков

FAMITSU



84 **Liberation Maiden**

ШУТЕР ДЛЯ 3DS СТАНОВИТСЯ АД-ВЕНЧУРОЙ ДЛЯ PS3
Команда Famitsu



90 **Psycho Break**

СИНДЗИ МИКАМИ СНОВА ДЕЛАЕТ ХОРРОР И ГОТОВ ОБ ЭТОМ РАССКАЗАТЬ
Команда Famitsu

98 **PS Vita на японском рынке**

СНИЖЕНИЕ ЦЕНЫ + СВЕЖИЕ ИГРЫ = УСПЕХ!
Команда Famitsu

EDGE/PCG MAGAZINE

100 **Grand Theft Auto V**

ROCKSTAR ПРИОТКРЫВАЕТ КАРТЫ
Команда Edge

108 **Игровые достопримечательности**

ПОДЗЕМНЫЕ УБЕЖИЩА FALLOUT
Команда Edge

110 **Castlevania: Lords of Shadow 2**

БЕЛЬМОНТ СТАЛ ДРАКУЛОЙ, ЧТО ДАЛЬШЕ?
Команда Edge

116 **Oculus Rift**

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ТЕМЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ
Команда Edge

124 **Авторские колонки**

Команда Edge

126 **История компании**

СТУДИЯ IRRATIONAL GAMES
Команда Edge

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

REVIEW

130 **Far Cry: Blood Dragon**

ФАНСЕРВИС В КАЖДОЙ СТРОЧКЕ
Святослав Торик

134 **Remember Me**

НЕЗАБЫВАЕМЫЙ КИБЕРПАНК-ЭКШН
Наталья Одинцова

138 **Hyperdimension Neptunia Victory**

РАКЕТЫ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ КЕЙДЗИ ИНАФУНЕ - ЭТО ПЛЮС
Евгений Закиров

142 **Dead Island: Riptide**

ЗОМБИ-МЯСОРУБКА С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG
Святослав Торик



PEKTIAMA

TAHER

BiPad





146 Code of Princess

С ПЧЕЛАМИ ШУТКИ ПЛОХИ, ПЧЕЛ НАДО ВЫНОСИТЬ ПЕРВЫМИ
Святослав Торик



148 God Mode

КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР, БЛИЗКИЙ ПО ДУХУ К LEFT 4 DEAD
Святослав Торик

150 Cities in Motion 2

КАК НЕ ДОПУСТИТЬ ТРАНСПОРТНЫЙ КОЛЛАПС
Андрей Окушко



151 Lords of Football

ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР С ЭЛЕМЕНТАМИ THE SIMS
Андрей Окушко



152 Zador. Владыки миров

ПЕРЕДЕЛКА ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ НЕЗАВИСИМЫХ СТРАТЕГИЙ
Андрей Окушко

153 Victoria II Heart of Darkness

ТЕПЕРЬ - С ГАЗЕТАМИ!
Андрей Окушко

GAME +

154 Online

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В ИЮНЕ
Анна Янилкина

156 Star Conflict

ЗАПЕВАЛЫ ЗВЕЗДНЫХ ДОРОГ
Андрей Окушко

158 Настольные игры

ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ РУБРИКА
Андрей Окушко

160 Кросс-формат

НОКУТО NO KEN
Евгений Закиров

168 Travel Guide

ГОРОД ДВЕРЕЙ
Александр Трифонов

176 Live-рубрика

НОВОСТИ СЕРВИСА MICROSOFT
Евгений Закиров

178 Игры и музыка

ИНТЕРВЬЮ С БЕНТЛИ ДЖОНСОМ
Наталья Одинцова

180 Железо

НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Николай Арсеньев

GAME DISTRICT



192 Cosplaymania

GOTTA CATCH 'EM ALL!
Команда «СИ»

ВАЖНОЕ

ЧЕТВЕРТАЯ ПЛОСКОСТЬ
КАК ДРАМАТУРГУМ РАССКАЗЫВАЕТ ИСТОРИЮ, И КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Если вы любите в театре, по сути видеть много сценариев спорных...
Святослав Торик

СPECIAL

60 **Драматургия и игры**
КАК РАССКАЗАТЬ ХОРОШУЮ ИСТОРИЮ
Илья Янович



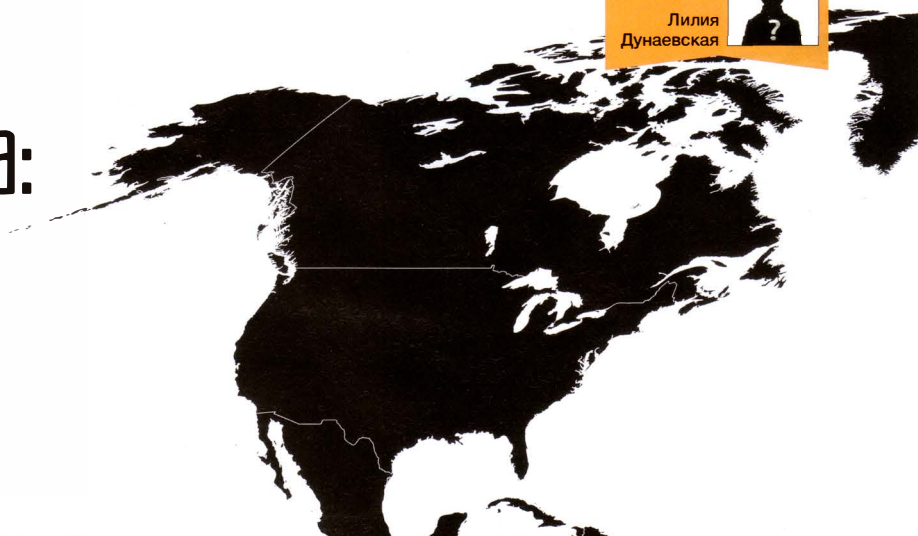
ИЩИТЕ НАС НА IPAD



Available on the App Store



Игровая карта мира: Daedalic Entertainment



ЯН МЮЛЛЕР-МИХАЭЛИС,
геймдизайнер, один из основателей студии

«СИЛЬНОМУ ПОВЕСТВОВАНИЮ ТРЕБУЮТСЯ СИЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ. ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЧАСТЬЮ ИСТОРИИ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОГО ГЕРОЯ, КОТОРАЯ БУДЕТ ОБЪЯСНЯТЬСЯ ПОСТЕПЕННО, ДОЛЖЕН БЫТЬ ИНТЕРЕСНЫЙ КОНФЛИКТ. ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОСТАВИТЬ ГЕРОЯ ПЕРЕД ДИЛЕММОЙ, ВЫНУЖДАЮЩЕЙ СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ДВУМЯ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ФИЛОСОФИЯМИ. ЦЕЛЬ СИЛЬНОГО СЮЖЕТА – МЕДЛЕННОЕ РАСКРЫТИЕ ЦЕНТРАЛЬНОГО КОНФЛИКТА И ОТДЕЛЕНИЕ ЕГО ОТ ВТОРИЧНЫХ АСПЕКТОВ. НУЖНО, ЧТОБЫ БЫЛИ ПРОДЕМОНСТРИРОВАНЫ ВСЕ СТАЛКИВАЮЩИЕСЯ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ, ИХ ВЫРАЖЕНИЕ, ПРИМЕНЕНИЕ, СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ, ПОКА НЕ СТАНЕТ ЯСНА САМАЯ СУТЬ КОНФЛИКТА. В ЭТОТ МОМЕНТ ИГРОК ПОНИМАЕТ, ЧТО ТРУДНО РЕШИТЬ, НА ЧЬЕЙ ОН СТОРОНЕ, И, ПО МНЕ, ЭТО ДЕЛАЕТ ИСТОРИЮ УСПЕШНОЙ И СТОЯЩЕЙ ТОГО, ЧТОБЫ ЕЕ ПОВЕДАТЬ».

ИГРОГРАФИЯ

Edna & Harvey: The Breakout	2008	Windows	The Dark Eye: Chains of Satinav	2012	Windows
The Whispered World	2009	Windows	Chaos on Deponia	2012	Windows
A New Beginning	2010	Windows	The Night of the Rabbit	2013	Windows
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes	2011	Windows	Goodbye Deponia	2013	Windows
Deponia	2012	Windows			



С игры про странную девушку с сердито выпученными глазами все и начиналось.

АДЕПТЫ СТАРОМОДНОГО ЖАНРА

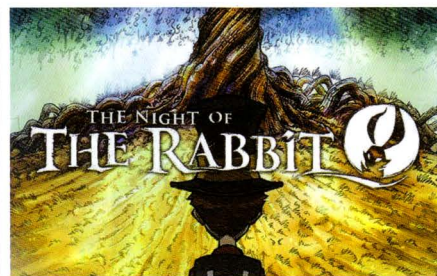
Считается, что золотой век квестов остался далеко позади: конец его совпал с окончанием XX столетия. Однако это обстоятельство не смутило Карстена Фихтельмана, ранее занимавшегося маркетингом, и геймдизайнера Яна Мюллера-Михаэлиса, в 2007 году основавших студию Daedalic Entertainment, для которой приключения позднее стали фактически специализацией. Первым их творением была Edna & Harvey: The Breakout, посвященная пациентке психиатрической клиники и ее плюшевому кролику. Основой для игры, ставшей впоследствии лауреатом ряда наград, стала студенческая работа самого Мюллера-Михаэлиса.



Обаятельность Руфуса явно сыграла не последнюю роль в успехе «Депонии».

БЕЗБАШЕННЫЙ СТИМПАНК

Пожалуй, самой известной работой за авторством Daedalic можно назвать сериал Deponia, третья часть которого должна выйти нынешней осенью. Главный герой «Депонии», предприимчивый и самодовольный Руфус, живет в мире, выстроенном из металлолома и прочей рухляди, источником которой служит летающий в вышине Элизиум. Парень полон решимости сменить место жительства, но изначальный его план становится иным, когда судьба сталкивает его с симпатичной обительницей небесного города. Легковесная (в меру) «Депония» не может не напомнить классические приключения в стиле Sierra, так что полюбилась она многим геймерам; в данный момент уже подписан контракт о переносе игры на PS3.



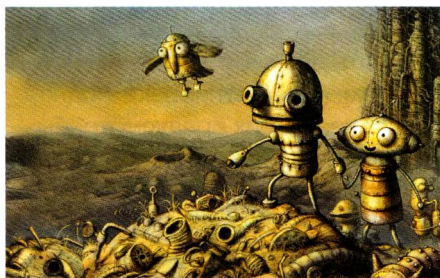
The Night of the Rabbit, последняя на данный момент игра студии, напоминает одновременно произведения и Льюиса Кэрролла, и Алана Милна.

ЗАП СЛАВЫ

Несмотря на то, что творчество Daedalic проще всего ассоциировать с чем-то карикатурно-абсурдным, в игрографии компании встречаются и вещи вполне серьезные. К их числу можно отнести нарочито детскую, но все же грустную историю печального клоуна The Whispered World («Ускользящий мир») и A New Beginning («Послезавтра»), посвященную попыткам предотвратить глобальную экологическую катастрофу. А готовящаяся к выходу Blackguards, действие которой развернется в мрачном фэнтезийном мире, и вовсе будет отличаться повышенным, по сравнению с другой продукцией компании, уровнем жестокости; впрочем, она будет уже и не приключенческой, а пошаговой RPG-стратегией.



ГАМБУРГ | ГЕРМАНИЯ



Якуб Дворски – один из многих разработчиков, чьи игры появились в ряде европейских стран помогли немецкие собратья по ремеслу.

ПРЯТАЮЩАЯ РУКУ ПОМОЩИ

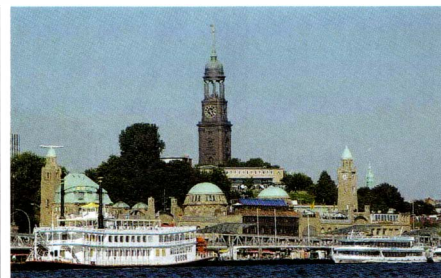
Помимо выпуска собственных игр, Daedalic также активно занимается изданием чужих проектов, причем, как правило, ее «протее» оказываются все те же классические квесты. Так, именно стараниями Daedalic в Европе вышли лаконичная *Machinarium*, продолжение классики *Tales of Monkey Island*, киберпанковская *Gemini Rue*, умильная *Botanicula* и многие другие любопытные игры в том же духе.



Сотрудничество между компанией и нынешним ее директором по развитию бизнеса началось еще с российской локализации *The Whispered World*.

РАСШИРЯЯ ГОРИЗОНТЫ

Сталкиваясь одному из основателей *Snowball Studios*, Сергею Климову, с участниками *Daedalic Entertainment* приходилось неоднократно, в том числе и после его ухода из российской компании. Обратив внимание на приятный контингент сотрудников студии, а также на ее планы по выходу на международный рынок и текущие успехи, Климов, по его словам, потолковал с Фихтельманом, в результате чего родился план по завоеванию куда более широкой аудитории при помощи выпуска игр на различных платформах и переводе их на большое количество языков. Насколько успешно *Daedalic* будет удаваться осуществление ее амбициозного плана, мы, вероятно, узнаем ближе к концу этого года.



Гамбург в наши дни.

ГОРОД, БЫВШИЙ ГОСУДАРСТВОМ

Гамбург, в котором расположилась студия *Daedalic*, один из самых густонаселенных городов Евросоюза, был в свое время также и одним из важнейших городов-участников Ганзейского союза, наравне с Любеком и Бременом. Изначально, в XIII в., участниками объединения купеческих гильдий были вольные немецкие города, но позже торговый союз значительно разросся, а его конторы располагались и далеко на востоке, например, в Новгороде. Ганзе посвятила свою стратегию *Patrician III* другая немецкая студия *Ascaron Entertainment*: в числе засветившихся в ней портов был, конечно, и Гамбург.

ЖИЛОЙ КОМПЛЕКС «МЕЩЕРИХИНСКИЕ ДВОРИКИ», Г. ЛОБНЯ



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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

ИПОТЕКА

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



Реклама



ПО ВОПРОСАМ АРЕНДЫ ПОМЕЩЕНИЙ
(ООО «МОНОЛИТ АРЕНДА»)

(985) 727-57-62



АДРИАН ХМЕЛЯЖ, бывший креативный директор People Can Fly:

Все так складывается, что под конец этого поколения люди начинают задаваться вопросом: «А почему Натан Дрейк – массовый убийца?». Раньше, во времена первой Uncharted, они такого не спрашивали. Что-то произошло – возможно, дело в том, что инди-разработчики показали миру другую сторону гейминга. Люди взглянули на нее, начали задумываться, и когда они вернулись к старым играм, то поняли: что-то с ними не так.

Нельзя концентрироваться на эмоциях и новых способах изложения сюжета и при этом использовать старые [геймплейные] решения. Что-то должно измениться.

МНЕ НРАВИТСЯ СОБИРАТЬ МОНЕТКИ В «МАРИО», НО Я НЕ ХОЧУ СОБИРАТЬ МОНЕТКИ В ИГРЕ ПРО ИСКУПЛЕНИЕ ГРЕХОВ.



ЛАРС ВИНГЕФОРС, владелец Nordic Games:

Будем предельно искренними: я – бизнесмен. Мы – не творческий талантливый разработчик, способный самостоятельно создавать новые части. Мне нравятся приобретенные нами IP, особенно Darksiders, и вы можете считать Nordic Games посредником в вопросе создания новых сиквелов. Главное – найти подходящую команду на подходящих условиях.

Что является коммерчески целесообразным? Ну, мы будем более эффективны уже потому, что мы не THQ. Но самое важное – найти правильных людей. Рынка для игры с 60 на Метакритике не существует. Нужно 80, а еще лучше 90, чтобы она стала коммерчески целесообразной.

Игры делаются долго, так что новой Darksiders вы в этом году не увидите. Я не хочу выпускать дерьмовый сиквел.



ДЭВИД ДЖАФФЕ, создатель Twisted Metal и God of War:

Я отрицаю избитое утверждение, что издатель сковывает разработчика, по простой причине: ты стоишь столько, за сколько ты можешь себя продать. Точка. Не нравится, как с вами обходится издатель? Не заключайте контракт с этим издателем. А если вы его все-таки заключаете, оговорите в контракте то, на что вы готовы согласиться, а на что – нет. Если ваша студия недостаточно хороша, чтобы требовать лучших условий, и недостаточно умна, чтобы найти альтернативные источники финансирования (тем самым позволяя обойтись без издателя вообще), то вы заслуживаете того, с чем остались.

Это бизнес.

Хотите, чтобы к вам относились лучше? Подпишите контракт, в котором это оговорено. Не можете добиться такого контракта? Тогда растите над собой, пока не сможете требовать того, что вы, по-вашему, заслуживаете.

Я сотрудничал и с разработчиками, и с издателями, и хочу сказать вам, что как минимум в 50% случаев разработчик недостаточно хорош, чтобы сделать игру такой же хорошей, как он себе представляет, вне зависимости от того, сколько у него творческой свободы.



СЮХЕЙ ЁСИДА, глава Sony Worldwide Studios:

Мы не хотим видеть на PS4 сплошь фотореали-

стичные FPS или action-adventure, такие, знаете, высокобюджетные блокбастеры. Понимаете, людям они нравятся, но ведь это же не единственные игры, от которых можно получать удовольствие.



ЯННИС МАЛЛЯ, глава Ubisoft Montreal:

Расскажу вам анекдот. Когда я был продюсером Prince of Persia: Sands of Time, мы смогли заполнить отличного программиста, который до сих пор работает у нас над Assassin's Creed. Однажды у него на столе появилась черная книга вся на японском, и я удивился: «Что это такое?». Оказалось, что это была документация по программированию под PS2. «Поэтому я и хотел записаться на курсы японского, – сказал он, – чтобы лучше разобраться и использовать все возможности системы».

Тогда я и понял, как сложно разрабатывать игры для PS2. Нам было очень интересно узнать, какова архитектура PS3, и оказалось, что там то же самое, только еще сложнее.



ВАНДЕР КАБАЛЬЕРО, со-основатель Minority Media:

Создание Rapo & Yo обошлось нам в \$1,5 млн, и мы уже сумели вернуть себе часть вложений. Надеюсь, что оставшуюся часть удасться возратить с помощью Steam, и, хочется верить, мы получим какую-то прибыль.

Если вы независимый разработчик, у вас нет денежных средств на маркетинг. У вас нет ничего. Нужен кто-то, кто мог бы оказать вашему проекту поддержку. Так что, если кто-то хочет от вас эксклюзивности, и это поможет вам вывести ваше творение на рынок, я думаю, это может быть хорошо. Иногда я даже думаю, что такой способ – единственная возможность добиться своего.



ПИТ ХАЙНС, вице-президент Bethesda:

С Dishonored у нас была талантливая, опытная студия – Arkane – и два ветерана индустрии – Раф и Харви – и они делали игру, которую всегда хотели сделать, но не имели возможности. С моей точки зрения, гораздо менее рискованно позволить им ее создать и вложить их энтузиазм в то, во что они сами верят, даже если это новый IP, чем послать их делать игру по какому-нибудь IP, который у нас есть, к которому они не питают той же страсти. Или заставить их включить в игру мультиплеер, потому что какое-то исследование рынка говорит, что нам это необходимо. Талантливые люди должны делать то, что они любят и во что они верят, и именно это, я уверен, является ключом к успеху.

Понятно, что ни один издатель или разработчик, делающий синглплеерные игры, не скажет, что синглплеерные игры не могут быть успешными. Ребята, делающие мобильные игры, предвещают гибель консолей. Те, кто работает только с консолями, утверждают, что PC мертв. Смешно видеть, как они пророчат смерть всему, кроме того, что делают сами.



ЮРГЕН СПЕКТОР, продюсер *Ultima Underworld*, *System Shock* и *Deus Ex*:

Конечно, мы, разработчики, всегда будем страдать от технологических ограничений. Но при этом нам пока что встречалось очень мало технических проблем, которые мы не могли бы решить (или, по крайней мере, придумать, как их обойти), взявшись за дело сообща.

И я не говорю, что мы обязательно сможем решить насущные проблемы, связанные с AI и способами взаимодействия с более «умными» персонажами (а это два самых важных шага на пути к играм, которые мне хотелось бы видеть). Но я уверен, что мы не решим эти проблемы, пока не сделаем их решение для нас приоритетным. Нужно, чтобы наши умнейшие люди и самые дальновидные издатели работали над этим, а не только над красивыми картинками и высокими фреймрейтами (которые, конечно, тоже нужны).

Идти по легкому пути – значит уменьшать риск. Браться за сложные проблемы – страшно и требует много работы. Можно потерпеть неудачу, я понимаю.

Но какова цена неудачи в игровом бизнесе? Мы не начинаем войну из-за того, что игра провалилась. Никто не умирает. Лекарство от рака не исчезает. Просто кто-то теряет деньги.

Я не говорю, что все должны свихнуться и перестать делать заведомо успешные игры, я настаиваю, что некоторым стоит так поступать – тем, кто может себе позволить риск. А еще мне хочется подчеркнуть, что в каких бы рамках вы ни работали, всегда можно пропихнуть что-нибудь, не касающееся отбивания денег. Даже в рамках совершенно стандартной игры можно сделать Одну Сумасшедшую Штуку. Нужно просто хотеть это сделать и не довольствоваться статус-кво.



ПАТРИК БАХ, исполнительный продюсер сериала *Battlefield*:

Нас не интересуют вещи, не делающие игру лучше. Есть куча приблуд, и люди кидаются в нас деньгами, чтобы мы прикрутили поддержку этих новых способов управления. Нет, они не сделают игру лучше. Мы открыты для инноваций, но в них нет смысла, если игрок от них ничего не получает.

ОЧЕНЬ НЕМНОГИЕ ИЗ НАС ПЫТАЮТСЯ РЕШИТЬ ПРОБЛЕМУ НЕ БОЕВОГО AI И БОЛЕЕ НАСЫЩЕННЫХ ДИАЛОГОВЫХ СИСТЕМ.

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.



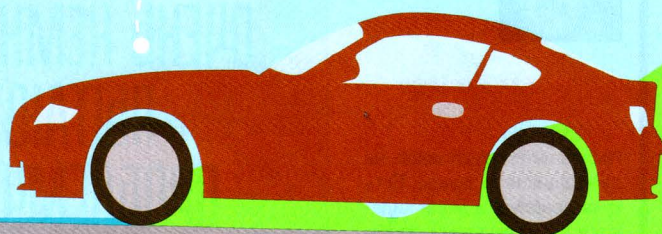
РЕКЛАМА



БЕРЕГИСЬ, АВТОМОБИЛИ!

ТЕКСТМОТР СЕРИИ GRAN TURISMO В СВЯЗИ С АНОНСОМ ШЕСТОЙ ЧАСТИ

БОЛЕЕ 1000 АВТОМОБИЛЕЙ
ПРЕДСТАВЛЕНО В GT 5



СРЕДНИЙ БАЛЛ СЕРИИ
НА GAMERANKINGS.COM



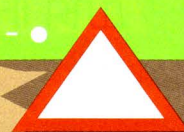
ИЗ-ЗА ДОГОВОРА EA И PORSCHE, ИТАЛИЙСКИЕ
АВТОМОБИЛИ В GT2 ЗАМЕНЯЛИ МАШИНЫ
ФИРМЫ RUF



111 ТРАСС ПРЕДСТАВЛЕНО
В ИГРАХ СЕРИИ

СРЕДИ НИХ ОДНА
ПОВТОРЯЕТ ТРЕК
ИЗ ШОУ TOP GEAR

PROLOGUE-ВЕРСИИ ИГР
РАЗОШЛИСЬ ТИРАЖОМ
В 5 630 000 ЭКЗЕМПЛЯРОВ



ИЗ 500 000 ПОЛИГОНОВ СОСТОИТ
КАЖДАЯ МАШИНА В ПОСЛЕДНЕЙ
ИГРЕ

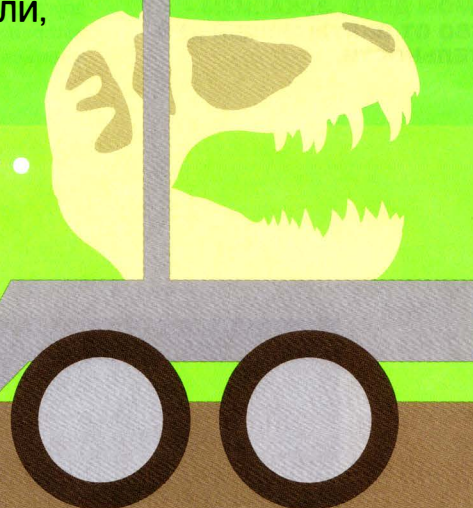


ИЗ 300 ПОЛИГОНОВ СОСТОЯЛИ
МАШИНЫ В ОРИГИНАЛЬНОМ GT



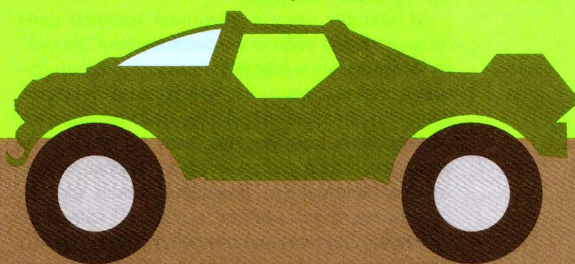
БЕНСОВСКИЕ
МАШИНЫ

DAIMLER MOTOR CARRIAGE И BENZ PATENT MOTOR
WAGEN ИЗ GT4 — САМЫЕ СТАРЫЕ АВТОМОБИЛИ,
ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ В ЖАНРЕ

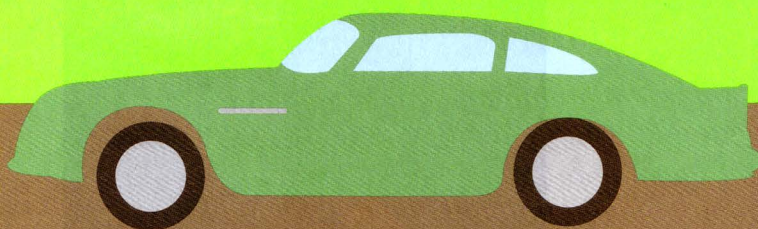


60 000 000 ДОЛЛАРОВ СТОИЛА РАЗРАБОТКА GT5

НА ЭТИ ДЕНЬГИ МОЖНО СДЕЛАТЬ
HALO 3



И КУПИТЬ ASTON MARTIN DB5
ИЗ ФИЛЬМА «ГОЛДФИНГЕР» НА СДАЧУ



Бегство от реальности

□
Андрей Окушко

СИДЕЛИ МЫ ТУТ КАК-ТО, СПОРИЛИ ПРО ОНЛАЙН-ИГРЫ, И КТО-ТО СКАЗАЛ: «ВСЕ ЭТИ ИГРЫ – ПРОСТО ЭСКАПИЗМ». СЛОВО ЗА СЛОВО, ЗАВЯЗАЛСЯ СПОР, ХОРОШО, БЕЗ ДРАКИ ОБОШЛОСЬ. Я ЖЕ ПОТОМ СЕЛ И ЗАДУМАЛСЯ, ЧТО ЕСТЬ ЭСКАПИЗМ? ПОЧЕМУ-ТО ПРИНЯТО СЧИТАТЬ, ЧТО ЭТО УХОД В ВЫДУМАННЫЕ МИРЫ (НЕВАЖНО, ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ, КНИЖНЫЕ ИЛИ ИГРОВЫЕ). НА САМОМ ДЕЛЕ, ЭСКАПИЗМ – БЕГСТВО ОТ ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ.

Когда все вокруг надоедает до чертиков, хочется сменить обстановку и реализовать себя иначе. Замучившись от бесконечных хлопот по хозяйству, пойти сшить себе платье. Устав от ежедневных путешествий дом-работа-дом, объехать весь мир. Столкнувшись с хамством и непробиваемостью чиновников, написать книгу о благородном герое, захватывающем королевство и устанавливающим справедливые порядки.

Юмор в том, что мир в прошлом меняли именно эскаписты. Вспомним историю. Ганнибал, послав далеко и надолго знатных карфагенян, совершил немислимое – перешел с армией через Альпы, вторгся на исконные земли Рима и много лет всласть резвился там. Останься он в Африке, история пошла бы по другому пути. Еще один пример из древней истории – Юлий Цезарь. Кто мешал ему подчиниться Сенату и спокойно вернуться до-

мой? Но он переступил через все мыслимые и немислимые правила, перешел Рубикон и теперь даже один из месяцев в году зовется в его честь.

Переместимся на границу Средневековья и Нового времени. Был такой парень, Эрнан Кортес. Семья надеялась, что он станет юристом, но он не захотел идти по проторенной дорожке к надгробию и забвению. Взял и поехал в только что открытый Новый свет. Где нарушил закон, пошел наперекор местным властям и устроил самочинную экспедицию в Мексику. И что вы думаете, огромная империя ацтеков пала перед неудержимой энергией Кортеса и его полутьсячи соратников. Кто бы сейчас помнил болезненного паренька из Медельины, не осуществи он одну из величайших авантур в истории?

И ближе к нам подобных случаев тьма. Возьмем российскую историю, чем Миклухо-Маклай не пример эскапизма? Юный бунтарь, отчисленный с физмата за активную гражданскую позицию, доучился в Германии, а потом стал известным исследователем культур. День его рождения даже днем этнографа назначили, представьте себе. А знаете, что всех этих непохожих людей объединило? Нет, не наличие двух рук и ног. И не присутствие в учебнике истории. Их объединяет термин «Фронтир». Не американский Дикий Запад, а Фронтир в широком смысле слова. Как место на карте вселенной, куда можно сбежать от повседневной рутины. Место, где можно найти себя.

А сейчас Фронтир исчез. Планета освоена, в заброшенных уголках мира люди тоже ходят в джинсах и смотрят передачи по телевидению (и не суть важно, что телевизоры у них старенькие и черно-белые). Начавшийся бег к звездам прекратился на рубеже 60-70-х. Огромный скачок для человечества стал и последним скачком – ни на Луне, ни тем более на Марсе не появилось освоенных баз. Поневоле призадумываешься о конце истории. Не в том смысле, который вкладывает в это понятие Фукуяма, понятно.

И находят люди с неумной жадной деятельностью для себя иные развлечения. Уезжают наемниками в Африку, прыгают с крыш домов с парашютами, взбираются на Эверест. Уходят в виртуальные миры, наконец, там же можно стать кем угодно. Хоть суровым гномом, хоть бесстрашным командиром танка, хоть справедливым джедаем. Такая форма эскапизма тоже меняет историю, только в противоположном направлении. Потому что Вася Иванов и Новосибирска и Джон Смит из Сент-Пола не ступят первыми на поверхность Плутона и не полетят в соседнюю галактику. Они слишком заняты прокачкой охотника в World of Warcraft. Но иногда так хочется, чтобы Фронтир у человечества все же был. Пусть даже я попаду в те 99.999%, которые останутся дома и узнают о подвигах Васи и Джона из Интернета. **СИ**



Еще один бунтарь и герой, Франсиско Писарро. Это после его прогулок по Фронтиру не стало империи инков.

Always online



Евгений Закиров

НА ВЫХОДНЫХ ДОМА СЛОМАЛСЯ ИНТЕРНЕТ И Я ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ «СИЯНИЯ» В ИНТЕРПРЕТАЦИИ «СИМПСОНОВ», ДОШЕДШИМ ДО РУЧКИ «БЕЗ ТЕЛЕКА И БЕЗ ПИВА». ВОТ ВОТ КОРИДОР ДОЛЖЕН БЫЛ ЗАТОПИТЬ КРОВАВЫЙ ПОТОК, КВАРТИРУ НАВОДНИЛИ ПРИЗРАКИ ГОСТЕЙ, А Я СИЖУ ПЕРЕД НОУТБУКОМ И НАБИРАЮ ОДНУ И ТУ ЖЕ СТРОЧКУ СНОВА И СНОВА: «ГДЕ МОЙ ВАЙФАЙ?»

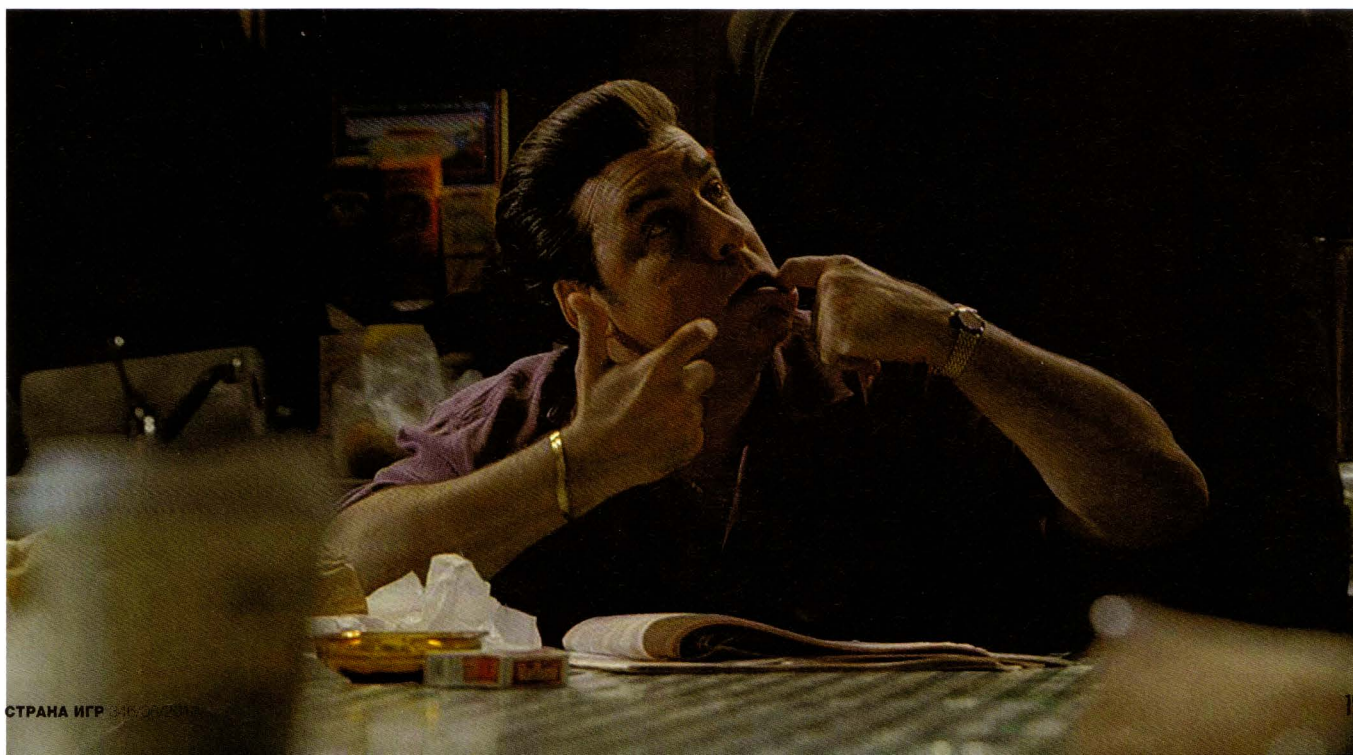
Утром я успел скачать Fire Emblem для 3DS, но вот DLC – нет. Не успел скачать Soul Sacrifice, а купить на картридже возможности не было – «1С-СофтКлуб» решил задержать поставку на несколько недель. Решил не начинать прохождение Hyperdimension Neptunia Mk II, потому что не успел загрузить двух дополнительных героинь – одна представляет компанию Cave (с отдельными платными костюмами под несколько скролшутеров), вторая Falcom. У меня не было возможности приобрести дополнительного персонажа для Atelier Ayesha, которого я ждал специально – не хотел пройти игру без него, потому что второй раз меня на такое не хватило бы совершенно точно. Меня интересовали разные вопросы: вышел ли патч для Atelier Totori, который смог бы исправить проблемы с производительностью игры на PSV, как выглядит костюм Hello Kitty для Сакуры из Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 (и купальники, что уж), не выпустили ли что-нибудь новенькое для Shin Hokuto Musou.

В общем, оказавшись не силах сидеть дома и смотреть на игры, которые без Интернета и возможности дать жадному издателю еще денег превратились во что-то малопривлекательное, я отправился за двумя новинками, которые помогли бы скрасить сорок восемь часов до починки коммутатора в доме: Deadly Premonition Director's Cut и Dragon's Dogma Dark Arisen. В первую играть невозможно: она ужасно тормозит, постоянно зависает, работает урывками и с залипанием звука. Мобильный интернет не успокоил: эта проблема встречается так часто, что за прошедшее с момента выхода время издателя успели заспамить неприятными сообщениями где только можно – и в твиттере, и на форуме. Единственная надежда – патч, но он появится нескоро. Да если и появится, ка-

кой от него толк? Что мне с ним делать, если дома нет Интернета? Пожалуй, впервые за несколько последних лет я в самом деле задумался над тем, чтобы вернуть купленную игру в магазин. И мысленно порадовал себя, что не купил цифровую копию. PSN бы меня не понял. Я мог бы написать письмо издателю, но вместо этого написал Суэхиро в твиттер, что игра его сломалась и не работает, и что в следующей жизни быть ему, обманщику буддистскому, колорадским жуком.

Затем пришло время Dark Arisen: установил второй диск, первый, запустил и только тогда сообразил, что оригинал-то у меня для PS3, а тут я купил версию для Xbox 360. Мне было страшно лениво проходить все заново по размеченному пути, и я захотел купить DLC с новым оружием, как в оригинале, но, разумеется, не смог. Оказалось, что все DLC уже включены в новую версию, просто они не ломают баланс и не дают поблажек – то же оружие приобретается за внутриигровую валюту и стоит будь здоров, а бесплатных пробников нет. Пока выяснял это с помощью мобильного интернета (инструкция в коробке объясняет только куда мне надо обращаться, если от ярких вспышек кто-нибудь рядом захочет проглотить язык и захлебнуться пеной), добрые фолловеры в том же твиттере рассказали, что мне очень крупно повезло с отсутствием Интернета в квартире – дескать, последний патч убивает сейвы и не существует способа их восстановить, Сарсом работает над новым исправлением. Ну, хоть что-то приятное.

Если бы провайдер не починил Интернет как обещал, за 48 часов, то я скорее всего бы достал с полки старый GBC с картриджами и играл бы каких-нибудь покемонов – и только так избавился бы от гадкого ощущения, как будто я приобретаю неполноценный, незаконченный, несовершенный продукт, а полную его стоимость оплачиваю все равно что авансом. Может, исправят. А может и не станут. **СИ**



О пользе веры



Сергей Думаков

**СТАРАЯ ИСТОРИЯ
О БЕСАХ И БЛАГОРОДНОЙ
СЕДИНЕ: АМЕРИКАН
МАКГИ СНОВА ДЕЛАЕТ
«АЛИСУ». ТРЕТЬЮ
ПО СЧЕТУ – ПРЯМОЕ
ПРОДОЛЖЕНИЕ ALICE:
MADNESS RETURNS
(ОДНОЙ ИЗ САМЫХ
НЕДООЦЕНЕННЫХ ИГР
ПОСЛЕДНИХ ПЯТИ
ЛЕТ) И ИДЕЙНОГО
НАСЛЕДНИКА САМОЙ
ПЕРВОЙ ЧАСТИ.**



Оригинальная «Алиса», как вы все, конечно, помните, была первоклассным психопатологическим платформером, пусть и функционировала на поповых шестеренках Quake III – да и кого в те благословенные времена это волновало? Ах, Алиса, как бы нам встретиться, поболтать обо всем и еще разок воткнуть в кого-нибудь легендарный кухонный нож размером с ногу!

Не все, впрочем, так здорово, как бы нам этого хотелось. МакГи осторожно объясняет, что еще ничего точно не ясно, что идут тяжелые переговоры с Electronic Arts и что вообще сейчас он выбирает между новой «Алисой» и давно задуманной игрой по мотивам «Волшебника страны Оз». В одном из своих постов на фейсбуке он даже предложил своей аудитории проголосовать, какой бы проект выбрали они (как будто не знает, глупенький) – что, однако, не помешало ему вскоре поделиться одним из ранних концептов Alice: Otherlands. И что же тут началось! Вот только некоторые комментарии: «Не навиху. Какая это, к черту, Алиса? Хрень какая-то»; «Фанатам виднее – им не нужна эта серверная f2p-чушь»; «Увы, это прекрасная демонстрация того, во что сегодня превратилась игровая индустрия». Весь шум поднялся из-за (вероятно) скриншота, на котором изображено нечто похожее на готическую версию The Simpsons: Tapped Out: та же перспектива, тот же интерфейс, «Построить башню» в качестве текущей задачи. Кнопочки «Команда» и «Социальные опции» в строке меню! Чатик в левом нижнем углу! И золото, только представьте себе! Чертово золото!

Напрасно Американ старался что-то объяснить – его не слышали. После нескольких попыток вмешаться в дискуссию, которая начала жить своей жизнью, МакГи не выдержал и выкатил нервную, где-то даже злую реплику на пару абзацев, которая заканчивалась такими словами: «Люди больше ни во что не верят. Вот почему парни из пиар-отдела постоянно твердят, что не стоит выкладывать в общий доступ ранние скетчи – дескать, это принесет больше вреда, чем пользы. Может, они правы? Может, нам тоже стоит заткнуться?»

И это, на самом деле, проблема. Тим Шеффер на днях заявил, что после первой рецензии на Brutal Legend стало понятно: на этой игре студии не разбогатеть. Была ли Brutal Legend плохой игрой? Совсем нет. Стоила ли она своих денег? Разумеется! Но аудитория (и критики) ждали от Шеффера не просто хорошей игры: они ждали от него шедевра. Как, например, «Психонавты», причем мало кто обращал внимание на то, что «Психонавты» продавались – и прода-

ются – из рук вон плохо, несмотря на безусловный культовый статус. То есть требовалось, чтобы Шеффер сделал еще одну игру, которая бы продавалась плохо: тогда все бы вздохнуло спокойно: критики снисходительно похлопали бы Тима по плечу («ну не доросла публика, не доросла»), а благодарная аудитория написала бы пару строчек на официальном форуме Double Fine. Эксперименты? Да бросьте! Вон, Гилберт сделал отличную The Cave, и кому она оказалась нужна? Нет, в задницу эксперименты. Сейчас так игры не делают.

Печально, но та самая публика, которая якобы «не доросла», всемерно эту точку зрения поддерживает. Напрасно МакГи яростно брызгал фейсбушной слюной: «Неужели вы думаете, что я не понимаю, насколько важна глубина нарратива для «Алисы»? С чего вы вообще взяли, что Otherlands будет социальной игрой?» – на него просто не обращали внимания. Те самые люди, которые не купили отличную Madness Returns, из-за чего франшиза вообще оказалась на грани закрытия, продолжали учить МакГи делать игры: «Нам не нужна еще одна Brutal Legend. Лучше бы вам сделать все по уму».

Уродливые правила функционирования игровой индустрии, работающей на бензине «Метакритика» и машинном масле фидбека, таковы, что один этот неосторожный пост может поставить крест как на Otherlands, так и на «Алисе» в принципе. Переговоры с EA в самом разгаре, и кто может поручиться, что в один прекрасный момент из-за стола не встанет человек в сером костюме и не скажет: смотрите, людям не нужна новая Алиса – какой бы она не стала. Вы только взгляните на эти сотни комментариев, это же очевидно! А старая... ну, мы все в курсе, что случилось с о старой, верно? Да, игра вышла неплохой, но продажи... Вы же понимаете, что мы не благотворительный фонд?

Так что американский китаец прав: нужно верить. Особенно сегодня. Если не верить таким людям, как Шеффер, как Гилберт, как МакГи – кому верить вообще? Да, иногда они делают что-то вроде Bad Day L.A., но ведь это не значит, что в следующий раз у них обязательно получится то же самое. Дайте им возможность заниматься тем, что у них получается лучше, чем у кого бы то ни было: создавать миры. Без оглядки на оценки, ваши ожидания и прочую чепуху (и, поверьте, если выйдет не очень, они первыми это признают хотя обычно получается как раз наоборот; посмотрите на Grimm или хотя бы на ту же The Cave)... иначе мы рискуем остаться один на один с аббревиатурами, а не живыми людьми. А с живыми людьми всегда лучше, какой бы ерундой они не занимались. **СИ**

Игры против женщин



Константин Говорун

ЕСТЬ ЦЕЛЫЙ ЖАНР АНЕКДОТОВ ФОРМАТА «10 ПРИЧИН, ПОЧЕМУ КОМПЬЮТЕРЫ (СОБАКИ, ЧЕСАНИЕ ЗАДНИЦЫ) ЛУЧШЕ, ЧЕМ ЖЕНЩИНЫ». КАК И ЛЮБЫЕ ШУТКИ, ОНИ ДО КРАЕВ НАПОЛНЕННЫ КРИСТАЛЬНО ЧИСТОЙ ПРАВДОЙ.

В прошлом номере я в слове редактора упомянул странное отношение геймеров к женщинам. Можно, конечно, на секунду превратиться в лысого пузана, почесывающего брюхо лайфстайл-журналом, и сказать: все оттого, что они – девственники, которым никто и никогда не даст. Но если вы знакомы хоть с какими-нибудь поклонниками игр, кроме отражения в зеркале, то знаете: это вовсе не так, а прыщавые замкнутые жирдяи могут оказаться как геймерами, так и киноманами или и вовсе людьми без увлечений (и последнее наиболее вероятно).

Другое дело, что игры настолько универсальны и настолько увлекательны, что могут заменить человеку и собаку (Nintendogs), и кино (Heavy Rain), и даже чесание задницы (Temple Run). Речь даже не столько о том, что это синтетический вид искусства, который за счет композиции разных приемов дает более богатый опыт. Игры зачастую – это такой дешевый и доступный субститут для всего, включая социализацию с друзьями (MMO), занятия спортом (Dance Dance Revolution) и, конечно, отношений с девушкой (парнем, если речь о геймерше). Сублимации каких-то желаний и идей через уход в игры тоже не происходит. Просто не выходя из дома (и не тратя каких-то космических денег) можно делать практически все то же самое, что прежде обычно происходило в реале.

Субститут не отменяет желаний и не создает какое-то ложное ощущение того, что собака или девушка не нужны вовсе, но сам факт его наличия сильно завышает планку требований к реальным развлечениям. Грубо говоря, друзья во дворе должны быть гораздо интереснее френдов в MMORPG, чтобы геймер оторвал задницу от стула и вышел на улицу. Нет никакого смысла покупать подержанные «Жигули» ради удовольствия от

вождения, когда есть Gran Turismo и Forza Horizon, – уж лучше заработать сразу на хорошую тачку. Даже чесать задницу тоже должны специально обученные люди в далекой южной стране, иначе нет никакого смысла тратить на это время. И уж точно не зачем тащиться в кино на плохой фильм, если BioShock Infinite предлагает похожий опыт, но лучше и в десять раз больше по хронометражу. Незачем и встречаться просто ради того, чтобы были хоть какие-то отношения.

Вы, наверное, не раз слышали о смешных японцах, влюбленных в девочек из игр и даже женящихся на картриджах. Или, скажем, о виртуальном поп-идоле Хацунэ Мику. Штука в том, что девочки из игр идеальны, в жизни – нет. Хацунэ Мику, в отличие от Бритни Спирз, вряд ли кто-то застукает пьяной вдрызг, она не подсядет на наркотики, не растолстеет, не нарожает детей. Одна из игр студии Illusion называется Real Girlfriend; собственно целый жанр симуляторов свиданий предлагает геймерам имитацию отношений, и во многом куда более интересных, богатых и чувственных, чем бывает в реальной жизни. Повторюсь: речь об отношениях, о нравится – не нравится, в каком-то смысле о любви, а не о сексе. С субститутотом последнего все вообще просто; а вот girlfriend experience – это действительно ценно. И его тоже могут давать игры – от Persona 4 до той же BioShock Infinite (т.е. даже намеком на инцест, если вас почему-то это прет).

Поэтому, конечно, любой список из «10 причин, по которым игры лучше девушек», лжив. Не лучше. Однако игры уничтожают мотивацию «лучше быть хоть с кем-то, чем вообще ни с кем». В арсенале геймера есть прием «послать в жопу девушку, которая пытается превратить его в лысого пузана с пивом и за телевизором с футболом». Человек, у которого в жизни нет пустоты, ищет журавля в небе, а не синицу. Хочет больше. И, как правило, получает это. Не теряя при этом игры. Условно говоря, если у вас дома висит картина с Милленией из Grandia 2, а рядом – фотография любимой девушки, это нормально. Причем девушки не абы какой, а красивой, умной, сильной и веселой.

Примерно к этому моменту у читателей, наверное, должны зашевелиться волосы на голове. Верно, я передергиваю и подтасовываю факты. В одном-единственном моменте. Дело в том, что к дешевому субституту можно привыкнуть. Многим нравится жрать фастфуд не потому что нет денег, а потому что и так сойдет. Левую руку люди из все тех же анекдотов предпочитают девушке не из-за неумелости последней, а по привычке. И вот примерно в такой ситуации («мне и так хорошо») и рождаются все нелепости, сенсации, байки, бред и другие истории о задротах-геймерах. Проблема здесь не в играх, а в нетребовательности людей, в их готовности жить в эмоциональной бедности (не голоде!). Это, конечно, ужасно.

А женщины (те, которые лучше нарисованных) – прекрасны. **СИ**



Kein Mitleid für



Сергей Цилюрик

Я НЕНАВИЖУ ЛЮДЕЙ. ПРОСТИТЕ МЕНЯ ЗА ТАКОЕ МАКСИМАЛИСТСКО-ЮНОШЕСКОЕ УТВЕРЖДЕНИЕ, НО ИНАЧЕ НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ: ПОВОДЫ ВСТРЕЧАЮТСЯ НА КАЖДОМ ШАГУ. ДАЖЕ ЕСЛИ ГОВОРИТЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО О НАШЕМ ОСНОВНОМ ХОББИ – ВИДЕОИГРАХ – ПРИЧИНОЙ ВСЕХ БЕД ВСЕГДА ОКАЗЫВАЕТСЯ БОЛЬШИНСТВО. МАССЫ. МЕНЯ НЕИТ. ПОТОМУ ЧТО СПРОС РОЖДАЕТ ПРЕДЛОЖЕНИЕ.



простое и практически неоспоримое утверждение: если что-то вам не нравится, в этом виноваты массы. Большинство людей. Потому что большинство, как правило, способно что-то изменить – да практически что угодно. Но не хочет.

В играх процветают серые шутеры, суровые мужики, brown & bloom, скрипты, мыльное кино? Это востребовано. Практически пропали классические западные RPG, вымерли «писишные» и консольные тактики, авантюры отправились в категорию «инди»? А они не нужны никому.

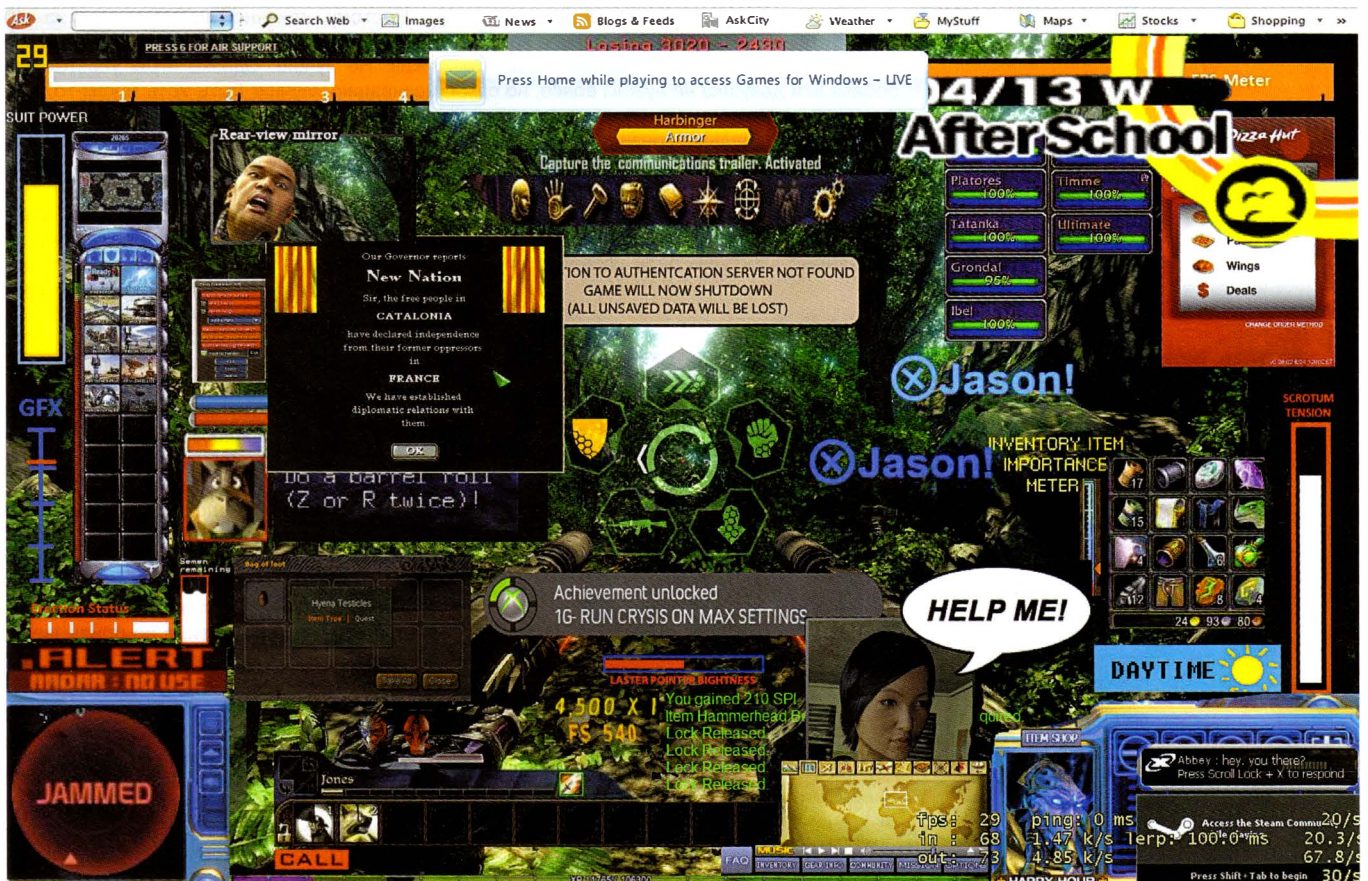
Эта тема неоднократно поднималась в моих предыдущих материалах. В том, что Nintendo ударила в казуальность с Wii, виноваты исключительно геймеры, предавшие ее с GameCube. В том, что игры отказались от нелинейности, упростили все, что только возможно, и стали награждать игрока за любую мелочь, словно он добился Великого Успеха, виноваты геймеры, в своих ошибках винящие

игры. В том, что пресса оперирует шкалой в 7.5-10, виноваты геймеры, желающие распяты недохвалившего купленную ими игру автора. В том, что везде царят сиквелы, виноваты геймеры, которым лениво разбираться в новом.

И таких геймеров – большинство.

Люди не хотят ни за чем следить, не хотят вникать, не хотят помнить, не хотят думать, не хотят интересоваться. Они хотят прийти в соседний игровой магазин и попросить «чего-нибудь типа» их любимых пострелушек. Или ежегодную порцию «фифы» и «кавадуди». Или «ассасина». Им наплевать, о чем будут эти игры. Знакомые названия, знакомые геймплейные схемы – да, дайте две, с пивком пойдет.

Люди не могут себе собрать компьютер, это для них слишком сложно. Люди не хотят переходить на цифровую дистрибуцию, это тоже непонятно. Вот купить консоль, воткнуть в нее диск и играть – это понятно. А компьютер? Господи, как страшно! Надо устанавливать разное! Можно вирус подцепить! А еще есть такие страшные слова, как апгрейд и драйве-



die Mehrheit

ра! А еще, говорят, там все глючное и не работает, а на консолях контроль качества! Тьфу.

Серьезно, даже сама по себе популярность консолей – следствие близорукости людей и агрессивного маркетинга со стороны платформодержателей. Для людей, которые ничем активно не интересуются и боятся всего непонятного, неизведанного и сложного, можно достучаться разве что толковым маркетингом – агрессивная реклама и стремительно дегенерирующая игровая механика делают свое дело. Раньше геймеры хотели, чтобы их хобби стало мейнстримом, чтобы оно получило свое признание в обществе. Сейчас это произошло, и хуже от этого стало именно тем самым старым хардкорным геймерам, потому что они – больше не ЦА для производителей видеоигр. Теперь видеоигры делаются для широких масс, тупых и неумелых.

Люди играют в Heavy Rain не потому что она хороша (а это не так), а потому что у нее маркетинговый бюджет был в полтора раза больше затраченного на саму разработку. Врен может хоть на кипятком изойтись в магазинах от Binary Domain, но людям на нее будет наплевать, потому что у «Сеги» нет толкового маркетинга. Можно сколько угодно говорить о том, что это рынок, тут такие законы, и это все нормально, но, по-моему, очевидно: что-то идет не так, когда хорошую игру все игнорируют, а на рядом лежащую брендированную кучку компоста слетаются рои покупателей. И совсем несложно заключить, что проблема – в людях.

Square Enix превратилась в позорное черте что, клепающее сиквелы к ториямовским фантазиям и браузерно-социально-мобильные отбросы, потому что эти отбросы приносят ей максимум прибыли, а активно рекламируемые RPG с графоном расходятся миллионными тиражами, несмотря на возмущенные вопли ценителей. Люди позволяют Square Enix убивать Final Fantasy. Люди это поддерживают рублем, долларом и иеной.

И при этом зачем-то люди ведь обращаются к игровой прессе? Может быть, им все же интересно что-то? Нет. Им нужен повод или порадоваться своему правильному выбору, или повозмущаться насчет того, какой рецензент, по их мнению, олух.

Люди стремятся все объяснить самым простым и доступным способом. У игры высокая оценка? «Продажные журналоги». Оценка ниже, чем ожидалось? «Конкуренты заплатили больше». Людям не интересны доводы, они не пытаются осмыслить тезисы автора. У них есть Мнение. Как правило, бинарное.

К статье на десять тысяч знаков про потенциал игры N, про ее недостатки и различные нюансы люди в лучшем случае оставят комментарий «а мне пофиг, я все равно ее

куплю». В худшем – «бесталанное говно, вон из профессии».

Самый популярный материал на IGN Russia за апрель – не пытающийся вникнуть в суть популярной эстетики спецматериал об играх, именуемых «кинцом», и даже не мой подробный разбор падения Square Enix под руководством Ёити Вады, а текст под заголовком «18 фактов об играх, которые не-геймерам никогда не понять». 18 картинок и 18 позорных строчек. Большого людям не нужно. Ну правда – сколько человек оценит подробную ретроспективу какой-нибудь давно почившей компании, а сколько будет радостно тыкать пальцами в пунктики «про любовь»?

Топы. Циферки. Сиськи. Котики.

Кому-нибудь нужен сайт, наполненный исключительно вдумчивыми, длинными, серьезными аналитическими материалами про игры? Судя по посещаемости gamehaze.ru, нет. В топах – сплошняком «скачать бесплатно» и прочая шваль. Почему? Потому что люди этого хотят.

А еще люди любят обзоры плохих игр, чтобы рецензент их «смачно обосрал». Им не нужно большее, они не могут воспринимать большее. Наоборот – они легко скатываются к меньшему. Как показательно, что Мэддисон, один из наиболее успешных «обзорщиков» треша, гневно возмущался публикой, активно утекающей к тупым, бесталанным, не вкладывающим ни капли труда в свою работу производителей контента в жанре «летсплей с матерком»!

Да что там – я сам критикую игры достаточно активно, и люди воспринимают это именно как желание «обосрать». Как желание выпендриться, критикуя неприкасаемые игры непогрешимого Кейджа и богоподобного Кодзимы. Ни разу ни на один из своих «Апокрифов» я не получила внятной критики, объясняющей, что неверно в моем основном послыле (максимум – подчеркивали, в каких редких местах я прокосил с фактикой, за что спасибо), зато ругани – не счесть.

Некоторые иронизируют над словом «игрогур», не учитывая, что публике не нужна журналистика. Когда Джон Уокер с RockPaperShotgun бессонными ночами пишет разоблачения лжи Electronic Arts про SimCity, что ему пишет плебс? «Что ты к ней так прицепился?». Когда Джим Стерлинг с Destructoid перемальвает кости Рэнди Питчфорду за вранье об Aliens: Colonial Marines, какие комментарии ему приходят? «Подумаешь! Это всего лишь игра!». Когда я пишу свои «Апокрифы», меня на полном серьезе просят критиковать игры более поверхностно. Без шуток – критика, дескать, «ни в коем случае не должна быть дотошной». Да, это цитата. Вот он, vox populi.

Поэтому когда я слышу очередные претензии к отечественной игровой журналистике, мне смешно. Смешно, потому что на Западе игрогуров тоже косят будь здоров – правда, у них не принято смешивать с грязью коллег, в отличие от нас. Смешно, потому что у нас востребованы «пацанские» видосики с матерком или парады тщеславия с безнадежно слитой фактикой. Смешно, потому что самим людям гораздо интереснее ругаться друг с другом об играх, чем читать о них что-то вдумчивое или, собственно, в них играть.

Меня наверняка тут упрекнут – как же так, мол, вы что, ненавидите своих читателей? А вышеозначенное большинство, увы, – не мои читатели вовсе. Целевая аудитория моих материалов – люди, заинтересованные в том, что я хочу до них донести, а не читающие всё по диагонали, чтобы потом докопаться до выставленной оценки или нелестного упоминания нравящейся им игры; это люди, которые могут и хотят понять написанное мной – и самостоятельно решить, соглашаться со мной или нет.

Моя аудитория – не те люди, которые выбирают неработающую власть, первый канал, желтую прессу, звезд, скандалы, консольные войны. Не те, кто не задумывается, не является ли он сам частью проблемы. Не те, кто подписывается на твиттеры камня в лесу и «Вышла ли Half-Life 3» и, получив ежедневную дозу «сегодня ничего не произошло» и «нет», спокойно живут дальше.

«Зачем ты ходишь на митинги? – не раз спрашивали меня. – Ты ведь все равно ничего не изменишь». Я вообще пессимист, и на хорошее я надеюсь, но никогда не рассчитываю. В играх – то же самое. Адриан Хмеляж поиграл в Dear Esther, на него снизошло откровение, он бросил AAA-индустрию и решил пытаться развивать игры как искусство. Адриан молодец, только его искусство никому нафиг не сдалось. И после обсуждений, куда дальше должны развиваться игры, Хмеляж твитит лаконичный отзыв на свою персону: «I am “a cum-stained shitty fucknut”». Глас народа, да.

Если вы дочитали до этих строк, то, скорее всего, разделаете мои ценности в достаточной мере, и спасибо вам уже за это. Тем не менее, «we are the 1%», мы – ничтожно малое меньшинство. И смысл моих материалов, смысл игровой прессы вообще я вижу в том, чтобы со временем наше число все росло. Предложение должно формировать спрос, а не потакать ему. Но я не оптимист. Максимум, на что я надеюсь, – что мои материалы будут востребованы, а игры «не для всех» продолжат появляться на свет и дальше, вопреки всему. В остальном же...

«One man on Monday carried a sign that read, simply, “Everything is very bad.”», – написала шестого мая газета The Washington Post. Человек с плакатом «всё очень плохо» был я. СИ

Вид на битву с высоты



Святослав Торик

19 АПРЕЛЯ К АМБИЦИОЗНОМУ ПРОЕКТУ CURIOSITY ПИТЕРА МОЛИНЬЕ ВЫШЛО ОБНОВЛЕНИЕ, КОТОРОЕ, КАК ПОКАЗАЛОСЬ СТОРОННИМ НАБЛЮДАТЕЛЯМ, ПЕРЕВЕРНУЛО С НОГ ИЗНАЧАЛЬНУЮ КОНЦЕПЦИЮ ПРОЕКТА: ТЕПЕРЬ КВАДРАТИКИ, ОБЛЕПИВШИЕ КУБ, МОЖНО НЕ ТОЛЬКО УБИРАТЬ ЗА РЕАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ, НО И НАКИДЫВАТЬ ОБРАТНО. ГАЗЕТЫ ЗАПЕСТРЕЛИ ЯРКИМИ ЗАГОЛОВКАМИ: «ПИТЕР МОЛИНЬЕ МОНЕТИЗИРОВАЛ ТРОЛЛИНГ!», ОБЩЕСТВЕННОСТЬ ЗАМЕРЛА В ОЖИДАНИИ КОММЕНТАРИЕВ МАСТЕРА.



Для тех, кто все пропустил, напомним, что в игре для смартфонов Curiosity есть одна базовая идея: перед вами куб, состоящий из слоев, каждый слой состоит из квадратиков. Касание квадратика разрушает его. Задача: разрушить все квадратик, снимая слой за слоем. Звучит примитивно, но выяснилось, что на простейшем фундаменте сообщество, сформированное сотнями тысяч игроков со всего света, создало целое направление в искусстве.

Дело в том, что на каждой из шести граней расположены миллионы точек соприкосновения, а поскольку слоев у Куба – 326 штук, то в сумме получается порядка 30 миллиардов квадратиков. Как говорит сам Молинье, чтобы удалить такое количество элементов, одному человеку пришлось бы ткать в телефон на протяжении 800 лет. Разрушение одного квадратика дает золотую монетку, двенадцати подряд – мультипликатор, и звенья этой гребаной цепи наворачиваются и затягивают так, что не распутаешься вовек. Причем для подсадки есть несколько мотиваций: помимо чистого дзена расчистки веренной площадки многие находят выход для своих креативных задумок. Когда Curiosity только запустилась, и пошли первые скриншоты своих и чужих творений, Молинье, почти не краснея, подтвердил, что разработчики действительно ожидали, что люди будут рисовать все подряд, в том числе и мужские половые органы. А вот чего он не ожидал, так это того, что люди будут специально сбиваться в группы и часами рисовать гигантский пенис на потеху публике. А другие, дождавшись «шедевра», будут превращать его в пальму или цветущий мак. Или, к примеру, один нарисует башни-близнецы, второй – самолет, врезающийся в них, а третий сделает из этой картины призыв к миру во всем мире.

Не обошлось и без монетизации. Золотые монетки принимают в магазинчике, ассортиментом которого правят временные бонусы – к примеру, на протяжении пяти минут касание удаляет не один квадрат, а сразу девять. За пригоршню реальных долларов можно заказать себе танцующих барсуков или уникальную фишу: квадратик можно пометить, проводя по ним пальцем, чтобы потом одним касанием удалить нарисованное. Самое то, чтобы ускорить моде-

лирование очередного пениса. Впрочем, людей серьезных больше интересовала возможность за \$10 удалить одним махом полмиллиона квадратиков, получив взамен такое же количество золотых. А теперь давайте умножим 10 на 6000 – ведь именно три миллиарда золотых монет стоит легендарная Бриллиантовая Кирка™, дающая своему владельцу возможность на протяжении 22 часов сносить по 80 квадратиков за удар. Овчинка? Выделка? Молинье говорит, что это даже не монетизация, а так – часть эксперимента.

И да, для Питера Curiosity – это один большой эксперимент, о чем тот не устает повторять. Описанное во вступлении событие произошло внезапно, и на тот момент не было даже ясно, сколько слоев осталось открыть. Люди, которые вкладывали деньги, чтобы ускорить экскаваторные работы, обвинили геймдизайнера в нечестной игре – они, мол, тратили свои кровные, а теперь понабегут извращенцы и все им испортят – ну и что, что за свой счет?!

Дело, разумеется, не в троллинге. Просто Питер, погрузившийся в новую для него тему условно-бесплатных игр, случайно или нарочно наткнулся на основополагающий принцип любого компьютерного развлечения: игре, даже самой простой, нужен конфликт. Для f2p особенно важно, чтобы конфликт возник не между игроком и окружающей средой, на которую он может плюнуть и растерять, а между одним игроком и другим. Этой истории уже больше тридцати лет: таблицу Hi-Score в свое время придумали как «фактор тщеславия», возможность продемонстрировать миру, кто в доме хозяин. Аналогичные таблицы, выставленные на всеобщее обозрение, теперь можно увидеть у любой браузерной MMORPG, у любого шутера от первого лица, у любого DOTA-клона (подробнее читайте в «Круглом столе» этого номера).

По какой-то одному ему ведомой причине Молинье не стал публиковать сводный рейтинг виртуальных шахтеров Curiosity, стравливая одних конкретных игроков с другими. Вероятно, это тоже часть эксперимента, ведь казалось бы – публикой топ-10 стахановцев и смотри, как сменяют друг друга никнеймы в строчках. Но Питер пошел своим путем. Удаление и возврат квадратиков работают не сразу, а только в момент открытия следующего слоя, и эти данные – сколько заказано на удаление, а сколько на возврат – видны всем желающим. Это и есть местная таблица рейтингов, только вместо игроков – виртуальные фракции «Наш Дом – Глубина» и «Международный фонд защиты квадратиков», в конфликт которых любой участник может внести свою лепту, придержав эксперимент или ускорив его трудовым долларом. Как бы то ни было, количество «возвратов» невелико – числа заказов меняются с каждым слоем, но их соотношение остается примерно 1 к 3 в пользу удаления. И не забывайте, что речь идет только о платных услугах – а ведь есть еще и шахтеры-добровольцы. Так что обвинять Питера в желании растянуть проект во времени не стоит, тем более что через две недели после того самого обновления Молинье объявил о переходе к последней фазе Curiosity: осталось вскрыть всего 50 слоев. А значит, окончание этой истории уже не за горами. **СИ**

Вся эта суета



Илья Янович

У NINTENDO В ЭТОМ ГОДУ НЕ БУДЕТ БОЛЬШОЙ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ НА E3. МОЖЕТ БЫТЬ, ИВАТА ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СТАВИТ НА NINTENDO DIRECT ИЛИ ЖЕ НЕ ХОЧЕТ ЗАТЕРЯТЬСЯ МЕЖДУ ПРИНЯВШИМИ БОЕВУЮ ПОЗУ SONY И MICROSOFT. ОДНАКО ЕСТЬ СМЫСЛ НАДЕЯТЬСЯ НА ТО, ЧТО В 2014 ВСЕ БУДЕТ КАК ОБЫЧНО. ВСЕ МЫ ЗНАЕМ, ЧТО БОЛЬШИЕ ЕЗ-МЕРОПРИЯТИЯ – САМЫЕ ВАЖНЫЕ И САМЫЕ ШУМНЫЕ ВЕЩИ В ИНДУСТРИИ, НО КОГДА У ТЕБЯ ОТНИМАЮТ ОДНУ ИЗ НИХ, ЯСНО ПОНИМАЕШЬ, НАСКОЛЬКО ЖЕ ИХ У НАС МАЛО.

Я не люблю футбол. В смысле, меня не вдохновляет сама игра, она мне кажется медленной и занудной, и я никогда не понимал, как можно стойко выдержать двухчасовой матч. Но весь контекст, который естественным образом создается вокруг футбола, особенно во время крупных чемпионатов, не может пройти мимо. Это вещь, которая, кажется, объединяет вообще всех людей на планете. Сильный пол, во всяком случае. Во время прошлогоднего Чемпионата Европы ко мне на вокзале подошли перепачканные мужчины в оранжевых робах, которые, по всей видимости, много часов ковырялись где-то под вагонами, и поинтересовались результатами какого-то матча. Когда я им сказал, что за футболом не слежу и счета не знаю, лица у них произвольно скривились.

E3 или любые другие выставки и церемонии игровой индустрии не могут приблизиться к такому шуму: они тоже большие и громкие, но в основном для клуба посвященных, пусть и клуб давно уже очень большой. Много раз обсуждалось, почему пресс-туры дешевле и эффективнее дорогих и вроде бы бессмысленных мероприятий, не последняя задача которых – генерировать красивую картинку для общепрофильной прессы. Мы-то, конечно, видим в основном чудовищные репортажи по

отечественному ТВ, но я считаю, что влияние этого медиашума сильно недооценено.

После эпизода с мужиками в робах я приехал домой и прочитал всякое про футбол. Узнал, какие сборные играют и как там идут дела. А финал я уже смотрел в прямой трансляции с друзьями, ну и меня, в общем, не стошнило. Наверное, посмотрю финал Чемпионата Мира в следующем году. По крайней мере, поинтересуюсь, кто победил.

В цивилизованном мире видеоигры давно стали достойным увлечением, но не до конца стали частью культуры. Той частью культуры, которая прочно вписана в нашу жизнь, а не только в наши гостиные. Европу, помимо футбола, погружает в состояние праздника еще и «Евровидение», в США все ждут «Суперкубок», а весь мир следит за Олимпиадой, «Оскаром», «Грэмми» и рождественскими выпусками своих любимых телешоу. Кино, музыка, спорт – не так уж и важен ваш уровень вовлеченности, важно состояние праздника, в которое вас погружает вся суета вокруг.

Видеоигровой праздник, способный производить схожий эффект, я не смог бы себе представить буквально несколько лет назад. Но в прошлом году я собирался с парой коллег поехать в Берлин на европейский запуск Wii U и купить ее в числе первых. Поездка сорвалась, но когда я ее планировал, этим неожиданно заинтересовалась парочка моих довольно далеких от видеоигр знакомых. Заинтересовались они на полном серьезе. Они мало играют, знают о видеоиграх немногим больше, чем я о футболе. Никаких приставок у них, конечно, нет, и они искренне считали, что все в мире консоли – это PlayStation с разными порядковыми номерами. Но они совершенно ясно понимали, что запуск новой приставки – это определенно очень круто.

Только вот случается это раз в шесть лет и обставлено относительно скромно. Но представьте себе Фестиваль Видеоигр. Где играют ваши любимые мелодии, где шутят Тим Шейфер и Рон Гилберт, где Миямото руководит оркестром при помощи вимоута, где можно посидеть на траве с мороженым и посмотреть на фейерверк, это все транслируется в 60 стран мира, а вокруг не бегают мимо кабинок уставшие журналисты и не перекрикивают друг друга пафосные трейлеры из колонок. Звучит как сказка, но спортивные состязания, на открытии которых Джеймс Бонд и британская королева летят на вертолете над Лондоном, Роуэн Аткинсон бежит по пляжу среди героев «Огненных колесниц», и все это между перформансами Джоан Роулинг и Пола Маккартни – это тоже сказка. Я убежден, что такая сказка заставит многих прикоснуться к видеоиграм гораздо скорее, чем самая дорогая и изобретательная реклама. **СИ**

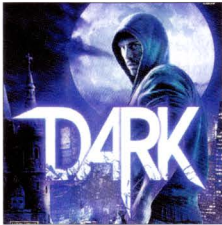


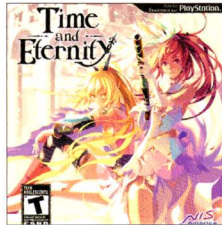







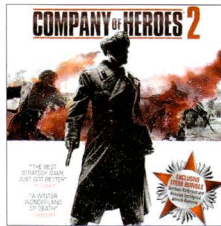





РЕЛИЗЫ

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!

<p>ИЮНЬ</p> <p>7</p> <p>ПЯТНИЦА</p>	<p>ИЮНЬ</p> <p>14</p> <p>ПЯТНИЦА</p>	<p>ИЮНЬ</p> <p>21</p> <p>ПЯТНИЦА</p>	<p>ИЮНЬ</p> <p>28</p> <p>ПЯТНИЦА</p>
<p>Dark</p>  <p>Windows, Xbox 360</p>	<p>Animal Crossing: New Leaf</p>  <p>3DS</p>	<p>Moto GP 13</p>  <p>PC, PS3, Xbox 360, PSV</p>	<p>Time and Eternity</p>  <p>PS3</p>
			
<p>Remember Me</p>  <p>Windows, PS3, Xbox 360</p>	<p>The Last of Us</p>  <p>PS3</p>	<p>ИЮНЬ</p> <p>25</p> <p>ВТОРНИК</p>	<p>ИЮЛЬ</p> <p>5</p> <p>ПЯТНИЦА</p>
		<p>Company of Heroes 2</p>  <p>Windows</p> 	<p>Project X Zone</p>  <p>3DS</p> 



Time and Eternity

ЧТО ДЕЛАТЬ НЕВЕСТЕ, ЕСЛИ ЕЕ БУДУЩЕГО МУЖА УБИВАЮТ ПРЯМО ПЕРЕД АЛТАРЕМ? ВЫПУСТИТЬ НА ВОЛЮ СВОЕ ТЕМНОЕ «Я», ВСЫПАТЬ АССАДИНАМ ПО ПЕРВОЕ ЧИСЛО, А ПОТОМ С ПОМОЩЬЮ МАГИИ ПЕРЕКРОИТЬ ПРОШЛОЕ. ТАК, ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, ПОСТУПИТ ТОКИ, ГЕРОИНЯ TIME AND ETERNITY. НЕСМОТЯ НА ДУШЕЩИПАТЕЛЬНУЮ ЗАВЯЗКУ, ИСТОРИЮ НЕ СТАНУТ РАССКАЗЫВАТЬ В МРАЧНОМ КЛЮЧЕ – НАПРОТИВ, ВЕСЕЛОГО АБСУРДА ТУТ БОЛЕЕ, ЧЕМ ДОСТАТОЧНО.

Первая «большая» RPG от Image Epoch – Arc Rise Fantasia для Wii – до Европы так и не добралась. Да и портативные релизы студии нечасто перебираются за океан. Циклу Luminous Arc повезло, но многие ли сейчас вспомнят эти добротные и в то же время очень традиционные тактические RPG для DS? Хотя в свое время первая часть пришлась весьма кстати: пополнила библиотеку типично-японских ролевых игр для двухэкранника Nintendo, сделав консоль еще привлекательней для тех, кому они по душе.

Вот и Time and Eternity выполняет похожую миссию: восполняет нехватку JRPG на PS3. Анимешная графика и фэнтезийный сюжет – как крючки, на которые будут подлавливать геймеров, истосковавшихся по подобным играм. Чтобы усилить сходство с аниме, разработчики отказались от трехмерных моделей персонажей (как, скажем, в Star Ocean IV или Tales of Graces f), заменив их двухмерными спрайтами высокого разрешения. Мир при этом – полностью 3D. Результат выглядит так, что если посмотреть на игру мельком, легко подумать, будто для героев все же использовали cel-shading. Но при более внимательном знакомстве замечаешь и двухмерность, и не очень плавную анимацию, и не самые впечатляющие декорации (Ni no Kuni в этом плане куда живописнее).

В центре внимания героиня в двух ипостасях. Токи и Тоба – как Миллениа и Елена из Grandia II или Сильмерия с Алисией из Valkyrie Profile 2: Silmeria. Какая бы личность ни доминировала, сражаться девица предпочитает без большого отряда соратников. Постоянно ее сопровождает лишь ручной дракончик. В него, согласно сюжету, переселится душа погибшего жениха. Говорить в новом обличье ему поначалу не дают, но герой открывает для себя плюсы подобного существования и всячески

пользуется тем, что вокруг (помимо ненаглядной Токи) вертится целая орава прелестниц, для которых он просто милый зверек. Иными словами, фансервис обязательно будет, включая даже расхожую «сцену с подглядыванием за героиней в душе», но насколько он подчинит себе все происходящее, пока неясно.

Ипостаси меняются местами не только по сюжетному принуждению, но и в награду за получение нового уровня. Также можно устроить подопечной внеочередную смену личности, используя очень редкий в игре предмет (внезапно, перец). Сражения идут в реальном времени. Управлять предлагают только героиней, а дракончик действует сам по себе – примерно как Дриппи в той же Ni no Kuni (то есть, маячит на арене и изредка предпринимает что-нибудь полезное, вроде помощи с лечением). Тоба, как более бойкая и агрессивная, предпочитает оружие ближнего боя, а милая и скромная Токи полагается на пистолет. Боевая система незамысловата: персонаж умеет уворачиваться от вражеских ударов или парировать их, плюс разучивает по ходу действия спецприемы, как в Tales of. Основная миссия сражений – быть веселыми и необременительными, от игрока не требуют демонстрировать чудеса ловкости, чтобы выживать, или долго и упорно прокачивать Токи/Тобу. Неприятели всегда галантно нападают на героиню по очереди: пока она расправляется с одним, остальные терпеливо ждут в сторонке.

Основная ценность Time and Eternity – в том, что она напоминает о временах, когда «больших» RPG было очень много, и те, кому хотелось милых, романтических историй, получали их в изобилии. Сама она запросто может оказаться чересчур фансервисной, да и эксперимент с графикой – на любителя. Но каждый такой проект – это чуть больше выбора для поклонников жанра, и уже поэтому о нем стоит говорить.

Наталья Одинцова

Платформа: PlayStation 3 Жанр: role-playing console-style Зарубежный издатель: NS America
Российский издатель: не объявлен Разработчик: Image Epoch, Satelight Мультиплеер: нет
Страна происхождения: Япония

ИЮЛЬ

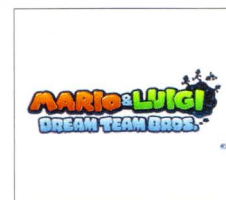
12

ПЯТНИЦА

Dynasty Warriors 8



PS3, Xbox 360

Mario & Luigi:
Dream Team Bros.

3DS

АВГУСТ

9

ПЯТНИЦА

Tales of Xillia



4

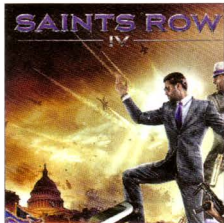


АВГУСТ

20

ВТОРНИК

Saints Row IV



Windows, PS3, Xbox 360

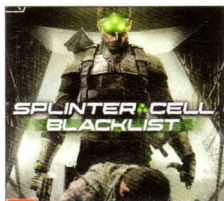


АВГУСТ

23

ПЯТНИЦА

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist



Windows, PS3, Xbox 360, Wii U

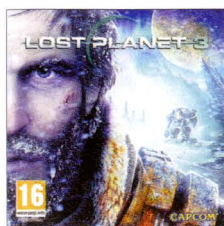


АВГУСТ

30

ПЯТНИЦА

Lost Planet 3



Windows, PS3, Xbox 360



Saints Row IV

К ПЕРВОЙ SAINTS ROW Я ПОДХОДИЛ СО СКЕПСИСОМ. ТЕМАТИКА НЕГРИТЯНСКИХ БАНД ОТ МЕНЯ БЕСКОНЕЧНО ДАЛЕКА, И МНЕ КАЗАЛОСЬ НЕВЕРОЯТНЫМ, ЧТО ПОДОБНАЯ ИГРА СМОЖЕТ МЕНЯ УВЛЕЧЬ. НО НЕТ – SAINTS ROW ОКАЗАЛАСЬ НАСТОЛЬКО ВЕСЕЛОЙ, ЧТО ВМИГ СТАЛА МОЕЙ САМОЙ ЛЮБИМОЙ СЭНДБОКС-ИГРОЙ.

Вторая часть сделала большой шаг вперед практически во всем. Город похоршел, геймплей стал более разнообразным, и в SR2 оказалось дичайшее количество контента – складывалось впечатление, что разработчики не думали, что оставлять в игре, а что нет, и просто пихали туда все, что им в голову взбрело. В Стилутере можно было провести десятки часов – как одному, так и с другом – и все равно не найти и не перепробовать всего, что там позволялось делать.

Поэтому после второй части третья, в которой действие перенеслось в новый, гораздо более скучный город, а при повышении градуса безумия число возможных видов деятельности заметно сократилось, выглядела колоссальным шагом назад. Не помогли делу и DLC, напоминавшие наглое выжимание денег из геймеров. А один планируемый скачиваемый эпизод разработчикам настолько приглянулся, что они решили сделать из него полноценную номерную часть.

И с этим приходится мириться. Даже в утежках в Сеть ачивментах Saints Row IV постоянно фигурирует настоящее название игры – Saints Row The Third: Enter the Dominatrix. Единственный трейлер показывает все тот же (донельзя унылый) Стилпорт, те же машины, то же оружие (иногда перекрашенное). Разница между третьей и четвертой частями, по-видимому, будет косметической: в качестве врагов выступают инопланетяне, а герой обзаведется сверхсилами: быстрым бегом, высокими прыжками, заморозкой, щитом, телекинезом и так далее.

Из-за этого возникает резонный вопрос: а что, собственно, сможет противостоят такому супермену? У SR3 были огромные проблемы со сложностью: простой прокачкой умений герой к финалу становился абсолют-

но неуязвимым, в то время как проходила игру без прокачки вообще (и на высоком уровне сложности), какие-то проблемы можно было испытать лишь из-за глупых постоянно умирающих AI-напарников. И теперь если у меня будут прыжки на километр в высоту, что мне может помешать? Трейлер показал мэскота какого-то софдринка, разросшегося до размеров небоскреба – размеры его, конечно, впечатляют, но тут стоит помнить, что город в Saints Row традиционно не разрушается, так что на веселье в духе Earth Defense Force рассчитывать не стоит. Как, судя по всему, и на соревновательный мультиплеер: его зачем-то вырезали из SR3, и пока что для SR4 он так и не заявлен. А ведь присутствие в городе нескольких супергероев, способных друг другу навалить своими сверхсилами, уже само по себе достаточно интересно – безотносительно каких-либо режимов. Но, кажется, игра опять обойдется простым кооперативом.

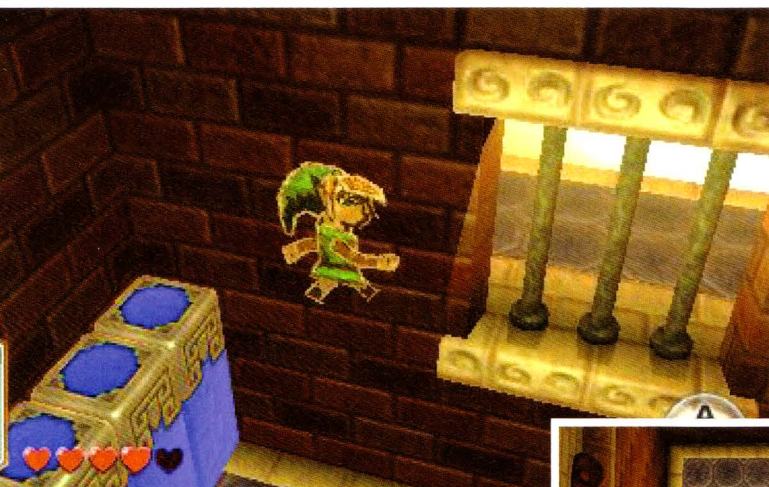
Собственно, ради него я и жду SR4. Я смирился с тем, что мне приготовлена «копиласта» и разросшийся до размеров игры DLC. Главное – можно будет опять вдвоем владеть повеселиться. К счастью, Steam позволяет платить за подобные игры не за предельные суммы, а именно столько, сколько они стоят – долларов так 20-30.

P.S.: Стоило мне изложить эти нерадостные мысли, как Idolninja, автор самых известных модов для PC-версий SR2 и SR3, поделился впечатлениями от показанной ему самими разработчиками версии SR4 – по его словам, SR4 словно сделана для поклонников первых двух частей, и непосредственное знакомство с игрой поменяло его мнение о ней (совпадавшее до тех пор с моим) на противоположное. Что ж, это вселяет оптимизм.

Сергей Цилюрик



Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action-adventure, third-person, freeplay
Зарубежный издатель: Deep Silver Российский издатель: не объявлен Разработчик: Volition
Мультиплеер: co-op, online Страна происхождения: США



▲ Прутья решетки – не помеха Линку на пути наружу. Чтобы добраться до заветного окошка, однако, нужно, стоя на опущенной синей преграде, поднять ее вместе с собой.

▼ Зеленая линейка слева – шкала стамины, ограничивающая Линка в безрассудном применении особых способностей.

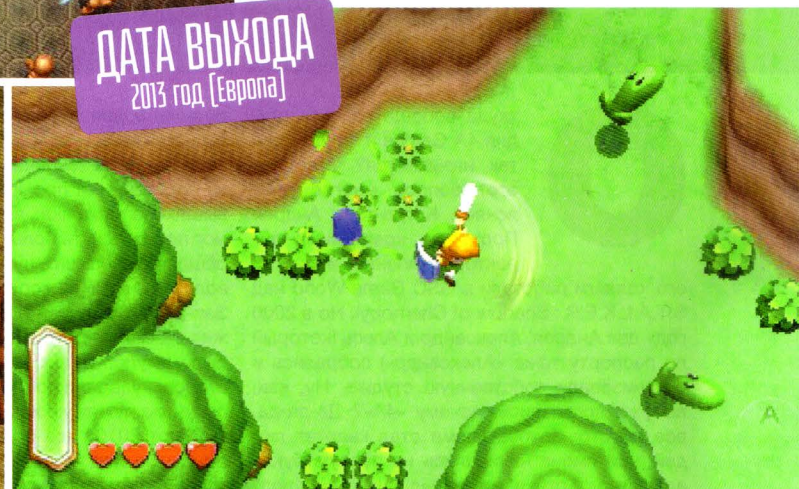
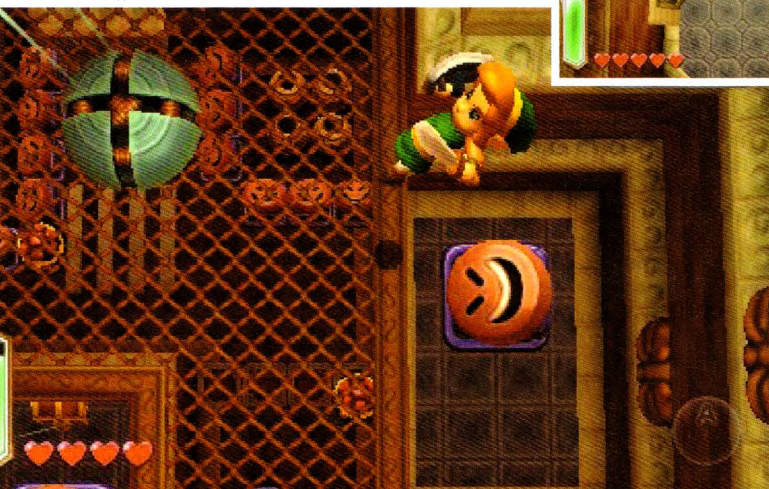


▲ Сколь было интересно исследование башни, столь банальны озаались схватки с врагами. Слово 91-й год на дворе!

▼ Карта мира обещает быть той же, что и в A Link to the Past.



ДАТА ВЫХОДА
2013 год (Европа)



The Legend of Zelda

ПОКА ГЕЙМЕРЫ, ВОДУШЕВЛЕННЫЕ ТЕХДЕМКОЙ «ЗЕЛЬДЫ» ДЛЯ WII U, ЖДАЛИ АНОНСА НОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛИНКА ДЛЯ ДОМАШНЕЙ HD-КОНСОЛИ, NINTENDO ОБЪЯВИЛА О РАЗРАБОТКЕ ДРУГОЙ ЧАСТИ СЕРИАЛА, ПРОДОЛЖЕНИЯ A LINK TO THE PAST ДЛЯ NINTENDO 3DS.

Платформа: Nintendo 3DS
Жанр: action-adventure.third-person.fantasy
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: Nintendo
Разработчик: Nintendo Мультиплеер: нет
Страна происхождения: Япония

Анонс состоялся во время апрельской онлайн-презентации Nintendo Direct – и уже на следующий день пресса была приглашена попробовать демоверсию игры. Она состояла из одного данжена, напоминающего Tower of Hera из оригинальной Link to the Past. Он был усыян преградами двух цветов: когда одни поднимались, другие опускались, позволяя пройти дальше. В отличие от LttP, однако, здесь Линк не использовал бумеранг для переключения рубильников, а орудовал преимущественно здоровенным молотом: проламывал им пол, чтобы спуститься на этаж ниже за ключами и секретами, оглушал врагов и активировал трамплины, переносящие его все выше и выше.

Как несложно заключить из вышесказанного, продемонстрированная нам локация была сильно вытянута по вертикали. Ракурс камеры в сиквеле ALttP аналогичен тому, что был в оригинале, и вкуче с вертикальностью данжена и трехмерным эффектом 3DS он позволяет создать у игрока несравнимое ощущение высоты. Разные этажи невозможно спутать, и вопросов, что ниже Линка, а что выше, не возникает – все очень интуитивно. Новая «Зельда»,

очевидно, планировалась еще на стадии проектирования консоли: она, как и Super Mario 3D Land, словно создана, чтобы проиллюстрировать, для чего нужна 3DS.

Не менее впечатляет и новая особенность Линка: герой научился превращаться в плоский рисунок и в прямом смысле скользить по стенам – правда, лишь горизонтально. Это в корне меняет привычную игровую механику и открывает новые горизонты для исследования локаций в поисках призов – одного из важнейших аспектов геймплея The Legend of Zelda. Когда Линк «прикрепляется» к стене, перспектива меняется, и камера подлетает к нему сбоку, позволяя поближе рассмотреть окружение. Благодаря этому умению Линк взбирается на башню по ее внешней стене, приклеиваясь к ездящим вниз-вверх платформам и возвращая себе обычный облик, когда импровизированный лифт довозит его до нужного места.

Те, кому не нравились два выпуска сериала на Nintendo DS, могут вздохнуть спокойно: управление здесь осуществляется кнопками, а тачскрин практически не нужен. А Эйдзи Аонума уже подтвердил, что в новой «Зельде» появится также и темный мир. Остальные подробности, скорее всего, станут известны на грядущей E3. **СИ**



Будни метростроевцев

ВЫШЛА УЖЕ ВТОРАЯ ЧАСТЬ ЭКШНА «МЕТРО» ПО МОТИВАМ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО. ИГРА БОЛЬШАЯ, ДОРОГАЯ, СОЗДАННАЯ ПОД КОНТРОЛЕМ И НА ДЕНЬГИ ЗАПАДНОГО ИЗДАТЕЛЯ, ОДНАКО ЕЕ АВТОРЫ ОБИТАЮТ СО ВСЕМ РЯДОМ. ПОЭТОМУ МЫ Взяли и съездили в Киев на «МЕТРО».



Откуда вообще взялась студия 4A Games и почему она так называется? Ответ на этот вопрос многое объясняет. Когда-то и Андрей Прохоров, креативный директор компании, и многие его коллеги работали в GSC Game World над S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Но в 2006 году два Андрея, Александр и Алесь (который по паспорту тоже «Александр») собрались и организовали собственную студию. Ну, как, вы уже догадались, почему «4А»? Да-да-да, все просто: основателями стал квартет людей, чьи имена начинались на первую букву алфавита. Хотя в этом был еще один подтекст: все знают игры AAA-класса, а новая команда намекала на то, что станет делать проекты АААА-класса. Амбициозно? Вне всякого сомнения. Реально? На этот вопрос вы уже можете ответить сами, посмотрев на Metro: Last Light, а мы продолжим наш рассказ.

Сотрудников в команду поначалу записалось немного, но постепенно их становилось все больше и больше. Уже к моменту выхода «Метро 2033» их было порядка полусотни, теперь же – около восьмидесяти. Интересно, что почти все пришли из GSC Game World, разве что человек пять не успели поработать над S.T.A.L.K.E.R. и другими проектами известнейшей украинской команды. Молодая 4A Games с самых первых дней своего существования тоже планировала делать игры, причем шутеры с действием в закрытых пространствах. Как говорит Прохоров, большой мир «Сталкера» несколько утомил коллектив, хотелось чего-то новенького. И новенькое не заставило себя ждать: прочтение романа Дмитрия Глуховского «Метро 2033» убедило студию: вот оно – то, что нужно. Срочно связавшись с писателем, 4A Games договорилась с ним о переносе произведения на экраны мониторов. И все завертелось.

В первые месяцы существования (с февраля 2006-го) команде приходилось, конечно, трудновато. Парни и девушки работали прак-

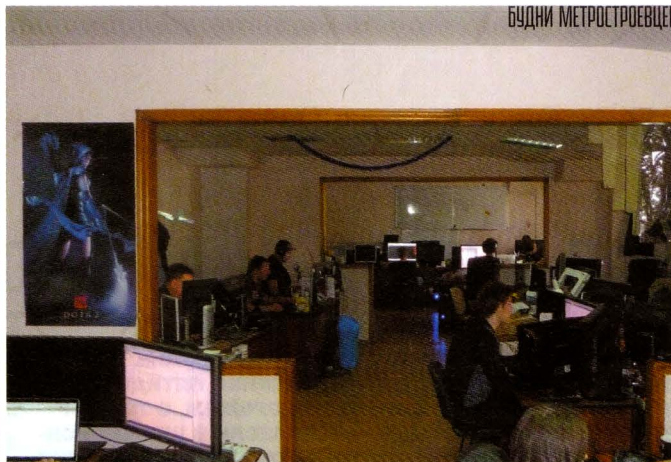
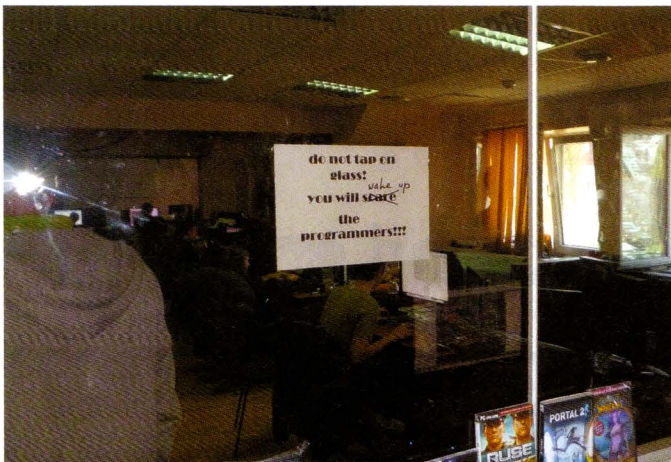
тически в две смены, выполняя свои обязательства по S.T.A.L.K.E.R., но когда «Тень Чернобыля» была закончена, наконец-то взялись за собственный проект. С деньгами, правда, вышла напряженка: знакомый инвестор помог прожить чуть больше полугода, затем вообще пришлось затянуть пояса. Все висело на волоске, и тут на горизонте появилась THQ. Заинтересовавшись идеей, издатель предложил 4A Games сотрудничество. Отказываться было глупо, и высокие договаривающиеся стороны ударили по рукам. Так «Метро 2033» получила путевку в жизнь.

Март 2010 года стал праздником для команды: на свет родилась ее первая игра. Младенец приятно поразил как почтеннейшую публику, так и рецензентов: средняя оценка 81 на Metacritic не даст мне соврать. Интересно, что сюжет отнюдь не слепо следовал роману, и даже нарисовалась альтернативная концов-

ка, в которой все завершалось хорошо. Второй финал, как говорят сами сотрудники, стал проверкой геймеров на моральные качества. Нашли его не все, лишь порядка 20% (если верить опросам) отправились по запасному пути. Но идея понравилась, и в следующем проекте решили тоже сделать нечто похожее.

А в том, что следующая игра будет, после успешного старта (порядка полутора миллионов проданных копий) сомнений не было. Вопрос стоял только в сценарии: брать за основу «Метро 2034» от того же Глуховского или попытаться сочинить собственный сюжет. Точка зрения сторонников «иначе» победила, и главным героем вновь назначили Антона. Которого отправили найти и убить единственного уцелевшего Темного, загадочное гуманоидное существо, приспособившееся к жизни на поверхности после Третьей мировой. Приятно, что история будет вовсе не такой ли-





нейной, как кажется, да и крутой поворот в наличии, но дальше мы молчок. Скажем лишь, что Глуховский все это одобрил и даже принял активное участие в создании сценария.

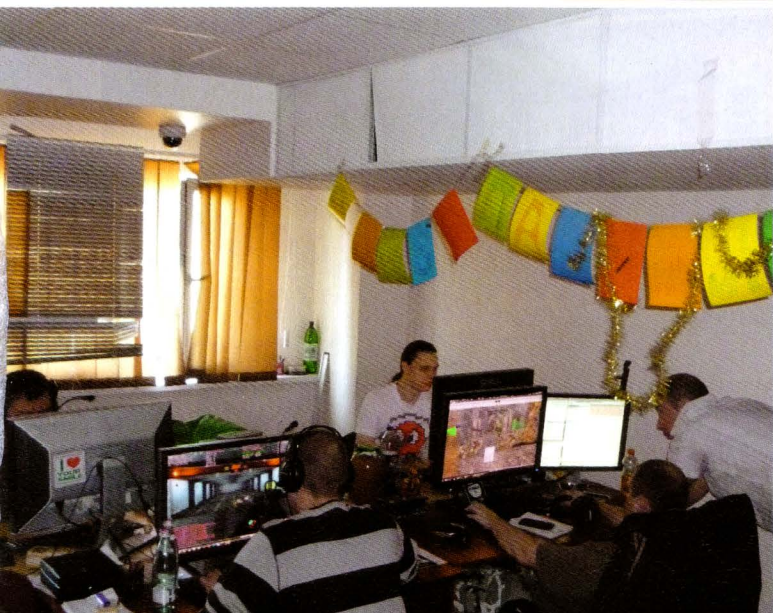
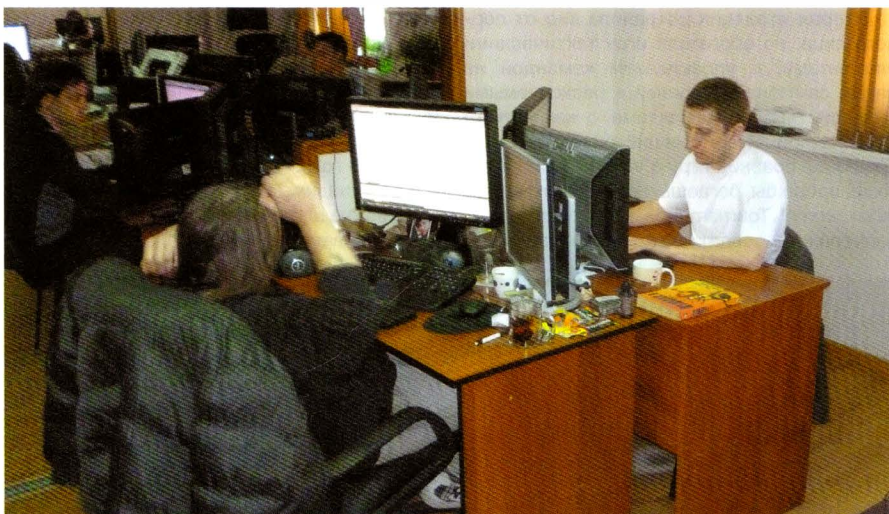
Делая «Метро 2033: Луч надежды» (именно так зовется вторая часть мини-сериала), 4A Games не ограничивала игроков одними прогулками по метро с короткими перестрелками. Здесь полно разнообразных интересных уровней – где-то можно проявить свои навыки тихого убийцы, в других местах наоборот, всласть настреляться из пулемета. Увы, беда подкралась оттуда, откуда никто не ждал: THQ обанкротилась и продала права на ключевые проекты. В число коих попала и Metro: Last Light, ушедшая за небольшую (по словам разработчиков) сумму в руки Deep Silver. Новый издатель вмешиваться в отлаженный процесс не стал, благо допиливать игру не было необходимости, оставалось лишь вывести ее на финишную прямую. Хотя дату релиза по понятным причинам сдвинули на середину мая, но это не было таким уж страшным грехом.

Обидно другое, мультиплеер, о котором мы вам как-то рассказывали, из «Луча надежды» вырезали. Причем не один, а два раза – сначала убрали, потом вернули, а некоторое время назад снова убрали. Жаль, судя по отзывам тестеров, должно было получиться весело и интересно. Сейчас 4A Games и Deep Silver активно обсуждают вопрос подключения многопользовательских баталлий к игре, но в каком формате (DLC или вообще отдельного проекта) это случится – тайна за

семью печатями. Причина столь непопулярного решения: издатель поторавливал разработчика, опасаясь, что на одиночный и многопользовательский режимы одновременно сил не хватит. Справедливы опасения или нет, мы уже никогда не узнаем. И остается верить, что возможность побегать по коридорам, стреляя в монстров и прочих сталкеров, представится в ближайшем будущем.

А что же дальше? 4A Games еще не решила. Возможно, «Метро» получит третью часть, хотя сами разработчики мечтают отойти от темы постапокалипсиса. И уже не прочь

вернуться к той свободе, что мы видели в S.T.A.L.K.E.R. – нарисовать огромный открытый мир и запустить в него игрока, сняв накладываемые узкими коридорами ограничения. Первый шаг к этому сделан в Last Light – часть уровней нелинейна, и у вас есть возможность действовать по своему усмотрению. Но что и как с 4A Games случится в ближайшие годы – тема совсем другой беседы. Ясно одно: команда, делающая настолько хорошие шутеры, не пропадет. Вне зависимости от банкротств издателей и прочих мелких неурядиц. **СИ**





The Bureau: XCOM Declassified

ДАТА ВЫХОДА
23 августа 2013 года

В 2010 ГОДУ 2K GAMES ПОКАЗАЛА НОВУЮ XCOM, ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА В АНТУРАЖЕ АМЕРИКИ ПЯТИДЕСЯТЫХ. ИНТЕРНЕТ ГРОМКО СМЕШАЛ ЕЕ С ДЕРЬМОМ. С ТЕХ ПОР ИГРУ ПЕРЕДЕЛАЛИ ДВАЖДЫ, ПЕРЕНЕСЛИ В ШЕСТИДЕСЯТЫЕ И ДАЖЕ ПЕРЕИМЕНОВАЛИ. ИНТЕРНЕТ ПОКА МОЛЧИТ. КАЖЕТСЯ, ЕМУ ВСЕ РАВНО.

Скажу честно: тот FPS выглядел неплохо – эдакий самобытный и умный шутер о вторжении пришельцев, обыгрывающий штампы старых фильмов, и одновременно не слишком похожий на на игры, ни на кино последних лет. Проблема в том, что с XCOM-стратегией ничего общего он не имел – это раз. И фанаты по умолчанию ненавидят все “перезагрузки” – это два. В итоге геймдизайнер и арт-директор XCOM покинули студию, а работа над проектом началась с нуля.

Вторая итерация сохранила вид от первого лица, но обогатила игру тактическими элементами, с управлением командой на паузе, самонами турелей и расходимыми инопланетными артефактами, очками опыта и прокачкой. Наш бывший редактор Саша Трифонов сравнил игру с *Valkyria Chronicles*: тоже, вроде бы, бегаешь и стреляешь, но навыки *Unreal Tournament* не помогут. Верно расположить солдат на карте с учетом их на-

выков и экипировки – вот ключ к успеху. *The Bureau: XCOM Declassified* – примерно то же самое, но от третьего лица.

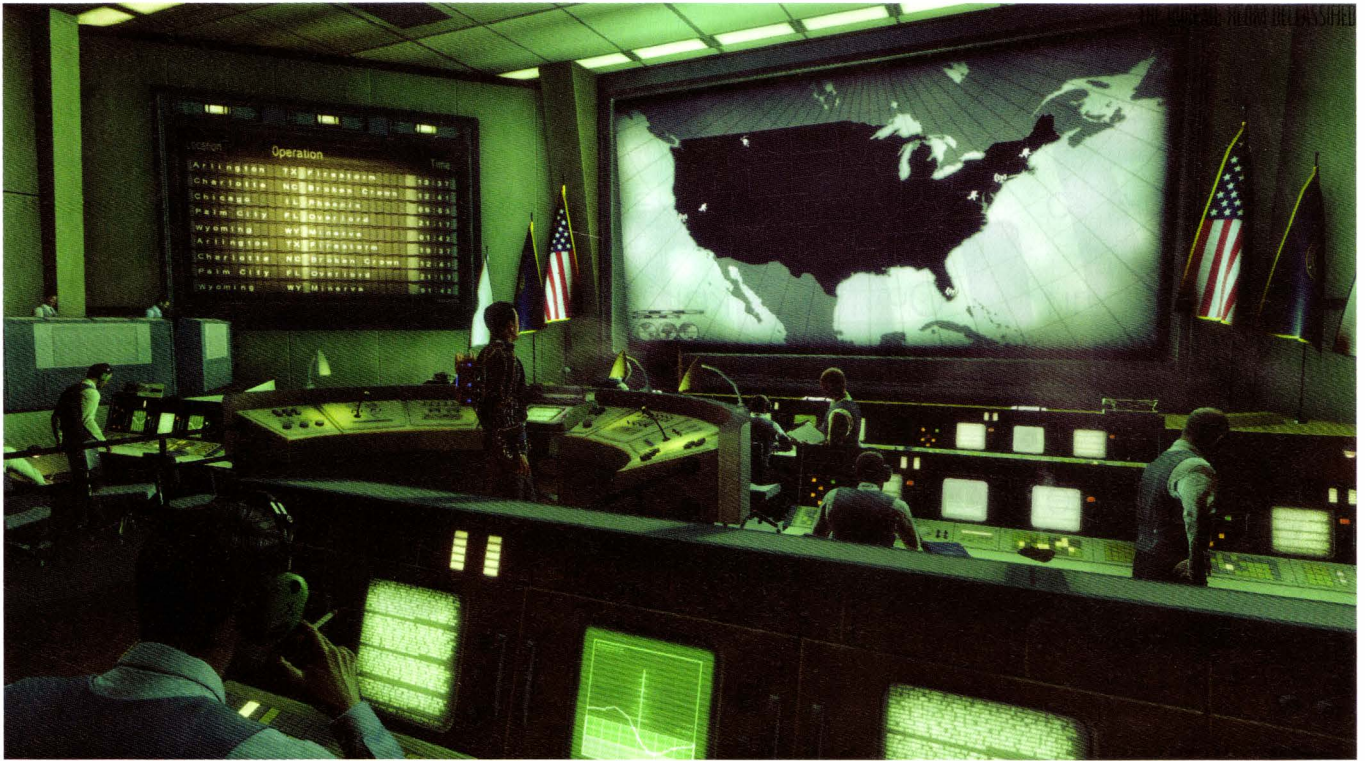
Разработчики вернули в игру классических противников, вроде сектоидов и мутонов, хотя добавили и новых. Одной из ошибок первой версии было использование абстрактных врагов, вроде черных пятен, летающих треугольников, в то время как в правильном XCOM существа должны казаться живыми. Действие перенесено в 60-е годы, как “более узнаваемые” (по мнению арт-директора, пятидесятые никто толком не отличил от сороковых). Сохранена, впрочем, главная задумка: рассказ о происхождении организации XCOM.

В результате прохождение миссии в *The Bureau: XCOM Declassified* будет чертовски похоже на зачистку карты в XCOM-стратегии прошлого года. Число врагов и их возможности сопоставимы с силами вашего отряда (то есть, это не шутер, где нужно бегать по карте, расстреливая толпы пришельцев). Типичное

бое столкновение выглядит так: вы определяете, где засели инопланетяне, расставляете солдат по карте, устанавливаете ловушки, и затем берете под управление самого ловкого и ненужного агента и заманиваете им гадов на минное поле или под перекрестный огонь.

Все это звучит классно, если забыть о том, что мы за последние лет двадцать уже читали миллион превью разных XCOM в реальном времени, и все они в итоге уступили старым, пошаговым играм. Прошлогодняя стратегия при всех своих проблемах полностью удовлетворила фанатов. Настолько, что все как-то забыли об XCOM-шутере и были уверены, что проект закрыт. Он жив, выглядит многообещающе (если не вспоминать о том, что другие подобные игры тоже сначала казались классными), поэтому даже и ругать его толком не за что. Но если 2K Games хочет, чтобы он всерьез привлек внимание аудитории, нужно предложить что-то совершенно сногшибательное. Крутой и умный сюжет, например.





ИНТЕРВЬЮ:

ПРОДЮСЕР THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

? Что обязательно должно быть в игре цикла XCOM, чтобы фанаты сказали, что она правильная?

Обязательно должно быть дерево технологий, которые вы исследуете в игре. Классическая схема: ваши солдаты подбирают образцы чужого оружия на поле боя, приносят на базу, ученые исследуют их, а в дальнейшем – либо воспроизводят, либо предлагают что-то свое.

? Объясните, пожалуйста, что вы делаете: приквел, перезагрузку?

Ни то, ни другое. Это история происхождения XCOM. Игра расскажет, как возникла эта организация. До сих пор XCOM просто присутствовала в играх. Как данность. Однако в 1962 году это еще не так. США тогда напряженно ожидали атаку со стороны коммунистического блока, а вынесенное в название игры Бюро, предшественник XCOM, занималось контрразведывательной деятельностью внутри страны. Игра расскажет, как именно агенты Бюро столкнулись с инопланетной угрозой, как организация быстро реформировала себя и стала XCOM, какой мы ее знаем, – главным защитником Земли от пришельцев.

? Как был выбран жанр игры? Неужели вид от третьего лица плюс управление целым отрядом в реальном времени, плюс отдача команд на паузе, – это менее нишевая концепция, чем пошаговая стратегия?

Мы много экспериментировали с жанром, как вы знаете. Мы начали с шутера от первого лица, но не были удовлетворены результатом, т.к. в игру было сложно добавлять тактические элементы, а мы всегда хотели, чтобы в XCOM они сохранились. С тех мы многое пробовали, многое отвергли, и результат – то, что вы увидите в ближайшие месяцы в демках и роликах – по ощущениям наверняка покажется вам близким классической Enemy Unknown, серьезно.

? Есть ли какие-то игры, которые вам кажутся похожими на The Bureau: XCOM Declassified в плане игро-

вой концепции? Заданная точка отсчета, чтобы геймерам было понятнее, что именно вы делаете.

Ну, обычно такие сравнения делаете вы, журналисты. У нас не было задачи сделать игру, похожую на что-то конкретное. Но первое, что обычно приходит на ум, – боевая механика Mass Effect, где тоже имеется и пауза, и команда, и набор оружия, и способности, и вид от третьего лица. Но надо понимать, что у нас, например, есть такая штука, как необратимая смерть бойца, и это радикально меняет отношение геймера к потерям на поле боя, на его поведение, тактику, восприятие агентов.

? А что за историю вы хотите рассказать в игре и насколько в ней важен сюжет?

Любой истории нужен конфликт, и у нас их целых два. Первый – это вторжение инопланетян в США. Враги людей обладают намного

более совершенными технологиями, преимущество пришельцев кажется подавляющим. Речь идет скорее о выживании, чем о войне. Как победить – непонятно. Это основной конфликт, но и есть и второй: личные проблемы агента Уильяма Картера, главного героя игры и первого солдата XCOM.

? Ваша студия работала над сериалом BioShock. Это как-то помогло или повлияло на новый проект?

Наша команда всегда с удовольствием работала над играми с мощной и сложной историей, и на самом деле The Bureau: XCOM Declassified – не исключение. Нам хочется, чтобы геймер и здесь погрузился в богатый, проработанный мир, где происходит что-то действительно увлекательное. Здесь нет прямой связи с BioShock, но, конечно, наш многолетний опыт поможет нам сделать и эту игру лучше в плане истории и персонажей. **СИ**





Очень кривое

кривое

кривое зеркало

Очень зеркало

Очень

зеркало для инди

Очень кривое инди

Очень кривое

для инди

Очень кривое зеркало

зеркало

Очень кривое

кривое зеркало

для инди

кривое зеркало для инди

Очень зеркало для инди

Очень

зеркало для инди

Очень кривое для инди

Очень кривое

для инди

Очень кривое зеркало

зеркало

Очень кривое

зеркало для инди

Очень кривое

зеркало

кривое зеркало для инди

Очень кривое для инди

Очень

зеркало для инди

Очень кривое для инди

Очень кривое

для инди

Очень кривое зеркало

зеркало

зеркало для инди

зеркало для инди

MUMBLE INDIE BUNGLE ПАРОДИРУЕТ ПОПУЛЯРНЫЕ ИНДИ-ИГРЫ, ЗАСТАВЛЯЯ ВСПОМНИТЬ О ТОМ, ЗА ЧТО МЫ ИХ ЛЮБИМ

Пародия – лучшее подтверждение популярности любого явления. В индустрии видеоигр, впрочем, пародия – штука достаточно редкая, если речь идёт не о плевках в четвертую стену, которые мы недавно видели, например, в *Far Cry 3: Blood Dragon*, и не о включении в игру иронического элемента, высмеивающего определенные приемы.

Но в кинематографе, к примеру, существует не только жанр пародии – существует целый Мэл Брукс, режиссер, себя ему посвятивший и почти ничего другого не снимавший. Несмотря на то, что в его картинах встречаются насмешки в адрес целого жанра, в основе многих из них лежат конкретные произведения. «Космические яйца» смеются над «Звездными войнами» (и в меньшей степени над «Стар треком»), «Мужчи-

ны в трико» – над «Приключениями Робин Гуда» Майкла Кёртица (и в меньшей степени над прочими многочисленными экранизациями похождениями благородного разбойника), а «Молодой Франкенштейн» – конечно, над историей доктора Франкенштейна и его монстра (а уж потом над черно-белыми хоррорами в принципе).

Такие точечные, направленные на конкретное произведение пародии среди видеоигр исчезают редко. Относительной известностью может похвастаться *Murloc RPG* – браузерная флеш-игра, в которой вам предлагается взять на себя роль мурлока, монстра из мира *WoW*, и проникнуться сочувствием к скромной деревенской жизни амфибий. Надо заметить, что эта игра доступна не только поклонникам «Варкрафта», а представляет ценность как самостоятельная RPG; но в то же время в ней используются модели оригинала,

а потому собственной жизни у неё, конечно, быть не может.

Достаточно естественно искать пародии на инди-сцене. Понятие «инди» сейчас разрослось и размылось, а потому уместным кажется пояснить: речь идет о совсем маленьких, быстрых и простых играх, созданных одним или парой авторов, а не об «инди-студиях», которые выпускают вполне убедительный коммерческий продукт.

Закономерно предположить, что пародий в мире видеоигр немного, потому что их создание требует серьезных ресурсов, которые мало кто может положить на простую шутку. Но что насчет шуток покороче и попроще? На *Ludum Dare* – онлайн-фестиваль быстрой разработки – авторы сочиняют игры за выходные. Найдется ли в этом зале смельчак, готовый потратить уик-энд на то, чтобы похихикать над игрой чужой?

Разумеется, да.

«СТРАННЫЕ ИГРЫ»

Господин Пиппин Барр является не только обладателем довольно забавного имени, но и PhD, причем диссертация его, защищенная в Университете королевы Виктории в Новой Зеландии, посвящена «ценностям в видеоиграх». Сейчас он работает в Институте цифровых игр в Мальтийском университете, а прежде исследовал видеоигры в Копенгагене.

Самого его назвать разработчиком можно с натяжкой, поскольку многие, наверное, не расщедрились бы на то, чтобы именовать его творения играми. Впрочем, технически это именно они: формальное определение видеоигры как «интерактивного объекта» к ним более чем применимо. Тонкость в том, что господин Барр, исследуя свойства интерактивности, зачастую ставит художественность выше развлекательности, а потому не всем его высказывания будут интересны. Сам он называет свои творения «странными играми» (curious games), подчеркивая, что увеселение пользователя и не является его целью; целью обычно является осмысление принципов работы интерактивности (и попытка продемонстрировать его игроку).

(Почти) все игры автора бесплатны и доступны на его официальном сайте www.pippinbarr.com.

Взять, например, Let's Play: Ancient Greek Punishment. Это крошечная браузерная игрушка, суть которой заключается всего лишь в наглядной демонстрации мифических пыток. Одно дело читать про мучения Сизифа в книге для самых маленьких, и совсем другое – отчаянно лупить по клавиатуре, тщетно надеясь победить проклятый камень. Когда орел медлительно планирует к Прометею, страдания героя становятся нагляднее, потому что видеоигра, в отличие от книги, не позволяет просто перелистнуть страницу.

В Let There Be Smite! игроку предоставляется возможность взять на себя роль ветхозаветного Бога, на рабочем столе которого

развернуто окошко с нашим грешным миром. «Мне хотелось изобразить работу Бога страшно скучной, – пишет Барр в своем блоге. – Ну правда, всё время следить за каждой мелочью и так переживать из-за грехов должно быть довольно ужасно. Это привело к сравнению Бога с офисным работником, а потом я понял, что лучший вариант визуализации этой метафоры – кликанье диалоговых окошек: это самый бесчеловечно удручающий способ игрового взаимодействия, который мне удалось придумать. Думаю, тут мне всё удалось».

Понимание сути – и юмора – игры проходит в несколько этапов. Сперва вам смешно оттого, что вы играете в Бога, который выполняет свою работу при помощи какой-то громоздкой древней программы. Потом вы понимаете, что смотрит он на течение истории в каком-то офисе. Потом – что ему необходимо прочитывать абсолютно про все человеческие грехи и в каждом случае совершить выбор, методично кликая и кликая. Потом – что грешат много. В результате вы можете либо погибнуть под завалом запросов, что заставит систему упасть, либо нажать кнопку экстренного спасения, затопить землю и уничтожить человечество.

Особенно интересен момент, когда вам всё равно, выбрать «простить» или «наказать» – вы нажимаете любую кнопку, не задумываясь о выборе, тем самым взаимодействуя не с собственно игрой, а только с её интерфейсом. Мы делаем это сплошь и рядом – не задумываясь о каждом клике, а видим только общий образ своей цели. Эта игра пытается обострить такое чувство, в то же время вызвав его в связи с чем-то невероятно важным, к чему подобный автоматический подход применять не следует».

При помощи других «странных игр» Барр пытается разобраться с тем, что вообще такое интерактивность. Казалось бы, вся ее прелесть заключается в возможности активного выбора:

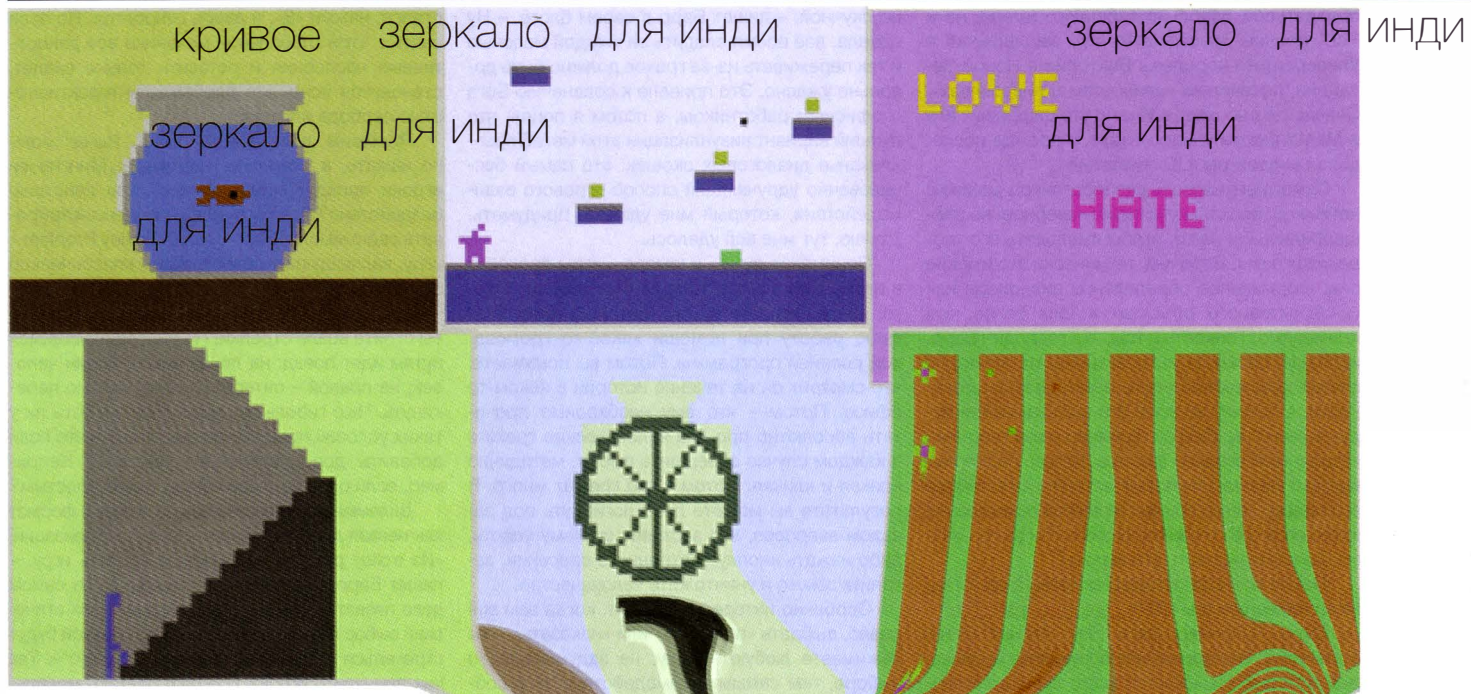
пойди путем «а» или путем «б», убей или помилуй, взорви красную бочку или прокрадись в стелсе, нажми «Е», и дверь откроется. Но если снять с этой глобальной механики все декоративные наслоения и оставить только скелет, становится ясно, что даруемая интерактивностью свобода иллюзорна.

Положим, в игре есть рычаг. Рычаг можно нажать, а можно не нажимать. Многие ли игроки пройдут мимо, предпочитая действию бездействие? Для того чтобы продемонстрировать свою мысль, Барр сделал Trolley Problem – игру, являющуюся иллюстрацией классической этической дилеммы.

Сама по себе дилемма звучит так: положим, вы стоите возле стрелки. По раздваивающимся путям идет поезд; на левой ветке – один человек, на правой – пятеро. Стрелку можно перекинуть. Чью гибель вы предпочтете? Есть ли у таких условий правильное решение? А что если добавить дополнительные факторы? Например, если один из людей будет очень толстым?

Дилемма эта классическая, и игровой формат как нельзя лучше подходит для ее визуализации. «Из trolley problem невозможно сделать игру, – пишет Барр, – потому что геймеры (а) на самом деле плевать хотели на предлагаемый им этический выбор и (б) в случае с любой дилеммой будут стремиться к варианту "и того, и другого"». Так как принудить игрока всё-таки сделать моральный выбор? Ответ прост: выкинуть из игры всё, что им не является. «Я попытался лишить игру любой оценочности, чтобы выбор игрока в первую очередь от его морального решения и в последнюю – от чего бы то ни было ещё. Это означало минимум графики – игра не должна «вознаграждать» анимацией смерти, только писк и перекрашивание фигурки, – а игровые тексты написаны самым безэмоциональным тоном, на который я способен. Я хотел, чтобы после каждого выбора игра просто говорила вам „ага”».

ЗЕРКАЛО ОЧЕНЬ КРИВОЕ ДЛЯ ИНДИ



MUMBLE INDIE BUNGLE

Некоторые же игры господина Пиппина Барра являются мета-высказываниями и иронизируют над собственно видеоиграми. Например, он выпустил «образовательный Pong», дающий игроку советы относительно того, как в него играть, чтобы было интересно («а вот тут расскажите анекдот»), и издевательскую танцевальную игру ZORBA, в которой невозможно победить, потому что, гм, вы играете против компьютера, а у него реакция явно лучше. Так что нет ничего удивительного в том, что именно клавиатуре Барра принадлежит Mumble Indie Bungle, подборка крошечных игр, пародирующих известные инди-творения последних лет и идею бандлов одновременно.

Развитие бандлов само по себе является достаточно интересным явлением. Первые Humble Indie Bundle мгновенно обрели бешеную популярность, в чём нет ничего удивительного. Простая схема: заплати любую сумму за несколько игр, причем сумму можно самостоятельно распределить между организаторами, разработчиками и благотворительностью – привлекла людей, аки мёд. Даже если из пяти-шести предложенных игр вас интересовала одна, купить всё равно имело смысл, ибо доллар (а можно не давить из себя большую щедрость) – цена красная. Разработчики чуть менее популярных игр получали прекрасное продвижение, старые релизы обрели новую жизнь...

А потом вышла Humble THQ Bundle, где распродавались игры печально погибшего разработчика и издателя. Многих это возмутило: мало того, что от «инди» они были далеки, так еще и предлагались в бандле ключи для Steam, в то время как важным достоинством бандлов для многих являлось отсутствие DRM и привязки к любым цифровым платформам!

В бандлах традиционно есть возможность получить бонусную игру, если платишь сумму выше средней (логичный способ стимуляции покупателей). Нынешний Humble Bundle пошел дальше: он посвящен студии Double Fine и предлагает некоторые бонусы (например, футболки) уже за конкретные фиксированные сум-

мы. Популярность сделала необычный метод дистрибуции чуть более обычным.

Таким образом, чтобы спародировать нынешнее положение «инди-бандлов», господину Пиппину Барру, всегда выкладывавшему свои игры прямо на сайте, пришлось сделать одну из них платной (\$1+).

Идея Mumble Indie Bungle столь же проста, как и составляющие его игры. «Я хотел сделать подборку плохих инди-игр в духе тех, что кто-нибудь мог бы вам подарить, перепутав с оригиналом. (И в то же время проследить за тем, чтобы такого не случилось на самом деле.) И вот распаковываете вы бандл, а там вместо Super Meat Boy и Flower – “Subpar Meat Boy” и “Flour”. Существует целая индустрия создания подобных фильмов, так называемых «мокбастеров» (mockbusters), которые снимают с надеждой на то, что потребитель перепутает название и случайно купит DVD с дешевой

подделкой. Да и в видеоиграх случаются сомнительные инциденты – достаточно вспомнить хотя бы, как высоки были продажи survival horror-ММО WarZ благодаря тому, что многие потребители перепутали ее с еще не вышедшей стэндалоун-версией мода DayZ.

Конечно, в данном случае путаница сомнительна: Mumble Indie Bungle предлагается скачивать с авторского сайта, и вряд ли этот бандл далеко оттуда уйдет. Соответственно, остается только сама шутка.

Оригиналами шести пародий стали шесть инди-игр, способных похвастаться определенной популярностью. Сами же пародии очень, очень просты, но зато обладают интригующими названиями, за каждым из которых скрывается некоторое количество пикселей. Несмотря на то, что не все они крепко связаны с оригиналами, представляется разумным вспомнить и о тех играх, мокбастер-версии которых решил создать Пиппин Барр.



В 30 Flights of Loving лихими оказываются не только повороты сумбурного, но напряженного сюжета, но и угол обзора камеры.

ОРИГИНАЛ: 30 FLIGHTS OF LOVING

30 Flights of Loving – игра про ураганный экшн, лишённая ураганного экшна. В настройках управления можно узнать, что предметы используются щелчком левой кнопки мыши, а выбираются поворотом колесика, но это обман: использовать ничего не придется.

У вас нет имени. Вы стоите в некоем баре, где пожилой бармен и пожилой посетитель с квадратными головами давно уже не нуждаются в разговоре. На дворе сухой закон; «если в этом заведении будет обнаружен алкоголь, последуют санкции», гласит знак на стене.

Полки же за спиной бармена уставлены бутылками.

Вы, безымянный герой, можете их собрать. Вообще собирать в игре предлагается только алкоголь и оружие, и, хоть игроку не доведется ни то, ни другое активно использовать, это само по себе прозрачно указывает на то, что перед нами за история. Так и есть: в баре обнаруживается тайный ход, а за ним вас поджидают квадратноголовая красавица с ружьем и суровый мужчина, чья квадратная голова увенчана бакенбардами в духе Россомахи. Наемники? Друзья? Кажется, второе: при нажатии на любого из них вспыхивают лихие сценки, сообщающие, что она ладит со взрывчаткой, а он мастерски подделывает бумаги. Собрав патроны и УЗИ, вы, повинувшись энергичной музыке, идете вперед, садитесь в машину, кто-то давит на газ.

Сцена неожиданно меняется. Анита – так зовут девушку с ружьем – в крови. Дрожащей рукой она направляет на вас пистолет, но сделать с ней ничего нельзя. Вы кидаетесь в соседнюю комнату, где истекает кровью лохматый Борж. Хватаете его на руки. За дверью снуют люди, и никому нет до вас дела.

Налево или направо? Это неважно. Куда бы вы ни побежали, коридоры будут неожиданно сменять друг друга, насильственно приводя к нужной цели. Планы и сцены мелькают, как в лихорадке: вот вы сажаете Боржа на каталку, а вот неожиданно оказываетесь с Анитой в тихой комнате. Вы пиваете в клубе. Анита маняще проводит рукой по (квадратному) бедру. Вы падаете, падаете в долгий красный тоннель.

Вы стоите в крошечной комнатке, и Анита дрожащей рукой направляет на вас пистолет.

30 Flights of Loving не ставит перед игроком трудных задач: сцены сменяются сами собой, не теряя напряженности, несмотря на то, что настоящего экшна в игре нет, он остается за кадром. Как человек, спасающий раненного друга, игра назойливо толкает к действию, даже когда игрок толком не понимает, что происходит. Обрывки событий не складываются в последовательное повествование, но неожиданно передает эмоции: панику, азарт, страсть, страх.

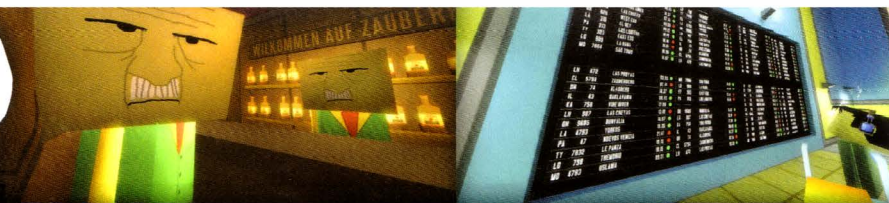
Что случилось бы, если бы Анита, сидя за рулем, не отвлеклась на ваши поцелуи?

ПАРОДИЯ: 30 FLIGHTS OF LOATHING

В плане передачи игровыми методами эмоции 30 Flights of Loathing отчасти переключается с оригиналом. «Тридцать пролетов ненависти» – примитивная игра с простейшей механикой. Безымянный герой стоит у подножия лестницы. На каждой ступеньке – буква. «Я себя ненавижу, и все надо мной смеются, и в моей жизни нет никакого смысла, и я отвратителен, и я просто трата воздуха», – фразы складываются программно, но все они являются витками депрессивных переживаний.

И таких витков впереди тридцать. Верно введенная буква означает шаг вверх. Опечатка означает падение вниз.

Несмотря на то, что игра задумывалась как простая шутка, она, кажется, довольно правдоподобно симулирует состояние находящегося в депрессии человека. Не так и интересно, что ждет наверху. Просто лестница перед вами, и потому по ней нужно идти. Это утомительный и неинтересный процесс, а малейший неверный шаг обнуляет любые достижения. Жизнь и правда подчас бывает такой черной.



ОРИГИНАЛ: JOURNEY

Тепло принятая критиками Journey для PS3 открывает перед игроком безбрежный пустынный мир, где слова заменяются неверными барханами, порханием по ветру и странноватым ушастым костюмом героя. Цель – отдаленная гора – призрачна и второстепенна; главное – процесс. Возможность менять здешний мир, напевая выюющим в воздухе клокам ткани мотивы и окрашивая их в яркий цвет, в некотором смысле противопоставлена полному отсутствию коммуникации. В игровом мире можно встретить других пользователей, можно с ними взаимодействовать – но не поговорить. Journey предлагает почувствовать себя песчинкой, которой не нужны слова, а нужна только возможность мягко парить по воздуху.

Journey поражает залитыми солнцем пейзажами, где, казалось бы, глазу должно быть не за что цепляться, – но лучи этого пустынного солнца невольно ощущаются кожей.

В свою очередь, 30 Flights of Loathing визуальное тоже же проста и уныла, как и заложенная в нее идея.

ПАРОДИЯ: GURNEY

В пародии на эту игру, напротив, нет ничего, кроме слов. Сюжет ее можно, пожалуй, угадать только по названию («gurney» означает «каталка»). Нашего героя катят по больничному коридору, и перед глазами его проносятся лишь плитки потолка (иногда их перекрывают по-эйнтовски жуткие рожи врачей). Наверное, он умирает. И в этой неприятной ситуации остаются у него только слова – слова псалма 22 («Господь – Пастырь мой; я ни в чем не буду нуждаться...»). Перед нами снова игра на скоропечатание; знакомые фразы нужно набирать на клавиатуре. С течением времени вам представится возможность проверить знание Библии, поскольку строки подсказок начнут скакать и рассыпаться.

Впрочем, финал в любом случае предсказуем и неизбежен, поскольку путешествие по больничному коридору, в отличие от путешествия по пустыне, к открытому миру и свободе никакого отношения не имеет.



В Gurney виды гораздо менее благочинны.

HE MAKETH ME

ОРИГИНАЛ: PROTEUS

Эта игра про прогулку по цветастому воксельному острову получила ряд инди-наград – в частности, за звуковое оформление. И по праву: главное в Proteus – это осыпавшиеся крупными квадратами деревья, расслабляющий мотив в наушниках и приятно быстрый полет над землей. В игре нет квестов, нет интерактивных объектов и даже нет вынятных задач. Есть только остров.

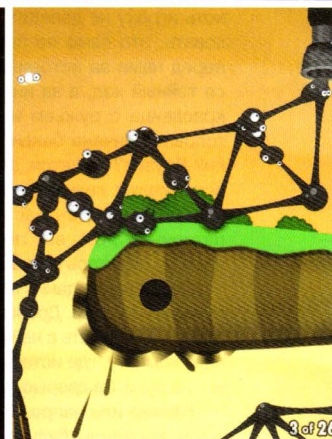
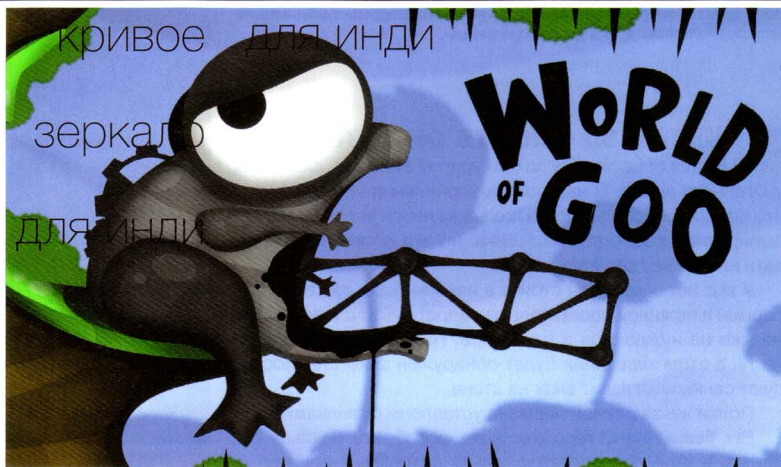
Пожалуй, основным достоинством Proteus является ее выверенность. Ровно в тот момент, когда полеты между деревьями начинают надоедать, обнаруживаешь под одним из них каких-то, наверное, куриц, которых можно слугнуть – и эта капля интерактивности в предназначенном для созерцания мире неожиданно удерживает в нём, не давая заскучать. Когда пейзаж приедается, время суток вдруг меняется, а на горизонте начинает маячить какая-то статуя. Эта музыкально-визуальная инсталляция призвана снять напряжение трудного дня и дать помедитировать в тихом и спокойном мире, где не может быть никаких опасностей.

ПАРОДИЯ: PROTEAS

Как ни странно, в данном случае пародия господина Барра является «более игрой», чем оригинал. Ваш носатый герой сажает цветы – наверное, это и есть главные протеи (протей – южноафриканское растение). У него ограниченное количество семян, и задача состоит в том, чтобы заполнить цветами как можно большее пространство.

Цветы, однако же, ведут себя непредсказуемо. Иногда, если им ничего не мешает, они начинают плодиться (и это хорошо), но чаще творят невесть что: прорывают по огороду непроходимые канавы, стреляют лазерами, испускают ядовитый газ и огонь, просто носятся как угорелые. В результате игра быстро превращается в суматошные попытки уклониться от опасности. Достоинство дизайна Proteas состоит в том, что лабиринт, мешающий спокойно обходить угрозы стороной, вы выстраиваете сами: проросшие цветы не преграждают путь, но погибают под ногами садовника, уменьшая итоговый счет.

Proteus демонстрирует нам, что мир, покой и безопасность можно отыскать наедине с флорой. Proteas напоминает, что так уж сразу доверять ей всё же не стоит.



Мир World of Goo куда менее задорен, чем у оригинала. Оказывается, клей может не только помогать симпатичным шарикам выбраться на свободу, но и мешать простому человеческому перемещению.

ОРИГИНАЛ: WORLD OF GOO

Физическая головоломка от студии 2DBoy породила множество подражателей. Аудиторию покорили симпатичный визуальный стиль с трогательными шариками и возможность собирать из них нелепые конструкции. Сейчас элементы этой игры стали уже классикой жанра: в начале каждого уровня вам предлагается ограниченный набор шариков, которые мечтают выстроить башню и добраться до трубы, дабы восалиться в нее и улететь в небеса. Сюжета в игре почти нет: первая ее версия, Tower of Goo, была создана в рамках мастерской Experimental Gameplay Project, само название которой указывает на то, что акцент делается на интересном геймплее.

ПАРОДИЯ: WORLD OF GLUE

Совершенно издевательская пародия World of Glue является полной оригиналу противоположностью. Геймплей ее не просто невыносим – он тривиально ставит перед игроком невыполнимую задачу.

World of Glue – платформер, действие которого развивается в мире, где все поверхности покрыты клеем. С самого начала игровая подсказка убегает за правый край экрана; чтобы ее прочитать, нужно, конечно, немного пройти вперед. Что ж, идем – медленно и уныло, поскольку ноги вязнут в клее.

«Чтобы подпрыгнуть, нажмите стрелку вверх. Чтобы подпрыгнуть повыше, нажмите пробел», – сообщает игра, и монеты, которые нужно собирать, привычной дугой уходят вверх, к платформе. Вот только вы-то стоите по колено в клее, и клей не позволяет дотянуться до платформы даже пробелом. Приходится игнорировать монеты и идти по нижнему ярусу. Игра продолжает объяснять, как разбираться с врагами, застрявшими на верхних этажах и совершенно недосыгаемых. Остается только бессмысленно идти вперед.

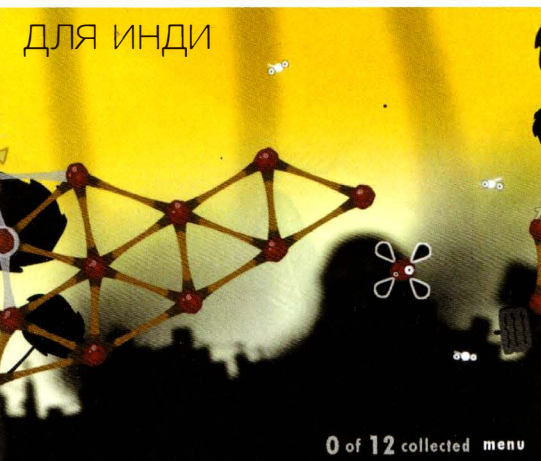
Заканчивается всё это, конечно, печально, и главным боссом оказывается коварный уступ.



Proteus – игра о том, какими умиротворяющими могут быть деревья; Proteas – про то, что они не прочь расстрелять вас лазерными пушками.



зеркало для инди



ОРИГИНАЛ: **SPY PARTY**

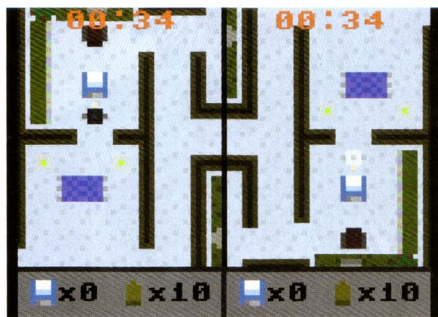
Spy Party пока что находится в состоянии закрытой бета-версии, но задумка игры обещает чрезвычайно любопытный геймплей. Это соревновательная игра на двоих, в которой участникам предлагаются принципиально разные роли. Один из них – шпион, попавший на вечеринку. Шпиону выпадает серия довольно тривиальных шпионских задач (пойти туда-то, передать то-то тому-то), но выполнение квестов не является его главной головной болью.

Дело в том, что второй игрок – снайпер с одним патроном. Он сидит на крыше и выискивает среди собравшихся шпиона. Всеми прочими людьми управляет AI; следовательно, чтобы качественно замаскироваться, первому игроку нужно убедительно изображать его поведение и, возможно, тратить свое время на очевидные глупости, а не на выполнение задачи. Второй игрок также должен изучить и оценить симулированные поведенческие модели, дабы отыскать в группе NPC живого человека. Попытка проверить свою догадку у него одна. Угадал – выиграл; промахнулся – проиграл.

ПАРОДИЯ: **SPY PARITY**

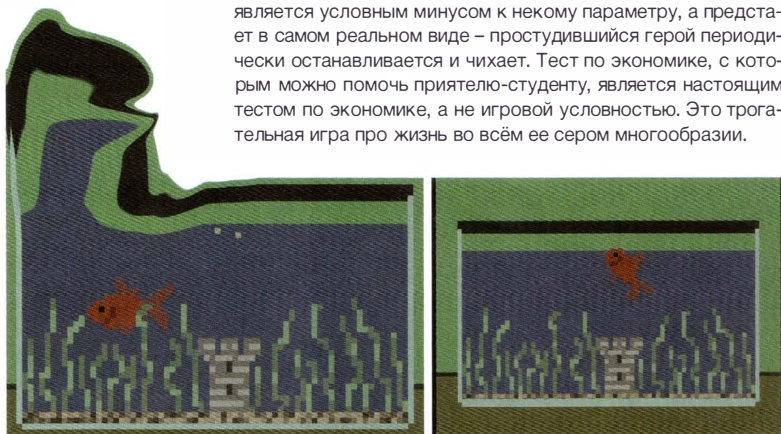
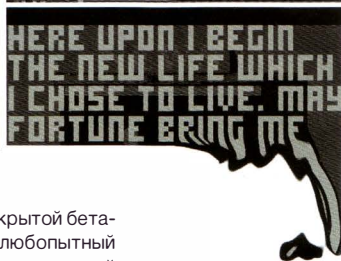
Лежащий в основе пародии приемчик куда тривиальнее, чем у оригинала. На сей раз игра перед нами кооперативная: два шпиона, черный и белый, стоят с разных сторон комнаты, по которой разбросаны нужные им диски. Штука в том, что время их ограничено (вот-вот примчится погоня!), но двигаться они могут только одновременно. Два сидящих за клавиатурой игрока, соответственно, должны синхронно и зеркально нажимать соответствующие клавиши, идеально попадая в движения партнера.

Ирония в том, что в этой игре вооружены оба шпиона, и она вполне поощряет вероломство и предательство: собрав диски, партнера можно отыскать в середине зала и застрелить. Вот только выстрелить оба шпиона тоже могут лишь синхронно.



ОРИГИНАЛ: **CART LIFE**

Об игре-победительнице Independent Game Festival мы писали в прошлом номере, так что напомним кратко. Cart Life – симулятор уличного торговца, но прелесть этой игры заключается не в интересных системах менеджмента или хитром дереве развития бизнеса, а в том, что она старается симулировать все аспекты жизни лоточника, а не только торговлю. В Cart Life нужно искать еду для кота, покупать часы, если хочешь знать игровое время, находить общий язык с другими героями и не забывать выспаться. Болезнь там не является условным минусом к некому параметру, а предстает в самом реальном виде – простудившийся герой периодически останавливается и чихает. Тест по экономике, с которым можно помочь приятно-студенту, является настоящим тестом по экономике, а не игровой условностью. Это трогательная игра про жизнь во всем ее сером многообразии.



ПАРОДИЯ: **CARP LIFE**

Дотошная и натуралистичная симуляция жизни аквариумной рыбки тоже содержит в себе целый ряд игровых систем. Там есть смена дня и ночи, воды, есть сеансы кормления – как в «Тамагочи» и тому подобных симуляторах виртуальных питомцев. Только в данном случае мы видим всё это не с позиции хозяина, взращающего своего котика, песика или динозаврика, а с позиции самого домашнего животного, чья жизнь, скажем прямо, не отличается особым разнообразием.

Разумеется, всё это лишь издевка. В Carp Life нельзя толком играть – как нельзя играть в видеоигры, являясь золотой рыбкой. Вам доступен лишь шикарный набор опций «плыть влево, вправо, вверх и вниз», а также возможность съесть корм и потыкаться носом в стенки аквариума. Хозяин-кормилец предстает только в виде тени, а смена дня и ночи ровным счетом ни на что не влияет. Как, наверное, оно и обстоит для несчастной золотой рыбки.

Все эти пародии, конечно, не вполне предназначены для играна. Часть из них является лишь каламбуром, затянувшейся шуткой; другая часть, пусть и остается технически видеоиграми, развлекает скорее фактом своего существования, нежели непосредственным содержанием. Но именно факт существования таких маленьких, дурацких, не вполне играбельных игр является для индустрии чрезвычайно важным показателем.

Пародии далеко не всегда смешны. Но даже те из них, что не справляются с задачей разве-

селить, выполняют другую функцию: они скрепляют индустрию воедино, формируя ее идентичность и делая ее самодостаточной. Когда снимают фильм, пародирующий другие ленты и не требующий от зрителя познаний в прочих сферах искусства (не то чтобы они кому-то мешали, конечно), это свидетельствует о том, что кинематограф окончательно оторвался от театра, литературы и живописи и обрел жизнь как самостоятельный вид искусства, что он стал полноценным контекстом. Когда пародируют «черно-белые хорроры», мы можем говорить

о «черно-белых хоррорах» как о явлении. Индустрия видеоигр очень молода и, несмотря на свое быстрое развитие, далека от полной самостоятельности. Но существование игр, пародирующих другие игры, – пусть скромно и не всегда удачно – говорит о том, что ее самостоятельность не за горами.

Конечно, одних только пародий для формирования идентичности недостаточно. И, конечно, они далеко не всегда смешны.

Но зато они всегда являются здоровым показателем. **СИ**



РОССИЯ ВРЕМЕН РОМАНОВЫХ В ИГРАХ

21 ИЮНЯ 1613 ГОДА НА ЦАРСТВО ВЕНЧАЛСЯ 16-ЛЕТНИЙ ЮНОША МИХАИЛ ФЕДОРОВИЧ, СЫН БУДУЩЕГО ПАТРИАРХА ФИЛАРЕТА. ТАК НАЧАЛСЯ НОВЫЙ, БОЛЕЕ ЧЕМ 300-ЛЕТНИЙ ПЕРИОД В ИСТОРИИ РОССИИ, КОГДА СТРАНОЙ УПРАВЛЯЛА ДИНАСТИЯ РОМАНОВЫХ. ЗА ВРЕМЕНА ИХ ГОСПОДСТВА ГОСУДАРСТВО ПРИРАСТАЛО МНОГОЧИСЛЕННЫМИ ЗЕМЛЯМИ, ВЕЛО АКТИВНУЮ ВНЕШНЮЮ ПОЛИТИКУ, НЕОДНОКРАТНО ВОЕВАЛО И СТАЛО ОДНИМ ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ИГРОКОВ НА МИРОВОЙ АРЕНЕ. НЕ СЛУЧИСЬ В 1914-М КАТАСТРОФЫ, И ЭТИМ ЛЕТОМ МЫ БЫ ОТМЕТИЛИ 400-ЛЕТИЕ ДИНАСТИИ. НО ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВЫЗВАЛА К ЖИЗНИ СТРАШНОГО МОНСТРА ПО ИМЕНИ «ГРАЖДАНСКАЯ», РОМАНОВЫ ПАЛИ, И НА ОСКОЛКАХ ИХ ИМПЕРИИ ВОЗНИК СССР, В КОНЦЕ XX ВЕКА СТАВШИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИЕЙ. А СКАЗАНИЯ О ПРОШЛОМ ПРОДОЛЖИЛИ ЖИТЬ В УЧЕБНИКАХ, ЧУТЬ ПОЗЖЕ ПЕРЕКОЧЕВАВ В ИНДУСТРИЮ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. ИТАК, ВЫ ГОТОВЫ ВСПОМНИТЬ, КАКИЕ ИГРЫ И КАК ОСВЕЩАЛИ ВРЕМЯ РОМАНОВЫХ?



давая очаги сопротивления, а внешние враги перебрасывают войска к границам, надеясь на легкую поживу. Примерно так обстояли дела и в России начала XVII века, и если хотите почувствовать атмосферу тех времен, запустите игру и не жените царя.

Если же желаете просто подтянуть исторические знания, добро пожаловать в мод EEP-RW к старенькой Europa Universalis II. Целая череда событий, посвященных смене Юриковичей на Романовых, расскажет о великой русской Смуте. Взлет и падение Годуновых, голодные годы, восстание Болотникова, приход (Лже?)Дмитрия, избрание Михаила, его реформы – все это и многое другое нам покажут на практике, дав бразды правления государством в непростое время. Впрочем, «Europa II» с этим модом вообще отлично подходит для ненавязчивого усвоения знаний по истории крупных стран. Много в EEP-RW информации и о дальнейших годах: о восстании Разина, правлении Петра I, войнах с Турцией, разделах Речи Посполитой и т.д. и т.п. Причем какие-то события могут и не случиться, если вы будете руководить государством успешнее, чем реальные цари.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДЕРЖАВЫ

Правивший до 1645 года Михаил был занят восстановлением разоренной Смутой страны. Он сумел удержать государство единым (для чего пришлось поступиться частью тер-

риторий), но остался почти незамеченным на международной арене. Иная роль досталась «Тишайшему» Алексею Михайловичу, второму из Романовых. Успешная война против Королевства Польского и Великого княжества Литовского (имеющего мало общего с современной Летувой-Литвой) заставила Европу вновь говорить о России с уважением. А монетная и военная реформы, наряду с Соборным уложением (сводом законов), укрепили внутреннее положение страны, становившейся все больше и не только благодаря завоеваниям: освоение Сибири не останавливалось ни на минуту.

Если отбросить в сторону Europa Universalis II, лучшей игрой о времени Алексея Михайловича однозначно будет «Mount & Blade. Огнем и мечом», созданная украинской студией «СічЪ» смесь экшна и RPG. Из выдуманного мира Кальрадии (Mount & Blade) мы перемещаемся в Восточную Европу середины XVII века. Гуляем по улицам прибалтийских городов с их протестантскими храмами, заглядываем в католический Краков и, конечно же, в Москву с ее Кремлем и Собором Василия Блаженного. В боях встречаемся с реалистично выглядящими крылатыми гусарами, шведскими рейтарами и русскими стрельцами. При желании можно даже встретиться и поговорить с московским царем, нанявшись к нему на службу. А потом завоевать для него все окрестные территории, разумеется, получив во владение несколько городов или крепостей.

РУССКИЙ БУНТ, БЕССМЫСЛЕННЫЙ И БЕСПОЩАДНЫЙ

В январе 1598 года скончался Федор Иванович, единственный прямой наследник Ивана IV Грозного. Земский собор избрал на царство Бориса Годунова, неплохого дипломата и полководца, уже несколько лет фактически правившего страной. Однако чрезмерная подозрительность и мстительность настроили против него многих и многих. А несколько лет страшного голода породили череду слухов, дескать «царь ненастоящий». Неудивительно, что появление загадочного персонажа, известного в литературе как Лжедмитрий I, вызвало массовый переход на его сторону служилых людей. Один за другим города сдавались «доброму царю», Годунов умер (был отравлен?), и скоро Москвой уже правил Дмитрий. Но и он долго не продержался, погибнув в результате интриг, и страна погрузилась в пучину междоусобиц. Выйдя из нее через несколько лет после воцарения Михаила Романова.

Лучше всего потрясения при смене династии показаны в стратегии «Империя: Смутное время». Правда, там это касается не только России, но и любой страны, где умерший правитель не оставляет законного наследника. Всякие печальные события, вроде заговоров и восстаний, следуют одно за другим. Государству приходится напрягать все силы, чтобы остановить центробежные тенденции, но удается не всегда. Армии мечутся по стране,



Вообще, «Огнем и мечом» прекрасно передает дух эпохи. Жестокие и беспощадные войны со штурмами городов, сожжением деревень и убийствами крестьян считались тогда совершенно обычным явлением. Достаточно сказать, что население современной Беларуси после тринадцати лет сражений, шедших на ее территории, сократилось примерно вдвое. Великолепная боевая система (с огнестрельным оружием, само собой) заставляет влезать в драки снова и снова. Но не все ж время воевать, подумали разработчики и о развлечениях. Например, о кабацких драках – в любой таверне легко найти желающего побиться на кулачках. Уделили внимание и мелочам вроде сплетен о сельском батюшке или страшилкам о погибшем пьянице. И биографиям спутников тоже (берите в отряд ксендза Спасокукоцкого, не пожалеете!). Единственное, что расстраивает – при выстреле из ружья слышен звук полета стрелы, но в этом уже виноват движок Mount & Blade.

Главная изюминка игры: ее сюжетные линии, две из которых так или иначе связаны с Россией. Правда, если следовать им, Алексею Михайловичу не повезет. В одной вы рано свяжетесь со Степаном Разным и свергнете с престола нынешнего царя, заняв его место и сделав вид, что вы и есть законный наследник прошлой династии. С другой стороны, задачи, стоящие перед Россией, не изменятся, все так же придется бороться за сохранение страны. Разве что сражений станет больше – прокачанный герой слишком силен, чтобы отсиживаться в сторонке. И кто вообще сказал, что не царское это дело – мечом махать? Вторая ветка и вовсе пахнет странной альтернативщиной: созданием Великого княжества Русь и захватами всего в пределах видимости. Впрочем, разве не об этом мечтали и Рюриковичи, и Романовы?

РОССИЮ ПОДНЯЛ НА ДЫБЫ

Есть ошибочное мнение, что все европейское в русской культуре пошло от Петра I. Но движение в сторону Запада шло и до него, так, полки нового строя (драгунские и рейтарские) создавал еще Михаил Федорович, а государственное устройство реформировал Алексей Михайлович. Просто они обращали меньше внимания на формальные признаки (вроде бритья бород и распития кофе в ассамблеях). Петр Алексеевич же хотел полностью переделать страну, как внутренне, так и внешне. И своей цели он добился – русских потихоньку переставали воспринимать как пришельцев из иного мира, далекой «Тартарии». Хотя по-прежнему называли «медведями» и «варварами», но это уже особенности человеческого менталитета с его любовью к наклеиванию ярлыков на все непохожее.

С историей правления Петра I нас знакомят «Кзаки: Европейские войны». Одна из первых игр знаменитой некогда GSC Game World продемонстрировала действительно эпические сражения, не сводя великие битвы к жалким стычкам двадцати-тридцати солдат. Огромные отряды стрельцов и казаков (куда ж без ставших брендами названий) перемещались по полям сражений, стреляя из мушкетов и схватываясь в коротких и ожесточенных рукопашных. Сюжет начинался в годы восстания Разина, продолжаясь походом на Крым (времен правления царевны Софьи) и Северной войной. Последней уделялось больше всего внимания:



противостояние клонящегося к закату старого хищника Швеции и рвущейся к Балтике России растягивалось не на одну миссию. Первые годы боев, взятие Нарвы, Полтавское сражение и финальный аккорд – гибель эскадры шведа Эреншельда от молодого русского флота – наглядно показывали историю Восточной Европы конца XVII – начала XVIII вв. Рассказывая, как непросто было утвердиться в качестве одной из ведущих держав Старого света.

Но если в «Кзаках» мы бежали по проторенной дорожке, в Empire: Total War уже самостоятельно определяли судьбу страны. Любители перемен устраивали революции и приводили к власти чернь, превращая Россию в подобие Французской республики. Сторонники триады «Православие, самодержавие, народность» консервировали абсолютизм. Хотя во внутренней политике тут не было такого разнообразия, как во внешней. Вот уж где позволялось как идти по историческому пути,





с самого начала (1700 года) воюя со Швецией за Балтику и Скандинавию, так и воплощать в жизнь любые, пусть самые абсурдные идеи. От движения в сторону Стамбула с возвращением Черному морю имени Русского, до захвата Индии или установления своей власти на далеких американских территориях.

Как и в других частях Total War, масса внимания в Empire уделялась битвам на тактических картах. Перемещения отрядов, заходы и удары в тыл, засады, стрельба по команде и без нее, штурмы укреплений – настоящему полководцу нашлось где развернуться. Приятно, что без дела не остались и флотоводцы: проработанные, наконец, Creative Assembly морские сражения оказались необычайно интересными. И сложными, к тому же: управление даже небольшой флотилией из трех-четырех кораблей требовало недюжинной концентрации внимания и умения принимать решения. Увы, сторонникам исторической достоверности было в чем упрекнуть игру: уменьшенный в два раза возраст Петра I и разучившиеся стрелять стрельцы были далеко не единственными ошибками. Впрочем, а моды-то нам на что?

ПОСЛЕ ПЕТРА

Времена после смерти Петра I были тяжкими. Частые смены государей и государынь бросали Россию из крайности в крайность. Лишь во второй половине XVIII века все более-менее устаканилось, воцарившаяся на троне Екатери-

на II (чистокровная немка, между прочим) вернула страну на путь постоянного расширения границ и постепенного прогресса. Тенденция продолжалась и в XIX веке, прерываясь редкими неудачами вроде поражения в Крымской или Русско-японской войне. Страна избавилась от тормозившего ее развитие крепостного права, сделала первые осторожные шаги к конституционной монархии, а при Николае II даже обзавелась парламентом и какой-никакой автономией национальных окраин. 1913-й, ставший последним мирным годом империи, стал еще и тем эталоном, к которому не один год стремились захватившие власть в государстве большевики.

Наибольший интерес из всего этого периода у игроделов вызвали Наполеоновские войны. Оно и понятно – редко когда одной стране удавалось подчинить своему влиянию практически всю Европу буквально за несколько лет. В истории взлета и падения неистового корсиканца немалая роль отводилась России, участвовавшей почти во всех антинаполеоновских коалициях и в большинстве ключевых сражений. Воспетое классиками Бородинское сражение можно увидеть, например, в еще одной игре от GSC Game World – «Казачи 2: Битва за Европу». Мытарства Великой армии, зачем-то забравшейся на край света (читай – в Россию) прекрасно показаны в Napoleon: Total War. Хотя, если честно, толком кампанию 1812 года пока никто (если не считать мудреных

варгеймов) не разобрал. Несмотря на недавний юбилей.

Желаете опробовать на практике какво это, править Россией после победы над Бонапартом, отправляйтесь в Victoria: Revolutions. Что нам дают в начале? Огромную и (чего греха таить) слаборазвитую страну. В 1820 году заводов в империи практически нет (в реальности их было чуть побольше, но не суть важно). Грамотность населения находится на потрясающе низком уровне, что серьезно замедляет скорость исследования. А размеры заставляют содрогнуться при мысли о войне на три-четыре фронта – как без полноценной железнодорожной сети перебросить армию из Крыма на Камчатку, даже не представляю. С другой стороны, мощная ресурсная и людская база предоставляют шанс все это исправить, не зря же Российская империя считается потенциально одним из сильнейших государств в игре. Главное – поначалу не ввязываться в войны с западноевропейскими странами, откусывая от Османской империи мелкие кусочки и двигаясь в направлении выбранной цели. Какой будет эта цель – захват Константинополя, выход к Индийскому океану через Персию или колонизация Африки? Вы царь-батюшка, вам и решать.

Еще интереснее в сиквеле – Victoria II: A Heart of Darkness. Стратегическая ситуация практически такая же, но искусственный интеллект научился нормально вести войны и не





бой ходили сотни тысяч. С другой стороны, как бы мы управляли такой оравой в RTS?

Чего не может дать стратегия в реальном времени, то даст глобальная, в Victoria: Revolutions первой великой войне посвящался отдельный сценарий. Легкой в нем судьба России не была: обычно на нее обрушивался либо Парижский, либо Версальский мирный договор. И если Парижский фиксировал победу Германии, по сути, повторяя Брестский мир, то Версальский... Господа союзники, наплевав на обещания, требовали от империи независимости для Польши, Прибалтики и Финляндии. Забыв о том, кто в самые напряженные моменты ценой жизни своих граждан Западный фронт от развала. Добавляла проблем необходимость держать гигантские армии (качество подготовки солдат оставляло желать лучшего) на фронте невероятной длины (кто ж виноват, что у страны такие границы?). Победных стратегий нашлось несколько, и у них у всех было общее ключевое звено: бить врагов по одному, обороняясь на остальных направлениях. При этом моментально давая восстания и не допуская фатальной для страны революции.

А пока солдаты ходили в рукопашную, в небесах над ними сражались немногочисленные летчики Российской империи. Однако красиво описать их подвиги в играх пока никто не удо-

летез первым делом строго в Крым или Санкт-Петербург. Связавшись с тогдашним мировым лидером, Великобританией, будьте готовы к десантам по всему периметру морской границы. Так и Аляску можно потерять, и Дальний Восток, если вести излишне агрессивную политику. Однако война – не единственное занятие в жизни хозяина земли русской: надо и инфраструктуру улучшать, и заводы строить, и население обучать, и деньги на торговле товарами зарабатывать. Короче, экономику поднимать и страну на первое место по мирным показателям выводить. Тогда и схватка не на жизнь, а на смерть с альянсом великих держав покажется мелким и незначительным эпизодом.

ВОЙНА, ПЕРЕВЕРНУВШАЯ МИР

Летом 1914 года в столицах крупнейших европейских держав царил эйфория. Девушки с цветами провожали уходящих на войну солдат и офицеров, надеясь увидеть их дома к зиме. Никто не знал, что вернутся немногие: впереди Старый свет ждали кровопролитные сражения на Западном и Восточном фронтах, миллионы убитых и искалеченных, эпидемия «испанки», разрушение великих империй... На общие грабли наступила и Россия, ввязавшись в войну, к которой была еще не готова. Западные союзники по Антанте отводили вос-

точному гиганту роль неисчерпаемого источника живой силы, который обязан был оттянуть на себя часть армий Второго рейха. А народ с каждым годом все меньше понимал, ради каких абстрактных целей людей миллионами ведут на убой. Кончилось все печально: вооруженные крестьяне в форме поддержали большевиков, а те развязали в стране Гражданскую войну. Заодно уничтожив династию Романовых почти целиком.

Важнейшие сражения русской армии в те годы полноценно разбирает «Первая мировая» – RTS на движке «Блицкриг». Основной упор сделан на кампанию 1916 года, в том числе успешные действия против Австро-Венгрии (Брусиловский прорыв и сопутствующие ему сражения). Но и про неудачи (в Восточной Пруссии в 1914-м или под Ригой в 1917-м) расскажут немало. Приятно, что каждая единица техники снабжена короткой исторической справкой, даже если она не принимала участия в боях (как «танк» Пороховщикова). Печаль же в том, что выбранный движок наложил свои ограничения, так что о лихих переправах через реки вплавь кавалеристам и пехоте пришлось забыть. Как и о масштабных битвах в стиле «Казак» – в ключевые моменты под наше начало в «Первой мировой» передавали в лучшем случае сотню солдат, тогда как в реальности в



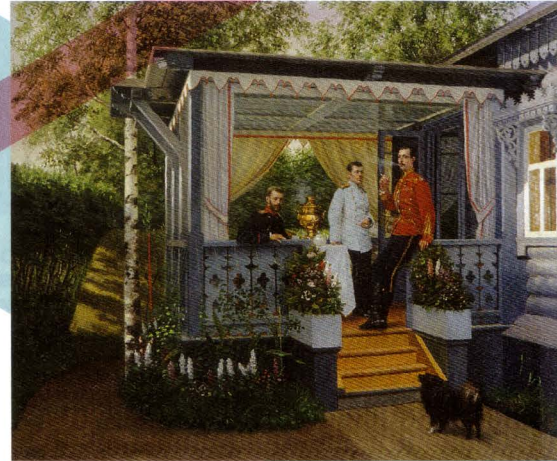
сужился. Впрочем, в Rise of Flight – лучший авиасимулятор, посвященный тем страшным и одновременно славным временам – засветились несколько самолетов русской сборки. Только сюжет рассказывал не о Восточном фронте...

ПОДНЯТЬ НОСОВЫЕ!

Тема российского флота в нашем кратком обзоре осталась почти не раскрытой, а ведь Романовы, начиная с Петра I, сделали немало для его развития. В конце XVI века у страны не было ни выхода к морю, ни современных кораблей, а через столетие русские суда показали свою состоятельность в бою пусть не с Англией, то со Швецией. Справедливости ради признаем, что большинство славных побед пришлось на противостояние с Османской империей. О них и о многих других баталиях рассказывает «Век парусников II» (aka Age of Sail 2). Игре уже больше двенадцати лет, но она все еще остается одним из лучших морских симуляторов. Механика учитывает все до мелочей – от силы и направления ветра до необходимости распределять команду для решения проблем вроде упавшей мачты или сгоревшего паруса. Единственное, чем все это отпугивает, так это сложностью. Но влюбленные во флот до сих пор нет-нет да запустят ее на своем компьютере.

Если же вы любите альтернативную историю с примесью фэнтези, достаньте из чулана пылящуюся там PlayStation 2 и запустите Shadow Hearts: Covenant. Ручаюсь, от хитроумных вывертов сценария обязательно зайдет ум за разум. Подпавшая под влияние темного мага Распутина императорская семья, вступившая в ряды борцов со злом принцесса Анастасия Романова и неожиданный поворот, связанный с наследником престола – далеко не полный перечень выдуманного студией Nautilus. Конечно, это «немножко» не та Россия и «немножко» не те Романовы, но посмотреть все равно стоит.

Наконец, целых два мода к Hearts of Iron 2 тоже углубились в альтернативную историю, рассуждая на тему, «а что было бы, если бы Романовы вернулись?». В Mod 33 рассказали о нашем мире, где внезапно случается удачное покушение на Сталина, СССР сваливается в пучину междоусобиц, а белые возвращаются и устанавливают свою власть. Одна из развилочек и приводит к реставрации старой династии, которой приходится восстанавливать страну и бороться с Гитлером. Kaiserreich пошел еще дальше, нарисовав мир, где Германия победила в Первой мировой. Россия унижена и расчленена на части, у руля к 1936 году все еще находится Керенский, но править ему недолго. И вам выбирать, делать из страны левую/пра-



вую диктатуру или же попробовать превратить республику в монархию.

Не всем понравится этот факт, но большая часть толковых игр о временах Романовых относятся к жанру стратегий. Понятно, что показать все «прелести» управления огромной страной можно, лишь дав взглянуть на нее «с высоты птичьего полета». Но в трехсотлетней жизни России под управлением последней династии монархов было немало и других интересных моментов. Восстания Разина и Пугачева – чем не фундамент для хорошего экшна? Борьба с задумавшими убить царя бомбистами – вот и полноценный детективный сюжет. Невероятные приключения Миклухо-Маклая в Океании – готовая история для авантурной RPG. Увы, отечественные разработчики предпочитают склепать еще один плохонький шутер «про Вторую мировую», не выходя за рамки набившей оскомину темы. А огромные тома книг, написанных ведущими учеными, все еще ждут своих героев. Готовых перевернуть первую страницу и рассказать геймерам в увлекательной форме о том, какой же она была: Россия времен Романовых. **СИ**





ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ

ЧАСТЬ 3: ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ 3D?

1998-Й СТАЛ АПОФЕОЗОМ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ СВЕРШЕНИЙ В ОБЛАСТИ ГРАФИЧЕСКИХ ДВИЖКОВ. ПОЧТИ ВСЕ РАЗРАБОТКИ, СТАРТОВАВШИЕ ПОСЛЕ ЭПОХАЛЬНОЙ ВЕЧЕРИНКИ MICROSOFT В 96-М, ОТЛИЧНО «ВЫСТРЕЛИЛИ» В АУДИТОРИЮ И ЗАМЕТНО УВЕЛИЧИЛИ ПРОДАЖИ НОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ, ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ, 3D-УСКОРИТЕЛЕЙ, ЗВУКОВЫХ КАРТ И CD-ПРИВодОВ. РАЗРАБОТЧИКИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ШЛИ НОГА В НОГУ С ПРОИЗВОДИТЕЛЯМИ «ЖЕЛЕЗА», ПРИЧЕМ СЕМИМИЛЬНЫМИ ШАГАМИ – ПОЧТИ КАЖДЫЙ ГОД ВЫХОДИЛО ЧТО-НИБУДЬ ТАКОЕ, ЧТО СОЗДАВАЛО НА РОВНОМ МЕСТЕ ЦЕЛУЮ НИШУ. А В 1999-М ПРОИЗОШЛИ ДВА КРАЙНЕ ВАЖНЫХ СОБЫТИЯ, КОТОРЫЕ ОКОНЧАТЕЛЬНО ЗАФИКСИРОВАЛИ ТРЕНД ТРЕХМЕРНОГО ГЕЙМИНГА: ВЫХОД ВИДЕОКАРТЫ GEFORCE 256 С АППАРАТНОЙ РЕАЛИЗАЦИЕЙ TRANSFORM & LIGHTNING И РЕЛИЗ QUAKE 3. ВПРОЧЕМ, ОБО ВСЕМ ПО ПОРЯДКУ.

ПОЛИГОННЫЕ ИСПЫТАНИЯ

С обострением конкуренции на рынке трехмерных ускорителей продавцам и покупателям потребовался инструмент, с помощью которого можно было оценить продуктивность своего товара. В этот момент быстро подсуетились участники демо-группы Future Crew. Они хорошо разбирались в низкоуровневых языках программирования и алгоритмах отображения графики, поэтому им было несложно написать движок, осуществляющий в реальном времени самые разные операции по инструкциям Direct3D. Зарегистрировав компанию Futuremark, они выпустили так называемый «бенчмарк» – программный инструмент для измерения эффективности 3D-ускорителя. В первых версиях, называемых 3DMark99 и 3DMark2000, ядром служил движок MaxFX, предоставленный их друзьями из студии Remedy. Несложно догадаться, что впоследствии именно он стал основой стильного шутера Max Payne.

Помимо измерения крутости трехмерного ускорителя (чем обычно хвалятся оверклокеры и производители видеокарт) есть

ДВИЖОК: 3DMark

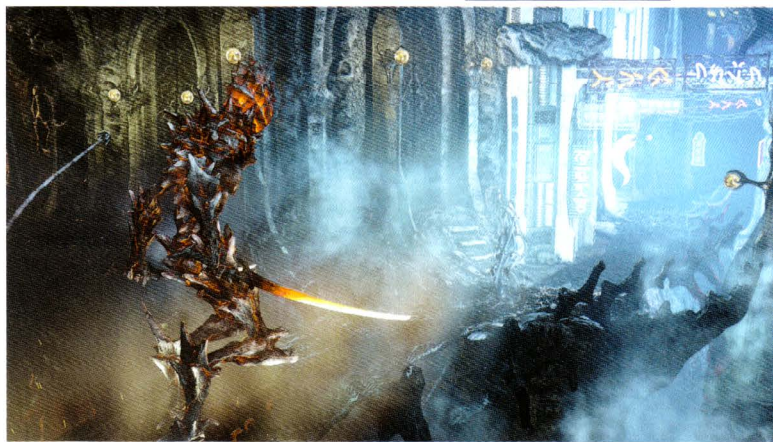
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: 3DMark, PCMark

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Октябрь 1998, Windows

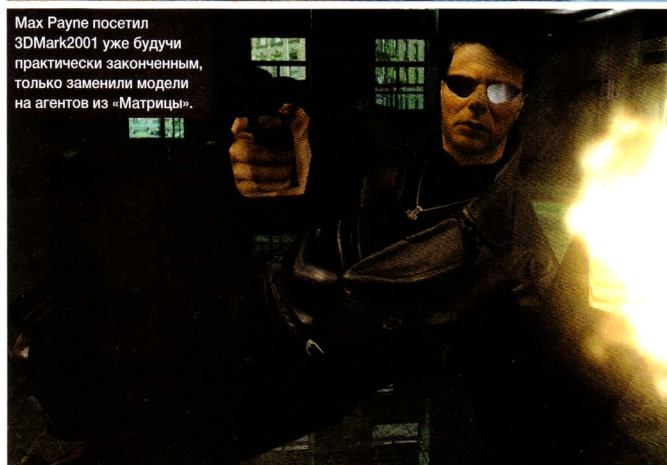
еще одна причина, по которой 3DMark пользуется популярностью. В каждом новом бенчмарке присутствуют графические технологии, которые на момент его выхода по какой-то практически не используются. Тесты затачиваются под самые последние видеокарты и свежие версии Direct3D, в отличие от разработчиков игр, у которых процесс создания полноценного графического рендера занимает гораздо больше времени, чем у Futuremark. Так, например, в DirectX 8, вышедшем в ноябре 2000-го, была внедрена аппаратная поддержка bump mapping, а также вертексных и пиксельных шейдеров; уже через три месяца все эти функции появились в свежем 3DMark2001.

Последним на сегодня градусником крутоты является выпущенный в марте этого года 3DMark (поименованный в духе времени без числового индекса). Он поддерживает DirectX 11 и демонстрирует возможности, доступные только на процессорах GeForce GTX 210 и выше; запускается в том числе и на Windows 8. Найти этот бенчмарк проще всего в магазине Steam.

▼ Разработчики утверждают, что FireStrike – самая навороченная по технологиям демка их нового бенчмарка, оставляющая далеко позади современные игры.



Max Payne посетил 3DMark2001 уже будучи практически законченным, только заменили модели на агентов из «Матрицы».



ПОЛЖИЗНИ НА СКРИПТАХ

ДВИЖОК: GoldSrc

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Half-Life, Counter-Strike

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Ноябрь 1998, Windows

Первый релиз компании Valve – яркий пример удачной модификации чужого движка под свои нужды. Программисты Microsoft Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон последовали примеру своего коллеги Майкла Эбраша, ушедшего в id Software зачинать эпоху трехмерных компьютерных игр. Правда, друзья решили не присоединяться к уже существующей студии, а вложить заработанные миллионы в новую игровую компанию и сделать высококачественный шутер (тогда это было очень модно). Изыскивая базу для разработки, они об-

ратились к Эбрашу, и тот показал Ньюэллу и Харрингтону Quake, которую недавно выпустила его студия. Там-то друзья и поняли, что не нужно тратить силы на создание собственного движка; достаточно лицензировать уже существующий.

Подобное происходило не впервые, но подвиг Гейба и его команды показал, что если так надо для дела – то можно и исходный программный код перелопатить от корки до корки. Причем дважды: известно, что Half-Life была готова за год до релиза, но оказалась недоста-

точно крута по меркам Ньюэлла. Любопытно, что сам Эбраш, позже вернувшийся в Microsoft для работы над приставкой Xbox, в конце концов оказался в Valve, где сейчас работает над технологиями будущего (носимые компьютеры, истинная трехмерная виртуальная реальность – вот это вот все).

Как ни странно, ничего категорически нового в плане графических технологий движок GoldSrc не демонстрирует. У него отличный рендерер Direct3D – заметно шустрее и детальнее, чем в Shog: MAD (который изначально

был заточен под этот API). А еще именно в этом движке появилась первая в игровой индустрии настоящая скелетная анимация: персонажи в Half-Life не только по-человечески пригибаются, двигают разными частями тела и правильно умирают, но даже произносят слова, одновременно открывая и закрывая рот. Еще одно свойство, доставшееся по наследству – это открытая архитектура и широкие возможности для модификаций и картостроения, что привело к созданию, например, некоего мультиплеерного шутера с мировым именем.



◀ На то, чтобы ученый правдоподобно стучал в окно, а охранник правдоподобно болтал ногами, ушел почти год разработки.

▶ Текстурирование и цвета – самая большая проблема Half-Life. Игра выглядит тускло по сравнению с конкурентами из 98-го.



ТЕРМИКОЛОГИЯ

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. Самый 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, задача изображения. Набор инструкций, с помощью которых некие объекты или сцена передаются в качестве изображения на монитор пользователя. Как правило, происходит все это в реальное время, 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 реальное время.

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.

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

Пиксель – от английского pixel (picture cell), клетка картинка. 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.

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 – первая Half-Life.

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.

Текстура – растровое изображение, накладываемое на полигон. Как и любая картинка, имеет разрешение и качество сжатия. С помощью текстур 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.

Разрешение – количество одноцветных точек (пикселей), одновременно демонстрируемых на экране. Первое число – количество точек по горизонтали, второе – по вертикали. Чем выше разрешение, тем детализированнее картинка. На современных консолях разрешение изображения, как правило, фиксированное – либо 1280x720, либо 1920x1080. В маркетинговых целях иногда вместо разрешения указывается результат этого умножения: например, столько-то мегапикселей (т.е. миллионов точек) может разместиться на снятой фотографии та или иная фотокамера. Самым крутым из существующих стандартов является WHUXGA – 7680x4800, т.е. примерно 37 мегапикселей.

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

МЕЖДУ ТЕНЬЮ И СВЕТОМ

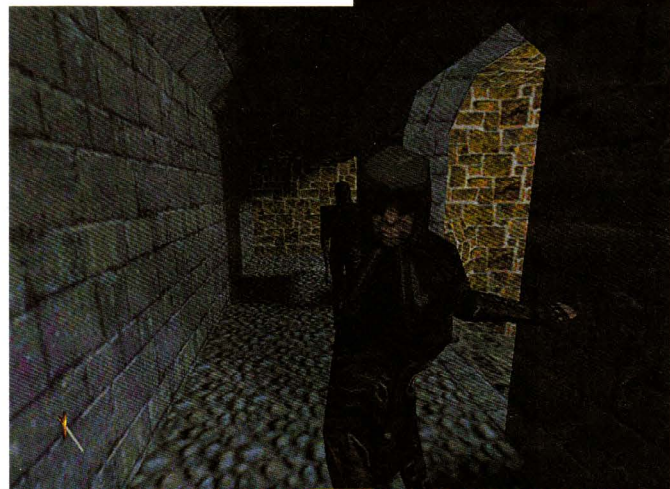
В 1995-м году программист Looking Glass Technologies Шон Баррет провел небольшое исследование на тему: «Какой движок нам нужен для System Shock 2?». Выяснилось, что лучше всего разработать такой движок, который будет загружать в память не весь уровень, а только то, что видит (или очень скоро увидит) персонаж; таким образом игрок, а не уровень становится точкой отсчета для рендерера. Баррет в открытую пишет на своем сайте: «я именно что переизобрел порталный движок, потому что позже выяснилось, что первым был Descent». При этом уровни должны создаваться по тому же принципу, что и раньше – в соответствии со стандартами конструктивной блочной геометрии (Constructive Solid Geometry, CSG). Так и получилось.

ДВИЖОК: Dark Engine
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Thief: The Dark Project, System Shock 2
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Декабрь 1998, Windows

В отличие от всех прочих редакторов трехмерных уровней, в DromEd и ShockEd после расстановки и прописывания свойств объектов нужно указать, какие из них будут входить в PVS-наборы. Грубо говоря: у нас есть площадь с двумя переулками, после каждого из переулков – еще по одному проулку. В первый потенциально видимый сектор падает площадь, оба переулка и их проулки. При заходе в переулок1, текущий PVS меняется на «площадь+переулок1+проулок1». Движок заметно оптимизировал ресурсы компьютера, а редактор оказался настолько удобным, что для одного только Thief было создано порядка 800 пользовательских уровней.

Помимо работы Баррета следует отметить вклад Тома Леонарда (сейчас он работает в Valve), написавшего уникаль-

ный AI и аудиально-визуальные свойства игрока. Именно благодаря Тому в игровой индустрии появилось само понятие «стелс-экшн», а тень перестала отличаться от света одной лишь текстурой или графическим фильтром.



▲ С Dark Engine еще долго возились после выхода, через год даже выпустили обновленную версию первой игры – Thief Gold. Когда третья часть игры попадет в руки Уоррена Спектора, он лицензирует для нее Unreal Engine, чтобы программисты движка перестали увольняться целыми отделами.

▼ Потенциально видимое пространство меняется в реальном времени – то, чего нельзя увидеть, шагнув за угол, не обрабатывается.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

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

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

Скелетная анимация – способ анимации персонажа, при котором модель дробится на «кости», соединенные друг с другом. Суть в том, что передвижение одной кости влечет за собой перемещение в пространстве всех костей (в зависимости от того, как их запрограммировали, конечно). Это

заметно облегчает работу аниматора, которому теперь достаточно «попросить» ноги сделать шаг, чтобы вместе с ними переместилось все тело. Скелетная анимация отлично работает в паре с motion capture – ускоряет общий процесс анимации и повышает уровень реализма в целом.

Шейдеры – от английского shaders, затенители. Специально написанные разработчиком короткие программы, описывающие действия графических объектов в том или ином случае. Существует несколько видов скриптов-шейдеров: первыми появились вертексные, то есть работающие с вершинами полигона (можно создавать видимость углублений, туман, очень качественную анимацию); затем были пиксельные, то есть работающие с отдельными пикселями (детализированные свет и тень, наносные элементы вроде усов на лице); и самые крутые – геометрические шейдеры, способные обработать простой объект целиком (от точки до треугольника). Последние поддерживаются только начиная с DirectX 10 на уровне API, а на аппаратном – от серии GeForce 8.

Бамп-мэппинг – от английского bump mapping, холмистая картография. Более известно как «рельефное текстурирование» – у каждой точки текстуры появляется свое положение на векторе, расположенном перпендикулярно относительно этой текстуры (такой вектор называется «нормаль», а таблица с координатами точек – «карта высот»). Это такой хитрый способ снизить нагрузку на видеокарту: вместо создания трехмерной матрицы с указанием координат всех точек объекта, система создает двухмерные матрицы по отношению к каждой точке на плоскости этого объекта (поэтому технология чаще всего при-

меняется к односторонним объектам – стенам, дверям, окнам). Несложно догадаться, что бамп-мэппинг отлично работает в связке с вертексными и пиксельными шейдерами для создания неровного рельефа с очень высокой детализацией.

Уровни детализации – от английского level of detail. Название всегда пишется в единственном числе, но подразумевается множественное: это технология, при которой создается несколько вариантов модели с различной степенью детализации (это может быть пониженное/повышенное количество полигонов, а могут быть и текстуры низкого/высокого разрешения). Чем ближе игрок к объекту, тем детальнее модель, демонстрируемая движком. Однако есть и неприятная зависимость: чем кривее руки программистов, тем дольше подзагружаются текстуры (если вообще успевают загрузиться) и объекты, поэтому LOD нужно пользоваться с умом, а не как в GTA IV или Rage. Технология особенно любима разработчиками за то, что при растущей на глазах «визуалке» FPS практически не падает.

AGP – от английского Accelerated Graphics Port, ускоренный графический порт. Специально выделенный для графических ускорителей порт на материнских платах конца 90-х – середины 00-х, разработкой Intel. Порт позволял ускорить доступ видеокарты к оперативной памяти компьютера, чтобы производители могли сэкономить на видеопамети (которая на тот момент была одним из самых дорогих компонентов). AGP увеличивала пропускную способность передачи данных и подавала более мощное напряжение, чем слот PCI. Впоследствии стандарт AGP был вытеснен более мощной по всем параметрам шиной PCI-Express.

АНГЛИЙСКИЙ СВЯЗНОЙ

Еще до того, как Джон Кармак открыл для себя волшебный мир лицензирования своих наработок за крупное вознаграждение, два сотрудника британской лаборатории корпорации Canon решили создать студию по разработке коммерческого трехмерного рендера. Благое начинание вылилось в то, что Criterion Software стала самостоятельным подразделением международной корпорации, разрабатывающим компьютерные игры. Пробой пера стала подводная аркада Sub Culture (1997), поддерживающая практически все известные на тот момент API, не считая программного рендера: от Direct3D и Glide до экзотических RRedline и PowerSGL. Однако этого разработчикам показалось мало, и они решили переориентировать движок вообще на любую платформу. И начали с портирования на консоль Sega Dreamcast, наиболее перспективную на тот момент. Параллельно дизайн-документ пополнялся описанием прочих необходимых настоящему игровому движку связанных функций: искусственный интеллект, поиск пути, звуковая

ДВИЖОК: RenderWare

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: TrickStyle, GTA III, Burnout, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Manhunt, Sonic Heroes, Battlefield 2: Modern Combat

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 1999, Windows

система, физика (сначала самодельная, а с покупкой компании MathEngine в 2003-м – профессиональная).

В сентябре 1999-го на персональных компьютерах и на Dreamcast вышла замечательнейшая аркада про доски на воздушной подушке – TrickStyle. Она выглядела настолько потрясающе и безупречно, что в офисе Criterion стали раздаваться звонки из США (в числе первых дозволились менеджеры Activision: они очень хотели купить этот движок для Tony Hawk's Pro Skater 3). Количество обращений увеличилось в несколько раз после анонса RenderWare для платформ PlayStation 2, GameCube и Xbox, главных игровых консолей начала 2000-х.

Основатели Criterion сразу поняли, что деньги надо ковать, пока есть такая возможность: направление по разработке игр выделили в Criterion Studios, а основным бизнесом оставили создание и лицензирование инструментария для сторонних разработчиков. Всего было создано четыре основных итерации полнофункционального движка, и не исключено, что на свет появ-

вился бы и RenderWare 5, составляющий жесткую конкуренцию движкам от Crytek, id Software и Epic Games, однако после того как EA купила всю компанию с потрохами, продажа движка конкурентам полностью прекратилась. Впрочем, кто успел – тот успел, техподдержку партнерам Criterion Software никто отменять не стал. След RenderWare в истории игровой индустрии остался более чем достойный: вышло около сотни игр, последняя из которых – в нынешнем году.



▲ Несмотря на огромную популярность, RenderWare не позиционировали как продвинутый графический движок. Он был просто мощный и мультиплатформенный (хотя вот в TrickStyle поддержку урезали до Direct3D и Glide).

▼ Наложение текстур высокого разрешения на поверхности – это один из наиболее значительных плюсов движка.



ТРЕТИЙ НЕ ЛИШНИЙ, ТРЕТИЙ – ЗАВОДНОЙ

На рубеже веков вышла, наконец, игра, которая поставила жирную точку в споре «Кто круче: основной процессор или графический?». К тому времени спор был уже практически разрешен без стороннего участия: трехмерного ускорителя не было только у очень упорных геймеров, а материнские платы спешно оснащались AGP-слотом. Однако именно Quake III стала первой крупной игрой, обошедшейся вообще без программного рендера: все обсчеты велись с помощью инструкций OpenGL. Это позволило Кармаку внедрить несколько важных особенностей, причем не только визуального характера – просто все функции по обсчету графики переносились на GPU, освобождая основную процессор.

Во-первых, движок по-прежнему делил игру на сервер и клиент, однако в этой итерации сервер запускался в виртуальной

ДВИЖОК: id Tech 3

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Quake 3, Call of Duty, Star Wars: Jedi Knight II, Return to Castle Wolfenstein

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Декабрь 1999, Windows

среде. Это означало, что с клиентом можно делать что угодно – строгий сервер не будет отключать игрока с пометкой «Читер!» только потому, что у него патроны к автомату в интерфейсе отображаются не пулями, а каплями. Такая фишка здорово помогла энтузиастам от модостроения. Во-вторых, модели персонажей стали соответствовать формату MD3 – каждая из трех частей (верх, торс и низ) анимировалась и текстурировалась отдельно от остальных. Оттуда в Quake III и знаменитый глаз на ножках, и чувак на скейтборде и прочие замысловатые граждане. В-третьих, появилось объемное текстурирование – и это была не обманка с двумя текстурами, как в Unreal, а самый настоящий бамп-мэппинг. Сделано это было за счет вертексных шейдеров (сценариев, описывающих действия с малыми графическими единицами), которые

до того применялись исключительно для создания спецэффектов в голливудских боевиках. Сюда же пишем так называемые «объемные лучи» (пример: солнце светит в окно, и в луче света, окруженного сумеречным пространством, танцуют пылинки).

Про id Tech 3 можно писать долго и со вкусом – благодаря тому количеству нововведений, которое в нем появилось, этот движок стал самым популярным для лицензирования под крупные проекты в начале 2000-х. American McGee's Alice, Call of Duty, Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein, Star Trek: Elite Force, Star Wars: Jedi Knight, пара игр про Джеймса Бонда – и еще с полдюжины малоизвестных шутеров. Последним релизом на движке стала Quake Live (2010) от той же id Software – по сути это все та же Quake III, только играть в нее теперь можно прямо в браузере.

▼ Дх Псевдообъемные текстуры – результат бамп-мэппинга, который на тот момент еще не был реализован аппаратно, все делалось посредством скриптов-шейдеров.



▲ На этих горгульях профессиональные обозреватели железа тестировали возможности видеокарт (в основном полноэкранный сглаживание) в течение лет пяти, не меньше.

ПЛАЧЬТЕ, КОНКУРЕНТЫ

Между началом разработки движка CryENGINE и выходом первой игры на нем прошло около пяти лет – это даже больше, чем в случае с Unreal. Все дело в том, что разработчики постоянно открывали для себя новые горизонты. Не без помощи извне: на выставку ECTS 2000 команда Crytek попала исключительно благодаря компании nVidia, которая хотела показать возможность своего нового трехмерного ускорителя на конкретном примере. Демонстрация полуторалетней работы под названием X-Isle произвела немалое впечатление, но основателям Crytek этого показалось недостаточным: через полгода они объявили о наборе сотрудников для разработки абсолютно новой итерации движка CryENGINE. Еще через год было объявлено о старте продаж – оказывается, некоторых игроделов заинте-

ДВИЖОК: CryENGINE

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Far Cry, Aion: Tower of Eternity

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 2000, Windows

ресовала лицензия на столь мощный и красивый инструмент. Работать на два фронта – разрабатывать параллельно игру и софт для ее создания – получалось не очень, хотя Far Cry регулярно возили на всякие выставки и кормили наградами от восхищенных журналистов. История показала, что разработчикам под руководством братьев Йерли все нипочем: и игры, и движки у них получаются вполне приличные.

Чем же хорош CryENGINE? В первую очередь тем, что он всегда идет в ногу со временем. Собственно, это и было причиной того, что разработка Far Cry непринично затянулась. Безусловным преимуществом графического рендерера еще на этапе технодемок стала работа с открытыми пространствами, а также детализация разного уровня на самых дальних дистанциях (до двух километров видимого пространства!) и техно-

логия PolyBump, помогающая создавать низкополигональные модели, по качеству не отличающиеся от высокополигональных.

Однако, парадокс – несмотря на радостные пресс-релизы о веерном лицензировании, на CryENGINE было выпущено всего пять игр, четыре из которых озглавлены Far Cry, и лишь пятая известна как Aion: Tower of Eternity. MMORPG от всеисильной NCSoft вышла аж через шесть лет после покупки движка, а от CryEngine 2 они отказались по той простой причине, что корейские разработчики слишком глубоко увязли в первой, более стабильной на тот момент итерации движка. И, наконец, в 2006-м Crytek полностью продала все права на CryENGINE (а заодно и марку Far Cry) компании Ubisoft. Именно поэтому все последующие итерации игрового мотора называются CryEngine, строчными буквами.



▲ На момент разработки X-Isle технологии а-ля SpeedTree, позволявшей быстро рендерить идентичные сложные объекты, не было. Поэтому программистам из Crytek пришлось написать свою.

▲ CryENGINE стал не первым движком, отображающим широкие просторы, но он стал первым, отображающим их с такой степенью детализации.

СЕРЬЕЗНЫЙ БИЗНЕС

Такое порой бывает: хорошие идеи, похороненные собственными создателями, успешно подхватывают другие – чаще всего это фанаты-любители, но встречается и вариант с профессионалами. Хорватская команда Croteam, имевшая некоторый опыт разработки игр для «Амиги», задумала в 1997-м сделать «мясной боевик» в духе Doom. А через четыре года оказалось, что они написали мощный современный движок, небезосновательно сравниваемый с Unreal Engine.

Интересно, что на фоне конкурентов главным достоинством Serious Engine было то, что он работал быстро и безупречно на любой средней конфигурации того времени. Огромные открытые пространства и уровни детализации модели (вплоть до 32 вариантов!), многослойные объекты и технология порталов, настоящий бамп-мэппинг и сплит-скрин (вы вообще в шутерах от первого лица на PC разделение экрана встречали?), а также морфинг объектов в реальном времени – все это с легкостью отображалось при наличии трехмерного ускорителя с поддержкой Direct3D 7.

ДВИЖОК: Serious Engine

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Serious Sam: The First Encounter, Serious Sam: The Second Encounter, Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Март 2001, Windows



► Практически сразу после выхода Serious Engine пришлось соревноваться с Torque engine (Tribes 2, вышла в апреле 2001) – их частенько сравнивали по уровням детализации и рендерингу огромных пространств.

► А вот второй версии движка конкурировать почему-то ни с кем не пришлось, его просто не покупали.



Движок был открыт для модификаций, прилагался мощный разнообразный инструментарий, поэтому Croteam даже удалось лицензировать его нескольким сторонним студиям. Вторая версия «серьезного движка», несмотря на внедрение HDR, ragdoll-физики и переработанной системы искусственного интеллекта, не вызвала прилива радости у фанатов и модделов. А не так давно мы увидели третью итерацию движка с обновленной физической моделью и поддержкой DirectX 11 – в HD-римейках приключений Крутого Сама и третьей части Serious Sam.

К ЧЕРТУ ДВЕРЬ!

Джон Слэгл, который когда-то создал первый порталный движок Descent, стал последним из могикиан – соло-программистов, самостоятельно придумавших, исследовавших и внедривших идеи по работе с трехмерным пространством. Лето 2000-го года он потратил на создание базового движка, который позволял разрушать любые поверхности и справляться со всеми последствиями этого серьезного поступка. В итоге получился Red Faction – не самый удачный шутер от первого лица, но исторически важный свидетель успеха Слэгла. Джон совершил прорыв, с результатами которого не взялся конкурировать никто, включая его самого.

До появления Geo-Mod вся разрушаемость в трехмерных движках заключалась в том, что для отображения кардинальных изменений объекта создавалось несколько его моделей, одна из которых – «состояние трупа» – отображалась после того, как у объекта кончится «здоровье» (а между этими событиями можно вставить красивый взрыв или анимацию предсмертной агонии). Если надо было разрушить объект целиком, раздробив его на части, игра убирала модель полностью, а на ее место выбрасывала несколько моделей-обломков поменьше. Принцип очень прост, но с целью поверхности такой трюк не провернешь: множественная интеграция скриптовых решений вроде специально маркированных секторов в Duke Nukem 3D – это верный путь до самоубийства. Более приемлемый вариант – создавать поверхность из небольших объектов с прописанными для них «состояниями трупа»: был кусок земли с травой – прямое попадание авиабомбы – стала дымящаяся дыра; была стена с постером – спусковой крючок – огромная дыра в стене. Но это тоже задача не из простых – если делать «кубики» большие и мало, нестыковки будут слишком заметны для игрока; если много мелких (да еще каждый со своим собственным «состоянием трупа!») – опять же, привет мылу и веревке.

Слэгл поступил в духе царя Соломона, выбрав вариант между крупными и мелкими кубиками. В редакторе уровней Red Faction можно выделить область и приказать ей разрушаться от взрывов и мощных ударов. Если игрок стукнет или выстрелит по какой-

ДВИЖОК: Geo-Mod

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: весь сериал Red Faction

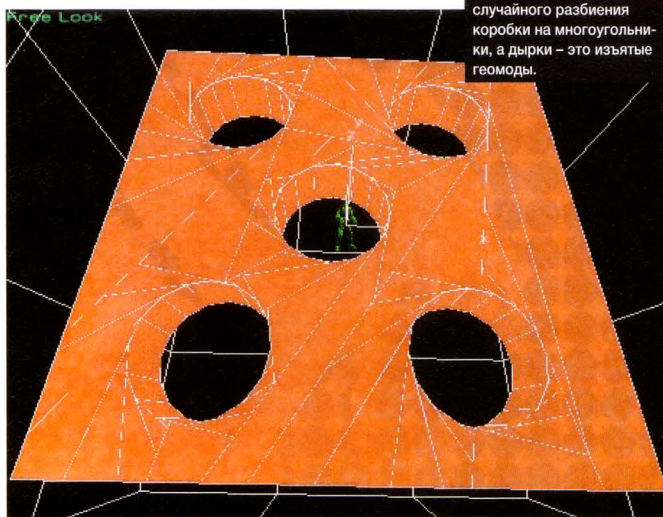
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 2001, Windows

либо поверхности, происходит следующее: сначала просчитывается геометрическая форма урона (input mesh, «вводимый многоугольник»), которая попадает в область разрушения – это может быть результат удара отбойным молотком, выстрел из ракетницы или осколочный урон от взорвавшейся неподалеку гранаты. Движок в реальном времени дробит назначенную область разрушения на множество полигональных объектов (geomod mesh, «многоугольник геомода»), смотрит координаты попадания и «вынимает» из множества наиболее подходящий многоугольник.

Но этого Джону показалось недостаточно. Он написал физический движок, который просчитывал создаваемые при геомодифицировании связи: например, если выстрелить из гранатомета по разрушаемой свае, то движок просчитает, что произойдет после «вынимания» из сваи целого куска. Позже Слэгл сетовал, что у него так круто все получилось, а в Red Faction связь с другими объектами используется всего один раз, где как раз можно было обойтись скриптованием. Впрочем, опытный создатель порталного движка прекрасно понимал, что есть задачи поважнее: например, создание дыры в стене должно изменить глобальное освещение уровня, AI должен видеть игрока, стрелять и бегать сквозь созданную дыру, да и с наращиванием геометрии нужно что-то делать, ведь единожды разбив область на геомоды и вынув нужный, обратно ее движок не «склеивал». С помощью своих коллег он нашел решение и для этих проблем, реализовав их в Geo-Mod 2.

Однако счастливой судьбу Geo-Mod не назовешь. Его так и не стали лицензировать третьим компаниям (хотя желающих, уверен, была масса). К тому же возможности пришлось «даунгрейдить» из-за ограничений PlayStation 2 – например, была сильно урезана физическая связь, а наращиваемую геометрию в RF2 попросту убрали с уровня, чтобы не засорять память консоли. В 2006-м, между выпуском The Punisher и Red Faction: Guerilla Джон покинул игровую индустрию, чтобы разрабатывать операционные системы для бортовых компьютеров. Ну а мы дождались разрушаемости с обратимыми последствиями лишь в Red Faction:

Вот что получается, если взять пять цилиндрических «входящих многоугольников» и воткнуть их в шестигранную коробку (область разрушения). Белые линии – это результат случайного разбиения коробки на многоугольники, а дырки – это изъятые геомоды.



Armageddon, ставшей лебединой песней сериала.

За пять лет бум аппаратных возможностей понемногу локализовался, и многие студии, создававшие 3D-игры в период 1998-2001, сфокусировались на возможностях DirectX7 седьмой-восьмой версий. Не слишком глубоко плавающие разработчики предпочитали снижать объем отображаемого пространства вместо того, чтобы создавать технологии, упрощающие рендеринг; художники были вынуждены экономить на полигонах и детализации моделей (RTS не обязана быть трехмерной, но мода есть мода), либо, наоборот, наращивать их (какой же шутер без красивых монстров?). Пьедесталы игровой сцены стали покидать программисты-одиночки вроде Кармака, Суини и Сильвермана – рендере-ры по-прежнему были главной, но теперь уже не единственной частью движка: кто-то должен был внедрять дополнительные функции вроде анимации персонажей и физической модели, пи-

сать инструментарий и различные руководства.

Вслед за разработчиками игр в горизонтальное развитие пустились и производители GPU: видеокарты в рамках одной серии отличались лишь тактовой частотой да количеством видеопамати, а в редких случаях еще и наличием аппаратной поддержки вертексных и пиксельных шейдеров разных версий. Одновременно с этим успех новых консолей заставил разработчиков обратиться к массовому портированию движков с соблюдением всех ограничений «игровых коробок». Как следствие, увидеть на своем персональном компьютере небранимую красоту можно было лишь в отдельных PC-эксклюзивах вроде Far Cry или The Elder Scrolls: Morrowind. Массовый переход на новый уровень визуального разнообразия состоялся лишь после выпуска DirectX 9 и запуска в продажу того поколения игровых приставок, которое еще недавно называли next-gen.

Однако об этом – в следующем раз. **СИ**



ТУПОЙ И ЕЩЕ ТУПЕЕ

ИНВЕСТИЦИИ В ИГРОВЫЕ ПРОЕКТЫ

ЕСЛИ ЧИТАТЕЛИ ЧТО-ТО ЗНАЮТ ОБО МНЕ КАК О РАЗРАБОТЧИКЕ ИГР, ТО ОБЫЧНО ЭТО «СТАЛИН ПРОТИВ МАРСИАН» ИЛИ ВИЗУАЛЬНЫЕ НОВЕЛЛЫ. МЕЖДУ ТЕМ, ЭТО ДАЛЕКО НЕ ВСЕ, ЧЕМ Я ЗАНИМАЮСЬ. В ЧАСТНОСТИ, СЕЙЧАС В РАМКАХ КОМПАНИИ HOLY WARP Я ВЫПУСКАЮ ИГРЫ НА UNREAL ENGINE. НОРМАЛЬНЫЕ ТАКИЕ, ОЛДСКУЛЬНЫЕ, БЕЗ КАРНАВАЛИЗМА. В ОСНОВНОМ ДЛЯ IOS, НО БУДУТ И ПОРТЫ. ПОСЛЕДНИЕ ПАРУ-ТРОЙКУ ЛЕТ МЫ С ПАРТНЕРОМ ПО БИЗНЕСУ ДОСТАТОЧНО ПЛОТНО ЗАНИМАЕМСЯ ВОПРОСОМ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ИНВЕСТИЦИЙ ПОД ИГРОВЫЕ ПРОЕКТЫ. А ТАКЖЕ ПЕРИОДИЧЕСКИ ЗАНИМАЕМСЯ АУТСОРСИНГОМ. ЗА ЭТО ВРЕМЯ У МЕНЯ СКОПИЛОСЬ МНОГО НАБЛЮДЕНИЙ: КТО ТАКИЕ ЭТИ ЗАГАДОЧНЫЕ ИНВЕСТОРЫ, ПОД КАКИЕ ИГРЫ МОЖНО В РОССИИ НАЙТИ БЮДЖЕТ И ВОООЩЕ ЧТО ТВОРИТСЯ У НАС В ЭТОЙ ОБЛАСТИ. КРОМЕ ТОГО, ЧТО ЭТО БАРДАК И ПО ЗАПАДНЫМ МЕРКАМ, В ОБЩЕМ-ТО, КАМЕННЫЙ ВЕК.

ЗАКАЗЧИКИ АУТСАЙДЕРСКИЙ АУТСОРС

Эта статья посвящена, в первую очередь, поиску инвестиций – вернее, личным наблюдениям за процессом, личному опыту. Говорить о заказчиках и аутсорсерской работе я не планировал. Но коротко упомянуть об этом необходимо, потому что это дает хорошее представление о том, с чем приходится сталкиваться уже самим инвесторам и почему о «стартаперах» зачастую отзываются в уничижительных терминах – порой вполне заслуженно.

Помимо разработки собственных проектов, мы всегда вполне были открыты для работы на заказ. Например, мы как-то целиком сделали ситибилдер для социальных сетей – я поясню, чтобы понятнее было, о каком типе работы идет речь. Как только ты начинаешь привлекать заказы, то привлекаешь внимание не только потенциальных заказчиков. Но еще и «псевдозаказчиков» – городских сумасшедших.

Собственно, эта категория граждан прямо пересекается с безумными «псевдоразработчиками», навещающими ужас на инвесторов. Тут ты до определенной степени встаешь на его место. Появляются люди, у которых денег или нет, или же есть очень мало, и узнают, сколько будет стоить та или иная услуга. Клинические случаи: «у меня есть идея, давайте вы сделаете игру», с соображениями на тему финансов («если же игра принесет приличный доход, то можно будет поделить 70 на 30 процентов, 70 мне как создателю идеи») и мощным геймдизайном («в игре присутствуют тунели 3 автомобиля на выбор, в них самая особенность, в особенности их уникального аббрейда и функциональности по ходу игры»). В целом, этого добра можно нахлебаться и в редакции любого специализированного издания. Я иногда вспоминаю, что периодически присылали люди в «Страну Игр» 10 лет тому назад (хитом бы-

ла концепция игры про поросенка, убивающего касаток на дне моря). Но тут оно более сфокусированное. Традиционно больше всего доставалось (и достается) компаниям-издателям, одна только почта "1С" – это, наверное, настоящий кладезь такого рода произведений эпистолярного жанра. Менее клинические случаи – это примерно та же аудитория, что ломится к инвесторам. Как бы разработчики, у которых есть как бы идея, но которую они на самом деле мало представляют, как воплотить и сколько вообще это может стоить. В итоге ты обрастаешь невероятными концептами, невероятными сметами, и отличными цитатами, которые иногда складываешь в особую папочку на компьютере. Самый интересный момент с заказчиками – это относится не только к буйнопомешанным, а даже и к вполне вменяемым – почти поголовная проблема с постановкой задач.

Получить внятное ТЗ почти невозможно. Или внятный концепт. Можно получить «описание проекта» на трех листах и вообще не понимать даже в каком жанре игра и для какой платформы! То есть, если мы вдруг начнем сотрудничать, мы вполне можем сделать необходимую документацию и сами, сформулируем задание, в общем. Но очень часто у людей в голове каша, даже вкратце объяснить не могут, что им нужно. И, конечно, смутно представляют, сколько работа стоит. Например, один потенциальный заказчик нам как-то рассказывал, что ему нужно сделать парочку простых приложений для iOS, примерно одного уровня сложности и с похожими бюджетами. Первое действительно было простым, всякие gift cards и прочие дела. Второе оказалось видеоредактором, с системой фильтров, с функцией монтажа и социальным функционалом сбоку. Такой Adobe Premiere в миниатюре.

► Fez. На такую игру в России практически невозможно найти финансирование. Любой непрофильный инвестор покрутит пальцем у виска. Большинство профильных, скорее всего, тоже.



СТРАПОН ДЛЯ СТАРТАПЕРА

Существует мнение, что значительная часть людей, которая ищет инвестиции под игровые проекты, – полные придурки. Не в смысле, что игровые проекты – это плохо. С ними все нормально. С людьми беда. Паноптикум.

Это все абсолютная правда.

Впрочем, это не беда конкретно игровой индустрии. Или даже – если брать шире – IT-индустрии и смежных отраслей. Это, в целом, верно почти для любой сферы деятельности. Стартаперы в массе своей просто конченые, медицинские дебилы. Многие – откровенно душевнобольные. Я тут не утрирую: у людей серьезные проблемы с психическим здоровьем и им не за инвестициями нужно идти, а к врачу. Среди людей «опытных» и – строго говоря, не «стартаперов» – ситуация, конечно, получше. Но тоже, в общем, пейзаж не вызывает особого воодушевления.

Ясное дело, вменяемым людям с вменяемыми проектами это все осложняет жизнь.

Есть и другая сторона медали – и именно об этом мы поговорим в первую очередь: с инвесторами ситуация примерно такая же. То есть люди зачастую стоят друг друга. Особенно на постсоветском пространстве, где, как известно, своя атмосфера.

На все это великолепие наслаивается отдельное недоразумение: не все кто называет себя разработчиками реально разработчики и реально способны выпустить проект. И не все кто называет себя инвесторами, на самом деле ими являются.

Т ПРНС?

Очевидно, что от инвесторов не ожидается особо глубокое понимание игровой индустрии – они не для этого нужны. Ощутимая часть инвесторов слышала об играх краем



Superbrothers: Sword & Sworcery EP может сколько угодно получать награды за арт-дирекшн, но для большинства инвесторов – это одно сплошное уродство. Еще и сделанное за три копейки.



уха, а об индустрии имеют крайне поверхностные знания. Это не проблема. Проблема в другом. Многие из них имеют чрезвычайно искаженное представление о реальном положении дел, причем готовы воинственно отстаивать свою точку зрения. У меня есть ультимативная цитата одного из потенциальных инвесторов, которая иллюстрирует многое, если не все. Цитата невыдуманная, орфография и пунктуация сохранены:

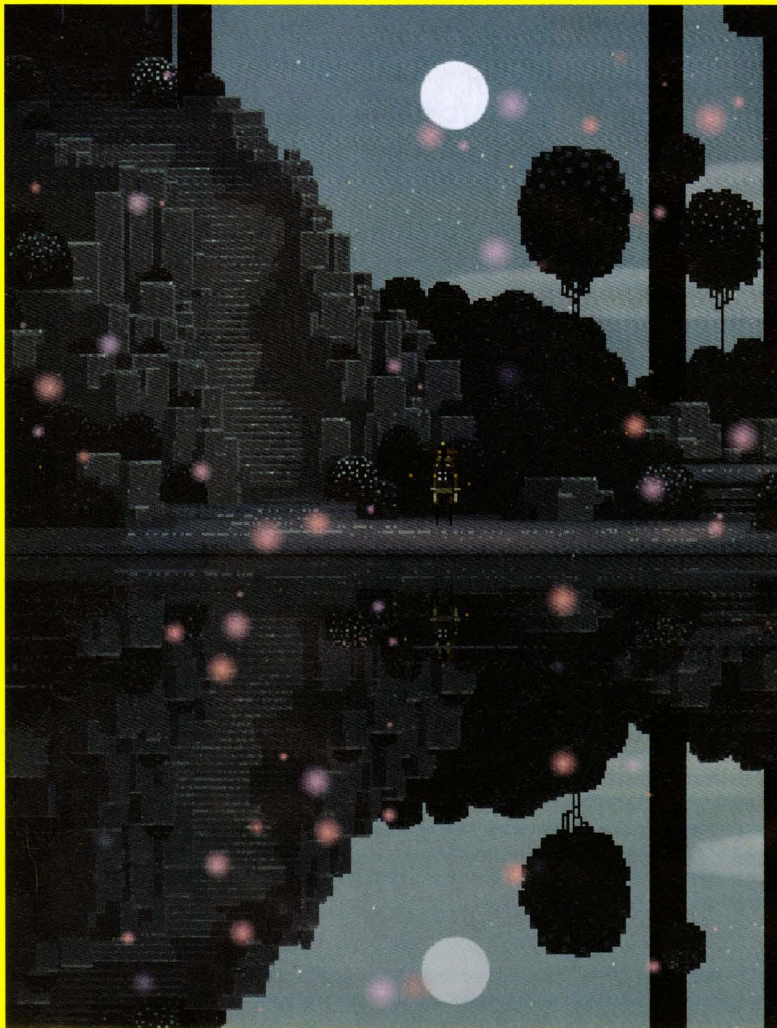
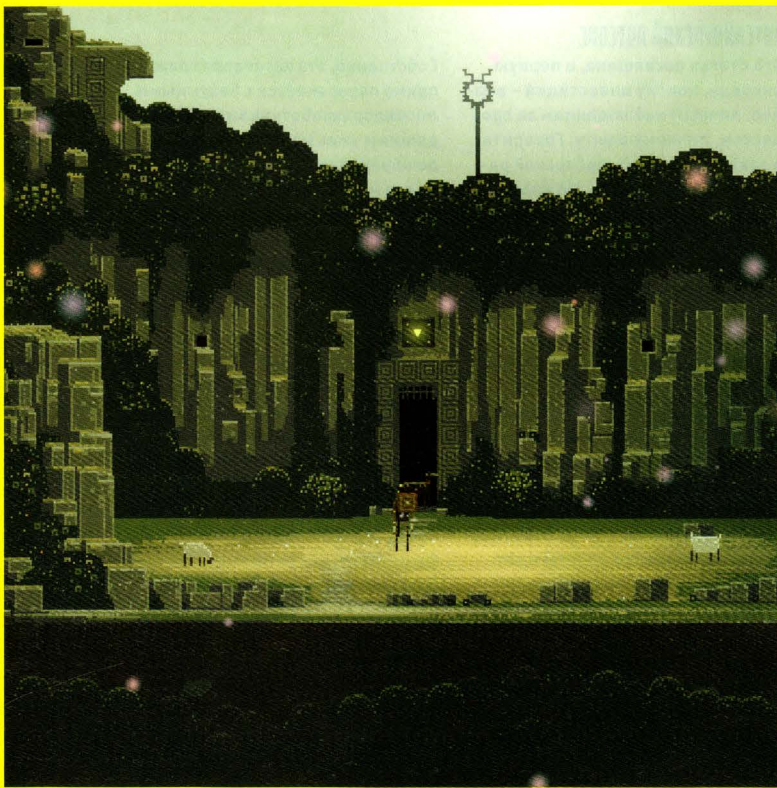
«Знаете, все можно продать. Пример тому "Марио" старая забытая игра, а как только ему в руки сунули автомат и гранаты которыми он растреливает грибы и там ежиков каких то и она опять стала популярна»

Конечно, это самый жир. Конечно, вот такое бывает нечасто. Но оно показывает общую картину. Я еще раз подчеркну – это реальная цитата, это копипаст, я не выдумал ни слова.

Разумеется, в данном конкретном случае диалог невозможен. Во время переговоров можно и нужно объяснять что к чему. Но всему есть предел. Я мог бы сказать пару слов про «забытую игру» Mario. Про автомат. Про грибы. И про ежиков тоже. Но как-то вот смысла в этом нет. И, опять же, очень часто люди воинственны в своем невежестве. Я скажу, что Mario – это суперуспешный игровой сериал, а меня будут убеждать в обратном! В крайнем случае, сообщат, что Mario (или что угодно) не нравится жене. А значит – дрянь. Тоже, в общем-то, реальный случай из практики.

НИНТЕНДА РАЗОРЯЕТСЯ, ВСЕ ПОГИБЛО

Как можно, наверное, догадаться, в таких условиях привлечение инвестиций в любые проекты – не самая тривиальная задача. Я молчу про инвестиции непосредственно в компанию – это другие суммы и мы этим даже и не занимаемся. У тебя может быть 15 лет опыта в индустрии, с



ПЯТИМИНУТКА НАМОРА: ПРЯМАЯ РЕЧЬ ГОВОРИТ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ «ИНВЕСТОР»:

мир танков, типа наш проект у нас в России.. стоит он копейки, популярность высокая, а вот денег он не приносит.

Теперь рассмотрите "проект" игру wargraft, сколько зарабатывает компания в месяц- хотя бы при-

близительно можете подсчитать сами.. это не трудно..

про сайты наши писал, взял просто пример... голд валюта этой игры 1 сайт который ведет операции с голдом в самом начале зарабатывает до 100 т руб – это еще

без раскрутки и вкладывать туда надо поверти одни копейки... то есть создать сайт и все дальше или сами или за Вас.. пример сайта ozon.ru продает голд в месяц более 1 млн руб... (хотя гораздо больше) +еще много на чем в этой игре делаются реальные деньги.

Вы же предлагаете вкладывать в наши проги игры там или еще что-то, мне это не интересно,, т.к. гораздо проще работать в этом направлении другими способами и главное выгоднее...



▲ Journey. Очевидно, что проекты такого типа объективно несут куча рисков, это больше имиджевые игры. Но инвесторы не будут вкладывать деньги по другим причинам: игра ни о чем. Ну и страшенькая еще. Дешево, типа, выглядит.

► Cut the Rope – популярная и модная в наших краях success story. Разработчики ведь из России. Главная беда в том, что большинство не понимает, чем на самом деле хороша игра и очень странно интерпретируют слова создателей проекта о его производстве.

▼ Clash of Clans плотно сидит в чартах Top Grossing на App Store. Поэтому среди инвесторов это сейчас один из самых модных проектов. Они, правда, не думают о том, как такой проект продавать, и не представляют, какой бюджет на все это нужен.

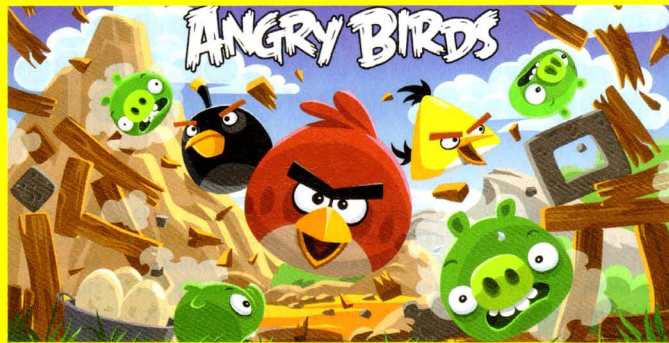


десяток законченных проектов (то есть ты реально можешь сделать игру, а не рассказать о том, что «есть хорошая идея»), нормальный концепт и более чем адекватный бюджет. Тебе расскажут про ежиков, про «я знаю программистов, которые за пять тыщ сделают хорошую игру» и много других поучительных историй. По умолчанию тебя вообще воспринимают так же, как больного на голову шаромыжника-стартапера. Как минимум до личной встречи. Могут воспринимать и хуже, потому что умничаешь много, рассказываешь про непонятные игры и называешь какие-то странные бюджеты. В то время как тут приходил Вася и говорил о простых и понятных вещах: клон Cut the Rope для «Айфона», вместо лягушки котенок, на все нужно \$10 тысяч, сделают за два месяца. Вася, правда, сейчас работает кладовщиком, но он знает человека, похожего на программиста. (Про кладовщика я не придумал, тоже эпизод из практики).

От умалишенных можно отбиться, выделиться из ряда неадекватных студентов – тем более. Сложный момент – это чтобы твоя концепция, твой проект реально был интересен хоть какому-то инвестору. Представление о реальности, как уже говорилось, у людей странное. Мы вот сейчас концентрируемся на iOS-играх не только потому что в этом есть практический смысл. А еще из-за того, что это, наверное, самая привлекательная платформа для инвесторов. О существовании каких-то других платформ они часто или не догадываются, или имеют о них крайне своеобразное представление.

Наверное, многие слышали про легендарную «аналитическую» статью в отечественной неспециализированной прессе: где журналисты-эксперты с высоты своего полета советовали Nintendo срочно бросать заниматься ерундой и выпускать игры для айфончиков. Только это их спасет от





Angry Birds разорвала мозг всем пещерным инвесторам и оправиться они не могут до сих пор. Самое страшное, что игра еще и породила уродливый карго-культ среди разработчиков.

Большинство инвесторов плохо представляют себе, что такое Mario, масштаб явления, и историю видеоигр вообще. У людей наступает шок, если ты начинаешь рассказывать, что разработка современной Mario – это очень сложная задача, нужны особые кадры, это долго, дорого и вообще высший пилотаж.



банкротства. Так они дурью маются, а в App Store – реальные деньги, а не гроши от не нужных никому приставок.

В России это мейнстримовый взгляд на вещи. Примерно в таком ключе думает неспециализированная пресса. Включая многие бизнес-издания. Реальная цитата, важная и актуальная тема: «Есть ли сейчас жизнь за пределами игровых приложений для соцсетей и смартфонов-планшетников?» Оцените постановку вопроса. Очевидно, что почти все потенциальные инвесторы думают абсолютно так же. Так думают даже многие «люди из индустрии». Специфические люди, конечно: с казуальным прошлым (а также настоящим и будущим), социалочки-мобилички, сижу в своем болоте и ничего знать не хочу. Доказывать что-то в большинстве случаев просто бессмысленно. Если ты беседуешь с человеком и – упрощенно говоря – просишь у него деньги, то только на основании этого он, как правило, считает себя экспертом по всему на свете. Человек в своей жизни, возможно, ничем кроме ломбардов не занимался. Но в своих глазах он «доктор всех наук».

С ПЕРЛАМУТРОВЫМИ ПУГОВИЦАМИ

Многие инвесторы могут декларировать, что им хотелось бы видеть какие-то инновационные продукты. Понятно, что на самом деле инновационному не нужны, но как минимум что-то условно-оригинальное (насколько это вообще применимо к играм) люди увидеть хотят. Но это на словах. Сосватать инвестору какую-то неортодоксальную концепцию чудовищно сложно. У нас и так неортодоксальности выше крыши. «Игра в духе Rock n' Roll Racing» – это уже достаточно революционное заявление. Обычно ждут «клон Angry Birds». Или что там модно в этом сезоне. Сейчас это, например, Clash of Clans. Еще чаще инвестор не знает, чего он хочет (в общем, и не должен), но испытывает неосознан-

ное предубеждение ко всему, что считает «ненормальным». У всех ведь свое условно-уникальное видение мира. «Фэнтези – это нишевый сеттинг для онлайн-игр». Хотя кол на голове теши. Переубедить почти всегда невозможно.

В такой ситуации получение финансирования под проект, где действительно можно найти что-то оригинальное – или как минимум продемонстрировать ярко выраженный авторский подход – это что-то из разряда фантастики. Попытка представить инвестору игру уровня Fez закончится провалом.

Применительно к iOS мы с коллегой в шутку обсуждали гипотетическую возможность показать потенциальным инвесторам Superbrothers: Sword & Sworcery EP. И сказать, что это демо-версия нашей игры и мы ищем средства на полноразмерный проект. А потом смотреть на реакцию. Ее можно спрогнозировать. Больше половины скажет, что это полная ерунда, к тому же невероятно уродливая. Все скажут, что проект до такой степени на любителя, что его не купит никто и никогда. И лишь незначительная часть оценит подход – а также оценит бюджет проекта сообразно своим представлениям. Где-то в \$10 тысяч.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Еще одно мощнейшее заблуждение, с которым приходится сталкиваться, это представление людей о том, каким должен быть бюджет игры. По каким-то странным причинам масса народу считает, что специалист с большим опытом работы да еще в сильно перегретой области получает такую же зарплату, как и человек, кричащий в «Макдоналдсе» звонок «Свободная касса!» И обязательно кто-то слышал о персонажах, которые за \$10 тысяч делают игру «как Cut the Rope». Люди искренне не понимают, когда ты говоришь, что это хорошая для своего жанра игра, достаточно непростая в

ПАЯМИНУТКА НОМОРА: ПРЯМАЯ РЕЧЬ ГОВОРИТ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ «ЗАКАЗЧИК»:

Руководство Фонда очень просит Вас разработать игру за процент от поступающих пожертвований. Платежей ожидается много, поскольку у нас серьезное порфолио нашего проекта, стройка еще будет идти 5 лет минимум: сейчас строится маленькая деревянная церковь, затем будут строиться

Большой каменный храм, воскресная школа, административный корпус, потом будет проводится благоустройство территории, ландшафтный дизайн. На все это будут собираться деньги. Оцените перспективу! Если хотите, можно запустить игру на таких условиях, и ежемесячно выпла-

чивать вам энную сумму денег, до тех пор пока мы полностью с вами не рассчитаемся, то есть некая рассрочка или сначала все привлеченные деньги отдаем вам, пока не рассчитаемся. Для вас это должно быть интересно, тем более коды простых игр есть их нужно немного переделать

под нашу концепцию и скомпилировать, тут не нужно изобретать велосипед, и для специалиста вашего уровня мы думаем это не займет много времени и сил. Фонд только раскручивается а церковь строить надо! На сайте фонда выложены новые зимние фоторафии, посмотрите!



разработке (много головоломок) и выдержать такой уровень качества даже за \$100 тысяч сложно. Особенно если рынок перегрет. И, нет, это не «просто нарисовать лягушку». И, нет, «два пьяных программиста за месяц» это не сделают.

Сроки – это вообще отдельная обида инвесторов и псевдоинвесторов на разработчиков. Период безумного разгула контактового трэша – когда некоторое недолгое время можно было выпускать очень быстрые и очень плохие игры – наложил на всех свой отпечаток. С этими заблуждениями бороться можно, но люди испытывают почти физическую боль от осознания, что, как правило, игры не делаются за три месяца. Но вот показать игру, которая будет делаться больше года (или хотя бы около года) сложно. Очень долгий проект. Неинтересно. И где-то здесь обман. Ты можешь объяснять, что традиционно PC-разработчики смотрели на проекты со сроком разработки «до года» как на «или жанровая игра, головоломка какая-то, или полное дерьмо». Тебя поймут. Поймут, что не три месяца, а шесть. Или восемь. Но заикаться про «будем разрабатывать год» лучше не стоит.

Если я скажу, что идеальный проект для «пещерного инвестора» – это вторичная казуалка для iPhone, со сроком разработки в три месяца, то это будет некоторым преувеличением. Но не особенно большим.

Разумеется, во вторичных казуалках с коротким производственным циклом нет ничего плохого. С точки зрения бизнеса, я имею в виду. Но вообще хороша ложка к обеду. Индустрия развивается, рынки меняются. Что хорошо сегодня, не обязательно хорошо завтра. Есть и закономерности. Есть циклы. Но одна только инвесторская (и не только) дезинформированность вперемешку с дезориентированностью приносят свои плоды. Очевидно, например, что мобильные игры медленно дрейфуют в мидкор. Но ты попробуй это объясни. И то что поезд уходит, и что бюджет-

▲ Flock. Мы много говорим о том, под что почти невозможно найти деньги. Вот Flock – это контрпример. Теоретически, такой сеттинг и такой геймплей может выглядеть очень привлекательными для инвесторов. В этом плане проект хорош всем. Кроме бюджета, конечно.

▼ Bastion – не просто хорошая игра, но и самый «рейтинговый» проект для iOS 2012 года, если вы заглянете на Metacritic. Это самое важное: iOS ведь это главная, самая главная платформа, практически единственная. Такие проекты упрощают жизнь разработчикам. До определенной степени. Наверное. Может быть.





ПЯТИМИНУТКА ЮМОРА: ПРЯМАЯ РЕЧЬ ГОВОРИТ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ «ЗАКАЗЧИК»:

Игра позиционируется не просто как «способ убить время», а как симулятор такого вида сельскохозяйственной деятельности, как пчеловодство. Помимо получаемой порции развлечения, после некоторого времяпровождения в игре, игрок будет обладать базовыми знаниями, необходимыми для начала реальной трудовой деятельности на пасеке.

Игроку будет предоставлена возможность развивать своего персонажа в трех основных профессиональных направлениях: пчеловод, плотник и алхимик.

<...>

Предполагается, что в игре будет масса модификаторов на различные породы пчел и типы ульев. К примеру, определенная порода пчел на 10% больше производит воска, но на 5% меньше прополиса по сравнению с базовыми величинами. В то же время в многокорпусном улье выход пыльцы будет выше на 10%, чем в улях-лежаках.

<...>

После «обкатки» в русскоязычных соцсетях возможен (желателен) выход на страны с более развитым пчеловодством – США и Канаду.

▲ Trine, в общем-то, очень успешный сериал. Первая часть разошлась тиражом более 3 миллионов копий. Но инвесторы говорят, что финансовый результат неудовлетворителен.

ты растут, и рынок консолидируется. И что можно и нужно пробовать и так и эдак вместо откровенно отживающих свое сценариев.

У КОЛЬЦА ТРИ КОНЦА

Очевидно, что у любого инвестора есть определенные ожидания относительно проектов. Некоторые, кстати, не понимают, что всегда есть риски, причем еще и рыночные риски, когда от тебя не зависит ничего. Ну, то есть, регулярно можно встретить людей, которые называют себя «венчурными инвесторами», но посреди разговора внезапно начинают говорить про «а давайте все оформим как кредит» или «можно еще квартиру заложить». То есть, я как бы венчурный, но я как бы ломбард. Я как бы рискую, но как бы понарошку. Говорить, что у разработчика рисков обычно как минимум не меньше, чем у инвестора, – это слишком глубокая мысль, редко встречающая понимание.

Так какие же ожидания у инвесторов? «Trine конечно очень навороченная игра. Но я не вижу у нее суперфинансового результата». Это говорит не «псевдоинвестор», а дееспособное лицо, с которым можно иметь дело, очень неглупый человек. Цитата не всеобъемлющая, но – главное – реальная и показательная. Если смотреть шире, то, как мне кажется, это вообще до определенной степени бич постсоветского бизнеса. Огромное количество предпринимателей считают единственно-приемлемым вариантом гигантскую маржинальность или же вообще сверхприбыли.

Понятно, откуда растут ноги. Понятно, что была изрядно вон выходящая ситуация, были 90-е, было первоначальное накопление капитала, распад СССР, вся эта история. Это отдельная тема и развивать ее здесь не имеет смысла. Идея в том, что по сравнению с западными



▲ Многие инвесторы выучили аббревиатуру USP (unique selling point), но плохо понимают, что она обозначает. Как, впрочем, и некоторые разработчики. В итоге разговор часто сводится к следующему. Если ты предлагаешь проект, а на iOS есть от 1 до 5 похожих игр, то «таких игр мало, потому что они никому не нужны». Если их больше 5, то «их слишком много, слишком высокая конкуренция». (Картинка из Into the Dead имеет к этому очень косвенное отношение).

странам, со странами с непрерывной традицией предпринимательства большинство постсоветских людей считают нормой исключительные показатели.

В этом плане IT и, как частный случай, интерактивные развлечения могут выглядеть привлекательно. И выглядят. По делу выглядят. Есть много красивых примеров, когда проекты при небольших вложениях дают очень высокую прибыль. И, пожалуй, шансов на такое развитие событий больше, чем в других отраслях. Это все правда.

**ПЯТИМИНУТКА ЮМОРА: ПРЯМАЯ РЕЧЬ
ГОВОРИТ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ «ЗАКАЗЧИК»:**

ну вообще если в крации, будет одно маленькая локация, на которой будут бегать несколько человечков, каждый будет управляться отдельно игроками. нужно чтобы была хорошая 3D графика вида сверху, ну похожие проекты, я даже не знаю может танки онлайн или гонги на mail.ru, да вот в гонгах

там неплохая графика, но нужно понимать что будет только одна маленькая локация ну и разумеется у каждого игрока будет свой герой которого он будет прокачивать и одевать в вещи. извините если что не так, мне обычно удобней при встрече все рассказать и на листике нарисовать от руки.

Для смеха рассмотрим с точки зрения «инвестора» проект Infinity Blade. Во-первых, он очень дорогой. Неоправданно-дорогой. Все, что стоит больше, чем автомобиль Ford Focus, – дорого. Во-вторых, очень нишевый сеттинг – фэнтези, да еще и странное. В третьих, игра слишком мрачная, аудитория в такое играть не будет. В-четвертых, главный герой – мужик, никто не купит. Кроме того, у жены болят пальцы от свайпов – т.е. это все абсолютно неиграбельно. Еще смешнее разбирать PC-проекты. Это же не мобилочки, «там денег нет».



И это одна из причин (хотя и не главная), почему я всем этим до сих пор занимаюсь. Но это не норма. И нельзя с самого начала закладываясь на то, что «оно сейчас как поперет». Можно надеяться. Предпринимать действия. Но вообще это своеобразная отрасль и случиться может все, что угодно. Но у нас Россия и почти все хотят как минимум «три конца». Это, кстати, старая, докризисная цитата одного из руководителей игровых издательств.

Люди далекие от индустрии обычно имеют свои соображения, на которые наслаивается информационный фон – о нем было подробно сказано выше, про все эти «одна бабка сказала» из непрофильной прессы. На особо недалеких разрушительное воздействие оказывают вещи, вроде художественных фильмов. Скажем, в свое время в финчеровской «Социальной сети» некоторые люди увидели, что можно вложить \$1000 и стать миллиардером. И, собственно, это все, что они там увидели за два часа экранного времени.

ТРУД ОСВОБОЖДАЕТ

Комьюнити игровых разработчиков то и дело пестрят статьями и заметками разной степени упадочности. Все плохо, все потеряно, мы все скоро умрем. Я боюсь, что

у читателей может возникнуть ложное впечатление, что эта статья рассказывает примерно о том же. Поэтому я лишний раз хотел бы подчеркнуть, что это просто наблюдения, личный опыт, описание существующей ситуации и существующих проблем.

Проблемы есть всегда и везде, это часть процесса. Как и преодоление сложностей. Со всем этим приходится жить. Понять по этому поводу иногда, конечно, можно. И про тысячу долларов, делающую тебя миллиардером. Желательно прямо завтра и, чтобы с дивана вставать не приходилось.

Так что, да, у нас, например, появляется все больше и больше вопросов к системе здравоохранения Российской Федерации, но это не повод, забаваться под одеяло и ничего не делать. Это, скорее, забороться по отношению к ситуации по-философски и даже с юмором. К тому же читать «разоблачения», перемежаемые юмористическими вставками, обычно интересно. В смысле, интереснее, чем если бы я рассказал историю (тоже невыдуманную) про инвестора и разработчика, которые после многих лет шишек, синяков и ссадин, дружат семьями и продолжают выпускать игры.

Миллиарда у них, правда, пока нет. **СИ**



ЧЕТВЕРТАЯ ПЛОСКОСТЬ

КАК ДРАМАТУРГИЯ РАБОТАЕТ В ВИДЕОИГРАХ, В КАКОМ НАПРАВЛЕНИИ ОНА ДВИЖЕТСЯ, В ЧЕМ ТУТ ПРОБЛЕМА И КАК ЕЕ РЕШАТЬ

▼ Кажется, нет ничего проще и вообще естественнее для человека, чем рассказать историю. Но это, в целом, довольно сложная наука.



Если вы бываете в Интернете, то могли видеть много смешных споров о том, кто и почему любит игры и за что же их на самом деле надо любить. «Я играю в игры не ради графики, а ради сюжета» — такая подпись отпечатывалась на всех сообщениях некоего активного пользователя одного большого игрового форума. Кто-то с ней не согласился и начал подробно объяснять, почему игры — они на самом деле «про геймплей». Пошла интересная ругань, к ней присоединились еще какие-то прохожие — вы, в общем, и так знаете, как это все происходит. Но вопрос, меж тем, хороший: чего мы ждем от современной видеоигры?

Проблематику можно расширить: чего человек ждет от всех современных медиа? В таком масштабе ответ простой — историй. Это то, что объединяется практически все виды творчества. Истории рассказывают книги, ТВ, кино и даже этот журнал. О том, сколько разных историй множеством способов транслируются в головы людей в мире в эту секунду, лучше даже и не думать. Истории — это одновременно и самое главное развлечение, и самый большой бизнес, и самое великое искусство, и самое массовое средство художественного выражения. Видеоигры в подавляющем большинстве тоже рассказывают истории. Они точно так же, как и любое драматическое произведение, опираются на принципы, сформированные еще Аристотелем. Но в целом отношения с драматургией у видеоигр далеко не простые.

КУЛ СТОРИ, БРО

Любой из вас наверняка хотя бы раз изучал видеоигровой постмортем, смотрел «дневники разработчиков» или читал интервью, где авторы упоминали о том, как они придумали историю игры. Отправной точкой служат самые разные вещи: вдохновились Майклом Манном, вообразили космического детектива, захотели сделать что-нибудь фэнтезийное. Некоторую специфику создают школы геймдизайна и вообще подходы к индустрии: у крупных западных издателей все часто начинается с жанра (в линейку нужен шутер, желательно про современную войну – и сразу понятно, что требуется сочинять), у японских разработчиков – с персонажей (рисуют героя, держа в голове какие-то его качества, потом думают, чем бы он мог заняться, потом – что из этого может получиться). Вариантов, на первый взгляд, много, каждый вроде бы может сработать.

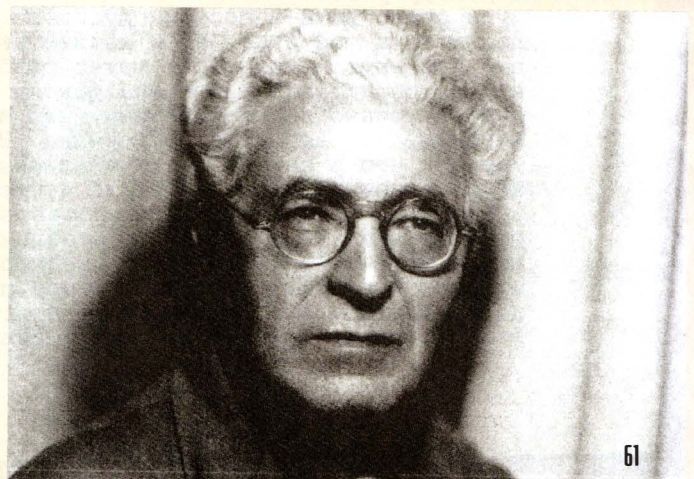
Но в классической драматургии есть вполне четкая последовательность, по которой создается сценарий или пьеса. Сначала ясно формулируется посылка (то, что пытается донести произведение), потом в связке придумываются ключевые персонажи и их основные действия по ходу сюжета (их диктует посылка, без нее ни у героев, ни у событий не будет вектора), потом идет полноценная оркестровка персонажей (создание трехмерных образов), потом задается сеттинг и сопутствующие ему детали, упорядочение событий, позпизодная разбивка, в конце – естественно, написание сцен и диалогов. Тут есть миллиард оговорок и исключений (например, посылка и сеттинг могут быть связаны напрямую, а полная оркестровка героя может понадобиться раньше, чем в голове автора родится хотя бы фабула), но основные положения неизблемы: только посылка может определять героев, только трехмерные герои могут принимать решения, только решения могут влиять на ход сценария. За такую рабочую модель яростно выступал, в частности, известный и влиятельный драматург-теоретик Лайош Эгри, и по его заветам работают сейчас практически все. Хотя, например, автор детективов Джеймс. Н. Фрэй в своем учебнике кажется не столь категоричным: он говорит о том, что началом в создании истории может послужить любая мелочь, хоть цвет шляпы злодея, но, впрочем, после цвета шляпы все равно придется следовать привычной схеме.

Главное из вышесказанного: посылка всегда стоит в центре всего. Это что-то среднее между задачей и сверхзадачей; обычно ее представляют как кусочек кристальной философии. Но не нужно думать, что посылка нужна только серьезным произведениям высоких жанров. Даже у боевика о том, как полицейский убивает всех бандитов, посылка есть: «преступление того не стоит, придет умный парень и накажет тебя». Посылка не обязана быть универсальной истиной (иногда парень не приходит), но это та сторона правды, в которую верит автор. Разумеется, посылка о том, что лучше не совершать зло, потому что добро тебя накажет, самая примитивная, самая общая, в одном учебнике ее шуточно прозвали «посылка номер ноль». Но она есть и она работает.

Прежде чем вы начнете вспоминать, какие посылки вам встречались в играх, помните, что посылка – это не просто то, что происходит в истории, а то, что история сумела вам доказать. Даже если автор подразумевал посылку, но не смог ее донести – посылки нет. Теперь вы легко поймете, что посылок в видеоиграх практически никогда нет, даже до «посылки номер ноль» им часто трудно добраться. Сценарии, которые использует игровая индустрия, все же обычно подчинены жанровым потребностям. Это как в «Бартоне Финке»: нужен пошлый фильм про бойцов – сделаем пошлый фильм про бойцов. Напоминает те времена в кино, когда Луис Майер и Дэвид Селзник держали всю индустрию за яйца. Сценарий может быть грамотно выстроен, хорошо подан и вообще довольно увлекателен (и это прекрасно, мы обычно согласны на такой вариант), но без четко сформулированной посылки он лишается важных драматургических основ.

Драматургические принципы Аристотеля напрямую связаны с эпохой, в которой он жил, когда все происходящее вокруг, в том числе и с богами, объяснялось неумолимой волей судьбы.

Выводы Лайоша Эгри сегодня могут показаться очевидными, но без его теоретических исследований театралом сегодня было бы сложнее.



ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Впрочем, и за пределами посылок в игровых сценариях много проблем. Медиаформат видеоигр вступает в определенные противоречия и с другими догмами классической драматургии. Я выделил две с половиной проблемы, о которых хотел бы поговорить.

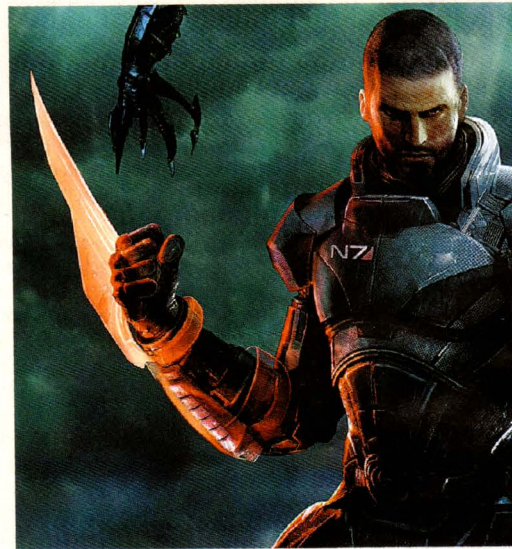
Сначала разберемся с «половиной». Я не посчитал ее полновесной проблемой, потому что в целом она надумана, но все же с ней нужно разобраться. Это проблема экспозиции. Вы, думаю, прекрасно знаете, что история, как правило, состоит из трех актов. Преподаватель сценарного мастерства Сид Филд отстаивал эту древнюю схему так убедительно, что не работать по ней все давно считают глупостью. Всем в школе рассказывали про «завязку-кульминацию-развязку» – почти так оно все и работает. Первый акт завершается поворотным событием, и многие считают, что до этого события все время нужно выделить на экспозицию: подробно рассказывать, кто такие ваши герои, где они живут и чем занимаются. Один из авторов Star Wars: The Force Unleashed рассказывал, как это удобно – делать игру по лицензии: все и так уже знают расстановку сил, лишние пояснения не нужны. Вроде бы выходит, что если игра у вас не по лицензии или не сиквел, экспозиция требует времени. Давайте условно назовем время от самого начала произведения до поворотного момента в конце первого акта «экспозиционным пространством». Но в видеоиграх времени на «экспозиционное пространство» нет, там сразу должно что-то происходить. Проблема?

Не совсем. Как говорил упомянутый уже Эгри (а говорил он это в середине прошлого века), представления об экспозиции как об элементе истории, в ходе которого ничего не происходит, давно устарели. Как и вообще мнение о том, что «экспозиция» – это кусочек истории в самом ее начале. Экспозиция должна растянуться на весь сценарий: мы начинаем узнавать что-то о героях и мире, в котором они живут, когда занавес поднимают, и продолжаем узнавать ровно до того момента, когда занавес опускают. Таким образом, история сразу должна начинаться с действий, иначе герои увязнут в «экспозиционном пространстве» и мало кому будут интересны. И хронометраж произведения тут ни на что не влияет: «Титаник» идет больше трех часов, и вы можете сами посчитать, сколько минут проходит до того момента, когда Ди Каприо выигрывает в карты билет на корабль. Нужен пример из литературы? Сравните первые пять страниц «Мартина Идена» и «Сердец трех» у Джека Лондона. Из видеоигр? Посмотрите, как начинается Kingdom Hearts, а в противовес – как начинается Dragon Quest VIII. В общем, проблема решаема, и видеоигры она затрагивает не больше, чем любые другие медиа.

Первая настоящая проблема игр связана не с первым актом, а со вторым. Второй акт – это само приключение. Когда в жизни героев происходит поворотный момент, начинается их борьба за что-то желанное. Но видеоигры вроде бы целиком состоят из борьбы. Темпоритм игр обычно требует, чтобы второй акт был всепоглощающим и непропорционально большим. Герои все время куда-то идут и кого-то убивают, процесс затягивается и драматургически не развивается. Как это подвести ко второму поворотному пункту, который переведет действие к третьему акту, часто не очень понятно.

Эта проблема действительно дает о себе знать постоянно, но в ней тоже нет ничего нерешаемого. В кино она встречается у приключенческих картин, где второй акт тоже слишком большой и насыщенный. Выход – максимально структурировать внутреннюю динамику второго акта. Это довольно четко сформулировано даже в пособии русского режиссера Александра Митты: вся история делится на три акта, но и каждый акт должен делиться на три акта. А каждый акт внутри акта тоже можно разбить на акты. Структура внутри структуры внутри структуры. И предела такому дроблению нет. Причем подструктуры иногда настолько четко выражены, что акт второго порядка может быть не менее весомым, чем акт первого порядка. Например, сценарный гуру Роберт Макки уверен, что в первой части «Индианы Джонса» семь актов, и именно это позволяет приключениям Форда не превратиться в затянутый экшн-клип.

Наконец, третья проблема образовалась искусственно, ее создали сами разработчики видеоигр. Эта проблема – нелинейность. Многим почему-то кажется, что если концепция видеоигр в принципе позволяет дать игроку возможность выбирать сюжетные направления, то этим совершенно необходимо воспользоваться. Якобы потому что этим выбором видеоигры и лучше кино и всего остального: нелинейность выводит драматургию на новый уровень!



Вместо одной концовки, раскрывающейсылку (которой у игры, впрочем, все равно нет), авторы Mass Effect 3 решили сделать три, каждая из которых драматургически бесполовая.



Когда Ю Судзуки популяризовал QTE, он вряд ли рассчитывал, что они станут пошлой затейкой в любом свободном пространстве между внутренней драматургией и внешней.



Хорошая битва с боссом в хорошей игре – всегда развивающийся конфликт, постепенно достигающий высшей точки.

Только вот если мы вспомним основы драматургии, о которых говорили выше, то быстро поймем, что нелинейность конфликтует с ними на всех уровнях. Как, например, точно сказал когда-то один из моих редакторов, Mass Effect – игра, где тебе в любой момент позволяют поступить хорошо, плохо или как дебилу. Но хорошо оркестрованный персонаж, без которого драма нормально не заработает, не может в любой ситуации поступить как угодно: это разрушит и трехмерность его воплощения, и продиктованный посылкой ход событий. Любая смена вектора, которая в большинстве нелинейных видеоигр происходит нажатием единственной кнопки, в драме требует серьезной подготовки и тщательной проработки. В игре совершенно спокойный и уравновешенный персонаж может внезапно наорать на своего друга по смешной причине, потому что авторы решили, что возможность выбрать такой исход событий – это прикольно. В настоящей драме такой переход требует точной последовательности мостиков: дружба должна превратиться в безразличие, безразличие стать раздражением, и только раздражение обернется гневом. Это простой и грубый пример, к которому можно выписать ряд важных оговорок, но смысл, думаю, понятен. Персонажи с резкими скачками в поведении не могут быть грамотно оркестрованными, плохо оркестрованные персонажи не могут своими действиями раскрывать посылку. Драммы нет, есть набор прикольных сцен и событий.

Это, впрочем, не значит, что все игры с нелинейными элементами совершенно безнадежны. В некоторых из них переходы достаточно плавные, в других варианты развития, между которыми выбирает персонаж, более-менее соответствуют его характеру. Но я сейчас говорю лишь о минимальном уровне. Я не видел ни одной игры, чья драматургия выиграла или хотя бы ничего не потеряла от нелинейности. Нелинейная игра часто страдает от того, что знаменитый преподаватель Уильям Доунс назвал «проблемой Аристотеля». В своем труде «Поэтика» Аристотель еще до нашей эры сформировал основные законы построения драматургии, и даже про акты у него было. Но с одной оговоркой: Аристотель ставил сюжет выше персонажей. Вы, конечно, слышали про такую штуку, как *deus ex machina*: сам термин связан больше с фигурой Эврипида, чем с самим Аристотелем, но драма, описанная Аристотелем, должна была работать именно при помощи «бога из машины». То, что представлял собой герой, к чему они стремятся и какими способами достигают целей, имеет второстепенное значение, в конце всех рассудит рок, судьба, предначертанный свыше исход. Такой принцип оставался более-менее живым вплоть до времен Шекспира. Эгри доказывает главенство характеров над сюжетом именно на примере «Ромео и Джульетты»: будь на месте Ромео трусливый нерешительный герой, не сработала бы и цепочка событий, которая привела к трагической развязке. А значит, посылка «любовь побеждает смерть» осталась бы невысказанной. По сути, видеоигры, где нелинейность приводит к необоснованным мутациям героя, проводят эксперимент Эгри прямо по ходу произведения: героя резко меняют на клона с другим, часто противоположным характером, это запускает какой-то новый набор сцен.. но сюжет почему-то все равно доминирует над объективными обстоятельствами, как и хотел Аристотель. Это не драматургия.

Словом, слушать о том, что видеоиграм лучше бы быть нелинейными, ведь это отличит их от книг и кино, очень смешно. Книжки тоже могут быть нелинейными: вы ведь помните страшилки, где предлагают перейти на стр. 55, если вы вошли в избу ведьмы, или стр. 63, если вы испугались и убежали в лес. Дыра между такой нелинейной книгой и «Преступлением и наказанием» – как между Mass Effect и «Солярисом».

Есть ли какое-то решение у этой проблемы (помимо «отказаться от нелинейности раз и навсегда»)? Вероятно, есть. У признанного классика Джона Фаулза есть прекрасный роман «Любовница французского лейтенанта». Там две концовки. Я не буду рассказывать, как там это устроено и для чего вообще нужно, чтобы не портить впечатление тем, кто роман еще не читал. Но эта книга дает надежду на то, что при определенной посылке, определенных героях, определенных событиях и определенных переходах нелинейность может как-то уживаться с драматургическим фундаментом.



ВНУТРИ

Как видите, у драматургии видеоигр есть серьезные проблемы, даже когда речь идет исключительно о литературном сценарии. Но все, о чем разговор шел выше – ерунда в сравнении с теми сложностями, которые напрямую вроде бы никак не относятся к написанным на бумаге буквам.

В кино есть такая штука, которую можно условно назвать «внутрикадровой драматургией». Ветер яростно качает деревья, искры фи́гачат из-под скрещенных сабель, тучи стучаются над городом. Это такие метафизические столкновения, которые напрямую не относятся к драматургии на бумаге, но помогают ее передаче.

У игр тоже есть внутренняя драматургия. Потому что любая ваша видеоигровая задача – это конфликт, а конфликт – это сердце драмы. Мастер Чиф хочет войти в здание. Путь ему преграждает ковенант-ящер. Ковенант сильный. Такой же сильный, как Мастер Чиф. Он так быстро двигается и так ловко отражает атаки, что кажется еще сильнее. Но в последний момент Мастер Чиф все-таки побеждает, потому что оказался чуточку смекалистее. Это безупречная драматическая перипетия.

Конечно, разработчики давно умеют задавать условия подобным конфликтам, иначе бы просто не появилась такая штука, которую мы называем геймплеем. Проблема в том, что серия таких вот конфликтов, объединенная общими правилами (механикой), создает первородную материю видеоигры, и цепь этих конфликтов тоже должна быть структурирована по законам драмы. И вот здесь возникают сложности.

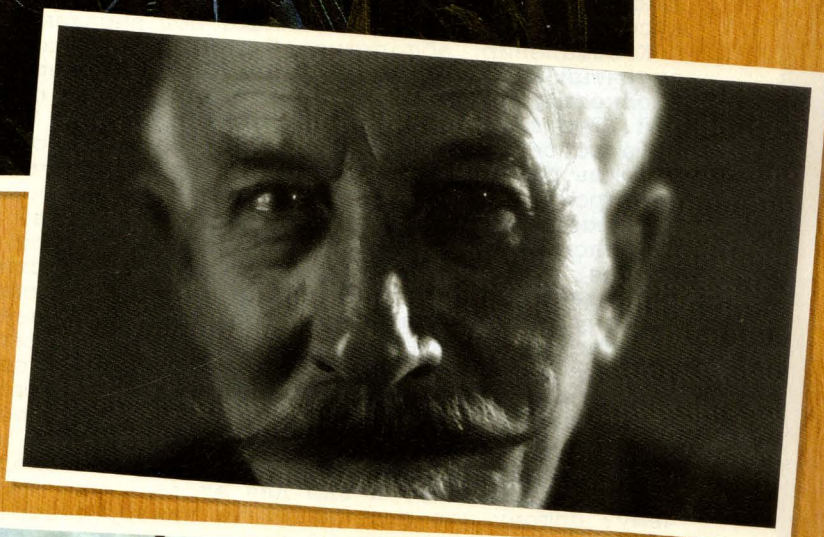
Сегодня классическая цепь геймплейных конфликтов в играх работает снизу вверх. Начинается все легко, заканчивается все сложно. То есть сложность постепенно нарастает. Направление, в общем-то, верное: развитие конфликта заканчивается высшей точкой его проявления. Но драма не развивается по устремившейся вверх диагональной линии. Драма похожа на кардиограмму. Маленькая победа перерастает в новый конфликт, но герой должен успеть насладиться тем, что сумел сократить брешь между желаемой целью и объективными обстоятельствами до того, как эта брешь снова увеличится. Правильный темп, например, удалось нащупать всем частям The Legend of Zelda, где выдержан идеальный баланс между решением проблем и возникновением новых, и не удалось ни в одной части Call of Duty, где конфликт представлен непрекращающейся пыткой. К сожалению, игра про непрекращающуюся пытку все еще больше.

Конечно, интерактивная драматургия напрямую связана с уровнем сложности. Мастер Чиф, который легко может всех расстрелять – это не перипетия, это лишь эффектная иллюстрация. Силы героя и его противников должны быть равны. Но нужно понимать, что первостепенную роль играют обстоятельства этой сложности. Это уже во многом вопрос соприкосновения литературной драматургии и геймплейной, об этом мы поговорим чуть позже. Если коротко: если вы могучий солдат, а конфликтная ситуация образуется тогда, когда вокруг другие могучие солдаты начинают все взрывать, это может быть довольно увлекательно. Но ближе и понятней нам конфликт физика-ядерщика, который сидит за ящиком и считает патроны, думая, как пробраться к лифту, пока по залу прогуливаются несколько спецназовцев. Он знает, что солдаты сильнее его, они лучше подготовлены, и единственный шанс на спасение – изобретательность. Мы не сопереживаем Супермену в тот момент, пока он вертит Землю в обратную сторону. Мы сопереживаем ему тогда, когда он боится пригласить Лоис на свидание.

Художественно выраженный конфликт имеет удивительную способность масштабироваться у нас в голове до того состояния, когда становится близок лично нам. Когда Майкл Корлеоне вынужден убить своего брата Фредо, нам понятен и близок его внутренний конфликт, хотя мы не убивали никого из своих близких. Но хотя бы раз делали им больно, и иногда нам казалось, что это вынужденная мера. Конфликт моментально сжался до нужных пропорций где-то у нас в голове и вызвал нужные эмоции. Но что должно произойти с конфликтом «суперсолдат выступает против суперсолдата, и они упражняются в том, кто быстрее бьет кулаком», чтобы он активировал нужные рычаги где-то внутри нас – не очень понятно. Поэтому мы часто хвалим те игры, где «нужно думать» и часто ругаем те игры, где «нужно лишь метко стрелять».

И в завершение этой темы – забавная мелочь. Аптечки в шутерах были идеальным драматургическим инструментом, которые позволяли точно контролировать темпоритм. Когда вы стоите за стенкой, пополняя здоровье, вы не просто делаете игру легче, вы мгновенно снижаете градус драмы.





▲ Любый разработчик RPG, рассказывая о сценарии, хвастается нелинейностью, даже если не понимает, зачем она вообще ему нужна.

▼ В боевиках Джона Мак-Тирнана больше настоящей драматургии, чем в любой инди-игре о высоком.

► Жорж Мельес – вероятно, первый кинорежиссер, который задумался о том, как объединить то, что написано у него в сценарии, с тем, что снимает его камера.

► Хорошая экспозиция длится на протяжении всего произведения. В большинстве частей Call of Duty ее нет вообще. Что мы знаем обо всех этих персонажах? Ничего.



СИМБИОЗ

Прежде чем мы заговорим о последнем ряде проблем, давайте восстановим в голове хронологию того, как развивались способы изложения драмы. Сначала истории жили исключительно в головах у людей и передавались устно, давайте назовем это нулевой плоскостью драмы. Первая плоскость образовалась тогда, когда историю выразили в тексте – это уже можно считать тем, что мы называем медиапроизведением. Вторая плоскость – инсценировка драмы, театр. И вот здесь возник вопрос о том, какими средствами передать литературный материал на сцене. Эти вопросы решали постановщики. Появился новый посредник между историей и слушателем, который решал проблемы объединения первой плоскости драмы со второй. Заметьте, что материю, из которой состоит вторая плоскость, создают актеры, их слова и действия; постановщик не обязан сам играть в своем спектакле, как не обязан быть и автором пьесы, его цель – соединять. Сто с лишним лет назад появилась третья плоскость, кино. Экранное воплощение инсценировки драматического материала. Все три плоскости должны слиться в единое целое, и для этого нужен уже кинорежиссер.

Вы, конечно, уже поняли, что четвертая плоскость – интерактивность. Но чтобы точно осознать один важный нюанс, давайте представим снятый на камеру спектакль. Вернее, снятый на десять камер-спектакль. Режиссер выбирает правильные ракурсы, операторы держат фокус, идут красивые стыки через длинный микшер. Можем ли мы то, что в итоге окажется на пленке, назвать кино? Конечно, нет. Вроде бы и вторая, и третья плоскости работают, но они никак не соприкасаются. Существуют лишь параллельно друг другу. Получается переданное в иной форме содержание старого вида искусства. Но не новый вид искусства. Нет того, что понимают под выражением «язык кино».

К сожалению, абсолютное большинство видеоигр в этом смысле – прямо как отснятый на камеру спектакль. Геймдизайнер создает материю четвертой плоскости, но она существует параллельно первым трем, без нужных диффузий. Без важных точек соприкосновения эта четвертая плоскость, даже если сама по себе она исполнена профессионально и изобретательно, становится лишь барьером для раскрытия драматургического материала. Проще всего это проиллюстрировать на уже известной вам «посылке номер ноль». Фильм «Крепкий орешек» верно структурирован и как раз работает на такой посылке. Раскрывается она, как это обычно бывает, в финальной схватке героя и злодея. Посылку не удалось бы раскрыть, если бы Брюс Уиллис вошел в помещение и всех убил. Он оголил торс и поднял руки, чтобы показать Алана Рикману, будто безоружен. Только вот заранее прицепил пистолет скотчем к спине. А в нужный момент прострелил бандиту мозги. В общем, все прекрасно, Брюс доказал, что преступление не стоит того, потому что хороший парень все равно обхитрит тебя. Но в игре тот же самый эпизод не способен раскрыть ту же самую посылку, если победная сцена оформлена в виде какого-нибудь QTE (как это часто бывает в Call of Duty, где в момент решающей схватки ваш персонаж бросает в злодея нож или из последних сил стреляет в голову, а вам для этого нужно лишь нажать одну кнопку). Почему? Потому что это снятый на камеру театр. Драматургическое содержание сцены и ее интерактивный элемент никак не связаны. Мы должны сами додуматься до того, что пистолет можно прицепить к спине. И, конечно, это должно быть обставлено как старый PC-квест, где вам нужно лишь соединить три предмета в инвентаре, ситуация должна казаться безвыходной, а предусмотренных вариантов решения – десятки, и все соответствуют посылке и характеру героя (и именно здесь должна работать нелинейность и право принимать решение, а не в том месте, где вас спрашивают, как поступить со старушкой – отрезать ей ноги или перевести через дорогу). Сейчас я, конечно, говорю о какой-то фантастически сложно устроенной видеоигре из будущего, но это именно то направление, которое позволит играм утвердиться как самостоятельному драматическому виду искусства.

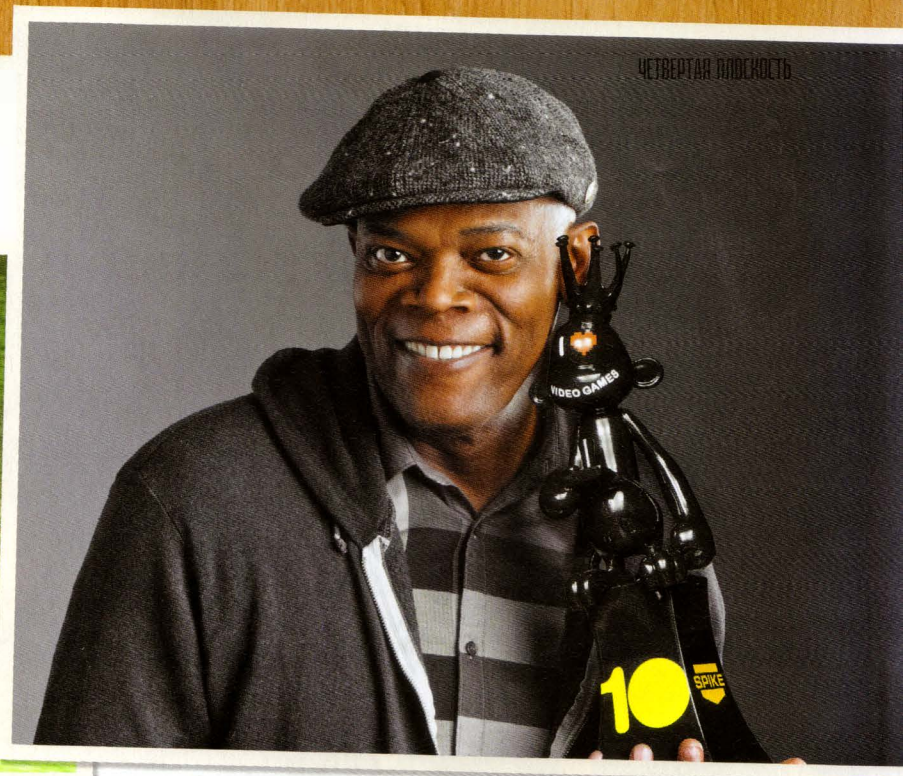
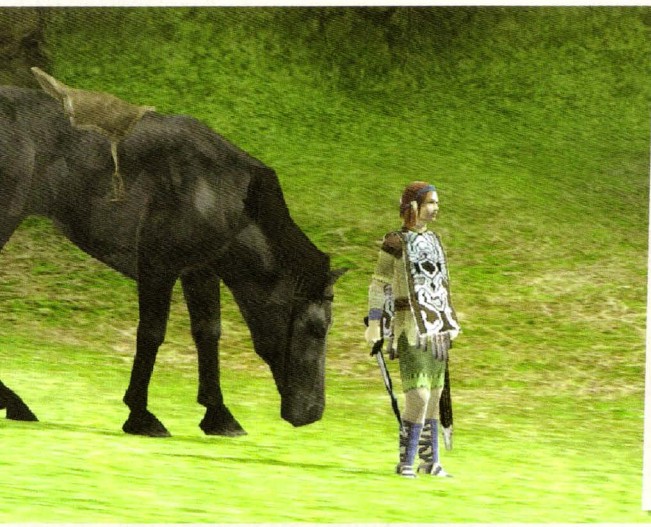
В системе разработки игр не предусмотрен человек, который отвечает за то, чтобы четвертая плоскость идеально стыковалась со всеми остальными, хотя очевидно, что такой человек все-таки нужен. Он может не разрабатывать лично механику игры – как режиссер может не писать сценарий к своим фильмам. Его задача – без искажений донести драматургический заряд до потребителя, проследив за тем, чтобы все плоскости слились в единое целое. Когда это случится, игры будут как искусство. Возможно, мы напишем это на обложке совсем уж большими буквами.

Есть ли такие люди уже сегодня? Есть намеки. Драматические архетипы игр Сигеру Миямото прекрасно стыкуются с его механиками. Опыты Хидео Кодзимы в этом направлении интересны, хоть к литературной части любого выпуска Metal Gear можно убедительно придирается. У первого Half-Life было непревзойденное сочетание внутренней и внешней драматургии. Но больше ничего я вспомнить, увы, не смог.



Драматургия Shadow of the Colossus неточная, аморфная, но ее архетипичные элементы прекрасно стыкуются с механикой.

VGA Awards обычно называют видеоигровым «Оскаром», только вот «Оскар» выдает комиссия из нескольких тысяч академиков, а награды VGA – люди из Интернета.



ЗА ПАРТОЙ

Для большинства поднятых проблем я не предлагаю прямых решений. Я не знаю, как быт с разными игровыми жанрами, что делать в таком случае с открытым миром и какие проблемы возникнут, если вдруг жанров и направлений в индустрии станет больше. Почему не знаю? Потому что у меня мозгов не хватает. Но у кого-то хватит, и важно, чтобы эти люди могли в нужный момент на что-то повлиять. Я написал так много грустных букв не для того, чтобы рассказать как все плохо, а чтобы показать, что жизненно необходимы люди, чьей работой будет сидеть в аудитории и вместе со студентами думать, что и как надо делать. Первые киноинституты и киношколы появились через двадцать с мелочью лет после изобретения кино. Играл уже пятьдесят. А если вести отсчет с ОХО, электронных крестиков-ноликов Александра Дугласа, то шестьдесят. У кино через шестьдесят лет была огромная инфраструктура профессионального образования, влиятельные теоретики и монументальные пособия. У игр сейчас есть единичные факультеты, курсы и спецкурсы, ну и какой-то бессистемный набор книжек. Когда мы узнаем о том, что где-то далеко кто-то за чем-то стал учить игровому дизайну, мы счастливы, воспринимаем это как какое-то достижение. Это смешно. Видеоиграм давно и остро не хватает академичности.

По сути, все современные разработчики учились напрямую у других видеоигр. Без посредников, без должного теоретического анализа. Но объективная реальность всегда порождает какие-то издержки. А идеальные формы, на которых стоит учиться, должны создаваться в стерильных лабораторных условиях. Весь Голливуд работает по формам, сформулированным Филдом и Макки. Сколько фильмов они сделали сами? Ноль.

Как раз Макки, кстати, писал о том, что только владение формой позволяет создать антиформу. Вы должны точно знать, что и в каком месте нужно преломить, чтобы правильно нарушить законы. До экспериментов со структурой драматургии в «Восемь с половиной» Феллини снял работающую по всем канонам «Дорогу». Основоположники «театра абсурда» Беккет и Ионеско поначалу увлекались обычными традиционными пьесами. Владеет ли формой хотя бы один процент инди-разработчиков, главных экспериментаторов нашей индустрии? Не думаю. Лично я искренне считаю, что Braid, главная современная инди-икона, гораздо дальше от искусства, чем Gears of War или там Bayonetta. Долгое время я не мог понять, почему эта игра вызывает у меня такой внутренний протест, пока в рамках подготовки одного материала не поговорил с Джонатаном Блоу. Неожиданно оказалось, что он не любит ни головоломки, ни платформеры. И тогда мне стало понятно, что он не умеет делать ни то, ни другое. Не владеет формой. Его творческим порывом служит исключительно желание все поломать. Думается, большинство инди-авторов, чьи работы многие с придыханием называют большим искусством, мыслят точно так же.

Думаю, никто не будет спорить с тем, что нужно сначала научиться строить, а потом уже думать о том, как все поломать. Индустрия выпустила за полвека невероятное множество самых разных видеоигр, и останавливаться не думает. Это замечательно, осталось только на секунду отвлечься на анализ того, что, как и почему за эти полвека произошло. **СИ**



УЖЕ СКОРО ПРОДОЛЖАЙТЕ

ПОЧЕМУ ОДНИ СИКВЕЛЫ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ДРУГИЕ, И КАКИЕ НУЖНО ДЕЛАТЬ СРОЧНО, ВОТ ПРЯМО СЕЙЧАС.


Отношение к сиквелам в игровой индустрии – очень странное. Геймеры утром требуют у Valve третью Half-Life, финансируют духовное продолжение Road Rash на Kickstarter и подписывают разные смешные петиции о Shenmue, а вечером клянут третью Mass Effect, смеются над попрошайками-геймдизайнерами и жалуется на то, что бюджеты современных игр непомерно раздуты. Издатели, вроде, и любят сиквелы, но иногда одни сериалы закрывают, другие – забывают, а третьи у них как-то сами собой рассасываются в поток жидкого трэша. Иногда принятые решения разумны (хотя могут и не нравиться фанатам), иногда – ошибочны. Капитан сказал бы: издателям нужны деньги, геймерам – хорошие игры. Предсказать успех и качество сиквела куда проще, чем совершенно нового проекта, поэтому анонсы продолжений часто встречают аплодисментами. Однако иногда мнения издателей и геймеров об актуальности сиквела сильно расходятся. Если добавить, что решение о выходе игры нужно принимать за три-четыре года до собственно поступления ее в продажу, удивительно даже,

что число крупных кассовых провалов в нашей индустрии несравнимо ниже, чем у Голливуда. Издатели так же радикально осторожны, как геймеры – радикально безответственны.

Куда понятнее картина становится, если посмотреть не на названия игр, а на их содержание. Call of Duty утомляет не потому, что Activision каждый год выпускает одно и то же, а поскольку на ее поле работает и Electronic Arts с Battlefield и Medal of Honor. Проблема Assassin's Creed – не число игр в цикле, а то, что бегать по крышам практически одним и тем же героем каждый год уже надоело. Отсюда можно сделать логичный вывод: геймеры хотят не столько сиквелы, сколько хорошие игры на интересную им тему, которая пока не приелась. И естественно, что просят они ее у людей, которые уже один раз смогли их порадовать. Например, нужны гонки на мотоциклах, где можно цепью сшибать соперников с трассы? Давайте дадим денег авторам Road Rash. Причем, что характерно, само по себе название даже не так важно, как параллель между старой успешной игрой и новым проектом. Духовное продолжение Eternal Darkness востребовано ничуть не меньше, чем прямо сиквел. Собственно бренд просто обле-

гает коммуникацию (что в условиях Интернета уже не такое большое преимущество). Примерно в том же ключе рассуждают и издатели, возвращаясь к полузабытым брендам. Нельзя сказать, что Pikmin и Luigi's Mansion – это громкие имена, которые гарантированно обеспечат продажи. Но это две сработавшие уже один раз концепции, ниша которых на рынке сейчас не занята, и логично предположить (проверив затем маркетинговыми исследованиями), что геймеры достаточно соскучились, чтобы пойти в магазин за продолжениями.

Легко объяснить и то, почему, например, никто не берется делать третью часть Shenmue. Есть ли в игре тема, которая сейчас недостаточно хорошо раскрыта? Свобода действий и открытый мир? Графика? QTE? История? Из Shenmue выросли целые новые жанры и каноны геймдизайна, поэтому с играми, дающими то же, что и Shenmue, все в порядке. Если же геймерам вдруг хочется ощутить японский (и китайский) колорит, то есть целый сериал Yakuza, плюс еще Sleeping Dogs. Собственно, нестерпимое желание узнать, чем закончилась Shenmue, понятно, но сколько людей оно гложет? Сто тысяч? Уж точно не больше, чем число



ЭТО ИММДЖ

проданных копий оригинала. Другой типичный пример, тоже из эры Dreamcast, – сериал Crazy Taxi. Классно попробовать себя в роли таксиста, который под заводную музыку собирает пассажиров и на скорость развозит их по району, но время показало: это интересно ровно один раз, в одной-единственной игре. Тема уже исчерпана и надолго (если не навсегда). Говоря о сиквелах, невозможно обойти стороной Half-Life 3. Здесь тоже все понятно. С востребованностью игры все в порядке, однако Valve находится в положении, когда имидж важнее, чем прибыль от продажи копий возможного сиквела. Третью часть нельзя сделать плохо или даже хорошо и отлично, она обязана быть безупречной. Поэтому ее выгоднее вообще не делать.

В текстах об играх часто упоминаются термины “дойные коровы”, “выдоить” и так далее. Они взяты не из животноводства, а из маркетинга, а конкретнее – из BCG-матрицы. Суть в том, что любые бизнес-проекты (включая игровые сериалы) можно поделить на четыре группы: трудные дети (низкая доля на перспективном рынке), звезды (высокая доля на перспективном рынке), дойные коровы (высокая доля на неперспективном рынке) и собаки (низкая до-

ля на неперспективном рынке). Грубо говоря, в трудных детей надо инвестировать деньги, звезд – холить и лелеять, дойных коров – выдаивать, а собак – либо пристреливать, либо делать им радикальный перезапуск, превращая в трудных детей (т.е. менять целевую аудиторию и, соответственно, перспективность). Все рассуждения выше о востребованности темы легко переводятся в бизнес-термины. Условно говоря, большинство сериалов (бизнес-проекты) в жанре JRPG (неперспективный рынок) были закрыты из-за невысокой доли рынка (собаки), в то время как Final Fantasy и Dragon Quest остались (дойные коровы, но уже не звезды) и при этом постоянно меняются (онлайновые Final Fantasy XIV и Dragon Quest X – это как раз трудные дети, но уже на перспективном рынке MMO). DmC, Tomb Raider, Ace Combat: Assault Horizon – это все тоже превентивные перезапуски собак, которых издателям хочется превратить в трудных детей, а уже в сиквелах – вновь в звезд. Альтернатива – закрыть проект. Поэтому, кстати, совершенно не стоит удивляться тому, что игра, вроде Mirror's Edge, продалась неплохо, принесла прибыль, но продолжение не делают. Рынок неперспективный с тенденцией к падению? Из-

датели не заинтересованы в том, чтобы как-то выкручиваться, но продолжать выпускать игры на грани рентабельности. Лучше закрыть тему сразу и вернуться к ней лет через десять (как вернулись, например, к Street Fighter).

Что нам со всем этим делать? Помогать издателям узнать о том, что именно вам нравится. Голосовать рублем за игры любимого жанра или на интересную тему – самый эффективный способ. Финансировать проекты на кикстартере – тоже хорошая идея. Наименее полезно подписывать разного рода петиции, но как минимальный вклад – тоже хорошо. Издатели, принимая решения, конечно, думают головой, но везде работают люди, и они могут ошибаться или не знать чего-то. Иначе не было бы так, что Activision зарабатывает миллиарды, а THQ распродает добро и закрывается. Как ни странно, подкидывать идеи геймдизайнерам и продюсерам тоже классно – может быть, вы случайно наведете их на потенциальную золотую жилу (сначала, они, конечно, сто раз все перепроверят). Этот материал – тоже в каком-то смысле набор идей, только для вас (чтобы вы знали, за что можно голосовать и что можно просить). Думаю, в вашей душе обязательно он найдет отклик.

СЕРИАЛ: ZONE OF THE ENDERS

ТЕМА: МЕХИ



Мобильные доспехи или мехи (от боевых роботов отличаются тем, что их пилотирует человек, а не AI) никогда не выходят из моды. И речь не только о Mechwarrior и миллионе аниме-сериалов, вроде Code Geass, Gundam и, скажем, свежего Valvrave. Летом выходит голливудский блокбастер Pacific Rim ("Тихоокеанский рубеж"), мобильные доспехи можно было увидеть, например, в "Аватаре" и Gears of War 3. Мехами не испортить ни одну игру и ни один фильм; другое дело, что хорошего, дорогого экшна уровня Devil May Cry, целиком посвященного мобильным доспехам, мы не видели уже очень давно. Armored Core – симулятор и сделан слишком бюджетно, Front Mission: Evolved – позорное пятно на репутации сериала, а истории по мотивам аниме (Gundam, Macross и иже с ними) не так уж интересны в отрыве от первоисточников.

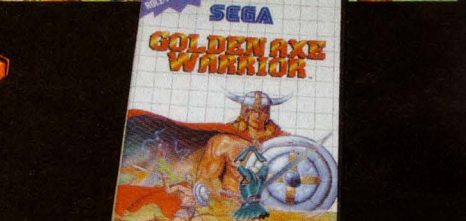
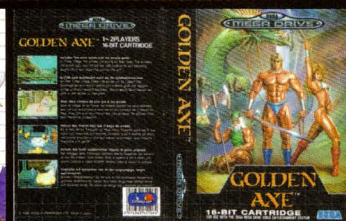
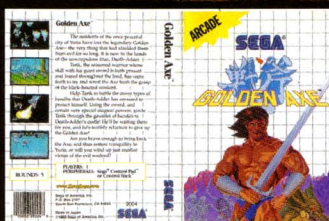
Игра, которая нам нужна, должна быть чертовски похожа на Zone of the Enders: 2nd Runner Хидео Кодзимы. Гигантский человекоподобный мех летает над поверхностью Марса, стреляет из лазерной пушки, блокирует атаки световым щитом, притягивает врагов силовым лучом и разрубает их на куски мечом. Словом, ведет себя как персонаж аниме, но не скован никакими ограничениями (вроде того, что вражеских роботов нельзя убивать до конца, чтобы они могли вернуться в следующем эпизоде), и его способности придуманы именно под игру, а не под психоанализ девочки с большими глазами. Впрочем, Zone of the Enders стал все же основой для целой медиа вселенной из трех игр и двух анимационных сериалов.

Слухи о разработке Zone of the Enders 3 ходили весь жизненный цикл PlayStation 3. Лишь

25 октября 2012 года Хидео Кодзима подтвердил, что проект под кодовым названием Enders Project действительно существует и находится на стадии прототипирования. Продюсер Рёске Торияма и его команда экспериментируют с движком Fox Engine, моделируют роботов по эскизам художников и смотрят, что из этого получается. Однако в мае 2013 года Кодзима сообщил, что проект заморожен (хотя и не отменен окончательно). Судя по всему, с ним произошло то же, что и с Metal Gear Rising: студия Kojima Productions не смогла придумать, как сделать игру интересной. Не помогли делу и негативные отзывы на HD-переиздание первых двух частей. Простой совет Konami: отдайте Enders Project вместе с Fox Engine и артами Йодзи Синкавы студии Platinum Games. У нее все получится.

СЕРИАЛ: **GOLDEN AXE**

ТЕМА: КООПЕРАТИВНЫЙ БЕАТ'ЕМ UP



В далеком детстве Golden Axe был синонимом крутости: играешь за варвара или гнома с топором или девушку-амазонку, мочишь монстров, призываешь на помощь дракона. И еще там можно садиться на динозавров и управлять ими! Эдакая кондовая фэнтези, с мультиплеером и бесконечным потенциалом перепрохождения. Проснулся утром – поиграл. Пришли друзья вечером – поиграл. Вспоминаю сейчас все это и завидую сам себе.

В девяностые жанр сдулся, играть на одном экране с другом стало некруто, и в нулевые что-то отдаленно похожее на beat'em up предлагали только последователи Devil May Cry, иногда называемые слэшерами. Но в них совершенно другое настроение, а игровая механика не подразумевает кооператив. Несмотря на то, что онлайн-мультиплеер шагает по планете.

Шансы на возрождение Golden Axe, кажется, были совершенно пришиблены ужасной Golden Axe: Beast Rider, вышедшей в 2008 году. Разочаровывало все – корявая графика, чудовищная музыка, неудобная камера, плохая боевая система, отсутствие того самого кооперативного мультиплеера (его, впрочем, обещали допилить в сиквеле), всего один игральный персонаж. По сути, Sega предложила нам совершенно левый фэнтезийный экшн, по-модному взрослый и с кровякой, добавила в него отсылку к старым частям игры, не затрагивающих, однако, сути игры. В планах издательства был еще и римейк другого beat'em up из девяностых, Streets of Rage. Судя по утекшему в Сеть ролику, игра началась как раз абсолютно в духе оригинала, и, возможно, это и испугало компанию. Коллеги из Capcom проделали то же самое с Final Fight: Streetwise и облажались.

Проблема с beat'em up – в том, что современные тренды игстроения в жанре противоречат кооперативному мультиплееру. QTE, скриптовые ролики, замедление времени не сочетаются с совместным прохождением, а боевую механику игр, вроде Devil May Cry или Metal Gear Rising пришлось бы радикально переделывать при добавлении второго бойца.

Собственно, что нам надо, так это новая, созданная с нуля, без оглядок на наследство старины глубокой (нельзя кататься на динозаврах – переживем) Golden Axe с варварами и амазонками, которую было бы весело проходить вдвоем. Без глубокого психологизма и сложной жизненной драмы. Просто фэнтези про спасти мир от темного властелина. В 3D. Еще авторам можно взглянуть на Far Cry: Blood Dragon, а потом – на фильм восьмидесятых и бренд "Конан-варвар".

СЕРИАЛ: ONIMUSHA

ТЕМА: САМУРАИ



Что знает о Японии обычный человек, не интересующийся страной? Самураи, ниндзя (о них – отдельно), сакура, суши. Экзотика, но совершенно узнаваемая и интересная даже тем, кто на дух не переносит аниме и Японию современную. Играть в Onimusha может с удовольствием кто угодно, как и читать “Сегуна” Клавелла (или смотреть сериал по мотивам). Дизайн, история, игровая механика – все одновременно и необычно, и совершенно понятно. Причем это касается как первых двух частей, сделанных в духе Resident Evil, так и третьей, больше похожей на Devil May Cry. Onimusha 3 с Жаном Рено и вторжением японских демонов в Париж – вообще одна из величайших игр в истории индустрии. В том числе и потому, что очень хорошо вводит неискушенного геймера в контекст.

В наше время, однако, японская индустрия в кризисе, плюс конкретно тему самураев не то

чтобы оставила – прощелкала клювом. Был, например, сериал Genji от Юсики Окамото: прекрасная первая часть на PlayStation 2 и отвратительная вторая, под старт PlayStation 3 и с гигантским вражеским крабом. Есть нишевый, но очень уж бюджетный и недружелюбный к иностранцам Way of the Samurai. Есть две вещи в себе – сериалы Samurai Warriors и Sengoku Basara. И, наконец, Onimusha, завершившийся Dawn of Dreams. Забавно, что в игре был даже кооперативный мультиплеер (см. пункт про beat'em up), но несколько кривоватый, из-за чего его сделали секретным режимом. В целом с Dawn of Dreams все было в порядке, но она казалась шагом назад по сравнению с третьей частью, да и самураями владельцы PS2 были уже перекормлены.

В последние годы все чаще ходят слухи об анонсе сиквела Onimusha. В принципе, это

вполне возможно. Несмотря на то, что Кейдзи Инафунэ, считающийся отцом-основателем сериала, покинул компанию, в Capcom достаточно людей, знакомых с темой. Продажи старых игр на PlayStation 2 достаточны, чтобы говорить всерьез о перезапуске. Проблема в другом. Чтобы Capcom сделала новую Onimusha, нужно чтобы кто-то из пула режиссеров и продюсеров компании взял на себя инициативу, принес руководство дизайн-документ и сказал: “Я хочу этим заниматься” – тогда проекту почти наверняка дадут зеленый свет. В Capcom все устроено именно так. Наоборот, ситуация, когда кому-то поручают игру, потому что маркетологи просчитали, что самураи сейчас нужны, маловероятна. Так что либа тема неинтересна капкомовским креативщикам, либо они не знают, как сделать новую Onimusha действительно круто.

СЕРИАЛ: ТЕНЧУ И SHINOBI

ТЕМА: НИНДЗЯ



Все в детстве смотрели фильмы про бутафорских ниндзя. Я даже вырезал сюррикены из жести и метал их в елку. А в сознательном возрасте – монтировал GMV-клип на базе роликов из Tenchu и песни из группы “Мельница”. Для нынешних детей ниндзя – это Наруто и его друзья, но на самом деле воин тени – это такой мужчина в черном, бежит по крыше, а за спиной – трупы медленно валяются на землю. Погуглите фотки японских замков – поймете, что при должной сноровке несложно забраться на любые стены, пробраться в покои лорда и оставить ему записку или перерезать горло.

Игры на тему чаще вдохновлены образами ниндзя как супермена, эдакого взрослого На-

руто, который может ловко убить всех людей в пределах досягаемости, даже не прячась. Эталонный сериал Shinobi показывает, как в наше время средневековый убийца может резать катаной мужиков с автоматами. Есть, однако, и альтернатива – Tenchu, где ниндзя показаны правильно, в формате stealth action. Оба сериала сдулись, и обоим нужны современные варианты.

Как ни странно, у темы ниндзя сейчас хорошие перспективы. Во-первых, Metal Gear Rising: Revengeance – как раз игра об одном из них (разве что кибер и без сюррикенов). Райден бегаёт как ниндзя, отбивает пули катаной, рубит врагов на части – все прекрасно, и на той

же механике можно сделать да хотя бы новую Shinobi. Во-вторых, жанр stealth action прекрасно себя чувствует. Авторы Dishonored недавно признались, что поначалу хотели делать игру о средневековой Японии с Корво-ниндзей, но потом решили: недостаточно хорошо знают тему и могут облажаться. Меж тем, совершенно необязательно рассказывать истории о совсем уж аутентичных ниндзя (в отличие от, например, самураев). Фьюжн, клюква, истории о современности, все подойдет, лишь бы чувствовался дух тех самых воинов тени и можно было бегать по стенам, метать сюррикены, рубить врагов катаной, а иногда – поджидать их за углом с кинжалом в руках.

СЕРИАЛ: SKIES OF ARCADIA

ЛЕТАЮЩИЕ КОРАБЛИ



Еще одна универсальная фантазия для детей и взрослых, ведь летающие корабли – почти так же красиво, как котят. Романтика корсаров и первопроходцев, но лишнее измерение дух захватывает еще больше. Корабли летают во многих играх – да хотя бы в сериале Final Fantasy, но чаще всего используются как антураж, да еще средство для передвижения по карте мира. Меж тем, по-настоящему интересно, когда вы действительно чувствуете себя и моряком, и пилотом, и можете лично принять участие в воздушном бою.

Удивительно, но когда речь заходит об играх, тема летающих кораблей хорошо раскрывается только в JRPG. Вернее, в одной из

них – Skies of Arcadia, Dreamcast-эксклюзиве от Sega, портированном на GameCube. В ней есть отдельная механика для сражений в воздухе (с пиратами или, например, флотом враждебной империи), можно высаживаться на летающие острова, совершать открытия, искать сокровища – то есть, заниматься примерно тем же, что и в каких-нибудь “Пиратах Карибского моря”. Воздушные корабли можно найти также в Bahamut Lagoon (впрочем, главное там – все же драконы), Baten Kaitos и Final Fantasy XII, но совершенно в иных масштабах.

Никаких причин игнорировать тему в современных играх я не вижу. Если сиквел Skies

of Arcadia маловероятен, хотя и возможен (команда распущена, но ее остатки работали над Valkyria Chronicles), то новая RPG в западном стиле прямо-таки напрашивается. Условно говоря, как Mass Effect, но с летающими островами вместо планет и воздушным парусником вместо “Нормандии”. Без проблем можно сделать и игру в открытом мире, Skies of Arcadia уже хорошо продвинулась в этом направлении. А если вдруг нужна лицензия – можно взять марсианский цикл Берроуза. Экранизация “Принцессы Марса”, конечно, провалилась, но летающие корабли там были очень классные, и для игры сеттинг подходит идеально.

СЕРИАЛ: COMMAND & CONQUER: GENERALS, WORLD IN CONFLICT

ТЕМА: СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ ТЕХНИКА



Кому как, а мне очень хочется посмотреть на игру, где с толком используется современная (восьмидесятых годов и далее) боевая техника. Причем не как антураж для шутера, а как реальный стратегический инструмент для достижения цели. Условно говоря, я хочу использовать танки Т-90, комплексы ПВО С-300, истребители Су-27 так, как считаю нужным, а не следовать велению скриптов. Поэтому жанр должен быть, скорее, похож на стратегию, хотя возможны варианты. Я отнюдь не прошу симулятор – это слишком уж нишевая штука. Скорее, нужна правдоподобная и одновременно доступная интерпрета-

ция современных концепций ведения войны в формате игры.

Из стратегий прошлых лет наиболее адекватны Command & Conquer: Generals, World in Conflict, плюс еще отечественная Warfare. Достаточно сравнить их, скажем, со StarCraft (недалеко, если честно, ушедшей от орков в космосе): самолеты не висят в воздухе в одной точке (и их боезапас ограничен!), ракеты летят далеко за пределы экрана, есть смысл выстраивать оборону, удерживать позиции, наносить отвлекающие удары. История о том, что вы берете героя, толпу юнитов и идете воевать с героем и толпой чужих юнитов в

середине карты, – это такой привет средним векам, серьезно. Из фантастических RTS куда реалистичнее Total Annihilation, но там все про роботов, что нам не годится. Еще один позитивный пример – сериал Total War (но его механика, к сожалению, годится только для войн XIX века и ранее). Его продажи, к слову, как раз опровергают возможный аргумент о том, что RTS плохо продаются. Да, и хотя стратегию про современность удобнее делать именно на PC, теоретически можно подумать над чем-то, вроде Halo Wars на консолях. Или же над пошаговыми стратегиями в духе Advance Wars на портативках, но чуточку сложнее. **СИ**

SPECIAL

Кеца
Макдональд



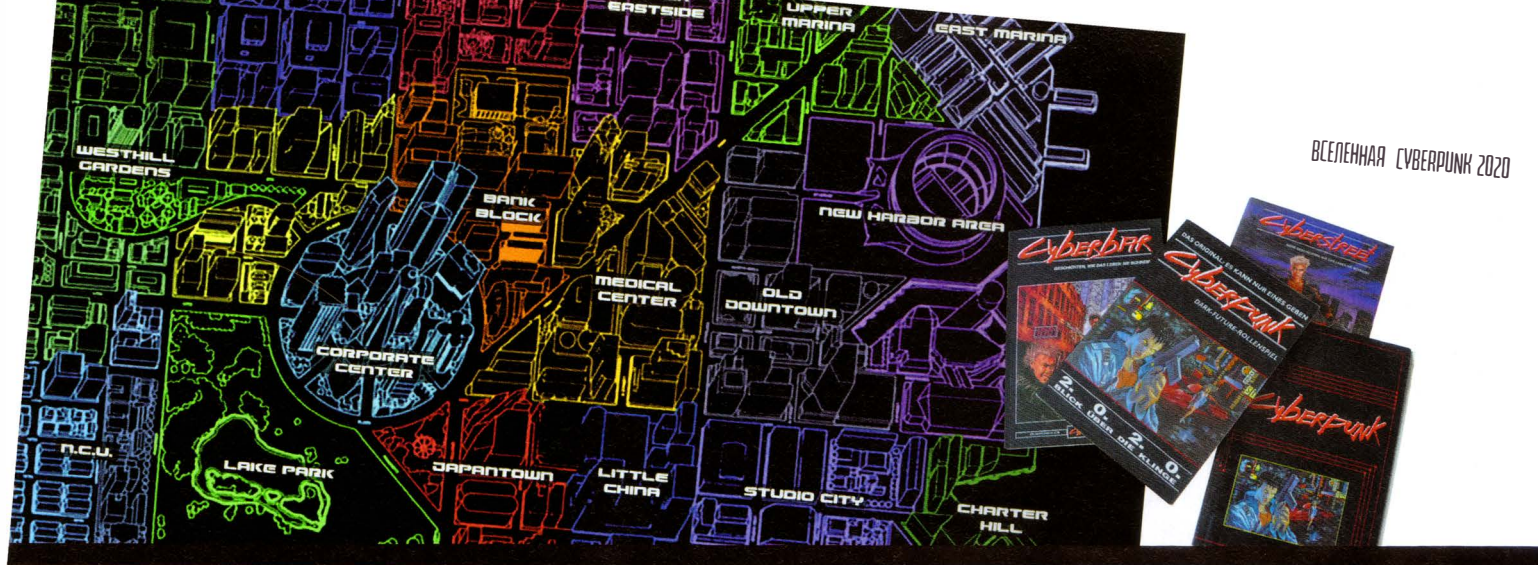
ПУБЛИКУЕТСЯ
С РАЗРЕШЕНИЯ
IGN RUSSIA
[HTTP://RU.IGN.COM](http://ru.ign.com)

Вселенная

cyberpunk 2020

НОВАЯ RPG ОТ CD PROJECT RED, АВТОРОВ «ВЕДЬМАКА», СОЗДАЕТСЯ ПО МОТИВАМ НАСТОЛКИ CYBERPUNK, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ ЧЕРПАЮЩЕЙ ВДОХНОВЕНИЕ В РАБОТАХ ГИБСОНА И СТЕРЛИНГА. АВТОРЫ IGN ПОГОВОРИЛИ С ЧЕЛОВЕКОМ, КОТОРЫЙ БЕРЕЖНО ХРАНИТ ДУХ И СТИЛЬ КИБЕРПАНКА В ЕГО ИСТИННОМ СМЫСЛЕ.





По мнению создателя вселенной Cyberpunk 2020 Майка Пондсмита, большинство игр в жанре киберпанк вовсе не относятся к жанру киберпанк. Это просто шутеры от третьего лица, гонки и экшны в киберпанковском фантике, мрачная эстетика которого никак не дополняет игру, оставаясь поверхностной. «Многие думают, что киберпанк – это просто набор определенных приемов: большие пушки, темные улицы и серьезные парни (неприменно в кожаных плащах), – пишет он в серии прекрасных заметок на сайте Cyberpunk 2077. – Но ядро жанра куда сложнее. Киберпанк рассказывает о том, как обольстительны могут быть коррупция и разложение... На физическом уровне мир не обязан быть грязным и мрачным. Но на психосоциальном даже самая чистая корпорация должна скрывать в недрах мрак и разрушение».

Такой мир прекрасно подходит создателям The Witcher. В понимании CD Projekt RED мир «Ведьмака» полон порока, морального разложения и неопределенности, эгоистичных правителей и убийц-оппортунистов. Если кому и выпадает быть героем, то против воли. Игры сериала The Witcher прекрасно передают мотивы и атмосферу оригинальных книг, не копируя персонажей, сюжеты и ситуации; они без надрыва взрослые и всецело самостоятельны. Если бы мне довелось сочинить вымышленную вселенную, я была бы рада, сделай CD Projekt по ней игру.

Автор «Ведьмака» Анджей Сапковский не слишком-то любит видеоигры (сказать по правде, он терпеть их не может, хоть и высказывался о работе CD Projekt одобрительно), а вот создатель Cyberpunk 2020 Майк Пондсмит прекрасно видит талант студии в разработке интерактивных произведений по вымышленным мирам. В прошлом по серии Cyberpunk уже пытались делать игры, но попытки эти обернулись неудачами; тот факт, что автору вселенной было трудно вновь довериться очередной разработчику, вполне закономерен, говорит директор разработки Матеуш Каник. Но потом Пондсмит приехал в Польшу.

«Сперва он очень боялся, это читалось на лице, – смеется Матеуш. – В прошлом по Cyberpunk пытались делать игры, и они выходили такими плохими, что его пугала возможность очередной неудачи. Но он пришел к нам, познакомился с командой, и мы говорили о видении, идеях, о том, как хотим подойти к адаптации его работы, и уехал он полностью довольным. Думаю, с тех пор всё и наладилось».

CDP начали подумывать о Cyberpunk 2077 еще до выхода The Witcher. Команда никогда

не скрывала своей общей любви к оригинальной настольной RPG, в которую многие из них играли в тогда коммунистической Польше (не трудно догадаться, что это было там редким хобби). Работая над The Witcher, студия придумала много интересных штук, которые были бы неуместны в фэнтезийной RPG, и Cyberpunk стал IP их мечты.

К примеру, в мире Геральта нет места кастомизации. Но в центре всей Cyberpunk 2077 находится сам игрок: ваш стиль и ваша личность во многом повлияют на мир и его реакцию на вас. «Будет несколько опций, позволяющих создать собственный визуальный стиль, а он повлияет на геймплей, сюжет и отношения между персонажами», – объясняет креативный директор Себастьян Степень. «Ваш облик и костюм изменят поведение NPC и повествование», – прибавляет Матеуш. Стиль и облик становятся частью личности созданного вами персонажа и влияют на ход бесед – а следовательно, и на то, как реагирует на вас мир.

«Мы хотим показывать события, а не катсцены и им подобное, – говорит Матеуш. – Для этого придется разработать принципиально новую систему диалогов – этим мы сейчас и занимаемся, будет круто».

Конечно, в мире Cyberpunk очень важны аугменты. Именно они находятся в центре тизера, демонстрирующего, как специальный полицейский отряд зажимает в угол женщину, зашедшую в биомеханических самоулучшениях дальше, чем позволяет режим. Но Cyberpunk 2077 не будет посвящена противостоянию полиции и аугментированных людей; этическое напряжение вокруг этого вопроса (напоминающее о Deus Ex: Human Revolution) окажется на периферии сюжета.

«Этот отряд – просто еще один из крутых элементов игры, – объясняет Себастьян. – У нас было несколько задумок для короткого тизера, и пришлось остановиться на одной. Для этого мира важны аугментация и кибер-технологии, потому они и вошли в тизер. Но история будет не о том, как полиция ловит кибернетических психов. Это побочный сюжет... Главный же окажется скромным. Никакого спасения мира – даже города. Это история про главного героя и его проблемы».

Cyberpunk было не так легко превратить в видеоигру, как может показаться со стороны. В основу многих компьютерных RPG легла механика настольных игр, но она плохо соотносится с задумками CDP. «Механика настольной игры не работает в видеоигре – вышло бы жутко скучно», – говорит Матеуш.

«Основная проблема состоит в том, что оригинальная система основывается на бросках кости, – продолжает он. – Cyberpunk – это

стрельба, экшн и много взрывов. Но видеоигре не подходят кости. Мы хотим больше экшна – хотим систему, позволяющую использовать навыки прямо в бою, а не только пассивно, как в оригинальных мануалах».

Адаптация потребовалась и мифологии игры. Когда сочинялся Cyberpunk 2020, 2020-й год был еще далеко, но за прошедшее время технологии развились, и потому некоторые футуристические штуки из оригинала выглядят теперь довольно нелепо. «Оригинальный Cyberpunk 2020 – в некотором смысле ретро, сегодня в этот мир поверить нельзя, потому что многие технологии его уже превзошли, – кивает Матеуш. – Так что его пришлось изменить с поправкой на современность».

При этом важно было сохранить настроение и атмосферу оригинальной Cyberpunk – мы ведь не хотели просто делать научно-фантастическую игру. Это-то легко. Но нас интересовали именно сильные стороны и атмосфера Cyberpunk. Это непростая задача».

Всё сводится к тому, чтобы не позволить Cyberpunk 2077 попасть в ловушку, где побывало уже много игр: ухватиться за эстетику и слово «киберпанк», забыв о том, что жанр куда глубже. Себастьян надеется, что Cyberpunk 2077 раскроет его в полной мере, не ограничиваясь только стандартными приемами и футуристичным миром, но затрагивая философию жанра со всей ее неопределенностью, коррупцией и индивидуализмом.

«В первую очередь это будет RPG, то есть сюжет станет создавать сам игрок. В Syndicate и других шутерах такого нет, – говорит Себастьян. – Во-вторых, у вас будет возможность создать личность героя. Это очень, очень важно. Стиль, настроение и атмосфера этого мира, чем заняться в баре, что пить, как общаться с людьми, какие реплики выбирать – всё это позволит нам не терять атмосферы Cyberpunk».

«Есть много игр про «кибер», но мало где найдешь «панк», – прибавляет Матеуш. – Мы хотим его вернуть. Наш мир не мрачен и не безнадежен. Это не «Бегущий по лезвию». Это рок-н-ролл».

«Больше похоже на Тарантино», – заключает Себастьян.

CD Projekt не торопится с Cyberpunk 2077. Игра вряд ли доберется до PC раньше 2015 года – пока подтверждения нет, но The Witcher 3 выйдет и на консолях будущего поколения, так что логично ожидать того же и от этой игры. Пока что команда экспериментирует и пробует разные идеи, создает прототипы и обдумывает, включать ли в игру мультиплеер. Но их видение твердо – кажется, оно оформилось еще до того, как CDP взялась за этот проект. На месте Майка Пондсмита я бы в них не сомневалась. **СИ**

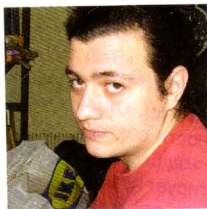


КРУГЛЫЙ СТОЛ



**АЛЕКСАНДР
ЩЕРБАКОВ**

Продюсер,
геймдизайнер,
ведущий «Круглого стола».



**СВЯТОСЛАВ
ТОРИК**

Руководитель игровых
проектов компании Q1.



**АЛЕКСЕЙ
САВЧЕНКО**

Главный продюсер
компании BWF.

ТЕМА ОБСУЖДЕНИЯ:

МОБИЛЬНЫЙ ФРИТУПЛЕЙ

После некоторого перерыва, мы возвращаемся с «Круглым столом». И обсуждать мы будем free-to-play, особенно в контексте мобильных платформ – учитывая, что это самое трендовое направление.

Кроме того, многие игроки высказывают озабоченность бизнес-моделями, которые могут получить распространение в том числе и на консолях. Нужно учитывать, что все участники беседы являются действующими разработчиками free-to-play-проектов.

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

АЩ: Леша Савченко недавно рассказал мне интересную историю. Умелцы подсчитали, сколько нужно денег для того, чтобы пройти фритуплейную игру Real Racing 3 для iOS. Оказалось, что цена вопроса – \$600. Понятно, что поднялись волны негодования, мини-скандалчик – хотя, казалось бы, а чего вы хотели? Откровение какое-то? Собственно, это и является отправной точкой для нашей беседы. Мы говорим о фритуплее и о заблуждениях, связанном с ним. Как со стороны тех, кто его любит, так и с противоположной стороны.

АС: Для начала, я не вижу ничего предосудительного в желании заработать много денег на пользователях. Там есть моральный аспект, но как его не затронь в разговоре о фритуплее, оно все плохо уживается. Понятно, что задача разработчика сделать среду, в которой игроку все нравится и ему будет комфортно оставить максимальное количество денег. Это явление не новое и понятно. Где-то оно оперирует понятиями, что если игроку нравится играть, то ему по ряду причин нравится инвестировать в игру. Но позиционировать фритуплей как «счастье людям» – немножко неправильно. Все это коммерция, все хотят делать бабло. То, что в Real Racing 3 нужно оставить \$600... Ну как, в некоторых играх и побольше можно и нужно! И есть более крутые модели.

СТ: Да, вот буквально вчера в моей игре клиент купил пушечку-нагибалочку за 15 тысяч рублей, то есть за \$500.

АЩ: MMORPG и все эти дела – совсем отдельная тема и какие деньги там крутятся. Очевидно, что у нас у всех есть знакомые, которые вкладывали в MMORPG много. Чтобы далеко за примерами не ходить – у меня есть товарищ, который, если я не ошибаюсь, в RF Online вкатил в свое время в районе \$5 тыс. или даже больше. А когда ему надоело играть, он все распродал на черном рынке и вышел в ноль.

СТ: Да, я такими историями могу завалить.

АЩ: Совершенно верно. Тут же буча поднялась во-многом из-за того, что Real Racing 3 – это явно не MMORPG. Это просто гоночка для айфончика и айпадика. Грубо говоря, ты хочешь поиграть в Need for Speed на планшете, а он тебе говорит, что «я стою \$600». Насколько я понимаю, причина негодования именно в этом.

АС: История еще подана хорошо. Я не помню, где я это прочитал – вместе с комментариями – но почти уверен, что это был какой-то ресурс, вроде Destructoid. Где собираются хардкорные игроки – ко-

торые про то, чтобы купить коробку с игрой. Понятно, что у них все это вызывает негодование.

Но давайте еще на аудиторию смотреть. Фритуплей работает на мобилах, и не только на них, потому что есть сумашедший приток не-игроков. Которые играют по-особому, которые совсем недавно еще ни во что не играли, у них нет консольного опыта и их полностью устраивает модель и экосистема App Store. Выпуская игры на iOS или Android, ты в любом случае столкнешься с некоторым количеством чуваков, которые зайдут к тебе в комменты и напишут что-то из области: «Игра бесплатная, но с in-app purchases, вы злые вымогатели и подонки, горите в аду!» Такие всегда появляются.

По сути история с подсчетом денег в гоночной игре... Она ведь еще и от Electronic Arts. То есть от издателя, которые работают и в ритейле. Хардкорной аудиторией оно, естественно, подано как «это аналогично тому, чтобы купить игру за 600 баксов». Типа. Как бы. Поэтому и такая реакция. Чего-то плохого во всем этом нет. Чего-то хорошего – тоже. Это просто бизнес-модель, которая функционирует в том числе и таким вот образом.

СТ: Основная проблема с точки зрения здравомыслящего человека в том, что f2p паразитирует на психологии индивидуума. Все эти трюки, заманушки, предложения, грамотно расставленные точки давно уже вымеряются людьми на основе и эмпирического опыта, и психологических теорий. Это все не просто так, что «ой, бесплатная игрушечка, дай-ка я заценю», а потом «игра его затянула». Но игра же просто так не затянет. Это же в человеке должно быть что-то такое. И таких людей очень много.

АЩ: Более того, эти люди иногда еще и страшно параноидальны по поводу фритуплея. У нас же были комментарии, кажется, на Touch Arcade. Когда вылезает церт и говорит, что я тут посмотрел – игра-то у вас бесплатная. И там есть ин-аппы. Поэтому я ее качать не буду. Я подожду. Посмотрю, что будут писать люди. Какие будут комментарии. Можно ли играть, не платя ничего. И тогда, может быть, я попробую скачать и посмотреть вашу бесплатную игру. То есть, человек имеет в виду, что «а вдруг меня затянет, ломает меня психологически и я как начну платить!»

СТ: Вообще это хорошо, что есть такие люди, которые понимают, что с ними произойдет.

АС: Если говорить с точки зрения морали, то манипулирование внутри экосистемы игры иногда может пересекать границы. Например, когда речь идет о детских играх. И

в обществе возникает некоторое количество вопросов. В частности, насколько корректно психологически манипулировать детьми. Чтобы они платили деньги. С кредиток родителей. Насколько я понимаю, действенных механизмов ограничений в рамках того же App Store просто нет. И это может быть какой-то проблемой. Но, опять же, было некоторое количество юридических кейсов, когда родители поднимали бучу и им возмещали затраты.

АЩ: Мне кажется, что вся эта история с «психологическим манипулированием» несколько подраздута. Ну то есть, попробуй мной манипулировать таким образом, чтобы я во фритуплейной игре на мобилке заплатил хоть копейку. Ты попробуй!

СТ: Так о том-то и речь, что это не о хардкорщиках. Это не об аудитории консольных игр. Не о «ветеранах индустрии». А об обычном человеке, который не подозревает, что он начал играть во фритуплей, а через два месяца обнаружил, что он уже 500 баксов вложил.

АЩ: Я думаю, что люди, которые не играют в компьютерные игры, они не глупее тех, кто в них играет. Возможно, они даже более психологически устойчивы. Они ничем не хуже нас вами. Нет, может, они и хуже, но нельзя об этом говорить вслух.

АС: Если у тебя есть опыт разнообразных игр, у тебя есть сложившееся мнение. Сознательное или подсознательное: когда-то тратил или тратишь денег на какой-то контент. Если ты во что-то играешь уже хотя бы десять лет, то ты понимаешь, что за \$50 ты можешь получить полноценную, богатую, крутую игру. Играть в нее на PC или на приставке на протяжении, например, месяца. В GTA какую-нибудь. И ты видишь, что это какой-то объем, какой-то фан, который стоит вот такую сумму денег. Если же человек не имеет такого опыта... Возьмем портрет городского офисного менеджера,

ему 30 лет, у него есть какой-то доход, какие-то лишние деньги. В игры он никогда не играл, он купил iPad, качает игру и всего это не понимает. Он видит, что есть какая-то крутая пушка, которая позволит его vanity-фактору срабатывать... Игра дает ему все механизмы, ввиду которых он будет круче, чем другие чуваки. Он ее покупает, например, за \$10. Или за \$50. И он не соизмеряет стоимость этих денег по отношению к контенту, который соизмеряешь ты. Это не вопрос хуже он или лучше. Ему сравнивать не с чем.

АЩ: Ты прав. Но я не думаю, что процент этой абсолютно наивной аудитории сейчас такой большой, как пару-тройку лет назад. Понятно, что мы говорим о молодых сегментах рынка.

СТ: Они растут.

АС: Да, Саш, ты ошибаешься! (смеется)

СТ: Одна простая цифра. В Великобритании с 2011 года по январь 2013 было открыто какое-то количество студий. 77% из них занимаются играми для социалок и мобилок.

АЩ: Это цифра, которая абсолютно неувидительна.

АС: Давайте ближе к корням. Сколько за прошлый год было продано Android-железок? Там же за сотни миллионов. И это все зачастую новые пользователи. Которые купили себе трубку – большинство, чтобы звонить. Но многие из них начнут пользоваться каким-то другим функционалом. Даже если 30%. И они зачастую начнут игры качать. И в основном бесплатные. А конверсия из этих 30% в платящих будет еще процентов 5-10. И это миллионы людей. Они абсолютно свежие. И этот новый приток компенсирует тех, кто наелся и понял.

АЩ: Но они эту механику, возможно, уже видели в социальных сетях. Они, возможно, уже не являются полными «девственниками» для фритуплея.

Вообще Real Racing 3 – очень хорошая игра. Насколько она хорошая, вы можете проголосовать кошельком. Возможно, она действительно хороша как 10 коробок Need for Speed.



АС: Ты прикольно сформулировал! У тебя проскальзывает легкое технократическое презрение к людям, которые платят в играх. Ты упускаешь момент, что многим просто нравится это делать!

АЩ: Мне тоже нравится платить. Я, конечно, жлоб и этого не делаю. Но, в целом, мне нравится. Но смотря за что.

СТ: Они платят за новизну ощущений. Это ты можешь пойти на Steam и на распродаже скупить за \$150 себе развлечений на два года. А они об этом просто не знают. Не умеют. И не хотят. Тем более, что это просто не то. А мобилки – двухкнопочная игра, красивая картинка, плюс еще кривая обучения, с tutorиалами, с плюшками. И ты подсаживаешься.

АС: Все просто и доступно. А потом может сработать фактор комьюнити, за счет виральных каналов, лидербордов и так далее. И ты понимаешь, что в этом сообществе невидимых друзей ты можешь показать, какой ты клевый.

АЩ: Просто аудитория, для которой это все в новинку, ей очень быстро становится все уже не в новинку. И она перестает платить. Это как было с мобильной аудиторией в ее прошлой, доайфоновской итерации.

СТ: Скорее, это можно сравнить с тем, что происходит в социальных играх и с Facebook в целом.

АЩ: Это следующий этап. Просто сначала это было в мобилах. Люди полностью перестали платить. Потому появились социалки. В социалках в определенный момент перестали платить. Сейчас воскрешение мобилек на другом уровне: с Android и App Store. Но рано или поздно оно или придет в мидкор и дальше, либо люди просто перестанут платить и все.

АС: Фритуплей же прогрессирует.

АЩ: Да, конечно. На каждом новом витке эволюции он другой. Естественно. Тут именно вопрос, куда он разовьется. Меняется он постоянно. Что работало год-два назад, уже не работает сейчас. И так было всегда. И так, наверное, всегда и будет.

АС: Естественно, он будет развиваться. И ему есть куда. Есть большой пласт информации из тех же ММО: за что и как люди платят. И, наверное, мобильный фритуплей будет оттуда какие-то моменты подхватывать. Придумаются новые вариации. И будут изучаться. У Rage of Bahamut своя модель. У Clash of Clans – своя. Обе зарабатывают много денег. Обе фритуплей, но делают это по-разному. И это не Temple Run все. И оно не такое простое.

СТ: Clash of Clans – это ж Travian такой? Я к тому, что ничего не меняется. Те же жанры, которые есть

в браузере, завтра они есть и на мобилниках.

АЩ: Они эволюционируют. Но как-то странно. Я был страшно удивлен, когда увидел, что на App Store большим хитом стала игра CSR Racing. Такими играми был забит «Вконтакт», причем в поздние времена – когда уже никто не платил. Причем это реально дурацкие и примитивные гонки. Когда ты «оттюнил» тачку, а потом она сама поехала: супертупой drag racing.

АС: Я читал интервью с чуваками, которые его сделали. Они очень смешно по этому поводу говорят. Типа, думали, что игра провалится и их хаять будут игроки. А она поперла.

АЩ: Я не понимаю, почему. Реально, вконтактская механика из самых дурацких, что можно себе представить

АС: У тебя горе от ума. А людям прикольно, что оно простое. Сидит, айпад взял, встречу ждет, 15 минут проехал и ему хорошо.

АЩ: Это да. И CSR Racing – это эволюция «жанра». Там визуализация, сделали на Unity, красивые трехмерные машинки. Но это о том же. Другой момент: ты вот сказал, что 15 минут человек чего-то ждет, скоротал время. А будет ли он за это платить?

АС: Тут нужно смотреть на игровые сессии. На мобильных устройствах никто по 6-8 часов не шпилит.

Игрок возвращается на короткие сессии. 5-10 минут. Полчаса-час. Зависит от игры. Чем длиннее – тем иначе оно все работает. Короткие сессии, но он возвращается, срабатывает vanity-фактор... Вот ты говоришь «сделали красиво». Люди хотят, чтобы было красиво и просто. Визуализация и презентация для мобильных игр важна.

АЩ: Теперь уже да. На данном этапе развития уже да, очень важна.

АС: Красивая тачка, красивый наворот, который ты купил... И в этом CSR Racing ты тачку видишь близко и по-разному. И вот тебе показывают твою пусечку, в которую ты вложишь 3-5 доллариков, и вот теперь она такая... У мужиков, которые машины любят, у них hard-on на это. Заплатить еще 2-3 бакса за какой-то турбонадув, который тебе красиво поставят на машину и ты будешь на ней красиво кататься – это не то, чтобы проблема.

АЩ: Ты сейчас это описываешь как игру для имбецилов.

АС: Ты, наверное, слишком хорошего мнения о людях в современном обществе. Люди хотят простоты. Мы живем в эпоху перенасыщения. Всем. Будучи городским жителем, ты за относительно небольшие деньги можешь получить практически любой опыт. Зачастую фиговый. И вот у тебя в руках планшетка, которая дает

сотни разных опытов в сотне разных категорий. Почему имбецил? Ты вот когда в игру играешь, – ты для чего это делаешь?

АЩ: Хороший вопрос!

АС: А чувак играет, чтобы расслабиться и не напрягаться. Он хочет убить время. И чтобы ему показали что-то красивое, что-то прикольное и чтобы незадорого можно было этот фан усилить.

АЩ: Это очевидно. Но ты сейчас излагал это в таких терминах, как будто это сидит макака, смотрит на картинку. Макаке очень нравится машинка, ее ничего, кроме машинок и баб не интересует. Макака сидит и надрочивает на трехмерную модель, купленную за 5 долларов. И слюна течет по подбородку.

СТ: Сань, у тебя «Тамагочи» были в детстве?

АЩ: Нет.

СТ: Тогда бы ты понял всю коварную сущность этого явления!

АЩ: Я его понимаю. У меня даже есть свой аналог «Тамагочи»: Football Manager на iPad. Я его отложил, потому что кошмар, это невозможно. Я там сезонов 15-20 отмахал. Или больше.

АС: Давайте не будем сравнивать пикающий кусок пластмассы, который предлагает тебе раз в X времени убирать говно за насравшим несуществующим другом, и сложный стратегический симулятор!

АЩ: Чего там сложного!

АС: Ну да, ну да!

АС: Я люблюю команду Vauxhall Motors выводил в чемпионы Премьер-лиги!

АС: «У меня есть аналог «Тамагочи» – называется Master of Orion 3!» То есть игра, которая любому новому игроку взорвет мозг!

АЩ: Не, третий «Орион» – это другое. Это игра для бухгалтеров.

Днем я сижу в «1С: Бухгалтерии» и «Экселе», а вечером я прихожу домой и опять сижу в «1С: Бухгалтерии» и «Экселе». Но в космосе.

АС: Слава правильно сказал насчет психологически-выверенных моментов. Человек как-то так мыслит, что подсознательно он хочет реализации каких-то своих пунктов. Люди, которые это придумывают, они, скажем прямо, поумнее – чтобы все это собирать и анализировать.

АЩ: Не всегда.

АС: Часто. Это как психология ставок. Если разобраться, почему люди деньги ставят? Потому что человек, в первую очередь, хочет доказать свою правоту. А не потому что он хочет заработать денег. Заработок является индикацией того, что он был прав. А прав он хочет быть для того, чтобы лучше себя почувствовать. И для того чтобы получить какой-то авторитет. А авторитет ему нужен для

внутреннего желания реализации своей власти. А это является внутренней потребностью каждого человека. Вот логика.

АЩ: Или же он просто болеет.

АС: Тут просто нужно смотреть на вещи открытыми глазами.

АЩ: Я смотрю открытыми глазами: я никогда не делал ставок.

АС: У тебя просто другая мотивация.

АЩ: Если следовать тому, как ты все разложил, у меня, наверное, нет этого инстинкта. Я не хочу доказать свою правоту. Я не хочу повелевать клиторам, так сказать.

АС: А чего ты хочешь? Какова «цель твоей жизни»?

АЩ: Ага, «каков смысл вашего существования?»!

СТ: Он сидит в Таиланде, у него там море, пальмы, цветы. А ты его еще спрашиваешь!

АС: Не, ну Саша же игры делает.

«Круглые столы» зачем-то проводит. Есть какая-то потребность реализации каких-то... вещей. Я просто к чему говорю. Если какие-то механизмы в играх не работают на одного человека, то на него, вполне вероятно, сработают какие-то другие механизмы. Вот и все. Если человек не прочит на машины, то он может прочит на какие-то лидерборды. Либо он просто может хотеть убивать время. И доказывать, что он лучше, чем был вчера. Top scores какие-то бить.

АЩ: Что же мне делать, если я хочу доказывать, что я хуже, чем был вчера?

АС: Бухать. И снимать это на камеру. И потом это просматривать. Это всегда работает.

АЩ: Надо про это сделать игру. С лидербордами.

АС: В России пойдет!

АЩ: Будет называться «На дне».

АС: Для «Вконтакта» надо делать. Там аудитория нормальная. Подхватит. И договориться о баннерах с «Тюрягой».

Я вот еще какой момент хотел поднять. Чего ругать фритуплей? Платформ дохрена, бизнес-моделей дохрена. Разработчиков много. Вариаций фритуплея тоже много. Споры о бизнес-моделях – это как споры о платформах. «Что круче: РС или Xbox?» Каждому свое.

АЩ: Тут есть такой интересный ракурс. Появляется куча людей, которые говорят, что фритуплей-механики разжижают миф аудиторией, портят рынок и навязывают черты что. Разрушают классическую модель и заменяют ее симуляром, какой-то невероятной перекошенной механикой.

АС: Мне кажется, это говорят люди, которые оказались в ситуации, когда аудитория размыта, у нее больше выбор. А их вчерашние игры среднего качества в тех тепличных условиях приносили с коробок определенную сумму. А теперь не



▲ Assassin's Creed: Recollection – далеко не просто «промо-проект», как можно было бы подумать. А очень серьезная коллекционная карточная игра.

▼ CSR Racing – вершина эволюции жанра «симулятор скотч-тюнинга для одноклеточных». Шутки шутками, а разработчикам можно только поаплодировать. Причем стоя.



▲ Dead Space 3. Одиннадцать DLC. Что-то стало холодать.

приносят. И им нужно повышать качество. Хочешь заработать на этом рынке? Делай Call of Duty! Он тебе миллиард принесет. Ну как тебе – Activision он миллиард принесет. Сделаешь игру соизмеримую по качеству и успешности – к тебе придет тот же Activision или Warner Bros. и сделает тебе мягкий дружественный acquisition. И будешь работать как внутренняя студия на больших чуваков и делать тоже много денег.

СТ: Последняя тенденция, правда, показывает, что скупать студии уже не так прикольно, как раньше.

АЩ: Некоторые товарищи задвигают мысль, что сейчас вот попрет новое поколение приставок – собственно, некоторые уже даже и вышли. И как бы там резко игры не стали фритуплейными или как бы там не стали все массово проворачивать то, что сделали в Dead Space 3.

АС: Что отчасти игру, возможно, привело к провалу.

АЩ: Я не думаю, что прямо вот оно. И что это прямо вот «провал». И, насколько я понимаю, там все очень мягко было сделано. Да, ты можешь купить пушечку. Да, она тебе немного поломает балансик.

АС: Давайте не только про оружие говорить, но и про одиннадцать DLC!

СТ: Это совсем кошмар.

АС: Психанули! Это же еще и попытка в платной игре продать еще 11 кусков контента. Когда все понимают, что как минимум половина могла бы быть в игре.

АЩ: Тем не менее, люди на полном серьезе рассуждают, что модель «за деньги» работать не будет. И все ломанутся в ин-аппы и фритуплей и оно будет цвести на новом поколении приставок. То есть, я-то вот не понимаю, как оно там может цвести. Где все равно все основные проекты и все эксклюзивы будут, очевидно, коробочными – по-другому не бывает. Но люди вот панику разводят.

СТ: Во-первых, они опоздали. На консолях уже есть фритуплейные игры. И никому они не мешают.

АС: Я со своей стороны вот что сказать могу. Есть некоторые слухи о PlayStation 4. Там есть, судя по всему, определенное количество заложенных механизмов. Очень крутых. Которые выточены на виралку и монетизацию. В том числе это подойдет и под фритуплей – если правильно к ним подойти.

АЩ: На виралку? Это как? Разослать друзьям по PSN?

АС: Там все сильно круче, но все под NDA и подробности никто не скажет. То что Sony объявили, они объявили. Но там есть некоторое количество инновационных вещей. О которых они, я думаю, на E3 будут рассказывать. Сейчас рассказали не все. И еще будут анонсы. То есть, отвечая на вопрос, инфраструктурно там есть под фритуплей вещи. Но я не считаю, что это приведет сплошь к фритуплейной модели.

Наверное, сегмент увеличится, да.

АЩ: И тут во время E3 анонсы: вы должны быть всегда подключены к Сети и еще у нас есть новая версия

PlayStation Home, на это раз инновационная!

АС: Не, после того, как вы заказали диск в Интернете (к которому вы должны быть подключены), вам нужно еще и купить персонажа.

АЩ: Ага, вы можете взять своего персонажа из PlayStation Home и играть им в новый God of War.

АС: В любом случае это сегмент который останется в том или ином виде. Ну и тренды быстро скачут. Мы с Сашей тут тоже недавно беседовали. Главенствующая мысль в ритейле: должен быть мультиплеер, потому что он продлевает срок жизни игры и так далее.

Насколько я понимаю, последний квартал Bioshock Infinite и новый Tomb Raider нещадно обошли Black Ops 2 и Gears of War: Judgement. Я играл во все эти игры и, например, Judgement очень хорош и в сингле. Но тенденция получилась такая, что игры с сильным синглплеером, с сильным нарративом и плотные по прохождению или перепрохождению, без акцента на мультиплеер – они обошли игры с сильным акцентом на мультиплеер. Я это к тому, что пропорции меняются, но есть целый пласт игр, где 8-12 часов прохождения, без мультиплеера, коробка. Потом какие-то DLC. И это никуда не денется. И там есть свой прирост. Небольшой, сильно меньше, чем во фритуплейных играх. Но и железок меньше. А с каким-нибудь iPad 7 все поменяется и, например, премиум-сегмент отождет процентов 20. Почему-то. Никто же не знает, что будет. Да, фритуплей сейчас на коне. Могут появиться и другие вариации, какие-то совсем дикие. Gaikai с абонентской платой. Все очень динамично.

СТ: Я думаю, что со временем подписочная модель станет более востребованной.

АС: Может быть. Зависит от того, что дают за подписку.

СТ: Подписка очень хорошо освобождает от необходимости выбора.

АС: Да. Выбирать никто не любит. Подписка еще хороша тем, что она могла бы учитывать мои интересы в играх, которые я задаю. Если бы какая-то компания организовала телевизионную модель...

СТ: Content on demand.

АС: Да. Если бы мне за \$15 в месяц давали какой-то игровой HBO, куда попадали бы проекты, в которые я буду играть, я бы платил эти \$15, зная, сколько я трачу на игры вообще. Предполагая, что мне будут доступны 20-30 игр и новые будут появляться в момент релиза. Я бы такую модель очень любил. Но нет таких предложения.

СТ: Мне кажется, что Steam как-то собирается это делать. Им проще со всеми издателями договориться.

АС: Лично меня что во фритуплее больше всего раздражает... Есть игры, в которых я, в общем-то, готов платить. И в Shadow Era, и в Assassin's Creed: Recollection я платил. Как в прошлом игрок в Magic the Gathering, я готов платить за какие-то бустеры, за карты. При наличии хорошего мультиплеера. И немного. Я из тех игроков, кто не против занести в месяц \$10-15. Ну и вообще, если подумать, как раз Magic the Gathering оперировала микротранзакциями еще до того, как микротранзакции стали чем-то крутым. И игра тебя разувала.

АЩ: Я в Warstorm как-то тоже был близок к покупке бустеров. Это второй раз, когда я был близок к покупке чего-либо во фритуплейной игре.

АС: У каждого есть что-то, до чего можно достучаться. При этом я вот не готов платить, например, за

«энергию». Я не хочу продлевать игровую сессию, потому что игра не может меня своим казуальным подходом заинтересовать. Я готов платить в MOBA – я играю в Heroes of Order & Chaos. Скажем, за персонажа, которого мне дали попробовать. И если я понимаю, что мне до него очень долго ковылять. Но я не буду платить за «зачочки». Когда еще и матчмейкинг в играх такого типа не обязывает. А кто-то наоборот. Кто-то любит увещаться «зачочками» и конкретно сегодня вечером всем навалить. И писать в чатик транслитом матюки зарубежным игрокам. Он знает, что они его не понимают, но при этом очень хорошо себя чувствуют.

АШ: Я думал, только такие люди и играют в DOTA и MOBA-игры.

АС: Да, таких хватает.

АШ: Вот Леша рассказал, за что он готов платить. А Слава за что готов платить?

СТ: Мне больше всего нравится shareware-модель. Мне она кажется наиболее честной. В shareware ты знаешь, за что ты платишь. Фритуплей – ты не знаешь, сколько тебе надо заплатить, чтобы баблом уравнять свой скилл и получить тот челлендж, который ты хочешь.

АШ: Экстраполируй на те модели, которые сейчас распространены на рынке, ты фактически готов поиграть в лайт-версию. И если что, купить полную.

СТ: Да. С Android, например, я только так и делаю. Мне нравится, что в PlayStation 4, возможно, будет похожая система. Я не знаю, будет она или нет, но подразумевается, что там стриминг-контент. Ты скачиваешь какую-то базовую часть игры, а потом она тебе докачивается. Если это будет в shareware виде, что ты можешь скачать демку, а потом, не сходя с этого места, заплатить и тебе докачают уровни – это круто.

АШ: Я думаю, что инновационность в том, что ты будешь платить за каждый уровень.

СТ: Это уже одиннадцать DLC!

АШ: У нас в игре 50 уровней, добро пожаловать! Купи 40, а 10 бесплат-

но. Если приведешь друзей – скидка. Инновационная виральность. PlayStation 4 теперь исповедует сетевой маркетинг.

АС: Вовлечение во внутреннюю экономику игру, которая объясняет, почему это якобы выгодно. Как цыгане на вокзале. Ты идешь мимо вокзала и все у тебя сбалансировано в жизни. А тут к тебе подбегает цыганка и говорит, что у тебя, вроде, все нормально. Но на тебе проклятье. То есть, фактор, которого ты не знал на этот момент. И все может снова стать нормально если ты сделаешь микроплатеж. Тут такая же тема. Вот тебе 20 строчек кода, они выглядят как вот эта прикольная картинка, они стоят \$10, но вот таймер и оно сейчас \$7 – и это выгодно! И ты такой: секундожку, ребята, давайте разберемся!

СТ: Темы с таймерами тоже хороши. Мне нравится, что во многих местах появляются такие предложения. Я на позапрошлой новогодней распродаже в Steam купил игру, которые я до сих пор еще не прошел.

АС: Я просто о том, что задача хорошего продавца – даже если ты впариваешь какую-то фигню – со всех сторон логически или псевдологически обосновать целесообразность этой покупки. И фритуплей зачастую в этом очень хорош. Если ты разберешь весь этот комплекс, там оказывается, например, что если ты только что проиграл, тебе подсовывается под нос список вещей, который подобраны таким образом, чтобы ты выиграл. И стоит цена, которая, в общем-то, такая же, как и в магазине. Но так как ты на свежаке, «возле кассы выходишь». И тебе говорят, что вот, чувак, «Сникерс». Вот все эти уловки, собранные в правильном месте в правильное время. Вероятность покупки процентов на 50-60 вырастает просто потому что ты «попался».

АШ: В сухом остатке, то есть, фритуплей – это цыганская игровая механика?

СТ: Кстати!

АС: Неплохое определение! Мне фритуплей местами напоминает старый принцип, когда в поездах играют в преферанс по копеечке. Принцип же такой же: ты не совсем понимаешь правила игры, насколько их понимают все участники. Ты не понимаешь, что «по копеечке» – это много, тебя по паровозу пустят. Система оперирует микроплатежами – копеечка же. Но в итоге тебя, конечно, разуют. А если ты попробуешь не дать, чтобы тебя разули: «Нас в вагоне было трое и где-то в тамбуре маячил нож».

АШ: Мне интересно, это история из жизни или как? Ты играл в поезде в преферанс?

АС: Нет, но мне рассказывали – распространенная же штука. Но местами очень похоже на фритуплей. Как говорят те, кто зарабатывает преферансом в поездах: «Без лоха и жизнь плоха». Если человек садится и хочет тратить деньги – он потратит много.

АШ: То есть все фритуплей-механики ты в конце концов смешал с грязью. И пошел делать фритуплей-игры дальше!

СТ: Ну есть же люди, которые ходят к цыганам!

АШ: Кто-то должен сейчас сказать: «Я и сам хожу к цыганам!»

АС: Это же как курение. Ты гарантированно знаешь, что курение плохо для твоего здоровья. И стоимость сигарет растет. И тем не менее ты ходишь и каждый день традишь деньги. Где логика? Ее нет: ты платишь за то, чтобы вредить своему здоровью.

АШ: Вот теперь ты еще и приравнял нас всех к производителям табака.

АС: Нет, я просто хочу сказать, что люди делают много глупостей и у них есть на это полное право.

АШ: И на фритуплей-игры надо вешать стикер, что они вызывают психологическую зависимость? Проконсультируйтесь у врача?

АС: Я даже не знаю, что сказать!

АШ: «Clash of Clans вызывает рак!»

АС: Разжижение мозга. Но людям же не хватает в жизни впечатлений и развлечений. Сидит какой-нибудь чувак, у которого появился iPad и у него нет друзей... Я

понимаю, что это грустно звучит! (смеется)

АШ: Подожди-подожди. Что мы сейчас выяснили? Фритуплей – цыганская механика. Для слабовольных людей. Которые не видели игр. Предрасположены к тому, чтобы ими помыкали. Предрасположены к наркоманской зависимости. И у них нет друзей! Что еще ты расскажешь? (смеется)

АС: Ну хорошо. Многие люди вот валяют в Facebook потому что им не хватает, по большому счету, социализации в жизни. Они хотят социализироваться с большим количеством людей и иметь больше доступа к информации. У них в жизни не хватает впечатлений. Каждая игра в своем роде сообщество, какое-то комьюнити. Это может выражаться по-разному. Где-то лидерборды, где-то чаты, куча разных факторов. Это какой-то микросоциум, где чувак, заплатив каких-то небольших денег, может получить какой-то внутренний авторитет. Его люди уважать будут!

АШ: Но это не относится к большинству фритуплей-игр.

АС: Это относится к играм вообще.

АШ: Хочешь друзей – иди в EVE Online.

АС: Там подписка. Тут вопрос смещается к тому, что честнее: платить подписку и коммититься в игру на каком-то уровне или платить по рублю.

АШ: Или пойти к цыганам и найти друзей там!

АС: Есть и такой вариант!

АШ: Целый табор друзей!

АС: Ходил к цыганам – лошадь украли! Хочешь дружить с цыганами? Заплати лошадь!

СТ: Вход лошадь, выход – две!

АС: Вход лошадь, выход – по копеечке в преферанс.

АШ: Мы, между прочим, так говорим о цыганах, что можно попасть под 282 статью. Мы разжигаем.

СТ: Цыгане – это разве национальность?

АС: И **АШ:** (смех и аплодисменты)

АШ: Такими темпами мы договоримся, что Торику дадут срок за антисемитизм!

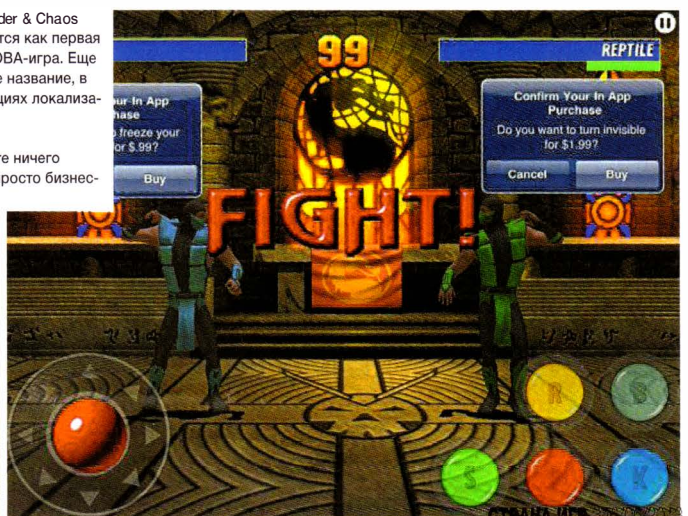
СТ: В Израиль сбегу!

АС: Отличный ход! **СИ**



Heroes of Order & Chaos позиционируется как первая мобильная MOBA-игра. Еще у нее отличное название, в лучших традициях локализаций «Акеллы».

Не подумайте ничего плохого. Это просто бизнес-модель такая!



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 проморгнуть 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

ЭКСКЛЮЗИВ



КАБИНЕТ МИНИСТРОВ СТАРШЕ-
КЛАССНИЦ НАЧАЛ РАБОТУ!

Новая Liberation Maiden

LIBERATION MAIDEN

SINE

PlayStation 3	5pb. / Релиз: 2013 / Цена: неизвестно	
PS3	Жанр: adventure	Мотив: война, научная фантастика
	Сетевые возможности:	
	Дизайн персонажей: Юсиро Кадзэки, дизайн роботов: Ситэро Комаи, разработчик: 5pb., Planet G	Игроков: 1 CERO: ожидается

Шутер Liberation Maiden, созданный Гоити Суда, стал адвенчурой!

©MAGES. /5pb. /Planet G /LEVEL-5

Liberation Maiden

станет приключенческой игрой на PlayStation 3

Советник председателя



Главный герой

Киёто Кайдо

Liberation Maiden, шутер, разработанный Гоити Суда, появится на PlayStation 3 в виде адвенчуры. Над этим работает 5pb., студия, известная по Steins Gate и

ROBOTICS;NOTES. Какую историю нам расскажут? Начнём разбираться в этом с настоящего выпуска, посвящённого миру игры.

Что такое Liberation Maiden?

Это шутер, включённый в Guild 01 – первый релиз в рамках проекта Guild, разработанного для Nintendo 3DS силами Level 5. Сюжет повествует о напряжённых воздушных сражениях,

которые героиня, Сёко Оодзора, ведёт для освобождения своей страны. На момент публикации игра распространяется в цифровом виде через Nintendo eShop и AppStore.

Новый помощник председателя правительства, назначенный на должность президентом Сёко Оодзора. Его родители погибли на войне. Когда ему было пять лет, его, потерявшего сознание, обнаружила сама Оодзора в районе бедствия. Что с ним случилось до этого, он не помнит. Он может читать мысли других людей и становится участником эксперимента по использованию Mystical Dive – способности, позволяющей вторгаться во внутренний мир людей. Киёто проходил испытания в исследовательском центре, но ввиду назначения на должность советника президента и председателя правительства вынужден вернуться в город Каруйдзава. Это становится отправной точкой сюжета игры.

Военный кабинет решается на вторую освободительную войну

Новое правительство полагало, что отвоёванная независимость Японии у Великого Государства, захватившего страну. Однако последнее нанесло неожиданный ответный удар, обзаведясь собственными ВВС, и страна оказалась расколота на две части. В таких условиях начинается вторая освободительная война. Линия фронта проходит между Новой и Западной Япониями, увеличился объём производства освободительных машин. Также начались исследования «освободительных способностей» пилотов этих машин. «Освободительные способности» влияют на характеристики пилотов, оперируя сверхъестественными частицами «мистикалами». Применять эти способности могут только тинейджеры. И именно они, избранные судьбой, входят в состав нового кабинета, а также проправительственных и оппозиционных партий. Один из них, давний знакомый Сёко, Киёто Кайдо, назначается на пост советника президента и председателя правительства. Таким образом, кабинет, включая президента, состоит из военных, и этот военный кабинет объявляет вторую освободительную войну. Однако сохраняются политические интриги, что влияет на положение дел в Новой Японии. Чем же закончится эта война?..



На следующих разворотах – полный состав кабинета министров!

Новая Liberation Maiden

Президент

Военный кабинет,

Шесть девушек, работающих под началом президента-старшеклассницы Сёко Оодзоры. Они – министры военного кабинета, обладающие высокими «освободительными способностями», вступающие в войну с Великим Госу-

дарством в своих освободительных машинах. Какими именно способностями они обладают? Какие сражения ждут их? На этих страницах мы познакомим вас с терминологией и сеттингом игры.



Робот высотой 11 метров, оснащённый специальным противозушным и противоназемным оборудованием. Может трансформироваться в летательный аппарат. Для управления машиной в боевых условиях требуется пилот. Пилотирование осуществляется посредством механизма, похожего на мотоцикл.

KEY WORD

Освободительная машина

Сёко Оодзора

Дочь первого президента Новой Японии Ёкуитиро Оодзоры, второй президент в истории страны. Через сто дней её ждут очередные выборы, но своё переизбрание она фактически обеспечила победой в первой освободительной войне, в которой участвовала в качестве пилота которой участвовала в качестве пилота освобожденной машины «Камуй». Она освобожденная принцесса, ничего не знающая о внешнем мире, и в силу этого её поведение иногда может показаться странным.

Министр юстиции

Тируко Юминами

Серьёзная девушка пятнадцати лет, следящая за исполнением закона. Её девиз: «честность и разумность». За ней также закрепилось прозвище Тиру-Тиру, но ей самой оно не по нраву, она считает его слишком детским.



Секретарь кабинета министров

Ёсино Сакураги

18 лет, одноклассница Сёко и секретарь кабинета министров. Очарована харизмой Сёко. Мистикалы наделили её феноменальной памятью. Официально поддерживала кандидатуру Сёко на президентских выборах. В боях всегда прикрывает президента.

Министр внутренних дел и сообщения

Комико Тамаки

17-летняя красotka, не любящая большие собрания людей. Занимает пост министра внутренних дел и сообщения. Обладает талантом к административным делам, и в свою бытность в средней школе уже занимала государственную должность. Избрана служить на капитанский мостик «Нагата», исполняет роль посредника для парламента.



Новая Liberation Maiden

ВСТУПИВШИЙ В БОЙ С ВЕЛИКИМ ГОСУДАРСТВОМ



Производственная модель
Стандартная модель освободительной машины

Генеральный секретарь агентства по науке и технологиям

Министр обороны

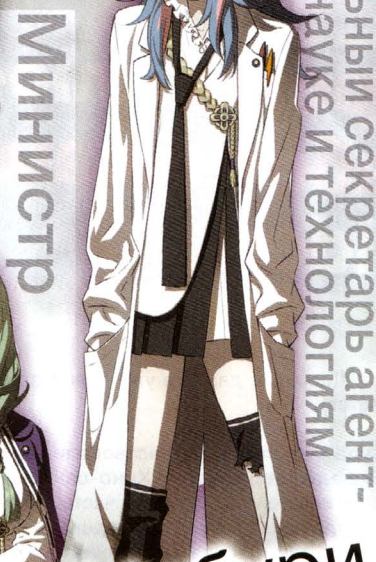


Кагуя Акехоси

Министр иностранных дел



Хидзири Фува



Мибури Анноун

Бесстрашная девушка, которой Сёко очень доверяет. Обладает талантом к военному делу, во время Первой освободительной войны помогала Сёко планировать военные операции и внесла большой вклад в победу. В бою часто руководит захватом стратегических объектов. Известна как руководитель передовых отрядов, пользуется большой популярностью среди населения.

Мягкая и дружелюбная девушка. Поговаривают, что этот 18-летний министр иностранных дел часто вынужден успокаивать других членов кабинета. Пользуется большой популярностью среди юношей благодаря большой груди. В военное время занималась анализом общей ситуации на фронте, о результатах быстро докладывала Сёко.

Эта 17-летняя девушка является внучкой первого исследователя мистикалов, доктора Анноуна, и сейчас продолжает его работу. С сейчас продолжила вместе с дедушкой и родителями в лабораторию, где трудилась наравне со взрослыми. В боях не участвует, оказывая тыловую научную поддержку.



Izanagi Driver в стиле Танго

KEY WORD Освобождающие способности

Люди вбирают из атмосферы мистикалы, энергию божественных зверей, и вновь выпускают её обратно. Чем выше содержание мистикалов, тем благотворнее их влияние. Способности, реагирующие на частицы подобным образом, назвали освобождающими. Правительство тестирует всех, достигших 15-летнего возраста. Среди получивших в результате обследования ранг А много тех, кто, несмотря на свой юный возраст, демонстрирует незаурядные способности мыслителей, учёных и администраторов. Более того, те, кто умеет контролировать потоки энергии божественных зверей, получают лицензию на пилотирование освободительных машин. Правительство Новой Японии назначает либерейторов (способности которых отмечены рангом А), вне зависимости от возраста, на высокие государственные должности. Кстати, Сёко Оодзора стала первой, кто получил по результатам обследования максимальный ранг.

KEY WORD «Нагата»

Боевой корабль, на котором находятся все правительственные учреждения и все важные люди страны. Хотя размеры его и огромны (более трёх километров в длину), он достаточно мобилен, а на борту установлены новейшие защитные системы. Во время Первой освободительной войны он был пришвартован у временной столицы Каруйдзава, где защищал прибывающих беженцев. Кроме того, на борту возникли школы, магазины и жилые сооружения, поэтому сейчас корабль стал больше, чем парламентским судном, он стал городом-кораблём.

KEY WORD Божественные звери

Загадочные тела со сверхвысокой концентрацией энергии, принявшие форму зверей. Во время Первой освободительной войны были вызволены из плена Великого Государства.

KEY WORD Историческое оружие

Огромное оружие, фигурирующее в разных сценах. Оно замаскировано под различные японские исторические достопримечательности, отсюда и название.



Tree Cannon в стиле Ооэдо

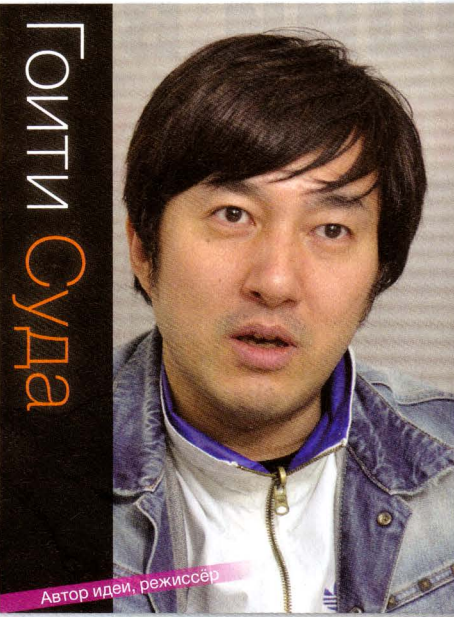
На следующих страницах — интервью с разработчиками!

Новая Liberation Maiden



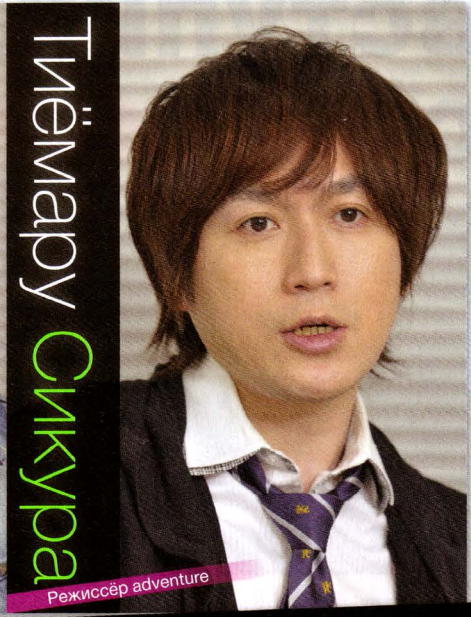
Акиhiro Хино

Исполнительный продюсер Guild01



Гоити Суды

Автор идеи, режиссёр



Тиёмару Сиккура

Режиссёр adventure

Интервью с тремя ключевыми разработчиками Liberation Maiden

Мы собрали разработчиков как Liberation Maiden, так и будущей игры. В редакции «Фамицу» мы взяли интервью у Хино, Суды и Сиккура. О чем будет их новая игра?

Новая Liberation Maiden

— Liberation Maiden – одна из игр, включённых в Guild01 для Nintendo 3DS. Почему вы обратились именно к Суде во время её разработки?

Акиhiro Хино (далее: **Хино**): Потому что он самый непредсказуемый человек в индустрии. Конечно, он такой не один, но он явно в этом отношении лучший. Поэтому мы обратились к нему с просьбой сделать что-то интересное.

Тиёмару Сиккура (далее: **Сиккура**): Действительно, от него так ждёшь чего-нибудь эдакого.

Гоити Суды (далее: **Суды**): Я сказал, что они могут на меня положиться. Кроме того, Хино-сан умеет действовать эффектно: мы с ним случайно пересеклись в LAX (международный аэропорт Лос-Анджелеса), где он рассказал мне про Guild01. Получается, что мы с ним заключили сделку в Лос-Анджелесе. Ну как? Эффектно же?

Сиккура: Если бы я тогда был там, возможно, игра бы с самого начала была авантюрой.

— Ну раз уж запланирована следующая часть Guild, можете сделать предложение Сиккура-сану...

Хино: Да, мы хотим попросить его работать над Guild02.

Сиккура: Правда?! Ну, значит, договоримся обо всём в аэропорту!

Суды: Да ладно, давайте уже прямо здесь (смеётся).

— Суды-сан, что вы почувствовали, когда услышали предложение Хино-сана?

Суды: У нас, геймдизайнеров, часто бывает так, когда приходят хорошие идеи, но игру из них по тем или иным причинам сделать не получается. В итоге у тебя накапливается целая гора таких задумок. Мне было приятно, когда мне предложили работать вместе. Хино-сан сказал, что можно хоть игру про бейсбол, в которой надо было бы просто ловить катчером мячи. Мне это показалось забавным. Такие случаи обычно не выпадают вовсе.

Хино: Конечно, с приглашением разработчика такого уровня, как Суды-сан, бюджет не может не вырасти. Мы, разумеется, это прекрасно понимали, но одновременно хотели попросить его поработать над тайтлом с небольшим бюджетом. В общем, хотели предложить ему возможность поэкспериментировать. Мне казалось, что все творческие люди всегда желают испытывать что-то новое. Мы и попросили его сделать в рамках Guild что-нибудь новое и смелое, и были готовы к тому, что может получиться нечто совсем безумное. (смеётся)

— А получилась Liberation Maiden. Как вам кажется, в чём заключаются достоинства игры?

Хино: Наверное, в бёдрах главной героини, Сёко.

Суды: Ах вот как.

Хино: Они, конечно, привлекают внимание. (смеётся) Нам всегда хотелось сделать что-то подобное, вот мы и решили на этом сфокусироваться (смеётся).

Суды: Вы не про меня сейчас? (смеётся). Впрочем, в эту часть тела **вложили свои чувства многие сотрудники.**

Сиккура: Вы, господа, немного извращенцев напоминаете (смеётся). Было забавно, что, несмотря на довольно безумный сеттинг, команда работала над проектом серьёзно. Мне кажется, в этом и заключается главное достоинство. Когда мне наконец удалось попробовать игру, я был удивлён, насколько детально проработана каждая мелочь. Суды-сан мне потом рассказал, что описанию сеттинга посвящено немало текста. Думаю, **прелесть игры в том, что ты во всём чувствуешь глубину, от первых секунд до проработанности фонов.**

— Вы решили сделать приключенческую игру из-за проработанного сеттинга?

Сиккура: О, вы поняли? На самом деле, да, так оно и было.

Игра, наполнившая «освобождение» новым смыслом

— Хино-сан, что вы подумали, когда вам предложили сделать Liberation Maiden адвенчурой?

Хино: Поскольку ко мне обратился профессионал в своём деле, Сикура-сан, то мне сразу захотелось заняться этим проектом. Также я был очень рад, что мы создали такую игру, над игровым миром которой хотят работать ещё и ещё.

Суда: Хино-сан в своё время сказал, что будет здорово, если из мини-игр Guild однажды выйдет отдельный сильный проект. Я всегда полагал, что у Liberation Maiden есть потенциал выбраться за пределы Guild, стать отдельным брендом, попробовать другие медиаформаты, расширяться и расти. И когда Сикура-сан признался, что он находит игру интересной, я спросил у него, не хочет ли он что-нибудь сделать. Идея adventure-игры оформилась довольно быстро.

— Появился новый главный герой, Киёто Кайдо. Кроме него, в игре много новых красивых девочек.

Сикура: Это всё решил Суда-сан в процессе наших рабочих встреч. **Чем больше девочек в правительстве, тем безумней**, он полагал.

Суда: Без этого же никак не обойтись.

Сикура: Да, это необходимое зло. Необходимое безумие.

— (смеётся) Первая часть повествовала об освобождении страны. Что будем освобождать на этот раз?

Суда: Теперь освобождение не сведется просто к войне за возвращение страны под свой контроль, как это было раньше. В игре нашлось место многим идеям, которые я разработал, работая над оригиналом.

Сикура: Это нашло отражение и в названии, Sin. **Это игра о правде, о душе, о грехах, которые по-английски тоже sin; о самых разных «синах», поэтому мы и назвали игру так.** И мы хотим «высвободить» значение каждого из них.

— Суда-сан, вы выдумали богатый игровой мир. Какой его частью вы больше всего довольны?

Суда: Мне очень нравится оружие, хотя, конечно, освободительные машины и корабль «Нагата» тоже удались. Но оружием я могу гордиться. Оно прекрасно. Это вам не какая-нибудь поделка. Например, в игре будет башня, похожая на радиовышку, мы её недавно закончили. Она называется Tree Cannon в стиле Ооэдо, и она будет пристыковываться к «Нагата».

— Пристыковываться?!

Суда: Да. Это выглядит очень круто. Ещё, мне кажется, поклонники 5pb. оценят то, что в игре будет много вещей, связанных с наукой. Вообще, естествознание становится одним из главных мотивов. Например, ами... анимизм, верно?

Сикура: Да что вы в этом понимаете (смеётся).

Хино: (смеётся)

Сикура: Мы, в общем, затрагиваем различные научные гипотезы и области перспективной науки, это просто Суда-то решил, что это имеет отношение к естествознанию.

Суда: (смеётся). Команда работает над всем этим серьёзно. **Им очень хочется, чтобы игру назвали «естественнонаучным приключением».**

Сикура: Что-то вы привираете (смеётся).

— Кстати, а не думали ли вы развивать бренд в других медиаформах?

Сикура: Хороший вопрос! Всё-таки, **хочется сделать по Liberation Maiden аниме.** Правда, на данный момент это всего лишь желание.

Суда: Я был бы рад этим заняться в таком же составе. Интересно попробовать.

Сикура: В случае с медиа-миксом, мне кажется, всё равно, с чего начинать. Можно с игры, можно с рассказа. Поэтому вдвойне любопытней, что такой микс начался именно с Guild. Я бы сам хотел из всех игр Guild заняться прежде всего Liberation Maiden.

Хино: Да, мне тоже хотелось бы, чтобы Liberation Maiden стала своего рода **пионером и первой прошла этот путь.**

— Итак, напоследок хотелось бы попросить вас сказать пару слов своим поклонникам.

Хино: Liberation Maiden удалась, потому что мы обратились к Суда-сану, одному из гениев нашей индустрии. Теперь же начавшийся таким образом проект пойдёт по пу-

ти, в котором Сикура и его команда являются главными специалистами: он станет adventure-игрой. И как разработчик оригинала, и как простой геймер я с нетерпением жду результата. Когда я собственноручно увидел, на что способны эти господа, я понял, что мне самому можно многому у них поучиться, и я сейчас не шучу. Желаю им успехов!

Сикура: Я был бы рад, если бы моими стараниями после выхода игры появился бы новый медиа-микс. Надеюсь, вам не менее интересно, что же станет с этим брендом, начавшимся с видеоигры.

Суда: Мне кажется, этому проекту очень повезло. Он появился на свет благодаря стараниям Level 5, а вырастет и окрепнет уже с помощью 5pb. Также мне чрезвычайно приятно, что нас поддерживают вот эти два господина. Проект, думаю, удался отчасти и потому, что был создан тремя близкими по духу людьми: у нас и возраст примерно одинаковый, и все мы занимаем примерно одинаковые должности в своих компаниях. **Я приложил руку к сценарию новой игры.** Я давно не работал в этом жанре, но, когда имеешь дело с адвенчурой, писать надо всё-таки немало. Если делаешь экшн, то на сценарий обычно достаточно 2-3 дней, а тут мы всё никак закончить не можем (смеётся).

Сикура: Отчасти потому, что в этот раз мы делаем текстовую адвенчурку.

Суда: Последняя адвенчурка, над которой я работал – Silver Jiken 25-ku, которая вышла семь лет назад. Так что сейчас я пытаюсь вспомнить всё, чему научился тогда. Мне кажется, сценарий мне предстоит писать ещё недели так две...

Сикура: Да ладно? (смеётся)

Суда: Ага, я хочу передвинуть дедлайн на две недели позже. Это, впрочем, значит, что у меня на всё про всё осталось всего две недели, но я уж постараюсь! Рассчитываю на вашу поддержку!



Тиёмару Сикура

Справка

Уполномоченный директор MAGES., занимается планированием серии игр Kagaku Adventure («Научное приключение»). Одарён талантами, помимо всего прочего иногда пишет стихи и музыку.

Гоити Суда

Справка

Гейм-дизайнер, CEO Grasshopper Manufacture. Занимался оригинальной Liberation Maiden. Для новой игры написал часть сценария.

Акихиро Хино

Справка

Разработчик игр, уполномоченный директор Level 5. Пригласил Хино Суду работать над Guild01. Исполнительный продюсер Liberation Maiden.

Состояние разработки

20%

Наконец-то мы можем анонсировать игру! Наша команда с удивительным энтузиазмом работает над игрой. Надеемся, вам понравится!

5pb.

Нисимура, 6-ой отдел разработки

PSYCHO BREAK™

The Evil Within

Psycho Break (The Evil Within)

PlayStation 4 PS4	PlayStation 3 PS3	Bethesda Softworks / Релиз: 2014 / Цена: неизвестно	
Xbox 360 XB360	PC PC	Жанр: Action-adventure	Мотив: Survival Horror
Сетевые возможности:		Игроков: 1	CERO: ожидается
Разработчик: Tango Gameworks; режиссер: Синдзи Миками; продюсер: Масао Кимура			

Первые подробные сведения о свежем хоррор-развлечении от Синдзи Миками, отца Resident Evil и создателя жанра survival horror!



На PlayStation 4 и других консолях следующего поколения

Настоящий survival horror

МИРОВОЙ

©2013 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Developed in association with Tango Gameworks. Psychobreak, Tango, Tango Gameworks, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

Надвигается таинственный враг

Нечто, надвигающееся на игрока в объёмах пламенем здания, – враг? Вместо головы у существа что-то, похожее на сейф, а в руках оно держит гигантский устрашающий молот. И что это за предметы, освещаемые пламенем яростного пожара?



Psycho Break (The Evil Within)

ПРЕДИСЛОВИЕ

В городской психиатрической лечебнице произошёл таинственный инцидент: погибли все, от пациентов до врачей. Полиция оцепила здание и направила внутрь оперативников, но связь с ними неожиданно прервалась. Когда на место происшествия прибыл следователь Себастьян с напарником Джозефом и помощницей Кид, в лечебнице царил странная тишина...

от Синдзи Миками

ЭКСКЛЮЗИВ!

В апреле 2012-го года Миками объявил о разработке нового survival horror. Наконец-то стали известны все подробности. Эта игра – The Evil Within, о которой мы и расскажем вам на этих страницах. Что же это за «истинный хоррор», разрабатываемый Миками, мастером страха? Давайте посмотрим поближе в этой первой в мире публикации, которую дополняет интервью с самим Миками.

Себастьян Кастеянос

Главный герой игры. Талантливый и опытный следователь, полагающийся как на интуицию, так и на анализ конкретных фактов. Он успешно раскрывает дела, но подчас ради успеха может и преступить границы дозволенного, поэтому на его счету – и награды, и выговоры. Себастьян занимался расследованием дела о серийном исчезновении людей, но оно было внезапно закрыто по приказу начальства.



Psycho Break (The Evil Within)



Кид (Джули Кидман)

Девушка-следователь, которую недавно перевели в отдел Себастьяна. Отправившись вместе с ним и Джозефом к психлечебнице, она оказывается втянутой в ряд странных происшествий.



Нападёт такой

Джозеф Ода

Следователь, давно работающий вместе с Себастьяном. Крайне прагматичен, немногословен. Он также обходителен и учтив, и иногда ему приходится сдерживать буйного Себастьяна. Они как по характеру, так и по интересам полностью противоположны, но в паре работают, тем не менее, хорошо.

Персонажи

На этих страницах мы представим вам главных действующих лиц игры. Они – всего лишь обычные следователи, направившиеся на место происшествия. Но в итоге их затягивает в какую-то параллельную реаль-

ность. Почему они тут? Что это вообще за место такое? События развиваются быстрее, чем герои успевают ответить на эти вопросы. Игроку предстоит разделить с ними и растерянность, и ужас.

Под прицелом «Фамицу»: новый тайтл

PSYCHOBREAK The Evil Within

Загадочное существо с серпом в руках нападает на героя

Тёмное и узкое место, похожее на пещеру. Там Себастьяна поджидало нечто с колом в голове, и даже выстрелы не могли остановить эту тварь и ее собратьев. С серпами наперевес они устремились к герою, даже не испугавшись оружия в его руках. Исходя из того, что существа действуют коллективно, а также вооружены, можно предположить, что они обладают интеллектом.



ужас, какого вы ещё не знали

Бой

Попавший в странный мир ничего не понимающий герой должен лицом к лицу сойтись с нападающим на него ужасом. Иначе

его ждёт только смерть. Однако что именно за существа атакуют игрока, неизвестно. Понять это — одна из целей игры.

Ужас с длинными чёрными волосами

На героя нападает существо с острыми когтями и огромными конечностями. Его тело будто бы покрыто обгорелой кожей. На первый взгляд кажется, что это многорукое паукообразное нечто напоминает женщину, но что оно на самом деле?



Psycho Break (The Evil Within)



Игрока ждёт

Psycho Break (The Evil Within)

Мир

Герой ведёт сражение в мире, окутанном тайнами. В этом мире, состоящем из тьмы и света, полном очень странных предметов, нет места здравому смыслу. Что это за непредсказуемое, вызывающее беспокойство место? Неужели это реальность? Даже непонятно, о каких хронологических рамках идет речь. Знаем лишь одно: такого страха вы ещё не испытывали.

Огромное здание, производящее зловещее впечатление

Здание в старинном стиле, которое беспощадно заливает дождь. Чем-то оно напоминает зал игровых автоматов или торговый центр. Вместе с тем зловещая атмосфера заставляет думать о тёмных проулках и тюрьмах.





другой мир

Под прицелом «Фамицу»: новый тайтл

PSYCHOBREAK The Evil Within

На героя напали жители деревни?

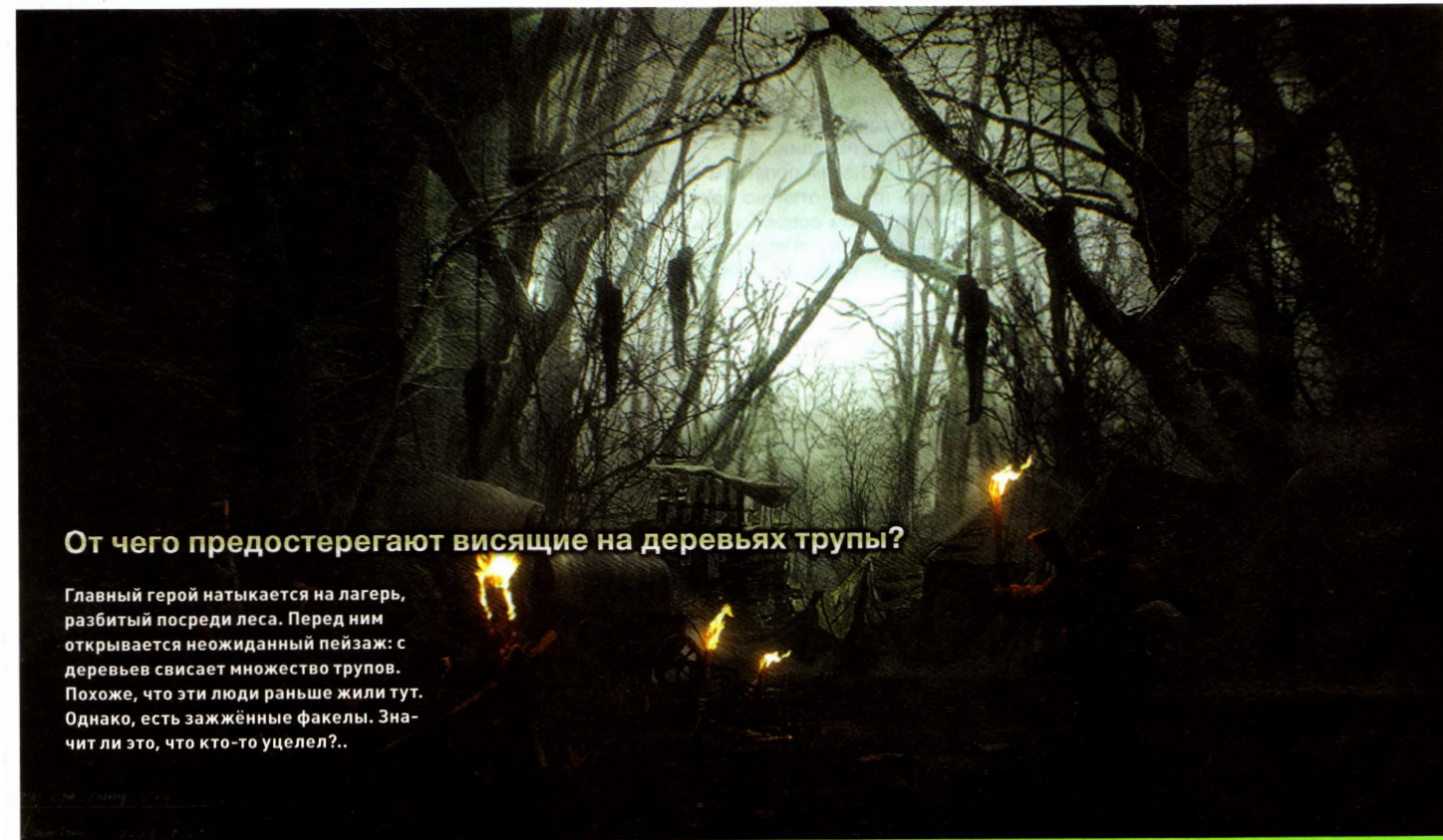
Мир с обветшалыми домами и разрушенными деревнями. В таком месте на героя нападают похожие на людей противники с оружием в руках. Стоящее вдалеке высокое здание, излучающее свет, очень похоже на маяк...



Операционная со странными инструментами

Комната с современным оборудованием напоминает операционную. Но, если приглядеться, этот медицинский инструментарий имеет достаточно странную форму. Что же за операции здесь проводят?

Psycho Break (The Evil Within)



От чего предостерегают висящие на деревьях трупы?

Главный герой натывается на лагерь, разбитый посреди леса. Перед ним открывается неожиданный пейзаж: с деревьев свисает множество трупов. Похоже, что эти люди раньше жили тут. Однако, есть зажжённые факелы. Значит ли это, что кто-то уцелел?..

Tango Networks

Специальное интервью
с Синдзи Миками

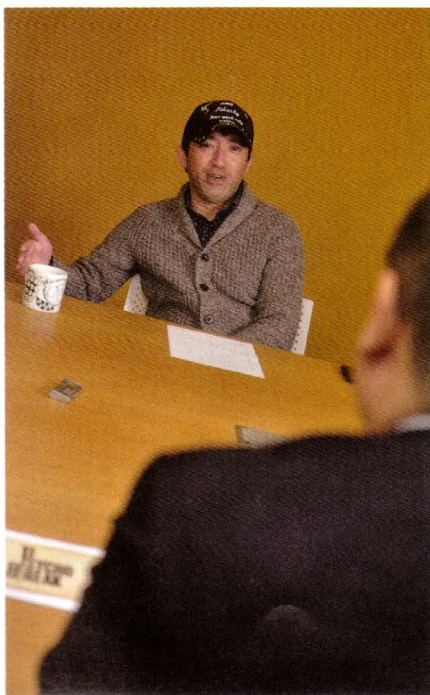
Игрок испытывает
настоящий страх

Вот и анонсирован новый survival horror
от Синдзи Миками!



Синдзи Миками

Что за «истинный survival horror», над которым трудится создатель Resident Evil, основатель этого жанра? Попробуем выведать все секреты об этой полной загадок игре у Синдзи Миками!



Проект, основанный на исследовании ужаса, страха по отношению к неизвестному

— Получается, что анонсированный вами в номере «Фамицу» от 26-го апреля 2012-го года проект Zwei стал The Evil Within? Синдзи Миками (далее: Миками): Да. Он наконец-то достиг того состояния, в котором я могу анонсировать его уже официально.

— Понятно. В таком случае какой смысл вы вкладываете в название Psycho Break (японское название)?

Миками: С этим проектом мы хотим попробовать что-то отличное от обычной игры в реалистичном современном сеттинге. В названии мы хотели отразить идею мира, в котором что-то сломано, что-то пошло совсем не так.

— Ознакомившись с предоставленными материалами, мы почувствовали страх, но не такой, как от других игр. Разработав Resident Evil, вы заложили основы жанра survival horror, но настоящий проект разительно отличается от RE.

Миками: В этой игре я хочу реализовать истинный survival horror. Заметьте, игры этого жанра менялись со временем. Сейчас они всё больше склоняются к экшне, и этого я смог избежать. Откровенно говоря, survival horror очень сложно передать в игровой форме. Всегда встаёт выбор: сделать ли упор на развлечение, на постоянное убийство противников? Или сделать акцент на

постепенно надвигающемся страхе? Это жанр, в котором трудно нащупать баланс между двумя элементами, но в этот раз мы разрабатывали игру, осознанно подчёркивая именно horror-составляющую.

— Похоже, что вы решили вернуться к исходной точке survival horror. Кстати, о страхе. Я нашёл мистическую атмосферу игры довольно пугающей. Страшно и то, что не понимаешь, кем являются противники.

Миками: Мы хотим, чтобы игроки испытали страх и беспокойство при встрече с неизвестным. Поэтому я не буду ничего говорить о том, кем являются враги.

— Вот оно что. На самом деле именно об этом вас и хочется спросить...

Миками: Нет-нет, это я вам ни за что не расскажу! (смеётся)

Игра, в которой нужно думать, как помочь герою выжить

— Итак, главный герой, втянутый в этот мир, похожий на кошмар, — следователь. Почему именно он?

Миками: Себастьян, главный герой, — детектив, долгое время занимавшийся делом о серийном убийце. Отправившись расследовать происшествие, случившееся в психиатрической лечебнице, он внезапно попадает в кошмарный мир. Почему мы решили, что это должно произойти именно так? Потому что когда следователь, чело-

Под прицелом «Фамицу»: новый тайтл

PSYCHOBREAK The Evil Within

век с определённой целью, ищет разгадку, то когда он находит ответ, становится по-настоящему страшно. Всегда интересно, когда детективы на месте происшествия обнаруживают много чего таинственного. Интересно и страшно. The Evil Within — игра, в которой ты не просто преследуешь преступника, а пытаешься сам выжить, преследуя его. Ещё одна причина, по которой персонаж является следователем, — мы хотели задействовать в игре огнестрельное оружие. Хотя, конечно, его значение не столь велико.

— Значит ли это, что в игре упор будет не на стрельбу, а на поиски возможностей выжить, убегая от врагов?

Миками: В игре спрятано много ловушек, и именно с их помощью надо уничтожать противников. Конечно, можно и к стрельбе прибегнуть, но мы специально делаем так, чтобы патронов было мало. Мы хотим, чтобы вы не палили во все стороны, а обращали внимание на все, что вокруг, и придумывали, как бы использовать подручные средства, чтобы выжить.

— Мне кажется, довольно трудно откататься от автоматов и гранатомётов, с помощью которых можно быстро избавляться от врагов. Это был ваш сознательный выбор?

Миками: Действительно, расстреливать всех из автомата достаточно весело, но из-за этого теряется ощущение страха. Главный герой Resident Evil хоть и был членом спецотряда, но стрелял медленно. Со мной тогда спорили сотрудники, что он должен в силу профессии уметь обращаться с огнестрельным оружием, а значит, быстро стреляет. Но была конкретная причина, по которой я ограничил скорость стрельбы. С одного выстрела не удавалось убить зомби, он продолжал надвигаться. Существовала вероятность, что перед тем, как вы сделаете второй выстрел, вас съедят. Я хотел, чтобы игрок испытал этот страх. В The Evil Within снова хочу сделать промежуток между выстрелами важным. В игре будут враги, которых просто так не одолеть, и мне хочется заставить пользователей думать, что же делать, когда они повстречают таких противников.

— По-моему, до сих пор не было игр, в которых требовалось самому придумывать, как выжить, если ты окружен врагами и при этом подавлен.

Миками: С другой стороны, если вы постоянно будете умирать, играть станет скучно. Поэтому мы все делаем с таким расчетом, чтобы вы обязательно рано или поздно нашли выход из пугающей ситуации. В этом и заключается экшн-составляющая игры.

Прелесть survival horror — отыскать способ выжить

— **Сеттинг игры довольно необычен, это не набор зданий и не городок, к чему мы все давно привыкли.**

Миками: Мир игры похож на реальный, но что-то в нём не так, да и непонятно, в какой эпохе вы оказались.

— **Действие разворачивается не в психиатрической лечебнице?**

Миками: Скажем так, история начинается именно там. Через некоторое время вы начнёте гадать, где именно находитесь. С этого момента вам придётся самому находить ответы на свои вопросы.

— **Действительно, нахождение в непонятном месте, где на тебя нападают неведомые существа, должно вызывать страх.**

Миками: Вам также будет интересно исследовать игровой мир. Возможны ситуации, когда вы идёте по коридору, и вдруг обнаруживаете себя в другом мире. Декорации будут меняться в реальном времени, тесня вас, точно противники.

— **В такой ситуации легко отчаяться.**

Миками: Но у вас всегда есть шанс выжить. Даже если вы будете загнаны в угол, у вас всегда останется выбор: рискнуть и вступить с врагами в бой, либо же каким-то образом сбежать от них. И именно в этом, в отыскивании способа выжить даже в самой безвыходной ситуации, заключается прелесть survival horror. В игре я хочу создать как можно больше ситуаций на грани жизни и смерти.

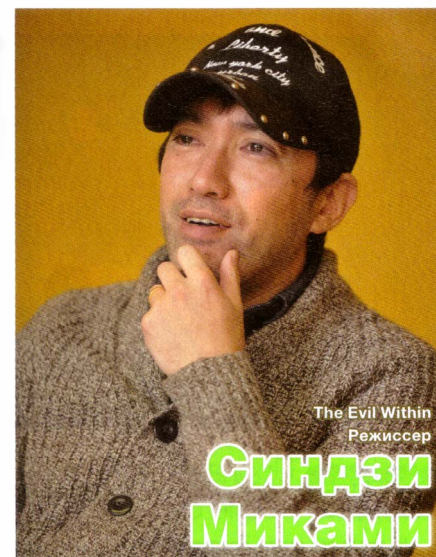
— **Хорошо вас понимаю. Мне кажется, нагнетание страха в The Evil Within для вас — возвращение к основам своего творчества.**

Миками: Ну, я хочу добиться, чтобы игроки поверили в реальность угрозы.

Поддержка консолей следующего поколения. Разработка идёт по плану!

— **The Evil Within станет первой игрой Tango Gameworks. Как продвигаются работы?**

Миками: Конечно, учитывая, что мы заняты созданием полностью оригинального проекта, разработка подчас даётся нелегко. Но оно того стоит. У нас каждый день возникают проблемы, но нам интересно их решать. Хотя, разумеется, пострадать тоже приходится (смеётся). Много сил мы тратим на



Справка* Геймдизайнер, возглавляющий Tango Gameworks, одну из студий в составе ZeniMax Group. Он же был директором Resident Evil. За его спиной целый ряд хитов.

сценарий. До сих пор при написании истории мы руководствовались мыслями, что перед нами «всего лишь игра». Например, раньше некоторые персонажи вводились лишь для того, чтобы передать пользователю определённый предмет, да и всю историю приходилось рассказывать довольно тривиальным образом. На этот раз всё по-другому. Мы стараемся сделать так, чтобы сценарий и реально разрабатываемая нами игра были как можно ближе друг к другу, чтобы они как можно лучше сочетались. Это не значит, что мы делаем больший упор на сюжет, нежели на геймплей. Мы, в общем-то, просто думаем, как бы сделать survival horror максимально интересным. Опять же, мы не хотим, чтобы геймер пропускал сюжетные сценки, поэтому стараемся как можно естественной интегрировать их в игру, не нарушая при этом её ритм.

— **Итак, последний вопрос на сегодня. Когда пользователи смогут поиграть в The Evil Within?**

Миками: Простите, на это я сейчас ответить не могу! (смеётся) У нас было много задержек на начальной, подготовительной стадии, сейчас же всё движется плавно. Базовая игровая система собрана, и сейчас мы доводим всё остальное до готовности. Эта игра обязательно придётся по вкусу тем, кто хочет испытать истинный survival horror. Также мы планируем поддерживать и консоли будущего поколения, и все интересующие вас подробности вы узнаете из будущих анонсов.

Синдзи Миками

«Мы делаем акцент на хорроре» (Миками)

Какой эффект от снижения цены на PlayStation Vita?



Железо

Продажи в Японии увеличились после снижения цены

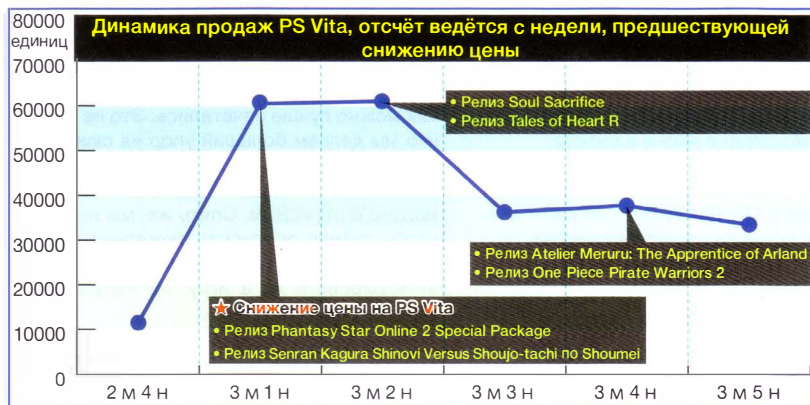
На графике ниже показана динамика продаж PS Vita, начиная с недели, предшествующей самому понижению цены. Одного взгляда достаточно, чтобы понять, что дела у консоли пошли лучше сразу после этого шага. Особенно объём продаж возрос в первые две недели, причём показатели примерно сравнимы с теми, которые наблюдались на момент выхода консоли, так что есть все основания называть

этот период «вторым релизом». Теперь взглянем на продажи спустя три недели после снижения цены. Очевидно, что хотя в этот период не было релизов новых игр, разошедшихся тиражом более 10 тыс. экземпляров, число реализованных консолей всё равно значительно выше. Несомненно, благодаря ценовой политике и наличию хороших игр привлекательность PS Vita значительно увеличилась.

С 28 февраля были снижены цены на PlayStation Vita (далее: PS Vita) в Японии и теперь как Wi-Fi/3G-модель, так и Wi-Fi-модель стоят всего 19980 иен (вкл. НДС). Цена снизилась заметно: модель с 3G стала на 10 тыс. иен дешевле, а модель без 3G – на 5 тыс. Кроме того, снижение цен совпало с выходом таких

разрекламированных игр, как Soul Sacrifice. Это настоящая победа для PS Vita. Можно назвать происходящее «вторым релизом» консоли. В этом материале мы рассмотрим, какой эффект принесла ценовая политика, изучим динамику продаж и ознакомимся с комментариями разработчиков.

«Второй релиз» PS Vita



Пять лучших недель продаж PS Vita

1	2011/12 3 нед.	321407 ед.
2	2011/12 4 нед.	81387 ед.
3	2013/3 2 нед.	61152 ед.
4	2013/3 1 нед.	60561 ед.
5	2012/9 1 нед.	46877 ед.

Эффект снижения цены?

Спросим у Sony Computer Entertainment Japan Asia (SCEJA)!

Sony Computer Entertainment Japan Asia, SVP
Хироси Уэда*

— Как вы оцениваете объём продаж PS Vita после снижения цены?

Уэда: В течение месяца с 28-го февраля наблюдался потрясающий рост продаж, разумеется, возросло и количество реализованных игр. Мы получаем положительные отзывы как на нашем community-сайте, так и в наших магазинах, а компании разработчики докладывают, что это положительно повлияло на их продукцию, как на ту,

что вышла до принятия ценовых мер, так и на ту, что вышла уже после. Для нас это большая радость.

— Как вы оцениваете динамику продаж игр для PS Vita?

Уэда: Как от производителей, так и от продавцов мы получаем восторженные отклики, и все без исключения говорят о том, что продажи растут. В начале года мы уже опросили разработчиков об их продуктах для PS Vita, но с тех пор она

уже расширилась на несколько десятков наименований, а магазины размещают дополнительные заказы на уже вышедшие продукты.

— А что насчёт цифровых продаж?

Уэда: Во времена PSP продажи UMD-версии составляли большую часть всех продаж, однако ситуация изменилась с выходом PS Vita. У некоторых игр цифровые продажи заметно возросли и продолжают расти.

— Собирается ли компания и в будущем предпринимать меры по улучшению показателей?

Уэда: В этом году и производители ПО, и мы сами намерены обеспечить беспрерывный выход новых игр, поэтому основа нашей стратегии – своевременное и тщательное информирование потребителя о новых поступлениях. Кроме того, в этом году мы будем делать упор на уникальные возможности проектов для PS Vita: одновременный релиз с PSP-версией игры, взаимодействие с PSP, PS3 и PS4, модель F2P и так далее.

* Хироси Уэда: SVP Sony Computer Entertainment Japan Asia. Руководил всеми маркетинговыми кампаниями PS Vita в Японии с момент релиза по настоящее время.

ПО

Новые релизы показывают хорошие результаты

Понижение цен на PS Vita совпало со временем выхода многих новых игр. Конечно, свою роль сыграли и рекламные кампании по телевидению, но нельзя преуменьшать значение мощной поддержки со стороны поклонников. Если взглянуть на динамику продаж игр за пятидневный срок после снижения цены на консоль, станет очевидно, что вышедшие в этот период игры показывают

хорошие результаты. Так, Soul Sacrifice и Senran Kagura Shinovi Versus Shoujo-tachi no Shoumei заняли 4 и 5 место соответственно по продаваемости среди всех игр, когда-либо выпущенных на PS Vita. Можно утверждать, что совместный эффект от снижения цены на железо и выпуска многих новых продуктов повлиял на многих пользователей, раздумывавших о покупке PS Vita до недавних пор.



Soul Sacrifice

Игра, сумевшая заручиться сильной поддержкой геймеров с момента анонса в мае прошлого года. После релиза получила хорошие отзывы.

Эта игра также отличилась уникальной рекламной кампанией в Интернете. Во многих регионах ее полностью раскупили сразу после релиза.



Senran Kagura Shinovi Versus Shoujo-tachi no Shoumei

Пятёрка самых продаваемых игр на PS Vita за пятидневный срок после понижения цены

1	Soul Sacrifice Sony Computer Entertainment Japan Asia / Релиз: 07.03 / 5980 иен (вкл. НДС)	156168
2	Senran Kagura Shinovi Versus Shoujo-tachi no Shoumei Marvelous AQL / Релиз: 28.08 / 6980 иен (вкл. НДС)	120520
3	Phantasy Star Online 2 Special Package Sega / Релиз: 28.02 / 5229 иен (вкл. НДС)	74599
4	One Piece Pirate Warriors 2 Bandai Namco Games / Релиз: 20.03 / 7140 иен (вкл. НДС)	70205
5	Tales of Hearts R Bandai Namco Games / Релиз: 07.03 / 6480 иен (вкл. НДС)	60337

Основные ожидаемые релизы

- 25.04 Photokano Kiss (Kadokawa Games)
- 23.05 Valhalla Knights 3 (Marvelous AQL)
- 27.06 Toukiden (Koei Tecmo Games)
- 25.07 Dragon's Crown (Atlus)
- 2013 Final Fantasy X HD Remaster (Square Enix)
- 2013 Final Fantasy X-2 HD Remaster (Square Enix)
- 2013 God Eater 2 (Bandai Namco Games)



Soul Sacrifice

Автор концепции, руководитель разработки

Кейджи Инафуне

Soul Sacrifice – игра, которая разрабатывалась долго, и к разработке которой мы подходили крайне серьёзно. Сейчас можно судить лишь о начальных показателях продаж, но уже они дают нам немало поводов для радости. Благодаря помощи со стороны SCEJA мы смогли выпустить также коллекционные и ограниченные издания игры, насколько я знаю, **коробочные издания показывают особенно хорошие результаты. Вместе с тем велико и**

число скачиваний цифровой версии. Мы ожидаем, что с выпуском зарубежной версии цифровые продажи возрастут ещё больше, также мы наблюдаем нечто подобное эволюции игрового стиля на новом железе. Благодаря SCEJA мы смогли попробовать свои силы в разработке игры для новой платформы, **а также продемонстрировать пользователям эволюцию игр.** В свою очередь, вы можете ожидать дальнейшего развития игрового мира Soul Sacrifice.



Phantasy Star Online 2

Sega, продюсер

Сатоси Сакай

Снижение цены **стало отличным стимулом купить консоль для тех, кто пока сомневался в этом.** Продажи специальной коробочной версии Phantasy Star Online 2 (далее: PSO2) превзошли наши ожидания, вместе с тем, неплохо себя чувствует и бесплатная цифровая версия. 10-го марта мы объявили, что игра разошлась общим тиражом в 350000 экземпляров (включая коробочную и цифровую версии), однако спрос наблюдался и после этого, и на настоящий момент **мы преодолели уровень в**

400 тыс. единиц. Благодаря выходу PS Vita-версии и сопровождавшей релиз рекламной кампании мы смогли подогреть интерес к игре, что сказалось и на **PC-версии, где число активных пользователей возросло в полтора раза.** Мы фиксируем рекордные показатели одновременно для обеих версий. Сейчас мы предпринимаем шаги по поддержанию таких результатов. Мы крайне счастливы, что нам удалось возбудить такой огромный интерес по отношению к PSO2.

Senran Kagura Shinovi Versus Shoujo-tachi no Shoumei

Marvelous AQL, продюсер больших игр

Кенъитиро Такаки



Мы стремились достичь самых высоких показателей за всю историю сериала, и я верил, что у нас это получится. Однако в итоге **мы превзошли наши собственные ожидания,** и за это я благодарен вам, пользователям. Игра всё ещё хорошо продаётся, **и показатель в 200 тыс. реализованных единиц больше не кажется нам чем-то невозможным.** Мы также рады поддержке, которую получили от SCEJA, а также тому, что способствовали распространению PS Vita. Более того, **высокие показатели демонстрируют и продажи цифровой версии.** Конечно, лучше всего

игра продавалась сразу после релиза, а сейчас цифры несколько снизились, но на данный момент мы ожидаем стабильно по несколько сотен скачиваний в день в течение как минимум в течение года. Настоящие успехи у PS Vita ещё впереди, **но, как нам кажется, сейчас процесс распространения консоли в качестве платформы, на которой можно продавать игры среднего и мелкого масштаба (как это было с PSP), действительно начался.** Уверен, что в будущем нас ожидает выход самых разнообразных интересных игр, и я с нетерпением жду этого.

Глазами журналиста

PS Vita демонстрирует уверенный прогресс, ведь всего за год после релиза было продано более миллиона консолей. Однако нельзя отрицать и то, что PSP не намерена сдавать позиций, смена поколений продвигалась недостаточно активно, а распространение новой консоли оставило желать лучшего. В таких условиях снижение цены стало настоящим козырем. Как разработчики, так и продавцы внимательно следили за результатами такого шага.

Если ознакомиться с данными, полученными спустя месяц после снижения цены, а также с комментариями работников индустрии, видно, что политика Sony

принесла большие плоды. Кумулятивный эффект от снижения цены и релиза новых игр подогрел интерес к консоли, и наверняка многие стали больше внимания обращать на PS Vita.

Конечно, нельзя наверняка сказать, сможет ли Sony и в будущем рассчитывать на такие результаты, но на данный момент перспективы выглядят хорошими. SCEJA собирается наступать по всем фронтам: помимо огромного количества запланированных к релизу игр, с апреля поступят в продажу удешевлённые версии прошлых хитов (т.н. линейка «The Best»). Мы будем следить за дальнейшей судьбой PS Vita, которой удалось укрепить свои позиции на рынке.

* В статье используется аббревиатура SCEJA, что означает Sony Computer Entertainment Japan Asia.

* Все данные, использованные в статье, собраны журналом «Фамицу» (сбор производился с 25 февраля по 31 марта 2013).

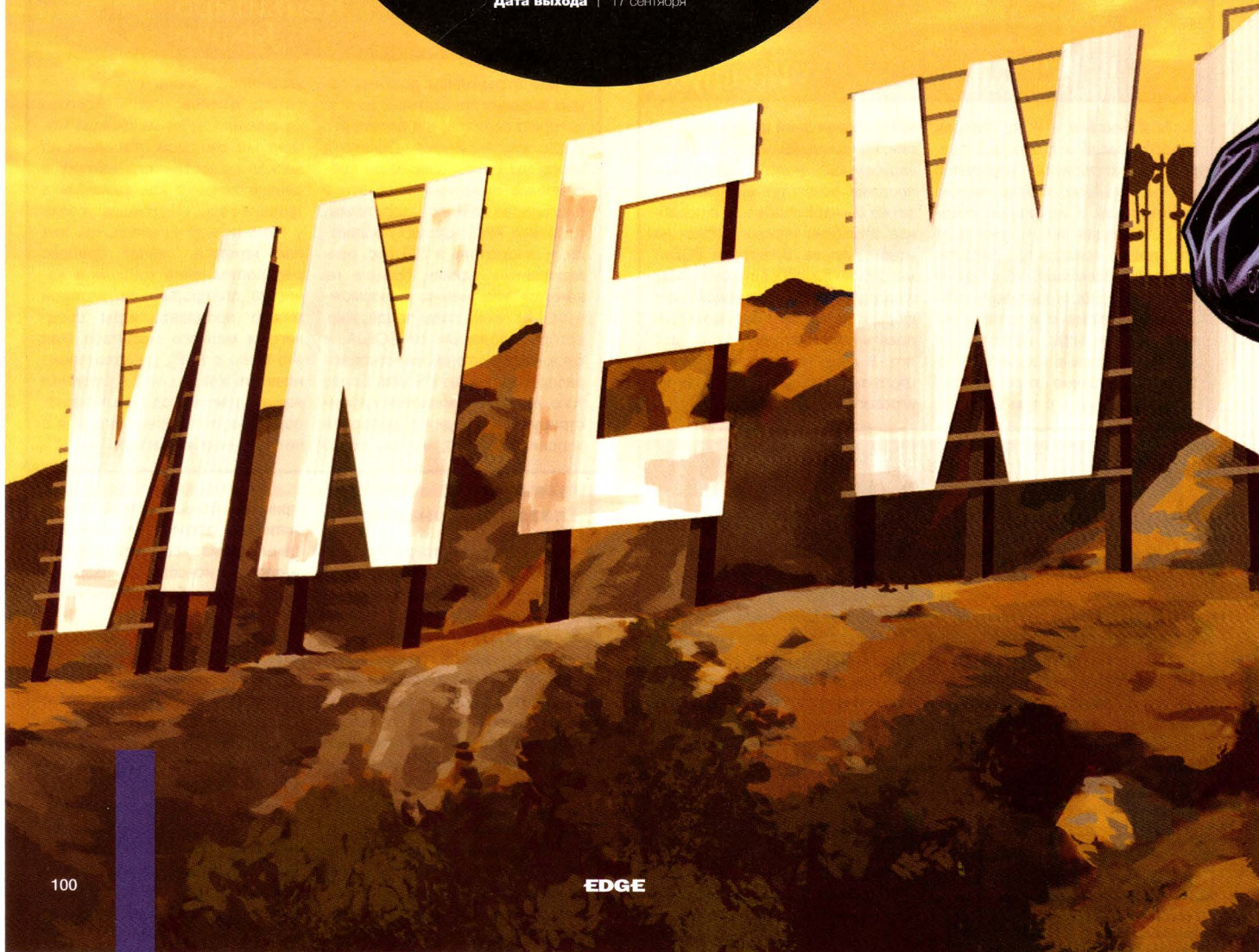
«Второй релиз» PS Vita

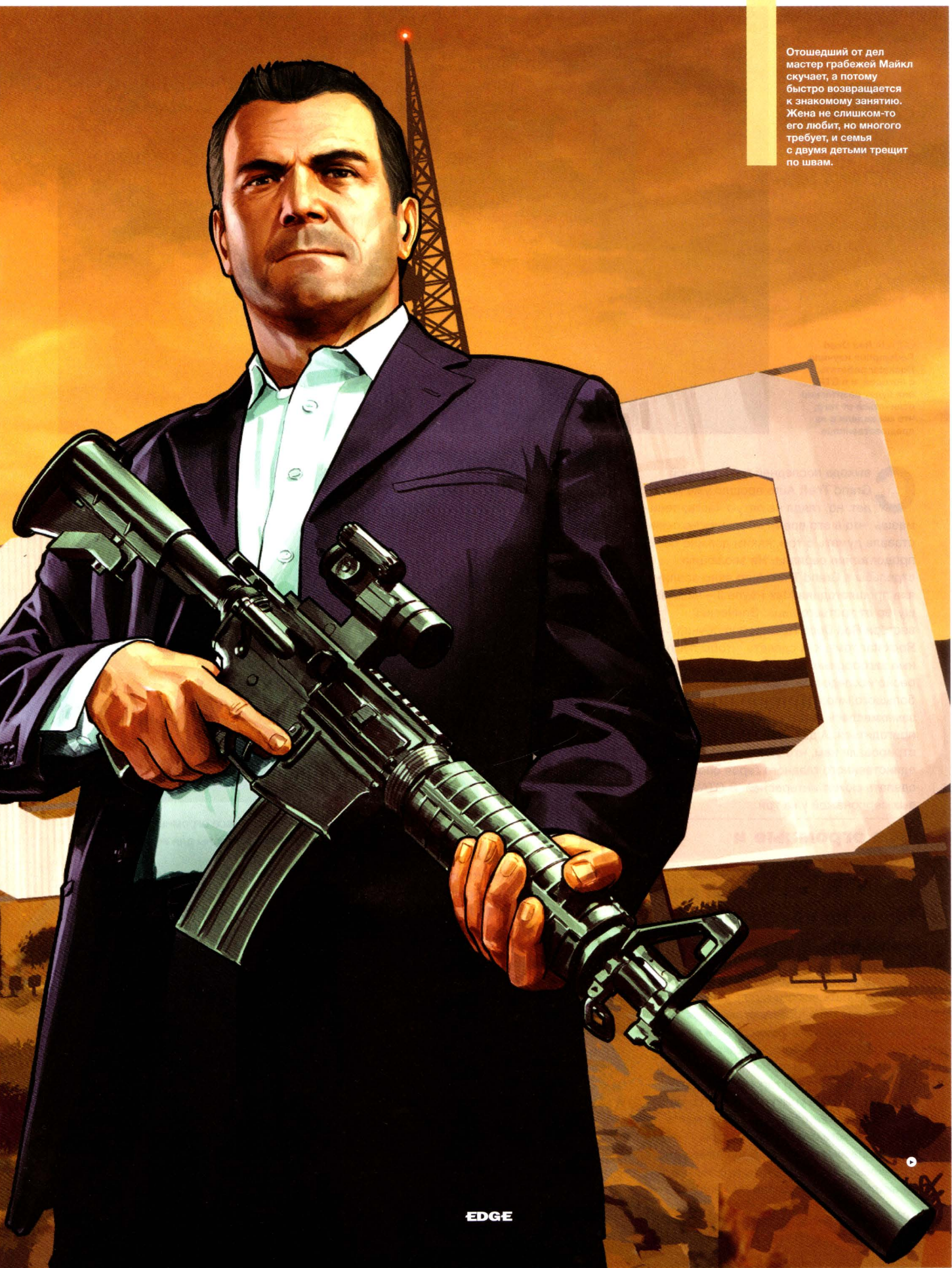
X | A
Й | П

GRAND THEFT AUTO V

Прокатитесь по округу Блейн, а также прыгните с парашютом и нырните в воду

Издатель	Rockstar Games
Разработчик	Rockstar North
Платформа	Xbox 360, PS3
Страна происхождения	Великобритания
Дата выхода	17 сентября





Отшедший от дел мастер грабежей Майкл скучает, а потому быстро возвращается к знакомому занятию. Жена не слишком-то его любит, но многого требует, и семья с двумя детьми трещит по швам.

EDGE



GTAV

СРБАВА Red Dead Redemption научила Rockstar работать с погодой, и в GTAV она будет разительно отличаться от того, что мы видели в ее предшественнице.



С выхода последней полноценной Grand Theft Auto прошло уже пять лет, но, глядя на пятую часть, понимаешь, что в это время компания не переставала думать о том, каким должно быть продолжение сериала. На эволюцию стрельбы в Grand Theft Auto явно повлияла прошлогодняя Max Payne 3 – чистый шутер от третьего лица. Эпический вестерн Red Dead Redemption обучил Rockstar тому, как сделать, чтобы пустынные загородные пространства было интересно исследовать. При создании самого большого мира, на который когда-либо замахивалась студия, это не может ей не пригодиться. А два DLC к GTAV продемонстрировали нам, что смещение акцента с единственного главного героя способно сделать сюжет интересней. В GTAV игровых персонажей уже три.

Все огромные и разнообразные локации доступны для исследования с самого начала.

Когда игрок не находится на миссии, он может выбрать любого героя: ушедшего от дел мастера планировать ограбления Майкла, поклонника адреналина и машин Франклина или Тревора – чувака с сорванной крышей, любящего очень специфические развлечения. Но герои не ожидают призыва игрока в унынии, а живут своими жизнями; соответственно, переключаясь на них, вы можете оказаться в центре разнообразных событий. Демо начинается с Франклина, готового прыгнуть с парашютом с высоты около полукилометра над округом



Ограбление из демо-версии начинается на загородной стоянке грузовиков. В готовой игре вы сможете планировать крупные дела, выбирать маскировку, наемников и план действий.

Блейн. Когда мы переключаемся на Тревора, тот приходит в себя на захолустном пляже – покрытый пятнами крови, в одних трусах и с бутылкой в руке. Майкл же выходит из отеля «Фон Крастенбург» и прогуливается по Вайнвуду. На дворе уже вечер: когда вы переключаетесь между героями, время иногда идет вперед, позволяя Rockstar незаметно продвигать сюжет. Переходы выполнены через спутник: нажимаете крестовину, попадаете в меню выбора персонажа, выбираете, и камера улетает в небеса, показывая общую панораму, а потом находит нужного героя и лихо к нему приближается.

У каждого из троих есть свои интересы, и, кажется, многочисленные задачи и мини-игры GTAV будут поделены между ними в соответствии с характерами. В целом каждый будет держаться определенной части карты, помогая игроку не теряться в колоссальном мире – замечательная находка с

учетом того, что все огромные и разнообразные локации доступны для исследования с самого начала.

Вернемся в небеса. Франклин прыгает с вертолета, дергает кольцо, и начинается спуск, который займет целых три минуты. Вокруг не видно ни одного строения, и даже машин нет, пока вдали не проезжает пара вездеходов. Мы в пригороде, напоминающем Red Dead, только гипнотический стук копыт сменился свистом ветра в строплах и новым энергичным саундтреком. Мягкие синтезаторные аккорды напоминают музыку к фильму «Драйв». Приближаясь к поверхности, мы обнаруживаем флору, как в Red Dead, и фауну, как в Red Dead, но вода выглядит иначе. Озеро, на границе которого мы в итоге приземляемся, выглядит просто потрясающе – кристально-чистая вода сверкает в лучах утреннего солнца, и туда хочется нырнуть. Скоро мы это пределаем.



Хитрое вождение – одна из причин неугасающей популярности мультиплеера GTA V. В GTA V вождение будет доступнее, но не примитивнее.

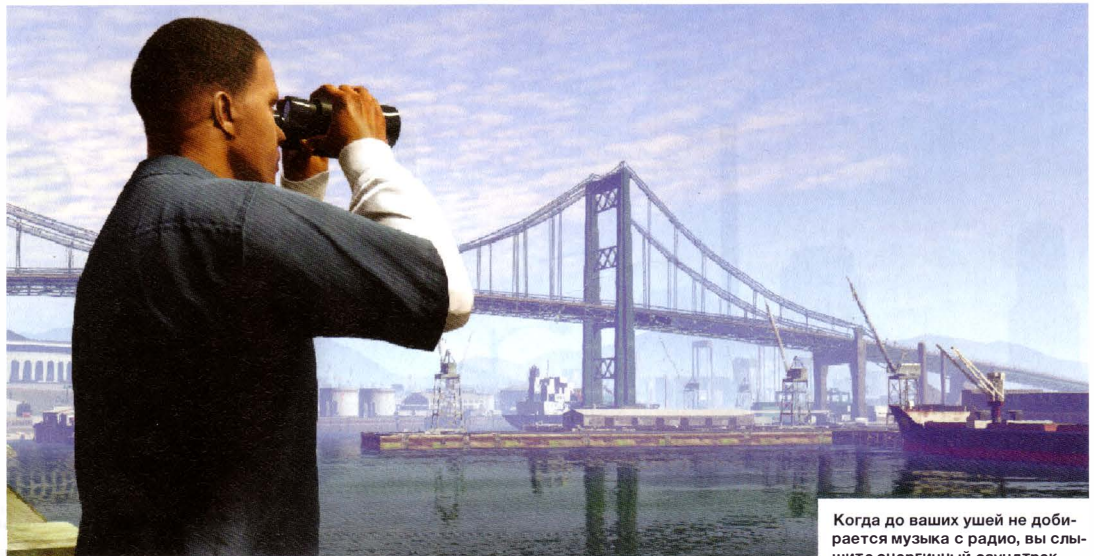
Из главной троицы лучше всех водит Франклин, хотя остальные смогут улучшить свои навыки. Как в Skyrim, способности будут развиваться по мере использования.





GTAV

ВНИЗУ Когда вы находитесь под водой, на переработанном радаре помечаются акулы. Земля на радаре более плоская, напоминает GPS, а под ним расположены три цветных индикатора: здоровье, броня и специальные навыки.



Когда до ваших ушей не добирается музыка с радио, вы слышите энергичный саундтрек. Пока что новостей по радио не читают, но мы слышали «Are You Sure Hank Done It This Way» Вэйлона Дженнингса и «187 Proof» Spice 1.



Тревор приходит в себя не в одиночестве – его окружают вырубленные члены «Пропащих», байкерской банды из Либерти-Сити, которую мы видели в первом DLC к GTA V. «И снова я один выстоял», – рычит Тревор, и сперва неясно, говорит он о драках или о выпивке. Взглянув еще раз на его помятое, безумное лицо, понимаешь, что, видимо, и о том, и о другом. Он бредет к воде, садится на катер и плывет вдоль берега, то и дело подпрыгивая благодаря улучшенной физике воды. Тревор надевает лежавший в катере костюм для подводного плавания и ныряет. Неясно, какую роль сыграют в самой GTA V подводные локации, но выглядят они красиво. Волны преломляют лучи света, и те освещают кишасщее жизнью дно. Мы плывем вдоль форштвення затонувшего корабля и попадаем паре акул – они достаточно опасны, а потому помечены на радаре специальными иконками, но в рамках демо их сделали скромнее. Кажется, суть в том, что море теперь столь же интересно, живо и опасно, как и суша. Нырнув, немедленно ощущаешь, как далеко позади осталось время, когда контакт с водой в сериале GTA означал мгновенную смерть.

Сцена, которую нам продемонстрировали, явно призвана показать, как далеко сериал ушел от лысых пустошей San Andreas и смертоносной воды Vice City. Но мы – и десятки миллионов людей, что немедленно купят новую Grand Theft Auto, как только она выйдет в сентябре, – пришли сюда ради города. Тем не менее, когда Майкл покидает «Фон Крастенбург» и идет вдоль улицы, глаз цепляется не за окружение, а за его походку. Одного взгляда на нее достаточно, чтобы понять: перед нами крепкий парень, знавший, впрочем, лучшие дни. А когда он переходит на бег – ну или на то, что здесь так называется, – становится ясно, что нынче он не напрягается.

Очевидно, что Вайнвуд подготовили к нашему явлению. Мы знакомимся с новым персонажем – хилым супергероем по имени Бессильный Гнев (Impotent Rage), который слоняется по улице в полном костюме. Чуть поодаль виден Республиканский Космический Рейнджер – мультяшная сатира GTA IV на неоконсервативный империализм возвращается. Сейчас город не выглядит чересчур деловитым, но всему свое время. До релиза еще



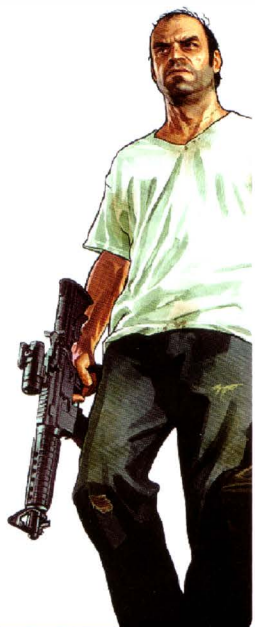
ВВЕРХУ Стрельба убедительна, как в Max Payne 3, но Rockstar обещает и дальнейшие улучшения. Например, при «боевой перебежке» можно быстро перемигиваться с оружием, вынутым из кобуры, но не вскинутым наизготовку.



www.bit.ly/ZkSpgc
Галерея скриншотов



ВВЕРХУ Добытые на ограблениях деньги можно тратить не только на быстрые машины – вам будут доступны дома, и вы даже получите возможность выкупить бизнес. Последний будет приносить прибыль.



пять месяцев, и потому за раз в кадр попадает не больше десятка машин, что неудивительно, но перед нами всё же город от Rockstar. Болтовня прохожих; соул восьмидесятых, льющийся из окон проезжающей машины; пьяные призывы забытой вайнвудской актрисы, качающейся на каблуках и кланчащей внимания. Краем глаза мы видим названия и слоганы местных магазинов, навещающие на мысль о том, что в Rockstar есть специальный отдел, посвященный изобретению каламбуров. Пока что мир не заполнен людьми и машинами до отказа, но он уже богат деталями. И цветами: нет ничего лучше ночных неоновых огней, а драматичное использование света и тени напоминает о графическом моде ENB, не давшем Grand Theft Auto IV состариться и по сей день.

Мы замечаем на карте вопросительный знак, указывающий на динамическое событие в духе Red Dead. Майкл трусит по аллее и обнаруживает спрятавшуюся за грузовиком старлетку, пытающуюся скрыться от папарацци. Когда он возвращается за ней на машине, выясняется, что они довольно агрессивны. Происходит погоня, и мы знако-

мимся с системой вождения GTAV – кажется, она менее требовательна, чем в предшественнице. Сбросив хвост, довозим пассажирку до дома и получаем за услугу оплату – жалкие \$150.

Настоящие же деньги приносят ограбления, для которых нужно собирать команду. Grand Theft Auto V выстроена вокруг этих больших дел, и, полагаем, именно благодаря им в игре три протагониста. Ограбления оживляют привычную структуру миссий и темп GTA. Они потребуют подготовки и планирования – серьезного, а не простой пробежки за необходимым снаряжением. Нужно будет нанимать группу подельников, управлять ими и делиться добычей с выжившими.

Здесь есть свобода, но за сменой персонажа Rockstar следит пристальнее. Менять его можно будет только когда в углу окажется соответствующее меню, но часто замена происходит автоматически. Альтернатива – текстовая подсказка, поясняющая, кого сейчас следует выбрать, – кажется неудобной, но любопытно, сколько свободы игра даст нам при серьезных ограблениях.



GTAV

СПРАВА Урбанистический Либерти-Сити выглядел замечательно, но переезд на Западное побережье преобразил цветовую гамму игры. Будет ли вся Grand Theft Auto столь же жизнерадостна, как ее визуальная составляющая?



Демо заканчивается небольшим делом – без дополнительных наемников и подготовки. Трио собирается на загородной стоянке грузовиков и повторяет план, глядя в смартфон Майкла; они натягивают маски (скелет, хоккейный вратарь и обезьяна с сигарой) и отправляются. На месте назначения Тревор и Франклин занимают позиции, а мы, управляя Майклом, загораживаем дорогу. Когда цель, бронированный грузовик компании Gruppe 6 («Неожиданный поворот в деле безопасности»), тормозит, мы переключаемся на Франклина: он за рулем другой машины, приближающейся на большой скорости. С видом от первого лица мы тараним грузовик; тот переворачивается, пробивает стену. Выбиваем пластиковой взрывчаткой заднюю дверь и забираем груз – а в это время на место подтягивается созванная сигнализацией полиция.

Начинается перестрелка, и немедленно вспоминается Max Payne 3. Радиус поворота определенно принадлежит Пэйну, а не Нико Беллику, да и крест прицела, вспыхивающий при убийстве, его. Три главных героя постоянно переговариваются: Франклин прячется в укрытии, волнуясь, кажется, только о своей безопасности; Майкл – старый профессионал – палит на бегу, а Тревор следит за действием сверху. Играть за Тревора веселее всего: он стреляет по противникам из снай-



Rockstar подтвердила, что в GTAV мы увидим так называемый «принципиально новый подход к мультиплееру в открытом мире».

перской винтовки, а потом достает гранатомет и взрывает полицейские вертолеты и машины, сам при этом отделяясь лишь царапинами. А вот бегущему из укрытия в укрытие Майклу попадает – и вот когда краут-рок в наушниках достигает крещендо, мы вдруг понимаем, что это первая Grand Theft Auto, в которой здоровье восполняется. Это и другие примечательные изменения и

дополнения показывают, что сериал движется вперед. Мир GTAV был интересен и полон деталей, но местами игра казалась вышедшей из эпохи PS2. Очевидно, что над ее продолжением Rockstar поработала очень тщательно.

Мир Grand Theft Auto V обширен, но задача студии состоит не в том, чтобы сделать самую большую в истории карту, а в том, чтобы мир игры был по-настоящему открыт. А значит, механика должна быть столь же тщательно продумана, как и он сам, и каждая мелочь должна работать на общую картину. Первые впечатления от GTAV кружат голову, но успех игры будет зависеть от того, как отдельные детали (три героя с разными вкусами и навыками; грабежи; земля, вода и воздух) увяжутся воедино. Потому что собрать в одно целое столько разных элементов очень сложно, сколь бы велика ни была карта. 🟡

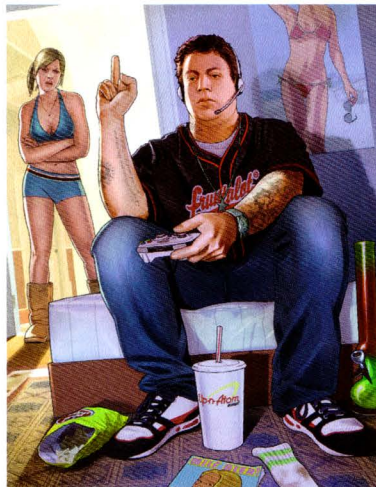
Личные вещи

У каждого из трех главных героев – свой набор параметров и навыков, включающий выносливость, объем легких, силу и скрытность. Различаются и навыки вождения, пилотирования самолета и стрельбы. Как в Skyrim, они будут повышаться с использованием, открывая доступ к новым предметам и улучшениям. Есть у каждого героя и свой уникальный навык: Франклин может при езде замедлять время, удачнее вписываясь в сложные повороты (напоминает Midnight Club LA), а мастер планирования Майкл способен на то же при перестрелке. У местного же клиента дурдома Тревора есть своеобразный режим ярости, при котором он наносит двойной урон, а сам его получает меньше.





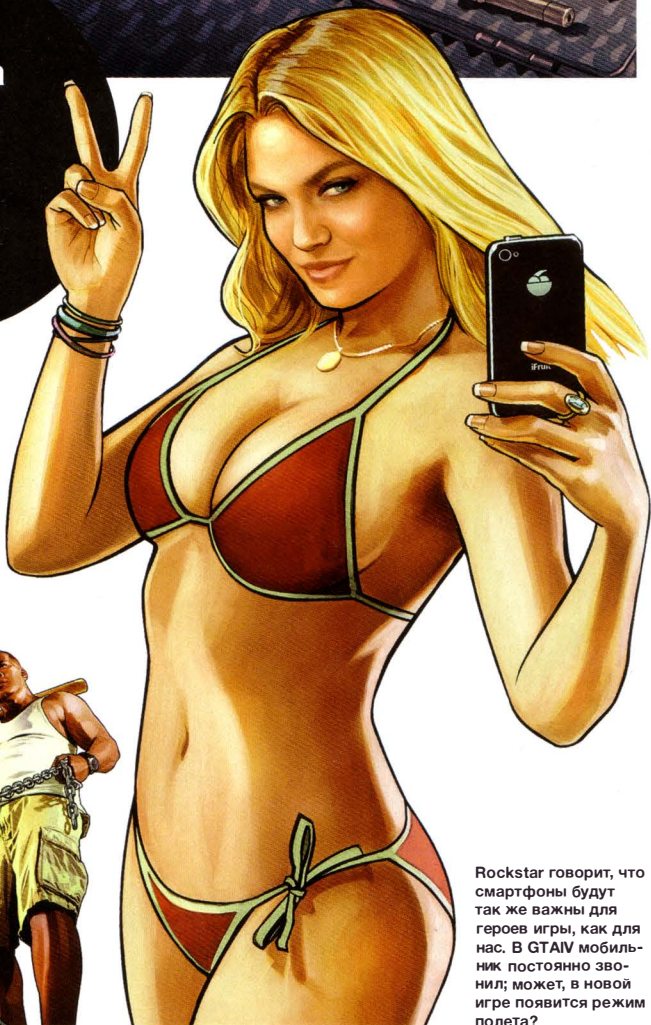
СПРАВА Для самых серьезных дел вам понадобятся наемники. Чем ниже их навыки, тем дешевле они стоят – и, если выживут, смогут развиваться.



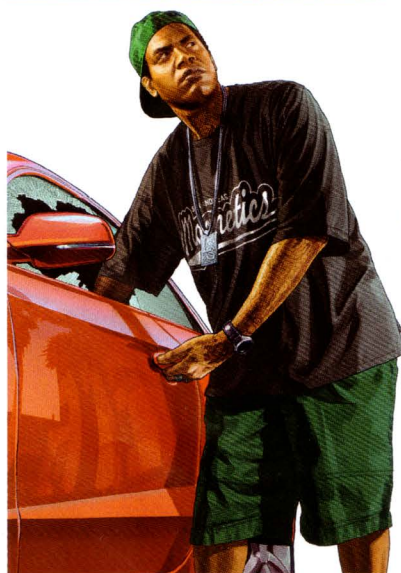
Выставка дизайна
Протагонистов GTAIV можно кастомизировать – например, выбирая маски и татуировки

ВНИЗУ В игре будут собаки – и не просто клоны из библиотеки Red Dead. Честно говоря, мы надеемся, что их можно будет использовать при ограблениях.

ВНИЗУ СЛЕВА Кастомизация – важный элемент игры, а это значит, что татуировки и стрижки из San Andreas возвращаются. Машины можно тюнинговать, а на оружие навешивать глушители, прицелы и другие улучшения.



Rockstar говорит, что смартфоны будут так же важны для героев игры, как для нас. В GTAIV мобильник постоянно звонил; может, в новой игре появится режим полета?



СОЗДАНИЕ
ЛЮДИ, МЕСТА, ВЕЩИ

Места

УБЕЖИЩА

Подземные катакомбы Fallout не так безопасны, как кажутся



Fallout начинается в Убежище №13: игроку нужно отправиться во внешний мир, чтобы отыскать водный чип взамен сломавшегося. Когда в сиквеле сюда возвращается внук героя, Убежище уже преобразено вторжением Анклава.

Откуда Fallout (сериал)
Разработчики Black Isle Studios, Bethesda, Obsidian Entertainment
Страна происхождения США
Первое появление 1997

Рядом с обвалившимся участком автомагистрали в Fallout 3 стоит двухсотлетний рекламный щит, на котором изображена семья. Отец курит трубку, мать наряжена в жемчуга, а сын – в пиджаке и при галстуке. Все трое улыбаются. Краска сходит слоями, но если приглядеться, то видно, что семья – часть долгой процессии, движущейся к сияющему металлическому отверстию в склоне горы. На фоне вздымаются ядерные грибы. Над ними поблекший баннер восклицает: «В Убежище безопасно!»

С тех самых пор, как первый Выходец из Убежища выбрался из Убежища №13, чтобы поменять сломавшийся водный чип, Система Убежищ и их обитателей стала краугольным камнем безжалостных Пустошей Fallout. Иногда игра в них начинается – в Fallout и Fallout 3 можно сразу заметить разительный контраст между относительно уютным внутренним убранством атомного убежища и грязью и варварством внешнего мира. Чаше Убежища становятся просто подземными локациями, полными среднего люта. Но, если только вы не избрали себе билд персонажа с низким интеллектом, которыми так славится этот сериал, вскоре вам станет ясно, что большинство убежищ – это неоправдавшиеся надежды на безопасность, проржавевшие переходы которых теперь полнятся вовсе не людьми, а мутантами и гигантскими насекомыми, что выются над скелетами в синих костюмах.

В мрачной и обширной истории мира Fallout Система Убежищ берет свое начало в 2054 году как часть национального американского проекта Safehouse. Британия и прочие страны Европейского Содружества погрязли в войне за нефть на Ближнем Востоке, а США и Китай тратят все средства на развитие самого разнообразного вооружения, чтобы устроить кажущееся неизбежным противостояние. Десятки тысяч американцев уже погибли от эпидемии, а Тель-Авив уничтожен террористической ядерной атакой. Двойная угроза ядерной войны и эпидемии и ведут к созданию проекта Safehouse – сети из 122 Убежищ, которая должна защитить хотя бы часть населения в том случае, если случится худшее. И оно случается.

До Великой Войны, как называли это ужасное событие, Убежища напоминали современные линкоры или истребители: чудеса техники, печальная суть которых теряется за впечатляющими статистическими данными. Но мало кто верил, что техника окажется не просто чудом. Улыбки Vault Boy и семей на плакатах очень типичны для нации, отказывающейся принять горькую действительность.

Даже сами архитекторы Убежищ не верили в то, что полномасштабная ядерная



Внутри Убежища строго утилитарно, но в этом ретрофутуризме есть своя затейливость. Если бы только его обитатели знали, какая судьба обошла их стороной!

война является серьезной угрозой. В Убежище №0 есть терминал, на котором можно отыскать запись представителя Vault-Tec. Он объясняет, что ввиду «уменьшения вероятности настоящей ядерной войны» дорогостоящие запасные системы были заменены фешенебельными ресторанами, джаз-кафе и «двумя подземными заповедниками для охоты, снабженными редкими животными, которые были специально закуплены в лучших зоопарках мира». Это забавная, нелепая сцена – и в то же время невероятно печальная.

Но истинная трагедия Убежищ становится очевидна лишь тому, кто присмотрится к ним внимательней; в основе их дизайна лежит жутковатая поmessь оптимизма и садизма. Дело в том, что эти переходы служат и иной цели: в большинстве своем это не островки безопасности, а центры для крупномасштабных экспериментов на людях. На благо загадочного Анклава здесь проводятся химические, биологические социальные и прочие экзотические эксперименты. Но даже контрольные убежища, которые должны бы, по идее, выполнять свои функции, на самом деле вовсе не так устойчивы, как прогнозировалось, и их обитателям представляется до нелепого мало припасов – куда меньше, чем нужно.

Оные обитатели совершенно не были готовы к произошедшему, и именно это пробирало до костей. Когда ходишь по Убежищам, обнаруживаешь там указания на то, как выглядела внутренняя жизнь – и она либо резко контрастирует со внешним миром, либо оборачивается сущим кошмаром. Старая переписка повествует о мелких склоках обитателей. Постеры напоминают им о том, что приближается ежегодный конкурс на выпечку лучшего

торта. Но эти же самые обитатели или их потомки зачастую бродят по этим же самым переходам в виде упырей и мутантов – или давно уже нашли свой мрачный конец.

Обитатели немногих благополучных Убежищ ничего не знают о внешнем мире и чувствуют себя в безопасности. Голодоски обучили их земледелию, и нужно лишь немного доброй воли, чтобы заново отстроить Америку, когда пробьет час.

Когда дверь наконец открываются, они выбирают наружу, щурятся на солнце Пустоши, извлекают бутылки с очищенной водой и Пакеты Инструментов Создателя Райского Сада. Они готовы воссоздавать цивилизацию. Потом кого-то пожирает нависший ужас монстр, других мутанты утаскивают в сторону скопления мутагена. Бессмысленность доброй воли обитателей Убежищ подчеркнута в начальном ролике Fallout 2, где за открывшейся дверью стоит отряд злодеев в силовой броне. На фоне яркого света Убежища виден лишь силуэт одного из вышедших, нерешительно машущего рукой. Всех, кто был внутри, изрешечивает в клочья град пуль, и их гибель отражается в безжалостных желтых глазах солдата Анклава.

И это производит впечатление. Убежища очень важны для разных фракций и заговоров, но ваш герой – один из немногих, кто к своему и правда привязан. Вам знакомы принципы их работы, и потому так жутко щуриться в тусклом свете разрушенного Убежища. Каждое из них – болезненное воспоминание о преданном доверии, еще об одной группе наивных, отправленных на уродливую смерть. И теперь лишь поблекшие, мучительно жизнерадостные постеры отличают последние Убежища от скрипящих, проржавевших могил. ■

В основе их дизайна лежит жутковатая поmessь оптимизма и садизма.



Сперва вы видите Дракулу таким – мускулистым и эффектным, но скоро он побледнеет и осунется. Возвращение героя былой силы – сюжет, встречающийся в играх нередко, но на сей раз мы ведем его к смерти, что придает истории некоторую свежесть.

EDGE

X | A
Й | П

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

В гигантском перезапуске сериала
Дракула получает миссию от Бога

Издатель	Konami
Разработчик	MercurySteam
Платформа	360, PS3
Страна происхождения	Spain
Дата выхода	2013

Недолгая история Lords of Shadow дерзка и удивительна. Первым делом перезапуск сериала от MercurySteam проигнорировал последнее тысячелетие устоявшегося канона Castlevania. Это вызвало столько споров, что Konami пришлось заручиться одобрением Хидео Кодзимы, и только тогда производство продолжилось. В конце игры герой обернулся Дракулой – этот поворот разъярили два крайне непопулярных скачиваемых дополнения, которые продюсер Дэйв Кокс называет «ошибкой». Дальнейшие ключевые сюжетные моменты звучали только в сиквеле, доступном лишь на 3DS, хотя оригинальная игра выходила также на PS3 и Xbox 360. И вот третья часть Lords of Shadow (названная, конечно, Lords of Shadow 2) предлагает игроку взять на себя роль Габриэля Бельмонта, обернувшегося Дракулой, паладина божьего в войне против Дьявола, действие которой разворачивается в XXI веке. Неужто в Castlevania не осталось ничего святого?

«Именно так, – говорит Кокс. – Нужно было что-то менять, вот мы поменяли. Сериал Castlevania находился в стагнации, продажи падали, а любила его только очень небольшая аудитория хардкорных фанатов. Подобное ведет к гибели. Успех Lords of Shadow доказал, что в сериале еще теплится жизнь, что аудитория готова принять его движение, в новом направлении, а

мы – повторить этот успех. Чтобы Castlevania выжила, нужно рисковать, а то получится как с Mega Man».

В некотором смысле трилогия Lords of Shadow повторила историю оригинальной Castlevania, просто куда быстрее. , больше напоминающая ту самую игру, что подарила «ванию» термину «метроидвания», – Symphony of the Night.

Действие Lords of Shadow 2 начинается века назад отсылкой к самой известной фразе Дракулы из SotN («Что человек?

Первая игра была линейным слешером, а LoS 2 – адвенчура с открытым миром.

Лишь кучка жалкая секретов»). Его замок осаждает крестоносная армия Братства Света, а сражаться ему приходится с титаном, в несколько раз превосходящим всех противников Бельмонта из первой части. Он представляет собой отдельный уровень. Дракула взбирается по хромированному механическому телу, побеждает врагов полным набором вампирских способностей и направляет их выстрелы так, чтобы те разбили скрепляющие механизм болты. Доспехи рассыпаются обломками, и открываются новые проходы; Дракула ползет



CASTLEVANIA:
LORDS OF
SHADOW 2

ВНИЗУ Под эффектным золотым доспехом здесь всего лишь обычный человек. Победенный трясется от страха перед Дракулой, чья зловещая репутация бежит впереди него самого.



Два новых оружия делают систему комбо глубже и оставляют пространство для изобретательности, а награды за идеальное владение ими побуждают игрока в полной мере освоить способности Дракулы.



между вращающихся шестеренок и стучащих механизмов, пытаясь добраться до кристалла, сияющего на плечах монстра и приводящего его в движение.

Мы видим Дракулу на пике его сил – он умеет высасывать жизнь «мечом бездны» и разрушать доспехи «когтем хаоса», а его стандартная атака – «кровавый хлыст» – заменяет привычный «боевой крест» Бельмонта. Но нельзя сказать, что этот вампир боится священных реликвий, как детище Брэма Стокера. Развеем опасения: вы не злодей. В доказательство этого в конце пролога Дракула берет в руки распятие и объясняет, что священное оружие не причиняет ему вреда, поскольку он – богоизбранный.

Но с событий Lords of Shadow прошло, быть может, лет сто, и потому Дракула устал – мы видим существо, которое тягостится бессмертием и постоянным вниманием святых воинов, но вынуждено ждать призыва. Жаль, что информация о его богоизбранности не добралась до сына Дракулы, Алукарда, сражающегося вместе с воинами против него; в конце вводной сцены Алукард убивает повелителя вампи-

ров, лишая его всех сил и погружая в сон на долгие века. И вот наш герой просыпается. Он изнурен и слаб. На дворе XXI век, и Дьявол уже почти овладел миром – именно этим заканчивается Lords of Shadow.

«Мы уделяем много внимания развитию и продвижению игрока, – говорит креативный директор игры Энрик Альварес. – Lords of Shadow закончилась очень открытой сценой, и многие хотят вернуться к сюжету. В то же время кое-что мы хотим сделать иначе, так что у игрока будет больше свободы – он сможет вновь исследовать мир, отыскивая новые локации. Для нас это серьезное изменение. Мир Lords of Shadow был крутым, но мы искусственно разбили его на уровни; в видеоиграх такое встречается нередко, и люди это принимают, но на сей раз хотелось сделать игру органичнее. В ней не должно быть экранов загрузки, а из одного конца мира можно будет в любой момент дойти до другого. Для этого нам пришлось полностью переработать движок, чтобы стоимость разработки осталась прежней, а очень высокая

загрузка памяти при этом соседствовала с гладкостью и свободой продвижения. Это было очень непросто».

И еще сложнее было разрабатывать мир и механику, позволяющую Дракуле его исследовать. Управление камерой перешло в руки игрока (ценой дополнительной нагрузки на новый движок), а три вампирческих атаки героя привнесли в простую боевую систему глубины (см. врезку на следующей странице). Передвижение по платформам тоже улучшилось, перестав быть



Мастерство

Бои в Lords of Shadow 2 просты – две атаки и захват, но в середине комбо можно воспользоваться высасывающим здоровье «мечом бездны» или раскалывающим доспехи «когтем хаоса», а потому Дракуле доступно куда больше комбинаций, чем Бельмонту. Комбинации для каждого вида оружия различаются в процессе игры, а использование повышает «мастерство» владения комбо. Таков ответ MercurySteam любителям просто бессмысленно лупить по кнопкам; студия призывает глубже вникнуть в игру. Когда мастерство доходит до определенного уровня, оружие улучшается – меч начинает высасывать больше здоровья, а коготь быстрее пробивает доспехи.



ВВЕРХУ «Кровавый хлыст» Дракулы сменяет «боевой крест» из первой части, но суть приема остается примерно такой же.

Конечно, вампир способен вытягивать из противников жизнь, но у него также есть возможность перенаправить эти силы в меч или коготь.

неизбежным наследием Castlevania и превратившись в ключевой способ исследовать замок Дракулы и одолеть пространственные головоломки, которыми являются в Lords of Shadow битвы с титанами. И есть еще город – первый современный мегаполис во всех 3D-играх сериала, который имеет все шансы разозлить давних поклонников Castlevania.

Когда мы спрашиваем о трудностях разработки готического пейзажа, занимаю-

Lords of Shadow была гигантской игрой; сиквел будет еще больше и длиннее.

щего добрую половину игры, Альварес фыркает. «Ну, – говорит он, – можно сесть с пивком и говорить об этом часами. Это была непростая задача. Сложная. Мы потратили на ее реализацию очень много времени. Да, это современный город, но, надеюсь, нам удалось выполнить его в духе сериала».

В презентации есть слайд, который Альварес называет «первым видением города» – j9jzdbkcz после множества неудачных попыток. Выглядит он современным, блестит металлом, но в то же время остается мрачным и фантастическим – как Чикаго из Bayonetta, и повсюду веет псевдосредневековьем.

«Это не Нью-Йорк, – говорит Кокс. – Мы разрабатывали этот город в ключе мира Castlevania. Вы увидите готическую архитектуру, гаргулий, витражи. Очень необычный мир».

На карте игры видны две главные зоны: замок и город. В эти два обширных круга MercurySteam набил всё разнообразие мира. Быстрый взгляд на карту из-за плеча дизайнера открывает взгляду величественные шпили, опасные обрывы, густые леса и подозрительные открытые пространства, слишком уж располагающие к очередной битве с боссом-титаном. Мир не просто велик – он огромен, и начинаешь даже жалеть команду, которая разрабатывала для него контент. Lords of Shadow была гигантской игрой; сиквел будет еще больше и длиннее.



bit.ly/ZqKyPh
Галерея скриншотов



CASTLEVANIA:
LORDS OF
SHADOW 2

В конце пролога Дракула сражается с золотым рыцарем, способным соорудить из своих мечей лук или копье. Несмотря на то, что это ранний этап игры, на высоком уровне сложности рыцарь оказывается непростоим противником.



«Каждую пару минут происходит нечто новое, – говорит Альварес. – Новый противник, новая локация, новый босс – что угодно. Для нас это адское испытание, ведь чем больше в игре уникальных элементов, тем больше их нужно сделать. Это кошмар, но в то же время есть уверенность в том, что люди оценят. Мы часто пытаемся сделать нечто необычное, и аудитория откликается».

Отклик на первую игру сделал ее самым успешным релизом Konami в США в 2010 году и вторым по успешности в Европе, где Pro Evolution Soccer никогда не сдает позиций. Вернувшись, Castlevania

Начаться и закончиться в течение трех лет, определенно, рекорд для удачного сериала.

стала одним из самых сильных брендов компании, так что последнее святотатство Lords of Shadow 2, не призванное раздражить фанатов переменами в привычной истории мира, становится неожиданно-стью. Дело в концовке. В противовес всем законам существования современных игровых сериалов, Lords of Shadow 2 завершает трилогию и ставит точку. Если MercurySteam и работает над Castlevania для нового поколения, этой игре потребуются новый Бельмонт, новый Дракула и



новый мир. В Lords of Shadow 2 Дракула заключит договор со Смертью, победит Дьявола, предположительно примирится с сыном и завершит все сюжетные линии трилогии. Начаться и закончиться в течение трех лет, определенно, рекорд для удачного сериала, а по меркам MercurySteam Castlevania оказалась чрезвычайно успешна.

«Мы уверовали в очень простую истину: люди видят и ценят качество и внимание, – говорит Альварес. – Думаю, и к новой игре такой подход – лучший. Продастся она или нет, зависит от множества факторов; мы же можем только предложить аудитории честную и неожиданную игру. Если игра относится к пользователю с уважением, если она не заманивает его парой чрезвычайно эффектных эпизодов, между которыми сплошь серые и невыразительные уровни, то это честно. И это самый верный подход».

Q&A
с Энриком
Альваресом,
креативным
директором
MercurySteam



— Сложно ли было создать в рамках мира Castlevania современный город?

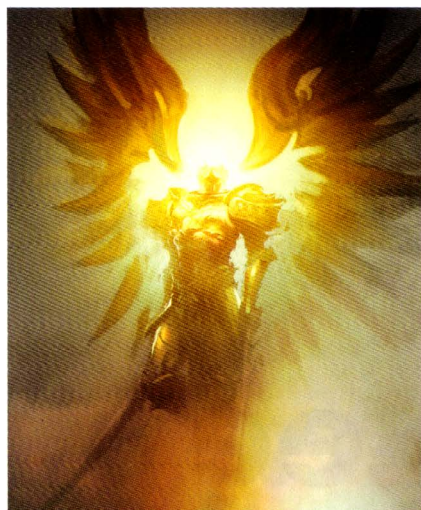
— Игра должна была стать длинной, и сперва нам оказалось трудно нащупать нужный образ. Даже сами художники спорили о том, каким им видится этот город. Как креативному директору мне было сложно: чувствовалось, что мы далеки от нужного образа. Замок – это замок; да, его не просто правильно воплотить, но по крайней мере все понимают, каков он. Но построенный на развалинах замка Дракулы современный город? Мы были в тупике, пока один из самых талантливых наших художников не нарисовал развязку с перекинутыми через дорогу арками и башней в отдалении. Получился город, полный небоскребов, но силуэт его напоминал замок. Мы не пошли путем GTA и не пытались создать город, который можно вдохнуть весь и сразу, а вместо этого строили его как замок – по кирпичику. Это открытое пространство, но вы почувствуете, как вас стесняют стены. Там есть улицы, похожие на залы.

— Создала ли необходимость построить целый город трудности при разработке дизайна уровней?

— Очень трудно делать темную игру, ведь нужно следить за тем, чтобы герой и его противники были хорошо видны. А наша игра темная, действуете вы ночью, так что это оказалось непросто. И еще мы с самого начала хотели избежать ощущения того, что вы попали в пустой картонный город, куда авторы игры просто засунули пару монстров. Между городом и его содержимым – противниками, сюжетом, персонажами – должна быть связь, мы очень пристально за этим следили. Не хотелось, чтобы он превратился просто в набор боевых арен.

— У MercurySteam очень большая команда 2D-художников – особенно с учетом размера всей студии. Как они влияют на вашу работу?

— В этом, а тем более в следующем поколении очень важны текстуры. Нужно хорошо понимать принципы работы движка, чтобы в полной мере пользоваться преимуществами освещения, отражений и так далее. Художникам приходится это изучать, иначе сильный объект может выйти коричневым просто из-за особенностей освещения. 90% того, что вы видите в игре, – чистые текстуры, так что рисующие их художники очень важны. Сегодня на создание текстуры уходит в 3-4 раза больше времени, чем на заре этого поколения консолей.

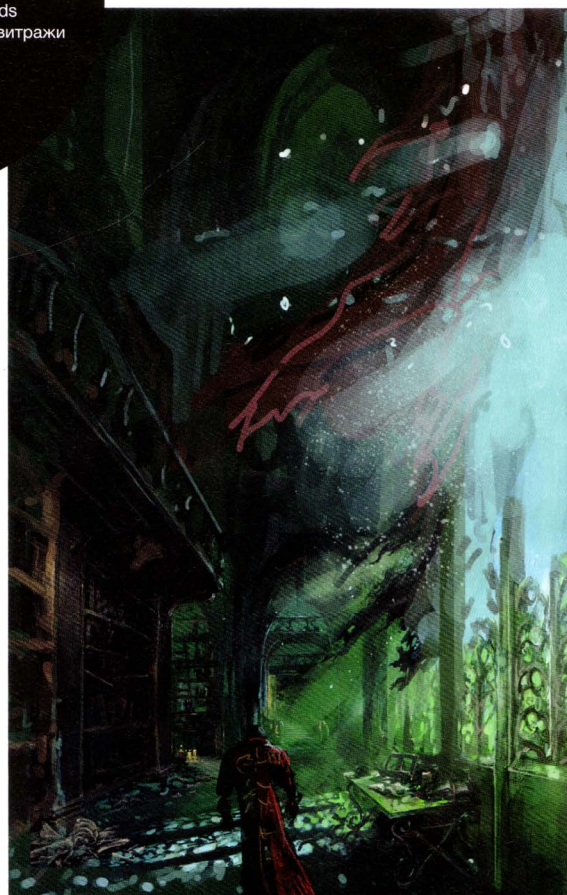
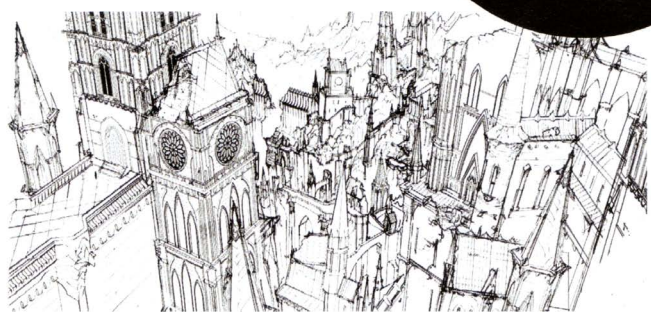


СВЕРХУ С событиями Lords Of Shadow прошло сто лет, и Бельмонт входит в сюжет со всем высокомерием и величием бессмертного, живущего в мире, где он старше всех. Он ведет себя театрально, что отражено в costume.



Выставка дизайна

В готическом мире Lords Of Shadow 2 камень и витражи сочетаются со сталью и бетоном



ВВЕРХУ Дизайны замка Дракулы и города будущего объединяет готическая стилистика, будто замок растворился в современных строениях. Если немного прищуриться, силуэт современного города напомнит древнюю крепость со шпилями и башнями. СЛЕВА Братство Света направило на замок гигантский боевой механизм, и именно он разнес сооружение, ввиду чего в основной части Lords Of Shadow 2 Бельмонт вынужден прыгать по платформам.





Настоящее

Oculus Rift – дерзкая попытка вернуться к идее виртуальной реальности. Если она преуспеет, гейминг кардинально переменится



Oculus Rift более чем способен воплотить фантазии о виртуальной реальности, в которую можно окунуться. Но сам способ его воздействия на мозг имеет серьезные последствия для игровой индустрии, понимают теперь обладатели моделей для разработчиков.

История происхождения виртуальной реальности коротка. Этот поп-культурный феномен появился в начале девяностых; масла в огонь подливали аркадные автоматы *Virtuality*, фильм «Газонокосильщик», шоу *Cyberzone* от BBC, гарнитура к *Sega Mega Drive* и прототип шлема виртуальной реальности (HMD) *Jaguar* от Atari, так и не появившийся в продаже. Вскоре идея виртуальной реальности себя исчерпала. Сперва о ней повсюду говорили, а потом вдруг резко умолкли.

«Не думаю, что виртуальную реальность убил один человек, – говорит создатель *Oculus Rift* **Палмер Лаки**. – Это означало бы, что у нее имелся шанс выжить, но в то время технологии просто не были готовы. *Virtuality* действовала смело, но люди в основном представляли себе виртуальную реальность как некую почти магию, что перенесла бы их в Матрицу, а это было невозможно. Не думаю, что хоть кому-нибудь удалось превзойти ожидания публики; виртуальную реальность убило столкновение этих ожиданий с действительностью».

Шлем *Oculus* – это долгожданная их встреча. Задолго до того, как у этой затеи появилось название, виртуальная реальность мечтала о возможности перенести игрока в убедительный мир, способный обмануть его разум и чувства. Еще в XV веке итальянские художники рисовали фрески, призванные создать в помещении иллюзию дополнительного пространства. В конце 50-х – начале 60-х режиссеры экспериментировали с погружением в кино. Первые опыты по отслеживанию положения головы прошли в 1968 году в *Lincoln Laboratory* (Массачусетский технологический институт).

«Дамоклов меч» – жуткое устройство, подвешенное к потолку в центре лаборатории, – механически отслеживал движение, а в шлеме отображались простейшие пространство и кубы. Первые простейшие HMD для гейминга вышли на массовый рынок в 1991 году; их выпустила компания *W Industries*, вскоре сменившая название на *Virtuality*. Система использовала железо *Amiga 3000* и стоила \$60 тыс.; она дорого обошлась владельцам аркад и разочаровала игроков. Это было не виртуальное пространство из «Газонокосильщика» и не голодек из «Стар Трека». Ожидания столкнулись с действительностью, и та не потянула.

Проект *Oculus Rift* далек от завершения и еще дальше от голодека, но, судя по реакции посетителей *Consumer Electronics Show (CES)* и *Game Developers Conference (GDC)*, где Лаки продемонстрировал набор инструментов для разработки, сойдет. Если в сделанном на движке *Unity* техническом демо *Tuscany* посмотреть вверх, увидишь небо; вниз – траву. Перегнись за перила балкона, и голова закружится: *Oculus Rift* перехитрит мозг благодаря высокой скорости отклика и всеобъемлющему экрану.

«Зрение – главный способ человеческого восприятия, он перебивает прочие чувства, – говорит двадцатилетний Лаки, – так что я хотел, чтобы поле зрения было покрыто полностью. Нужно было добиться ощущения присутствия внутри игры, чтобы не казалось, будто ты просто смотришь на экран, зачем-то привязав его к голове».

Устройство, которое впоследствии станет *Rift*, еще в 2012 году было хобби Лаки. Он собирал и разбираал шлемы, но всё не мог найти конфигурацию, которая удовлетворила бы его требования

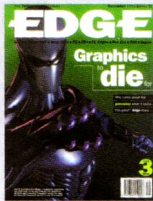


Потребительская модель *Rift* (вверху) будет тоньше версии для разработчиков (слева), а характеристики их окажутся разными, но общий принцип сохраняется. Игра воспроизводится дважды (внизу) и искажается, расширяя поле зрения. Линзы *Rift* помогают мозгу воспринять картинку.

Oculus Rift
перехитрит мозг
благодаря высокой скорости отклика и всеобъемлющему экрану.

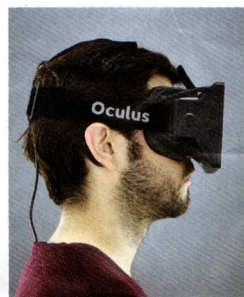
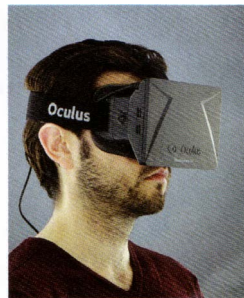


СЛЕВА НАПРАВО Палмер Лаки, двадцатилетний калифорниец и автор всех прототипов *Rift*, и Брендан Айриб, CEO *Oculus* и бывший менеджер *Scaleform*, *Gaikai* и *Autodesk*.



К К О Р Н Я М

Впервые Edge опубликовал материал о виртуальной реальности в третьем выпуске (ноябрь 1993). Тогда только вышла консоль 3DO, и в восьмистраничной статье мы писали, что, «по словам экспертов, истинная виртуальная реальность окажется в наших гостиных всего через год». Экспертам можно простить их оптимизм, ведь тогда к этой сфере было приковано всеобщее внимание, и туда уходило много денег. В том же году Sega запустила в Японии посвященные виртуальной реальности парки аттракционов, Logitech выпустила первую мышь с датчиками движения, а RealityEngine от Silicon Graphics демонстрировал уровень реализма, доселе невиданный в интерактивном пространстве. Когда реальный продукт не оправдал надежд, деньги иссякли, и следующие двадцать лет виртуальная реальность оставалась лишь инструментом для тренировки военных и сферой исследований.



СВЕРХУ Никакой дизайнер не сделает Rift модным аксессуаром, но нынешняя модель для разработчиков уже меньше и легче конкурентов. Самые маленькие и легкие шлемы – например, Cinemizer от Carl Zeiss – выглядят изящнее, но в них нет датчиков движения и полного обзора.

широкого обзора и максимальной скорости отклика. «Я купил шлем для крепления на голове, – говорит он, – и мне не понравилось. Купил другой – снова нет. Да, я тоже был из тех, кто питал иллюзии относительно продвинутой технологии виртуальной реальности. Сейчас у меня около пятидесяти шлемов, но когда я начал Rift, их было уже двадцать, и ни один меня не устраивал. Пришлось начать с нуля».

Разработчики впервые познакомились с Rift на E3 2012, когда **Джон Кармак** (id Software) одолжил у Лаки самодельный прототип и продемонстрировал на нем вариацию Doom 3. «Просто хочу вас вдохновить, – сказал на шоу Кармак. – Какое нам дело до рынка? Это так круто, что не поддержать нельзя».

Кармак и сам уже несколько месяцев экспериментировал с виртуальной реальностью, когда наткнулся на Лаки на интернет-форуме. Его увлеченность работой молодого автора оказалась заразительна. За месяц E3 хобби Лаки превратилось в полноценный бизнес: Oculus VR. CEO, главным софтвер-архитектором и вице-президентом компании стали ветераны Scaleform и Gaiikai Брендан Айриб, Майкл Антоню и Нэйт Митчелл соответственно; они вошли в дело за пару недель до того, как проект запустил Kickstarter-кампанию. К ее завершению Rift собрал в десять раз больше заявленной суммы в \$250 тыс.

«Когда я добрался до демо, Палмер уже сделал инструмент, а Джон [Кармак] создал внутри это волшебное переживание, – говорит Айриб. – Раньше я видел попытки создать виртуальную реальность, но они всегда уступали ожиданиям, а теперь ты вдруг видишь этот прототип, увешанный платами и проводами, и понимаешь, что твои мечты – там, в нём».

Были куплены билеты на самолет до Китая, были выбраны производители, были выбраны дисплеи; было разработано устройство для отслеживания движений Oculus. В апреле, спустя всего девять месяцев с публичного дебюта прототипа, спонсорам, заплатившим в рамках Kickstarter-кампании больше \$300, выслали конфигурацию для разработчиков. Невероятная скорость создания Rift поразительна, но в то же время понятна: теоретически у Oculus есть серьезнейшие конкуренты, которых удалось обогнать выходом на рынок. «Сейчас для виртуальной реальности настало время, и если не мы, так кто-нибудь другой выпустит соответствующее устройство, – говорит Айриб. – Мы спешим изо всех сил, чтобы стать частью новой индустрии гейминга в виртуальной реальности. Надеемся, большой частью. И, кажется, фора у нас неплохая».

Сейчас на этом зарождающемся рынке Rift – единственный участник. Во-первых, он дешев. Существуют и другие шлемы виртуальной реальности, но ни один не может предоставить той же производительности, что у Rift, за \$300. Если разобрать устройство, его



ПОД КОНТРОЛЕМ

Вопрос об управлении виртуальной реальностью можно решить по-разному. Hydra от Razer – контроллер, основанный на чунчаках, – использует магнитные датчики движения и может симулировать в виртуальном пространстве руки. Но для движения используются стики, и потому это всё же абстракция, мешающая полному погружению. Opti от Virlix (слева) же закрепляет поясницу игрока и надевает на него пару скользящих тапок, считывая движение по подставке. Но даже это устройство уступает Project Holodeck Университета Южной Калифорнии, который использует Rift, магнитный датчик Hydra и PS Move для оптического слежения, считывая пространство 3x4 метра, в котором можно свободно перемещаться.

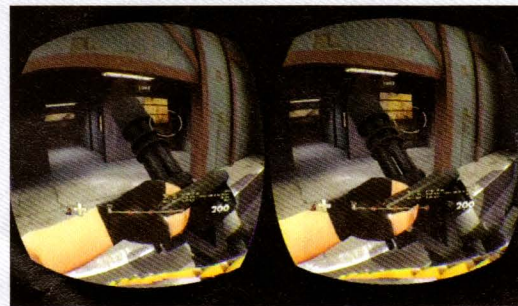
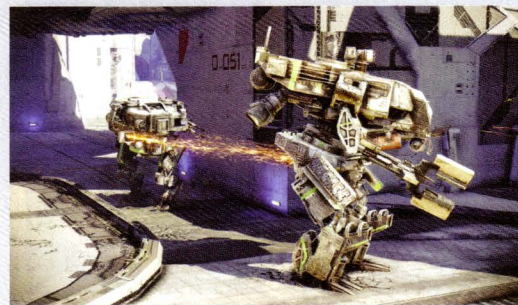
дизайн поражает простотой: эластичная лента, легкий пластиковый корпус, две линзы, один семидюймовый экран и устройство для отслеживания движений. Конфигурация для разработчиков тяжелее и более громоздка, чем потребительская модель, но даже она удобна, а эффект погружения создается полный. «Мы продаем модели для разработчиков по \$300 и надеемся, что потребительский вариант будет стоить примерно столько же, – говорит Лаки. – Если задраить цену до тысячи долларов, качество перестанет играть роль. Люди такое устройство просто не купят».

А главное, Rift поддерживают разработчики. «Когда мы запустили Kickstarter-кампанию, мне пришли сотни писем от крупнейших студий, и все говорили: хочу шагнуть внутрь игры, – рассказывает Айриб. – Нет, правда, речь о владельцах крупнейших IP в мире. И они писали: «Мы хотим, чтобы это случилось, мы хотим с самого начала в этом участвовать». Конечно, во многом это потому, что нашим послом стал Кармак. Это человек инноваций. Он подарил на настоящие 3D-игры. Пусть он и в создании виртуальной реальности поучаствует».

На E3 Кармак сказал, что это устройство «так круто, что его нельзя не поддержать», и многие разработчики с ним согласились. Так что есть глубокая ирония в том, что id при этом пропустила запуск модели для разработчиков, и первым серьезным партнером Oculus стала Valve, включившая в Team Fortress 2 поддержку виртуальной реальности и протестировавшая на устройстве семь разных схем управления. Но Doom 3 тоже собирается подтянуться, равно как и симулятор меха-роботов Hawken от Adhesive Games – студии, поддержавшей Rift одной из первых. Период, когда устройство доступно только разработчикам, займет не меньше года и станет залогом того, что к моменту его запуска виртуальную реальность будут поддерживать многие игры. Кроме того, за это время можно решить принципиальные проблемы гейминга в виртуальной реальности, которые открываются только сейчас.

«Никто и никогда не делал игр под виртуальную реальность, – говорит Лаки, – по крайней мере, серьезных. Трудно разобраться с темпом, с манерой повествования, управлением – со всем тем, к чему мы так привыкли, что и не замечаем. А теперь это нужно переделать под устройство. Обычно, чтобы вы почувствовали в игре что-нибудь, ей приходится бить вас этим по голове. В играх люди бегают со скоростью 65 км/ч, чтобы только передать скорость, но в виртуальной реальности такое разрушает иллюзию присутствия и сбивает ориентацию в пространстве. В обычных играх много того, чего не должно быть в виртуальной реальности, а разработчики к этой проблеме только подступились».

Несовместимость традиционного гейминга с виртуальной реальностью становится очевидна, когда пытаешься поиграть в Team Fortress 2 на расстоянии пары сантиметров от глаз. Даже тривиальная пауза вызывает когнитивный диссонанс, будто мозг споткнулся,



СВЕРХУ После дебюта Rift на E3 первой его поддержала игра Hawken. **ВЫШЕ И ВНИЗУ** Team Fortress 2 поддержала Kickstarter-кампанию Rift, выдав всем обладателям модели для разработчиков бесплатные шляпы. Кроме того, Valve тестировала виртуальную реальность именно на TF2, поскольку у этой игры обширная пользовательская база, но динамичный геймплей TF2 не подходит для виртуальной реальности. Сейчас сообщество создает соответствующие моды для Portal и Half-Life 2.



ДОЛГИЙ ПУТЬ
ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ

Virtuality прятала виртуальную реальность в громоздких автоматах за \$60 000, другие компании пытались разработать модели для дома. Вот предшественники Rift, не добившиеся успеха.

Sega VR 1 для Mega Drive была анонсирована в 1991 году, и Sega даже продемонстрировала изящное устройство, разработанное в 1993 году дизайн-студией IDEO в Чикаго. С учетом того, что у Mega Drive был процессор от Motorola с частотой 7,67МГц, это был крайне амбициозный проект; продавать устройства собирались дешевле \$200. Думается, отмена проекта объясняется именно этим, а не опасениями Sega в том, что, погружившись в столь убедительный мир, игроки могут нанести себе травмы. В 1994 Atari вместе с Virtuality разрабатывали шлем **Jaguar VR 2**; вскоре проект отменили. Устройство так и не вышло, но в Scuba HMD от Philips и Dynovisor от Takara используются датчики движения и дисплеи, разработанные для Atari и выкупленные после банкротства Virtuality. «Полное дерьмо» – самая мягкая характеристика Scuba и Dynovisor, которую можно отыскать в интернете.

Возможно, самой успешной попыткой принести виртуальную реальность в гостиную стал **VFX-1 HMD 3** для PC от Forte (начало девяностых). Устройство стоило около £400 и обладало довольно сложным датчиком, но работало с 486, когда видеокарты еще не входили в стандартную комплектацию компьютера. Forte была ликвидирована, а ее ответственность в 1997 году выкупила Vuzix. В 2005 году eMagin – компания, специализирующаяся на дисплеях, – выпустила свой вариант, **Z800 3DVisor 4**. Сперва он стоил \$800, но сейчас продается за \$1 800, потому что компания выпускает устройство всё реже. В 3DVisor два OLED-экрана, обзор 40°, а параметры его примерно такие же, как у **Cinemizer Carl Zeiss 5**. Sony's HMD-Z1 и HMD-T2. Все эти устройства можно купить; стоят они от \$750 до \$850.

Cinemizer поддерживает дополнительный датчик движения, а вот шлемы Sony – фактически обман, поскольку они движения считывать не умеют, да и отклик у них столь медленный, что играть невозможно. В любом случае все современные шлемы имеют угол обзора не более 45° – возникает впечатление, что смотришь на экран, висящий далеко в пустом зале. Кажется, сейчас ни один из конкурентов не может сравниться с 90-градусным охватом Rift или его ценником в \$300, так что он явно является лидером в сфере виртуальной реальности.

так что временным решением стало размещение меню паузы на 3D-фоне, продолжавшем реагировать на движения головы. Но остается проблема экранов загрузки и интерфейса. Если в игре есть прицел, как далеко он должен находиться? Прямо перед лицом или в метре от него?

Виртуальная реальность разрушает привычные основы современного гейминга. Мягкое покачивание дула вдруг становится проблемой. Если добавить поддержку виртуальной реальности, скажем, в Doom 3, вы обнаружите, что оружие прибито к вашему подбородку. Так где же ему быть? Хранить ли его за плечом или на бедре? Нужна ли задержка между прицелом и выстрелом? Как игрокам целиться?

Полетят ли пули прямо в центр экрана, аккуратно между глаз игрока, или целиться лучше вручную, не привязывая прицел к линии зрения? И если второе, как вообще добиться этого при помощи современных контроллеров?

«В вопросе управления мы уже видим ряд трендов, – говорит Лаки. – Очевидно, что клавиатура и мышь – не лучший интерфейс для виртуальной реальности. Геймпад, наверное, тоже не подходит. Будет что-то новое, но что – пока неизвестно. Есть контроллер Hydra от Razer, очень интересное устройство – людям нравится, что можно протянуться вглубь игры и взаимодействовать там с предметами. Думаю, виртуальной реальности понадобится что-то подобное».

Добавить в уже созданную игру поддержку Rift несложно, говорит Лаки, но проблемы начинаются после того, как налаживаются датчики движения и экран. «Мы предоставляем полный код, технически ничего сложного. Самая непростая оптимизация – это работа с геймплеем и пользовательским интерфейсом».

А есть еще физиологические и психологические трудности, хотя неверно было бы винить в них устройство. Многие проблемы виртуальной реальности проистекают из несовершенства человеческого мозга. Некоторые врачи утверждают, к примеру, что человека укачивает, когда мозг видит, но не чувствует движение (или наоборот – чувствует, но не видит). Мозг интерпретирует это как сбой нервной системы, вызванный, вероятно, неким токсином, и пытается исторгнуть яд с очевидным результатом. В документации Valve к Team Fortress 2 игроков, не подверженных в шлеме укачиванию, называют «стремными» – так их мало. Впрочем, студия также выяснила, что большинство со временем привыкает и избавляется от проблемы.

Но как минимум отчасти проблема укачивания (с которой в своих экспериментах сталкивались еще Sega и Atari) исправима. Одним из ключевых улучшений потребительской модели Rift, предложенным сообществом разработчиков, станет датчик перемещений. «Сейчас мы можем отследить положение сенсора, но не его пространственное перемещение, – говорит Лаки. – Чтобы нагнуться к панели или заглянуть за угол, оно необходимо. И разработчики хотят, чтобы в игре такое было возможно».



1



2



3



4



5

Очевидно,
что клавиатура
и мышь – не лучший
интерфейс
для виртуальной
реальности

НАСТОЯЩЕЕ

«Этого хочет сам мозг, – замечает Айриб. – Необязательно ходить по комнате, но тело всегда немного покачивается, и мозг сможет лучше функционировать, если игра будет это отражать. Полностью избавиться от укачивания невозможно, но можно добиться того, что вины технологии в этом не останется».

По этой и другим причинам Oculus VR подчеркивает, что модель для разработчиков недоступна для обзоров. Это не конечный продукт; сейчас разработчики исследуют модель. Например, разрешение экрана для каждого глаза в нынешней версии Rift не превышает 640x800 – кажется, что на мир смотришь через бойницу. Датчик считывает только движение относительно горизонтальной и вертикальной оси и поворот, а отклик недостаточно быстр – Кармак говорит, что для эффекта полного погружения он не должен превышать 20 миллисекунд. Скорость отклика и поле обзора в ближайших моделях для разработчиков улучшатся, разрешение улучшится в потребительской модели, а считывание перемещения придет позже. Заглядывая совсем уж в будущее, Лаки упоминает беспроводной шлем и датчики движения, но и сейчас Rift радует всех, кому довелось его опробовать.

«Я сбился со счета – так часто люди снимают Rift и просто говорят спасибо, – рассказывает Айриб. – Любая благодарность – особенно от разработчиков, многие годы делающих игры, – очень ценна, и видеть такую реакцию замечательно. Люди много улыбаются. Напрягаются, когда им доводится в демо взлететь повыше и упасть. Очень впечатляются. Все давно ждали чего-нибудь в таком духе».

И так, в 1997 году банкротство Virtuality Entertainment положило конец одной мечте о виртуальной реальности (хотя идея продолжала жить, помогая обучению солдат и врачей), но теперь, кажется, игровая индустрия готова соответствовать высоким ожиданиям потребителей. Ранние автоматы Virtuality работали с частотой 30 кадров в секунду, там было малое число полигонов и не было текстур, но сегодня игровая индустрия научилась отражать реальность очень достоверно. Тем временем индустрия смартфонов развила легкие дисплеи и датчики движения, прежде стоившие тысячи долларов; сегодня их можно найти во множестве портативных устройств, и стоят они копейки.

В обращении Oculus VR к разработчикам говорится, что 2013 – это «отправная точка виртуальной реальности». Технология стартовала на двадцать лет позже, нежели сулили оптимисты, и она еще далека от совершенства. «Майкл Эбраш из Valve сказал на GDC, что 17 лет назад, объединяясь с Кармаком, он занялся геймингом, чтобы воплотить в жизнь виртуальную реальность, – говорит Айриб. – Quake оправдала ожидания, но посмотрите на нее сейчас. Думаю, идеала мы достигнем только через годы – ведь с момента релиза Quake до современного реалистичного 3D тоже прошли годы. И всё же Quake тогда воплотила то, как люди представляли себе трехмерную игру. Думаю, первая версия виртуальной реальности, которую мы вынесем на потребительский рынок, тоже отразит представления аудитории, а потом технология станет развиваться. Представьте себе – 10, 15, 17 лет спустя... Это будет потрясающе».

«Конечно, всё может провалиться, – говорит Лаки, – но сейчас у виртуальной реальности есть шансы преуспеть. Думаю, это идеальный формат. Предел игровых технологий. Одно дело управлять событиями, а другое – перехитрить разум и тело, так что они сочтут, что находятся внутри них, переживая то, чего не может быть в действительности. Думаю, это очень здорово, и другие технологии способны воздействовать столь же сильно. Полагаю, индустрия готова к следующему шагу, и шаг этот – к виртуальной реальности».

СЛЕВА ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ один из основателей id Джон Кармак, бывший глава отдела дизайна Эрик Клифф Блезински, разработчик из Valve Майкл Эбраш, разработчик контроллеров (и с недавних пор сотрудник Oculus) Джек Макколи, президент Valve Гэйб Ньюэлл и один из авторов Unity Дэвид Хельгасон. Все они поддержали успешную Kickstarter кампанию Rift.



«Люди много улыбаются. Очень впечатляются».



Q&A с Палмером Лаки

Движущей силой возрождения виртуальной реальности

Лаки был инженером в лаборатории Mixed Reality (Университет Южной Калифорнии), а после демонстрации Rift его немедленно наняли. Добившись успеха на E3 2012, он стал одним из основателей Oculus VR, попал в список Forbes «30 Under 30» и теперь занимается разработкой Rift в офисе компании в городе Ирвин, Калифорния.

— Каково было так быстро превратить свой прототип в бизнес?

— Неожиданно. Я надеялся, что когда-нибудь виртуальная реальность снова привлечет к себе внимание и что мне удастся в этом поучаствовать; думал, что момент уже близок, но не ожидал, что всё случится так быстро. Честно говоря, я не самый подходящий человек для основания бизнеса. Я сотрудничаю с Бренданом и Нэйтом, потому что они куда лучше в этом разбираются. С моей стороны было бы глупо основывать компанию, она бы тут же прогорела. Мне повезло: я могу сконцентрироваться на том, чем занимался и раньше, и разрабатывать технологию, улучшать комплектующие. В этом смысле изменилось не так много, и я рад.

— Велики ли различия между прототипом Rift и моделями для разработчиков?

— Думаю, датчик – главное, что мы сделали сами. Его производительность куда выше, чем у того, который Джон Кармак демонстрировал на E3 – а ведь тот уже был неплох. Нынешний же в четыре раза быстрее, и там есть магнетометр, позволяющий минимизировать занос... Но многие комплектующие мы покупали. Мы не разрабатывали свой дисплей, да и ряд элементов датчика мы покупаем, причем задешево, потому что на них нет спроса. Чего нам удалось добиться, так это отличного взаимодействия. Между датчиком и дисплеем, а еще между комплектующими и программами. Это сильно развило продукт.

— Джон Кармак по-прежнему недоволен скоростью отклика. Можно ли ее улучшить?

— Скорость отклика всегда следует повышать. Мы разработали тестер, позволяющий разработчикам оценить, сколько времени проходит между движением игрока и его отображением на экране. Зачастую на отклик влияет не устройство, а сама игра и то, как она рендерится. Мы очень хотим расширить поле зрения и повысить скорость отклика, и мы напряженно над этим работаем.

— Вы изучали влияние расположенного столь близко к глазам дисплея на здоровье?

— Убеждение, что близость монитора к глазам заставляет сильнее их напрягать, – распространенный миф. Линзы увеличивают изображение и отодвигают его на удобное для глаз расстояние. Вообще говоря, на бесконечное – то есть глаз фокусируется так, будто смотрит бесконечно далеко, а не прямо перед собой. В этом смысле вреда здоровью опасаться не следует.

— Вы хотите задать стандарт шлемов виртуальной реальности для индустрии?

— Пока стандартизировать нечего. Других шлемов с датчиками движения хотя бы близкого к нашему уровня просто нет. Sony выпустила шлем, но он не считывает движение; другие компании считывают, но очень медленно, и поле зрения у их устройства ограничено. То, что делается под нашу комплектацию, на них просто не отобразить. Наверное, этим вопросом нужно будет заняться, когда на рынок придут новые игроки, но пока стандартизировать нечего.

— Может ли Oculus стать частью консольного пространства?

— Технологически – определенно. Устройство – это дисплей и датчик движения, можно подключить его к консоли хоть сейчас. Основная проблема в том, что нынешние консоли неспособны отражать видео с частотой 60 кадров в секунду со стерео-3D. Эта проблема может решиться в следующем поколении. Тогда останется только договориться с производителями консолей.

— Какой вы видите идеальную виртуальную реальность? Как далека от нас такая технология?

— Идеальная виртуальная реальность создает полное погружение, она неотличима от действительности. Не знаю, возможно ли это: тут требуется развитие в сфере медицины, а не техники. Нужно разобраться, как считывать данные с мозга, как их туда записывать и всё такое. В информатике есть закон Мура, а в биологии у него, кажется, нет эквивалента. Сейчас мы не умеем даже внедрять простейшие импланты, приходится бесконечно кормить пациентов лекарствами, подавляющими реакцию отторжения, а они вредят иммунной системе. Этой проблеме уже сотни лет. Сперва нужно разобраться с ней, а уж потом втыкать в себя разъемы и уходить в Матрицу. ■

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

Боевой клик

КЛИНТ ХОКИНГ

Бесславная смерть



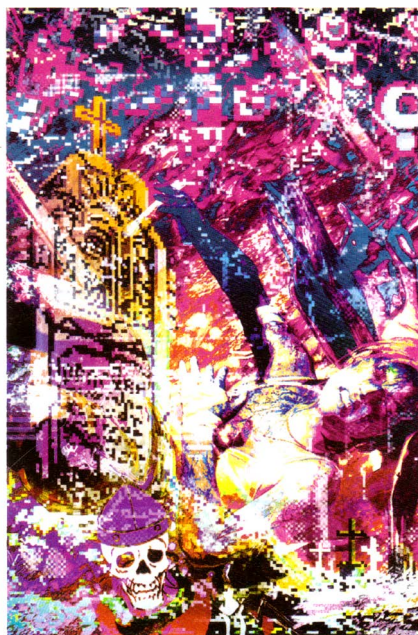
Почему в играх так часто встречаются убийства и смерть? Зачастую имплицитной и эксплицитной целями видеоигр являются убийство людей или уничтожение юнитов, транспортных единиц, городов и строений. Аналогично, условием поражения нередко является смерть игрока или потеря им собственности. Если вспомнить, что гибель не является для большинства из нас повседневной тревогой, это кажется странным; мы редко анализируем ситуации типа «убей или умри». Почему же игровой дизайн так тянет к подобному макабру?

Как оптимист я отмечаю, что противостояние смерти является одним из самых частотных мотивов в искусстве, так что вполне логично, что он сильно проявлен и в играх. У Гои повстанец гордо смотрит в глаза расстрельному отряду, у Хэмингуэя за жизнь борется огромный марлин, а в XCOM игроку нужно смириться с потерей лучшего солдата. Человечество поднимает эту проблему во всех форматах, и игры не исключение.

Как пессимист я задаюсь вопросом, не в лени ли дело. Давным-давно Кармак и Ромеро нашли волшебную формулу, обнаружив, как нам приятно быстро выбирать в 3D-пространстве вектор и, кликнув, просить компьютер оценить нашу меткость. Стрелять по виртуальным объектам весело, а с вычислительной точки зрения реализовать это несложно. Но такой сухой анализ не отвечает на вопрос.

Картины, песни и романы о смерти создавать не проще, чем на другие темы, и, хотя их немало, другие форматы не заполнены историями про смерть настолько, что трудно отыскать что-нибудь еще. Но думая о видеоиграх, требующих от игрока манипуляций с объектами в трехмерном пространстве, мы сталкиваемся почти исключительно с темой смерти. Даже Journey и Portal, два приходящих на ум возможных исключения, ее не избегают. Journey на смерть прозрачно намекает, а Portal использует ее как параметр поражения и способ мотивировать игрока.

Как реалист я понимаю, что в играх, равно как и в драматическом искусстве, главное – конфликт. В обычной жизни мы стремимся его избежать, нивелировать,



Быть может, кровавые оргии видеоигр – это высочайшая форма культуры, которой мы можем достичь.

если он всё же случается, и разрядить, когда набирает обороты. Но люди учатся на опыте, и потому оказываются в сложной ситуации: нам трудно узнать о конфликтах (и как одержать в них верх) в то случае, если они всё-таки окажутся неизбежны.

В этом смысле драматическое повествование и игры – это инструменты, позволяющие нам познать конфликт и потренировать навыки его разрешения в более экстремальных ситуациях, чем те, с которыми мы сталкиваемся в жизни. Как мирно разойтись с агрессивным пьяницей в автобусе, как научиться переживать развод, не попадая в подобные ситуации постоянно? Ответ прост – практиковать соответствующие навыки, симулируя острые конфликты в уме. Можно привязаться к вымышленному персонажу, а можно исследовать действия и реакции на них в пространстве видеоигр.

Если конфликт в безопасности виртуального пространства для нас полезен, если смерть и убийство задают его предельную остроту и если смерть относительно просто симулировать в качестве условия поражения, то можно сказать, что кровавые оргии видеоигр – это высочайшая форма культуры, которой мы можем достичь.

Но такой ответ кажется мне слишком простым. В драматическом повествовании мотивы раскрываются постепенно, опираясь на действия и противодействия, которые приводят к кульминации, и смерть может маркировать окончание истории. Но игры работают иначе. Их мотивы развиваются и раскрываются через динамические циклы, которые повторяются и варьируются на протяжении всего прохождения. Как музыкальная fuga, игра представляет темы низшего уровня сотни раз, позволяя многократно исследовать их с разных углов и в широком наборе контекстов.

Полагаю, переизбыток смерти и убийств в видеоиграх связан вовсе не с чрезмерной их актуализацией и потерей нами чувствительности, а с тем простым фактом, что смерть как условие поражения – это бинарное состояние, а убийство – задача, не требующая дополнительных пояснений. Слишком во многих играх соревнование заключается в том, кто первым перетянет на себя нужное количество пикселей и опустошит плашку здоровья противника. Мы редко видим симуляцию разницы между 3% и 99% здоровья. Мы редко сталкиваемся с последствиями убийства. Этот богатый мотив сведен к примитиву. По сравнению даже со скромной игрой в жанре action-adventure в самой кровавой пьесе Шекспира, «Тите Андронике», очень мало смертей (около десятка), а почти всё ее действие занято осмыслением мотиваций героев и последствий их действий. В противоположность этому в типичном современном шутере нет даже полосы здоровья, которая указывала бы на последствия.

Клинт Хоккинг живет в Сиэттле и работает в Valve.
Его блог: <http://www.clicknothing.com/>

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

Что такое игры

ТИГ КЕЛЛИ

Между призывом и итогом



В индустрии развлечений главное — восприятие. Потребители зачастую увлекаются продуктом или идеей, опираясь на свои убеждения или социальные оценки, то есть из-за моды. Им нравится то, что данный продукт воплощает, история, которую рассказывают он и его создатель. И они с большей вероятностью потратятся, если данный сюжет апеллирует к тому, во что они и так уже верят. Это называется «маркетинговый сюжет».

Для продажи игр он очень важен. Игра должна что-то означать, за ней должен стоять хороший рассказчик, который воплощал бы ее миссию. Иначе получается просто игра — то, чем люди только убивают время. Вот почему самые яркие представители индустрии от Джейн Макгонигал до Питера Молинье зачастую являются также хорошими ораторами, писателями или шоуменами. Они прекрасно умеют находить вдохновенный тон, которым следует говорить о будущем видеоигр, и проповедуют свои взгляды журналистам, блогерам и любителям твиттера. Те повторяют их слова в статьях, вирусных видеороликах и социальных сетях, а попавшие в точку слова распространяются дальше. Это повышает продажи.

Популярным маркетинговым посылом является «играм нужно повзрослеть», и его легко повторять. Чу, вопиет рассказчик, сколько можно ограничивать игры подростковым мирком стрельбы и взрывов? Сколько нам терпеть ручной труд и получать удовольствие от сугубо механических действий? Не пора ли появиться играм со смыслом? А потом он демонстрирует свою игру, предположительно являющуюся ответом на все эти вопросы.

Недавно Дэвид Кейдж повторил на DICE Summit ту же проповедь, и в ней прозвучало всё вышеперечисленное. В своей речи он перечислил девять причин, по которым играм следует повзрослеть, и это вызвало бурные онлайн-дискуссии. Нет повести печальнее на свете! А главное, сразу вслед за этим Кейдж может перейти непосредственно к Beyond: Two Souls и заявить, что эта игра и привнесет в индустрию желанный смысл. Но не будем так строги лично к Кейджу: то же делают и другие.

Беда в том, что предпосылка тезиса «надо повзрослеть» неверна. Если рассудить трезво, большинство игр с акцентом на повествовании плохи. Возможно, там хороший сценарий, актерская игра и озвучка (как в The Walking Dead). Возможно, они забавны (как работы Тима Шейфера и Рона Гилберта). Возможно, в них даже есть напряжение (как при поисках



Если рассудить трезво, большинство игр с акцентом на повествовании плохи.

Джейсона в Heavy Rain), и они вызывают определенные переживания.

Но в середине игры, где повествование не так важно, они слабы. Приходится много бродить взад-вперед. Встречаются нарочитые головоломки, единственная функция которых — замедлить прохождение, чтобы пользователь не проглотил весь контент за десять минут. В играх, отражающих выбор геймера, случается тривиальная нехватка выразительного экшна. Кроме того, есть вопрос находчивости.

Самопровозглашенные игры «со смыслом» зачастую тяготеют к ложному выбору и опереточным разоблачениям, предлагая два варианта с одинаковым исходом или драматично раскрывая в конце, что всё это время игрок и был злодеем. После пары употреблений такие приемчики приедаются, потому что единственное их достижение — разрушение существующей связи между игроком и игрой. Иными словами, призыв повзрослеть способен воодушевить, но итог оказывается так себе. Возможно, игра хорошо продается, но ее быстро забудут — или рецензии в журналах мгновенно переписут, используя слова вроде

«обещали» и «разочаровали». И тем не менее, сюжет продолжает работать. Почему?

В музыкальной индустрии никто не переживает по поводу того, что музыке надо повзрослеть, но что-то она не спешит это сделать. Галеристы не рвут на себе волосы, пытаясь понять, как соотносится то, что висит у них на стенах, с некой общекультурной шкалой. Мало кто на телевидении озабочен тем, что оно означает. Но игровой индустрии такое самоутверждение требуется, и за эту-то потребность и цепляется тезис про взросление. Он апеллирует к желанию развиваться, быть принятыми всерьез и вообще считаться благом. Мы, геймеры, зачастую являемся институционалистами («что такое искусство, решает узкая группа ценителей»), а потому всегда ищем чье-то одобрения.

Нам следует стать функционалистами («искусство по природе своей является искусством вследствие задач, которые оно выполняет»). Потребность в смысле удовлетворится сама собой, если мы займемся самими собой и будем делать игры, выполняющие свою задачу (т.е. предоставляющие людям развлечение). А это значит, что нужно отказаться от дидактики, навязанной автором.

Другая игра, которой пошел на пользу маркетинговый ход, — это Minecraft. Это голубая мечта любителя симуляций — мир, в котором можно делать что угодно, исследовать сложные взаимодействия и создать целый виртуальный Вестерос. И Minecraft долго остается в центре внимания, потому что стоящий за ней призыв хорош, а итог — еще лучше. Это игра, построенная вокруг фигуры игрока, а не автора, и потому ей продолжают интересоваться.

Влияние игры на индустрию определяется тем, сколько времени после релиза в нее продолжают играть. Если шесть месяцев, то кому вообще до нее какое дело? Сюжеты перепробовать может лишь малый процент изначальной аудитории. Разве она и правда так хороша, как мнилось вначале?

Может, призыв повзрослеть и является хорошим маркетинговым ходом, но он не особо влияет на сами игры. Сейчас игры не взрослее, чем когда-либо, потому что сам вопрос поставлен неверно. В конечном итоге, несмотря на все их надежды, «взрослые» игры не исполнены некоего особого смысла. Они лишь находчивы.

Тиг Келли работает над играми, от настольных до консольных, уже двадцать лет.
Его сайт: <http://www.whatgamesare.com/>

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

СТУДИЯ

Irrational Games

Как любимица критиков не поддавалась коммерческому давлению и осталась верна своим идеалам



- 1 В центре внимания RPG Freedom Force – разношерстная компания разноцветных супергероев.
- 2 BioShock исследовала вопросы, заданные Айн Рэнд, и стала первым успехом Irrational.
- 3 System Shock 2 хвалили за атмосферу.
- 4 SWAT 4 поощряет отказ от смертельных приемов.
- 5 Bioshock Infinite – история о привязанности и фанатиках.

ВioShock Infinite только что получила золотой статус. Сегодня 19 февраля, и на Восточном Побережье нечеловечески холодно. Укрывшись от стихии в тускло освещенной комнате для переговоров в недрах бостонского офиса, мы говорим с **Кеном Левином**. Один из основателей и креативный директор Irrational Games, однако же, не купается в лучах осознания того, что пять лет упорного труда наконец-то подошли к завершению; вместо этого он смотрит в будущее. «Если у нас и есть миссия, – говорит он, – то она состоит в том, чтобы понять, как интегрировать геймплей и повествование, превратив их в единое целое, и как сделать игрока участником, а не зрителем этого действия».

Взглянув на послужной список Левина, легко удостовериться в том, что он придерживался этой идеологии всю свою карьеру. Поиграв же в Thief, System Shock 2 или оригинальную BioShock, можно лично ознакомиться с таким подходом к повествованию. Судя по словам его коллег, оный подход лежит в основе рабочего процесса Irrational. К примеру, именно из-за него коммуникация внутри самой студии столь открыта.

«Мы много работаем в сотрудничестве, – говорит сценарист **Дрю Холмс**. – Обычно всё начинается со сценария, а потом подключаются другие отделы, следя за тем, чтобы их оценки были услышаны и чтобы они оставались частью творческого процесса. Есть ощущение того, что повествование в Irrational воспринимают как такой же элемент дизайна, что и прочие. Речь не только о диалогах. Мы много работаем над тем, чтобы само окружение, от магазина до простой анимации персонажа, рассказывало истории».

Тот же уровень сотрудничества между отделами можно проследить вплоть до ранней разработки первой BioShock. Результат его наблюдается в самой игре, где визуальное и звуковое оформление играет столь же значимую роль, как и сюжет, и диалоги. Более того, место действия – ставший знаменитым подводный антиутопический город Восторг – в некотором смысле является куда более значимым героем игры, чем молчаливый протагонист Джек. Но внимание Irrational к повествованию повлияло не только на игровой мир, но и на реальный, в самом прямом смысле вынудив студию перестроить офис и изменить рабочий процесс.

«В начале разработки BioShock, – вспоминает глава отдела анимации Шон Робертсон, –



Вход в бостонский офис Irrational грозно охраняет фирменный костюм для глубоководного погружения из BioShock.

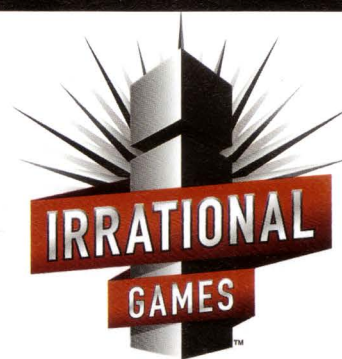
художники сидели с одной стороны, а аниматоры – с другой, и вдруг мы поняли, что это создает эдакие феоды, где каждый волнуется только о своей работе. Но нужно продвигать мысль о том, что игра – совместный труд, и потому мы пошли на эксперимент: посадили дизайнера, аниматора и программиста рядом. Возникла ситуация, когда можно что-то продумать – например, «хочу, чтобы AI делал то-то и то-то», – и у тебя сразу есть дизайнер, который начнет разработку системы, программист, который ее закодирует, и аниматор, который ее отобразит. За день они могут что-нибудь слепить, и станет ясно, хороша ли была идея».

«Движок не был заточен под серьезный экшн, он создан для стелс-игры».

Эксперимент удался. Мы с Левином выходим из комнаты для переговоров, и нам раскрывается мрачноватое рабочее пространство Irrational. Это просторный открытый зал, полный художников, дизайнеров, писателей и программистов, у каждого из которых огромные творческие амбиции. Величественное помещение им очень подходит, но как протекает сама работа?

«Я могу встать из-за своего стола, – говорит Холмс, – пройти пять метров, подсесть к аниматору и сказать: «Вот что я придумала, что из этого можно сделать?» Я не видел других компаний, где всё происходило бы так же быстро. В Irrational работают с огромным количеством итераций. В Volition, где я был до этого, всё определенно функционировало иначе».

Вернемся, однако, на пятнадцать лет назад, когда трое амбициозных коллег – Джонатан Чей, Роберт Феррье и Кен Левин – ушли из Looking Glass Studios и основали Irrational. Кажется, философия объединения повествования и геймплея родилась у них по необходимости. «Нам довелось – по чистой случайности, это просто удача – сделать в качестве первой работы сиквел к одной из моих самых любимых игр, System Shock. Это было потрясающе», – говорит Левин.



Основана 1997

Штат 100 (прибл.)

Ключевые лица Кен Левин (креативный директор), Шон Робертсон (режиссер анимации), Дрю Холмс (ведущий сценарист)

URL www.irrationalgames.com

Избранная игрография System Shock

2, Freedom Force, SWAT 4, BioShock

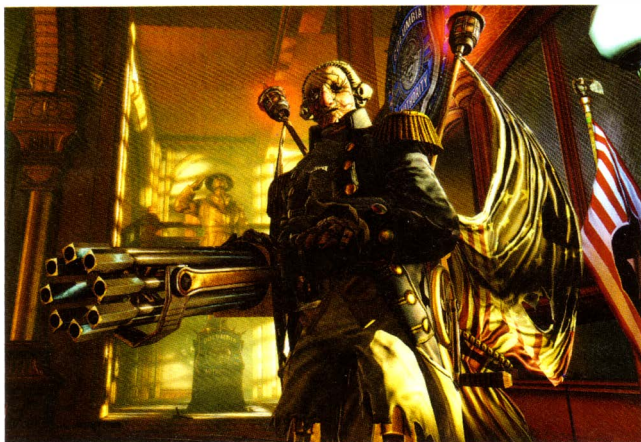
Нынешние проекты BioShock Infinite

Но студия, тогда еще вовсе не столь знаменитая, как сейчас, и лишь делающая первые шаги в независимой разработке, немедленно столкнулась с трудностями. И не только потому, что делать продолжение столь значимого и тепло принятого критиками шутера означало находиться под сильным давлением. «Мы сели и оценили, что у нас есть, а именно движок Dark Engine, на котором создана Thief, – объясняет Левин. – А потом посмотрели на шутер System Shock и поняли, что одно с другим не сочетается. Движок не был заточен под серьезный экшн, он создан для стелс-игры».

Ответ? Превратить игру из шутера в экшн-RPG – куда более выполнимый проект для Irrational с учетом наличествующих технологий. «Мы знали, что стрельба не будет столь же хороша, как в System Shock, – признаёт Левин. – Поэтому оценили свои ресурсы и решили объединить ее с RPG-элементами, чтобы недочеты были менее заметны».

Лавируя между препятствиями, которые создавали ограниченный бюджет и устаревший движок, зарождающаяся команда Irrational придала System Shock 2 «настроение и атмосферу», как метко выражается сам Левин. Это стало понятно уже на уровне раннего прототипа – момент его создания остался для Левина одним из самых теплых воспоминаний о разработке.

«Это была простая демонстрация экшна и RPG-элементов, но она здорово выглядела, – объясняет он с полной энтузиазма улыбкой. – Помню, как играл, и это был не функциональный прототип – игра едва работала. Там не было AI. Там были его заменители. Там были заменители всего – и ничего настоящего. Но в этом ограниченном пространстве, этими ограниченными средствами мы попытались рассказать историю, и, завершив ее, я подумал: «Ух ты, мы создали нечто вызывающее переживания». Сеттинг произвел на меня впечатление. Это было эдакое видение моего будущего как игрового разработчика, заключенное в одном демо».



BioShock Infinite рассматривает проблемы политического изоляционизма и влияние на население религиозного фанатизма. Ополченец из Freedom Force (сверху) воплощает другой взгляд на США. Это яростный патриот, напоминающий Капитана Америку.

К счастью для студии, критики положительно приняли ролевые элементы System Shock 2, и на игру посыпались девятки. «Мы и сами были удивлены реакцией прессы, – признаёт Левин. – Думаю, мы ожидали, что прием критиков более-менее совпадет с коммерческим, который вышел так себе».

И в этом заключается горькая правда. System Shock 2 собрала вокруг себя преданный круг поклонников, активный и по сей день (до сих пор выходят моды, улучшающие графику и производительность игры), но продажи ее не сложились – игра преодолела барьер в 50 тыс. копий только через полгода после релиза.

По-настоящему коммерчески успешную игру студия породила только через восемь лет, хотя вышедшие до нее SWAT 4 и Freedom Force Vs The 3rd Reich полюбили и игрокам, и критикам. Но несмотря на то, что BioShock принесла Irrational деньги, приведшие к естественному росту и укреплению компании, в ее рабочей этике изменилось на удивление мало.

«И вдруг я стал крутым! – смеется Робертсон. – Было здорово перейти от любимиц критиков, которые все обожали, но никто не покупал, к игре, которая имела и финансовый успех, тем самым позволив сделать BioShock Infinite такой, как хотелось».

«На старожил это особо не повлияло, – объясняет Левин, – потому что у нас, кажется, на всю жизнь закрепился синдром аутсайдера – ну, как у ребенка, которого травят в школе. Но изменились новички. Они приходили с другими представлениями о том, что мы за компания. Им стало казаться, что есть некий особый способ создания BioShock, некая формула успеха, и что мы ее знаем. Думаю, многие из них удивились, когда увидели, что мы просто разбираемся на ходу. Мы не верим в формулы, потому что

они ненадежны, и, думаю, нам спокойнее всего, когда мы беспокоимся».

Забавно, что финансовая стабильность, воцарившаяся с выходом BioShock, кажется, только усилила жажду Irrational брать на себя творческие риски и стремиться «рассказывать лучшие в видеоиграх сюжеты», как выражается Робертсон. «Не думаю, что у меня в Irrational был хоть один спокойный рабочий день, – поясняет он. – Кажется, если я приду, и всё будет тихо, и я буду уверен в том, что то, что мы делаем, окажется успешным, я почувствую себя странно».

Холмс с ним согласен: «Безопасное нам неинтересно. Мы хотим работать над тем, что нас до смерти пугает».

Работа над Infinite велась в относительной безопасности бренда BioShock, но для многих работников студии постоянные итерации («Не бойтесь убивать своих детей!» – говорит Холмс) наверняка оказались непростой задачей. В конце 2012 года, когда разработка Infinite близилась к завершению, из студии произошел мини-исход, хотя Левин не верит в то, что он был связан с итерационным подходом. «Кто-то ушел, кого-то мы уйти попросили. Не

думаю, что в этом есть что-то примечательное, и меня удивляет то внимание, которое уделила этому событию пресса. Впрочем, в Irrational от сотрудников и правда ожидают многого. Наши игры хороши, потому что работники хороши и трудолюбивы – никакая магия. Но работники должны быть очень хороши».

Они также призывают сотрудников высказывать свои идеи, многие из которых привнесли в BioShock Infinite дополнительные нюансы, и эти идеи эволюционируют в промежутках между регулярными мозговыми штурмами. Левин решительно требует совершенства, но он вовсе не диктатор, и ему больше нравится направлять творческие

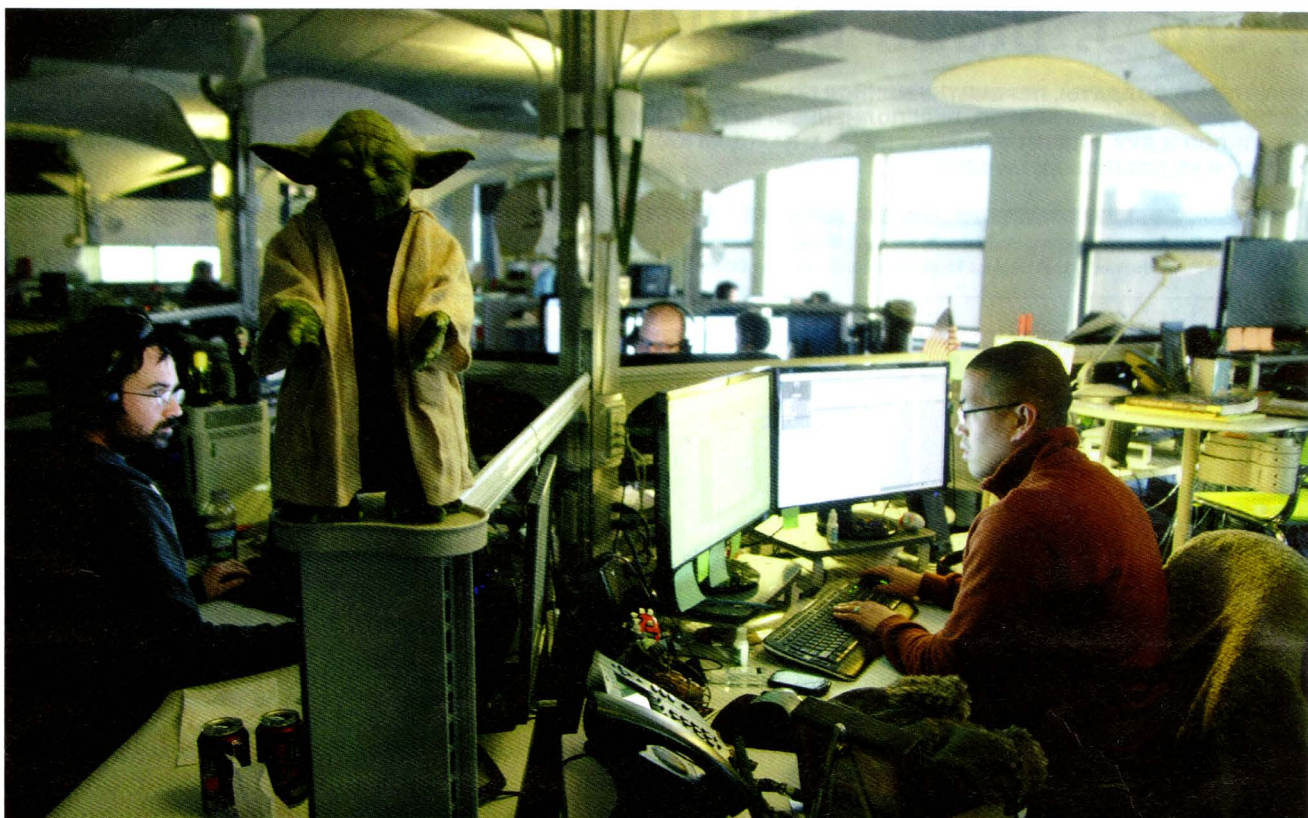
порывы сотрудников, а не управлять ими. «К нему всегда можно подойти со своими мыслями, – объясняет Робертсон. – Кен из тех людей, кто поможет вам взглянуть на свою идею под таким углом, который вам самому бы в голову не пришел. При творческой работе это означает, что ты приходишь к нему с будто бы полноценной задумкой, а Кен ее поворачивает – в хорошем смысле – так, что ты видишь новые стороны».

«Кен создает трудности в самом лучшем понимании этого слова, – соглашается Холмс. – Мы компания, которая не боится поражений. Пробуйте, смотрите, работает ли; если нет, теперь вы знаете, чего не делать. Так работает Кен. Мы требуем друг от друга совершенства, а это непросто. Это отнимает много времени и сил, но, думаю, все понимают, что цель – развить идею повествования в играх – того стоит».

Эта цель занимает сердце Irrational вот уже пятнадцать лет вне зависимости от приливов и отливов финансовых потоков. Но Левин до сих пор не уверен в том, будет ли Infinite столь же успешна коммерчески и с точки зрения критиков, как ее блистательная предшественница. «В этой игре очень сложный контент. Мы амбициозны, а когда пытаешься высоко взлететь, можно больно удариться. Лично я бы оценивал эту игру как художественное произведение – оценивал бы, исходя из тех целей, которые преследовал при ее создании. А цель состояла в том, чтобы развить интеграцию нарратива, чтобы превратить игрока из пассивного наблюдателя в активного участника повествования».

Очевидно, что вне зависимости от того, как сложится судьба BioShock Infinite, Irrational продолжит выполнять свою миссию и в следующем поколении консолей. «У нас очень сильная команда, состоящая из талантливых людей, – говорит Робертсон, – и я с нетерпением жду новой истории, которую мы расскажем». ■

«Не думаю, что у меня в Irrational был хоть один спокойный рабочий день».



Q&A

Кен Левин

один из основателей и креативный директор Irrational Games



В послужном списке Кена Левина, бывшего сотрудника Looking Glass Studios, такие культовые игры, как Thief и System Shock 2. Левин основал Irrational Games в 1997 году вместе с Джонатаном Чеем и Робертом Фернье. Мы поговорили с Кеном о том, насколько игра способна измениться в процессе разработки.

Как вы находите новые идеи? Проводите мозговые штурмы?

В первый день работы над BioShock Infinite мы собрали вместе многих старших сотрудников и сказали: «Вот кое-какой прототип, но он нам не нравится. Что с этим делать?» И кто-то сказал: «Как насчет следующей BioShock?» Мы дружно закатили глаза, потому что уже отказались от этой идеи. А потом кто-то заметил: «А что, если действие разворачивалось бы не в Восторге? Что, если бы мы сделали нечто совершенно иное?» И мы задумались: «Разве BioShock не есть Восторг?» И чем больше думали, тем отчетливее понимали, что нет. Чем больше говорили, тем яснее становилось, что суть – в повествовательной миссии.

А как возник летающий город?

Как только мы поняли, что остальное вторично, то задумались: ну и в чем суть смены веков? Отправились в Интернет посмотреть

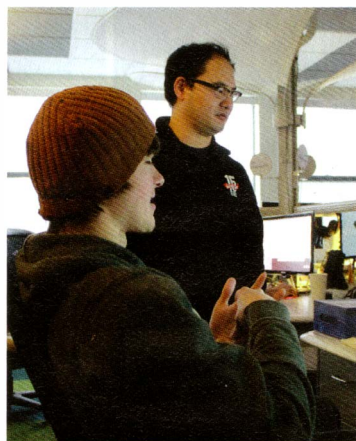
картины, а там одни сплошные летающие города. Очень фантастические летающие города – кажется, в то время это было мемом научной фантастики. Нам понравилось. Это был последний случай, когда мы с чем-то определились, и это решение так и не изменилось до самого конца!

И насколько игра отличается от изначальной концепции?

Всёцело. Изначально задумывалось нечто куда более похожее на BioShock – узкие коридоры, редкие клочки неба, мрачная и приглушенная цветовая гамма, полная зеленых, оранжевых и лиловых оттенков.

Как произошел переход к той Колумбии, которую мы видим в игре?

Помню, что визуальное оформление вызвало сложности. Как-то раз я отправился на пробежку – это было в июне, в один из тех прекрасных летних дней в Новой Англии, когда солнце садится, пахнут цветы, а небо синее-синее... Помню, как смотрел на почтовый ящик и видел на нём солнечные блики. Я вынул iPhone и снял их. Это было странно и по-гиковски, но я всё равно это сделал, заметь меня владельцы дома, они, конечно, вышли бы с дробовиком, но я вспомнил детство и пикники на День независимости. И тогда Колумбия представилась мне Америкой. Не настоящей, а такой, какой ее помнят политики: идеальным образом с голубым небом, пушистыми облаками, колибри, жужжанием пчел, цветами и светом, ослепительным солнечным светом. Образ сложился воедино, и на следующий день я сказал «Колумбия – это идеальный пикник в День независимости». С этого и началась работа.



Студия устроена так, чтобы сотрудничество было простым. Художники, дизайнеры и программисты сидят рядом, а не разделены.



Far Cry 3: Blood Dragon

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ, ПЕРЕМЕТНУВШИЙСЯ ПОЛКОВОДЕЦ, СУМАСШЕДШИЙ УЧЕНЫЙ, КРУГЛОСУТОЧНЫЕ СУМЕРКИ В НЕОНОВОЙ ГАММЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ, ПЕРЕПОЛНЕННЫЙ МУТАНТАМИ И КИБЕРНЕТИЧЕСКИМИ ГИБРИДАМИ ОСТРОВ, НАВЯЗЧИВЫЙ СИНТИ-ПОП И ДУХ ФИЛЬМОВ КАТЕГОРИИ «В» В КАЖДОМ КАДРЕ – BLOOD DRAGON, КАК МОДНАЯ КОМАНДА КВН, ПОХОЖА НА ВСЕХ И НЕ ПОХОЖА НИ НА КОГО.

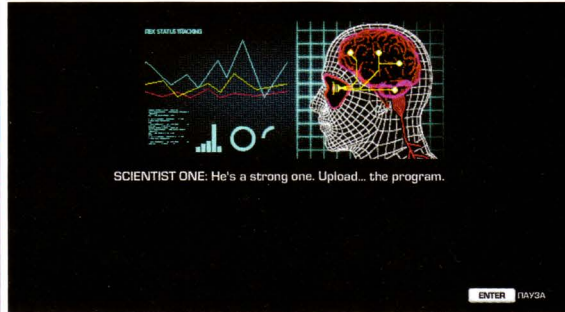
ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: shooter, first-person, futuristic Зарубежный издатель: Ubisoft Издатель в России: «Бука» Разработчик: Ubisoft Montreal Мультиплеер: отсутствует Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: Канада

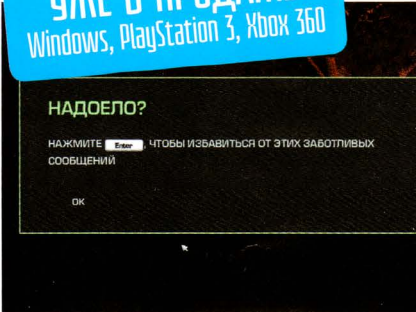
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360



▲ Надпись Far Cry 3 покажется знакомой тем, кто играл на восьми- и шестнадцатитбитных приставках в далеком детстве – именно такая цветовая гамма была у тогдашнего логотипа известной компании Data East.



▲ Закос под старину не удался – все портит слишком детализированная картинка и сглаживающие шрифты в субтитрах.

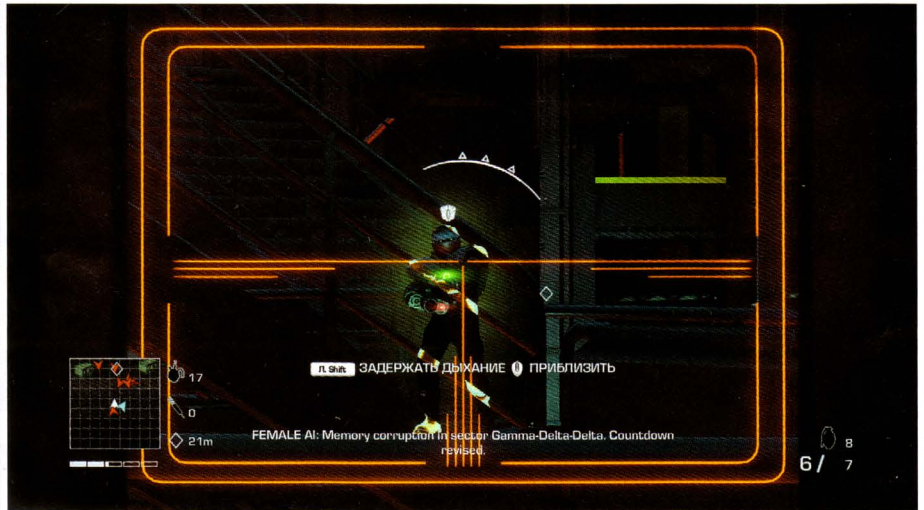


▲ Обучающая программа Blood Dragon – своя в доску. Каждая ее часть.

▼ «Интерфейс» снайперской винтовки в точности такой же бесполезный, каким его обычно показывают в фильмах.



REX: No. Lady Liberty. She taught me that winners... don't use drugs.



► Каждая подсказка при загрузке уровня – кладезь мудрости.

◀ Кстати, слоган Winners don't use drugs практически никогда не появлялся на домашних консолях – по закону его должны были вставлять только производители аркадных автоматов.

◀ Ну сколько ж можно удерживать эту E?!

► Давай покрасим эту карту в черный... нет, в зеленый! цвет.



Только освобожденные базы по-настоящему свободны.

«Кровавого дракона» очень сложно проассоциировать с Far Cry 3, и тем забавнее находить в игре элементы, напоминающие о джунглях прошлого декабря. Глайдеры, тросы для скольжения, джипы, динамические события, а вместо бинокля – инфракрасное зрение. И торговки-близняшек сменили такие же одинаковые торговые автоматы. И вместо пантер и акул – робопантеры и акулы с вживленными большими пальцами и киберимплантами. Даже цели у игры схожие: пройди сюжетную линию, захвати все базы, убей почти всех животных, собери коллекции. К огромному... нет, ОГРОМНОМУ счастью, больше шести-семи часов на все про все потратить не получится чи-

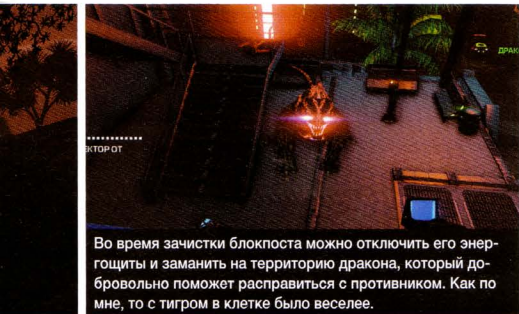


сто физически. Восемь сюжетных эпизодов пробегаются на одном дыхании за пять часов, полученное в финале оружие поможет в считанные минуты захватить оставшиеся базы, перестрелять двадцать пять драконов на «ачивку» и накопить денег на апгрейды – дальше коллекции, и все, контент освоен. Да это просто праздник!

Нет, правда – я никогда так не радовался «песочнице». В FC3 сюжет мог бросить тебя на полпути, заставляя монотонно освобождать однойцевиые блокпосты или выполнять однообразные квесты типа «пойди и зарежь плохого человека». В Blood Dragon, во-первых, побочных заданий сразу меньше – одно-два на базу – да и самих блокпостов всего тринадцать штук; во-вторых, сюжет бросать нет смысла, на Normal можно вообще расслабиться и за патронами особенно не следить, отдав себя целиком пафосным диалогам, что возникли из пепла сгоревших киносценариев эпохи восьмидесятых.

Это немного обидно, потому что в этом маленьком пространстве повторяется геймплейная история с FC3: разнообразие получает приставку «псевдо», а друг бесшумного убийцы – да-да, «еще одна игра с луком» – выбрасывается за ненужностью. Даже мегасуперпулемет, который я всю дорогу держал про запас, так и остался невостребованным.

Эх, надо было играть на Hard. Вот там-то мне наверняка пришлось бы не танцевать с драконами, а улепетывать со всех ног, не имея под рукой пары аптечек и полной обоймы для пулемета. Высокие, с трехэтажный дом неоновые ящеры неизвестного происхождения (некоторые еще и с киберимплантами) нападают на все, что



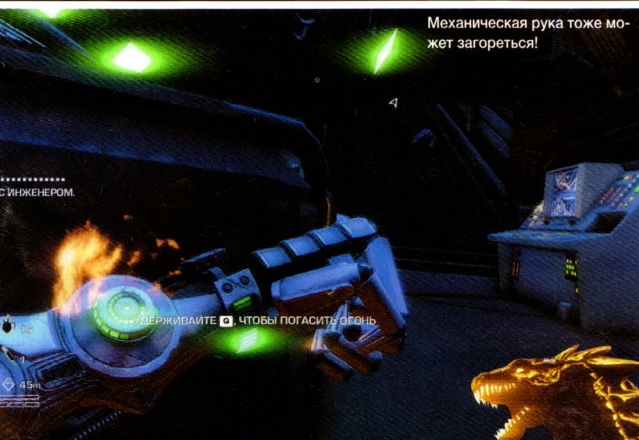
Во время зачистки блокпоста можно отключить его энергощиты и заманить на территорию дракона, который добровольно поможет расправиться с противником. Как по мне, то с тигром в клетке было веселее.

▼ Что это, Бэрримор?
– Собака Баскервилей, сэр.

FAЯ CRY 3: BLOOD DRAGON НАПОМИЛА МНЕ, КАК Я ЛЕТ В ДЕВЯТЬ ПОПАЛ В ВИДЕОСАЛОН НА THE THING ДЖОНА КАРПЕНТЕРА, А ПОТОМ ПЕРЕСКАЗЫВАЛ ОДНОКЛАССНИКАМ ВСЕ СТРАШИЛКИ ПРО СОБАК И ОГНЕМЕТЫ.



На проклятых киборгов Рекс Пауэрс Кольц всегда нападает неожиданно, даже лицом к лицу!



Механическая рука тоже может загореться!

► Бонусы выдаются по рангадке, без мучительного выбора между «Суперудар снизу» и «Дополнительная защита против холодного оружия».

▼ На Годзиллу не тянет, но в общем и целом референс понятен.



Г. Shift: ЗАДЕРЖАТЬ ДЫХАНИЕ



F НАПАСТЬ НЕОЖИДАННО

УРОВЕНЬ: 9 КО: 400/10000 КРЕДИТЫ: 5 6128

НАВЫКИ

- УРОВЕНЬ 1
- УРОВНИ 2-5
- УРОВНИ 6-9**
- УРОВНИ 10-13
- УРОВНИ 14-17
- УРОВНИ 18-21
- УРОВНИ 22-25
- УРОВНИ 26-29
- УРОВЕНЬ 30

УРОВЕНЬ 6: ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ +
Получите дополнительную ячейку здоровья.

УРОВЕНЬ 7: УЛУЧШЕННЫЙ РЕМОНТ
Если у вас нет минапатек, удерживайте **Q** чтобы подлатать себя и восстановить 3 ячейки здоровья.

УРОВЕНЬ 8: ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ +
Получите дополнительную ячейку здоровья.

УРОВЕНЬ 9: ПЕРЕЗАРЯЖАНИЕ НА БЕГУ
Удерживайте **Q** чтобы на бегу перезарядить оружие.

НАЗАД



привлекает их взгляд. Особенно чутко они реагируют на биомеханические сердца, которые Рекс Кольт с некоторым усилием изымает из своего основного противника – бойцов элитной армии Omega Force. Надо сказать, что киберсолдаты плодятся в том же огромном количестве, что и пираты Вааса из FC3; и точно так же по мере захвата башен нахрапистость вражеской армии стремительно тает. И точно так же изъятие ценностей с трупов сопряжено с зажатием клавиши E и непрерываемой анимацией. Впрочем, сердца-то ладно – утомленный этой процедурой еще в оригинале, я решил закрыть для себя сбор лута, и оказалось, что зря. В конечном итоге я остался с одним недособранным достижением, классическим чемоданом без ручки – «обрети все апгрейды, осталось две штуки». Роль ручки сыграли деньги на улучшения, которых у меня не было, а фармить доллары после захвата всех блокпостов – то еще мучение. Я заглянул в каждый угол, обшарил каждую пещеру, но все равно пришлось завалить где-то сотню солдат (и в половине случаев любоваться этой идиотской анимацией), потратив около полутора часов. А не поленился бы обшаривать трупы по мере основной части прохождения, сэконобил бы время. А не поленился разработчики сделать что-нибудь с этой ситуацией изначально... эх, ладно, чего уж там.

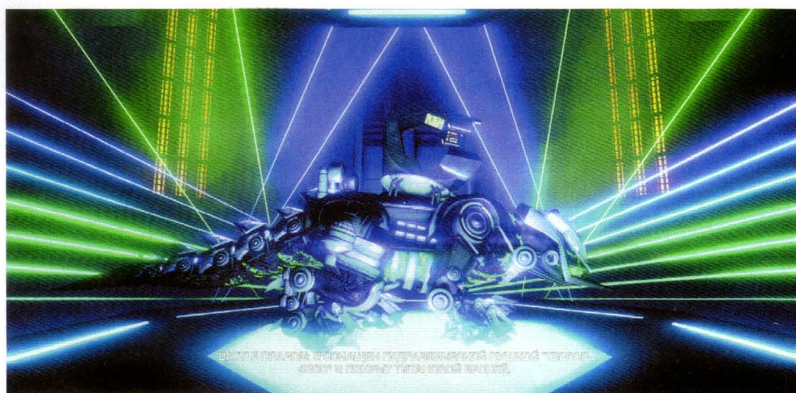
К моменту финальных титров Far Cry 3: Blood Dragon окончательно напомнила мне то, как я лет в девять попал в видеосалон на The Thing Джона Карпентера, а потом пересказывал одноклассникам все страшилки про собак, про огнеметы, про инопланетную заразу, а когда кончился весь смак, начал додумывать концовку: мол, в итоге за Макреди прилетел вертолет, а потом оказалось, что тварь заразила пилота, поэтому главгерой спрыгнул с вертолета на товарный поезд, а тот привез его в заброшенный город... вот видите, я даже детали какие-то помню! Это правда было очень круто, но совершенно неправдоподобно (ну



▲ Эти парни все как один голубой крови.

► Оружия мало, и это приятно – меньше мучений с выбором, чего взять с собой, а что выбросить.

▼ Самые смелые фантазии исполнятся!



Квинтэссенция Far Cry 3: Blood Dragon – в руке сгусток энергии, кругом хлещет голубая биокровь, на заднем плане все взрывается, а главгерой произносит пафосную реплику о Свободе.

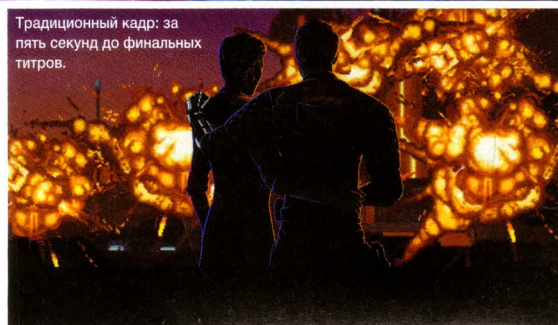


DR DARLING: Но ты на 100% мужчина. В том, что важно. О Рекс... Это наяву?

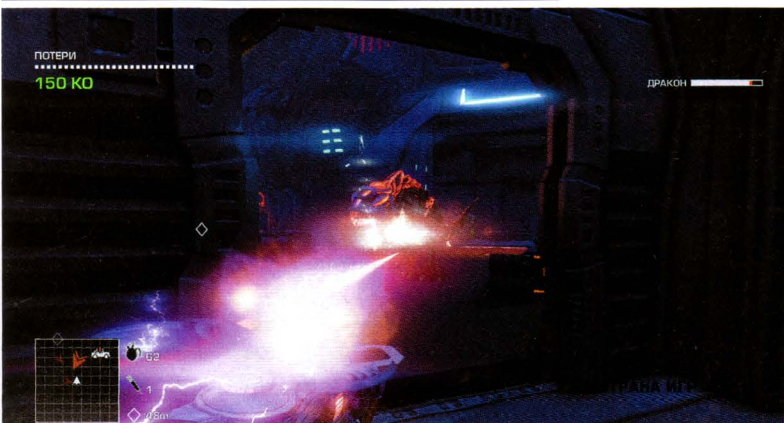
▲ Знакомый интерьерчик...

◀ Теперь понятно, почему игра не вышла на WiiU. Потому что Ubi does what Nintendo'n't

▼ Луч Смерти – высшее оружие – достается лишь в конце кампании, но с ним вот этот дракон схлопывается в ноль за десять секунд (я считал).



Традиционный кадр: за пять секунд до финальных титров.



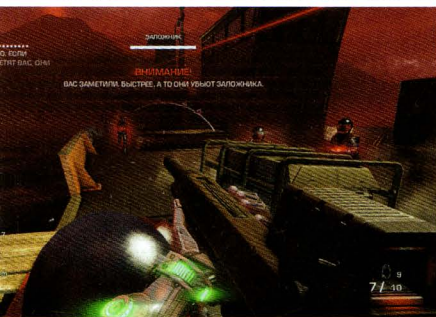
Как и полагается в боевике категории «В», вертолеты моментально уходят винтом в пики – достаточно попасть в пилота.



КИБЕРПОДСКАЗКИ
ЯИЦ УНИЧТОЖЕНО: 2/3



Как и в оригинале, здоровье можно поправить целебным ковырянием веточкой в дырке от пули. В случае с кибернетической рукой – поправив проводок-другой или пороботав газовой горелкой.



Некоторые побочные миссии заставят пошевелить руками и мозгами.



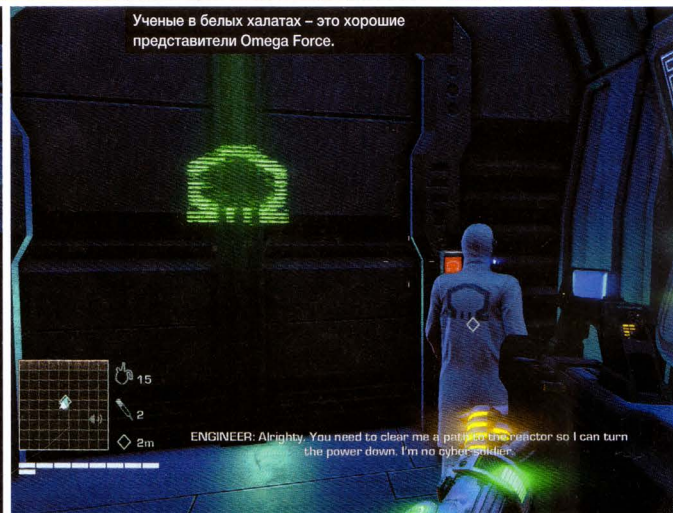
▲ Толстые парни снова в строю – чтобы убить их голыми руками, придется прокачать не один десяток уровней.

▼ Сигаретки не найдется?



▲ Да, кстати, глаза могут и заболеть от такой палитры. Аккуратнее там.

▼ С Blood Dragon надо плагины визуализации для WinAmp записывать.



Ученые в белых халатах – это хорошие представители Omega Force.

ENGINEER: Alrighty. You need to clear me a path to the reactor so I can turn the power down. I'm no cyber-soldier.

какой вертолет прилетит в Антарктику за полярниками?). Вот Blood Dragon – это еще более круто, еще более неправдоподобно, чем любая школьная фантазия начала девяностых. Внутригровой «Кодекс» поддерживает эту мысль, периодически ломая четвертую стену: ну нельзя без улыбки читать про лазеры из глаз динозавров, мечту о стрельбе муравьями вместо пуль или краткий экскурс в историю гранатов. Кроме того поиск видеокассет подарит вам анонсы в духе сборника «Зарубежное кино '94», а дневник доктора Карлайла расскажет о нелегкой судьбе гения, работающего с мутагеном и нанотехнологиями. Я так и не нашел повода пожалеть, что потратил время на коллекции.

Не могу умолчать и про саундтрек, коли награждаю его медалью от «Страны Игр». Австралийская Power Glove живет и дышит темным «сай-фаем» восьмидесятых: практически в каждой композиции FC3:BD можно найти отсылку: тема Рекса начинается с «терминаторских» барабанов под эмбиент, трек имени его возлюбленной передает привет Вангелису, ну и там вот все такое вроде знакомое, но на самом деле абсолютно новое. Парням из Мельбурна удалось транспортировать синти-поп с гитарами сквозь время и пространство, добавив современное качество звука.

Еще раз перечислю главные козыри Blood Dragon: нетребовательная сюжетная кампания, обозримый объем контента, упрощенный геймплей, фансервис в каждой строчке и грубый острослов-киберкомандо в главной роли. Короче, все то, чего так не хватало в Far Cry 3 – вот оно, пусть и под непривычной неоновой вывеской. **СИ**



\$ 3930

НАЙДЕН ПРЕДМЕТ

ПАТРО



Remember Me



ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ И ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА

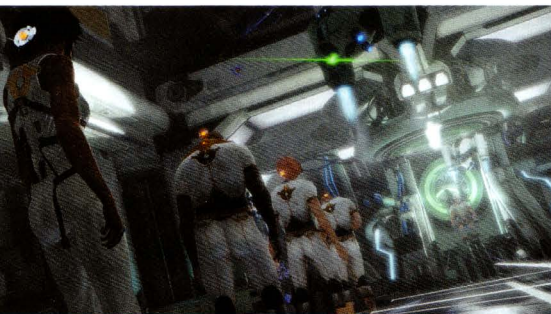
8.5

ОЦЕНКА

ЛОВКАЯ НИЛИН, ЛЕГЕНДА НЕОПАРИЖА, СЧИТАЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ В СВОЕМ ДЕЛЕ, ВЕДЬ ЕЙ ПОД СИЛУ НЕ ТОЛЬКО СВОРОВАТЬ ЧУЖИЕ ВОСПОМИНАНИЯ, НО И ПЕРЕМОНТИРОВАТЬ ИХ. НЕ ПОНАДОБИТСЯ НИ ГИПНОЗ, НИ МЕДИЦИНСКИЕ ПРЕПАРАТЫ. ЖЕРТВЫ СВЯТО ВЕРЯТ, ЧТО В ИХ ЖИЗНИ ВСЕ ПРОИСХОДИЛО ИМЕННО ТАК, КАК ПОДСКАЗЫВАЮТ ФАЛЬШИВЫЕ ОБРАЗЫ. МНОГОГО НЕ НУЖНО: ПОДПРАВИШЬ НЕСКОЛЬКО ДЕТАЛЕЙ, И ВСЕ, СЦЕНА ИЗ ПРОШЛОГО РАЗЫГРЫВАЕТСЯ НА НОВЫЙ ЛАД. А РЕЗУЛЬТАТ МОЖЕТ БЫТЬ НЕ МЕНЕЕ ДЕЙСТВЕННЫМ, ЧЕМ ВСАДИТЬ НОЖ В СЕРДЦЕ ИЛИ ПУСТИТЬ ПУЛЮ В ГОЛОВУ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360,
Windows

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows Зарубежный издатель: Capcom Российский издатель: «1С-Софтклуб»
Разработчик: Dontnod Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Франция



Рассказ о любом экшне, если это не Devil May Cry или God of War, нередко начинается с поиска сравнений: мол, вот здесь вас ждут битвы, похожие на то, что предлагает одна из этих игр. А Remember Me, киберпанк-экшн от французов из Dontnod, ухитряется выйти из привычного круга. При том, что здесь есть, например, QTE в качестве единственного способа добывать ключевых врагов-боссов, сама боевая система на редкость самобытна. Если смотреть со стороны, Нилин дерется как будто бы не сильно иначе, чем Бэтмен из выпусков от Rocksteady. Но Бэтмен не может, например, рассчитывать, что удары в его комбо-цепочках будут обладать разными свойствами: от лечащих до восстанавливающих энергию для спецприемов. Эта неожиданная новизна впечатляет едва ли не сильнее, чем киберпанк-антураж, также не самый частый гость в экшнах.

Нилин автоматически бьет по новому противнику, когда побеждает старого. На уровнях ей подмигивают желтые стрелочки: маяки, обозначающие, на какой уступ можно прыгнуть и за какую трубу удастся зацепиться. После очередной схватки в окрестностях обязательно отыщется спасительная аптечка, которая помогает целиком восстановить здоровье. Все это словно признак игры, рассчитанной на гипотетического казуального геймера, которому нужно, чтоб было зрелищно, удобно и несложно. Или взять, например, визуальные подсказки для розыска схронов с ценными предметами. Да, это интересная, подходящая к теме игры фишка, но зачем утруждать себя запоминанием, если всяких развилок и дополнительных маршрутов на



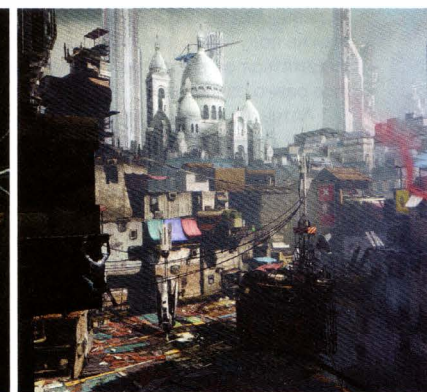
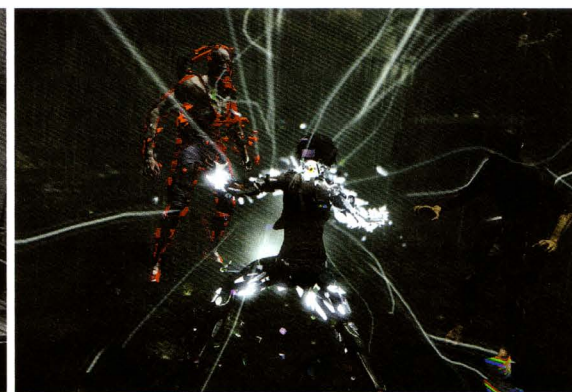
первых порах не так уж и много? Сделал буквально пару шагов в сторону, и вот она, награда.

Но платформенные этапы со временем становятся все разнообразнее. Вот Нилин заставляют прыгать по рекламному щиту, изображение на котором меняется благодаря поворачивающимся панелям. Промедлишь – панель под героиней повернется и она сорвется вниз, придется возвращаться (к счастью, недалеко), чтобы преодолеть этап еще раз. В другом случае попросят решить простую логическую загадку – с помощью дополнительных боевых навыков манипулировать задвижками на воротах так, чтобы образовать тропу, по которой удастся пройти. Но самые требовательные к мастерству игрока платформенные испытания – на время. В них слышатся отголоски почти олдскульной сложности: например, побегай-ка в полутьме по смутно видимым платформам, которые могут внезапно исчезнуть прямо перед героиней (а за падение – game over). Остановиться и толком приглядеться к иконкам-маякам некогда – при промедлении Нилин тут же расстреливают (а значит – game over). Начинаешь прыжок к «маяку» чуть дальше, чем положено по умолчанию, – и снова здравствуй пропасть.

Такие этапы, в соответствии с современными традициями, часто разбиты на более мелкие отрезки с промежуточными авто-сейвпойнтами, на которых героиню и воскрешают, так что плата за промах не настолько высока, как в старых платформерах.

Разработчики не злоупотребляют каким-то определенным видом испытаний. Напротив, иногда диву даешься, насколько разнообразными делают полосы препятствий. В одном месте придется прыгать так, чтобы попасть

ХОТЯ ЗДЕСЬ ЕСТЬ, НАПРИМЕР, QTE В КАЧЕСТВЕ
ЕДИНСТВЕННОГО СПОСОБА ДОБИВАТЬ КЛЮЧЕВЫХ
ВРАГОВ-БОССОВ, САМА БОЕВАЯ СИСТЕМА НА РЕД-
КОСТЬ САМОБЫТНА.

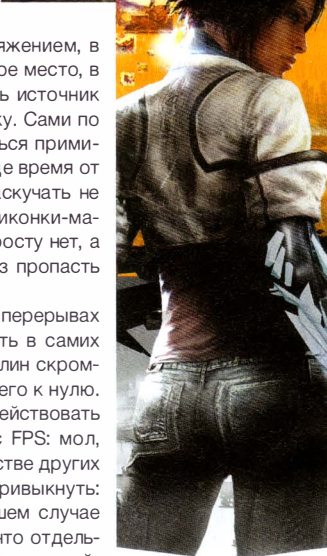




на платформу, пока она не находится под напряжением, в другом – разыскать проход, чтобы обойти опасное место, в третьем – с помощью подручных средств убрать источник электричества, чтобы перебраться через ловушку. Сами по себе какие-то отдельные задания могут показаться примитивными, но когда их постоянно чередуют, да еще время от времени подкидывают что-нибудь потруднее, заскучать не успеваешь. Вдобавок слишком уж полагаться на иконки-маяки не получится: в некоторых ситуациях их попросту нет, а спрятаться за выступом или перепрыгнуть через пропасть все равно разрешают.

Аптечки, к которым можно приложиться в перерывах между битвами, не отменяют того, что погибнуть в самых сражениях ничего не стоит. Запас здоровья у Нилин скромный и даже рядовые враги так и норовят свести его к нулю. Remember Me беспощадна к тем, кто не готов действовать по ее правилам. Тут не срабатывает аналогия с FPS: мол, если играл в какой-то один шутер, то в большинстве других освоишься с ходу. Первое, к чему предстоит привыкнуть: наудачу долбить по кнопкам бесполезно, в лучшем случае драка бессовестно затянется. Все дело в том, что отдельные удары по умолчанию минимально эффективны, и действительно мощными становятся лишь тогда, когда оказываются частью цепочки. Чем они дальше от ее начала – тем сильнее. Тайминг в Remember довольно жесткий, геймеру настойчиво советуют следить за действиями Нилин, чтобы жать на клавишу (для следующего удара) ровно в тот момент, когда предыдущий попадает по врагу. Лично мне очень помог индикатор комбо в низу экрана: по нему сразу видно, поймал ты ритм или нет.

Цепочки (в русском переводе их называют связками) составлены заранее, но по сути это полуфабрикаты – последовательности пустых слотов для заполнения ударами из арсенала



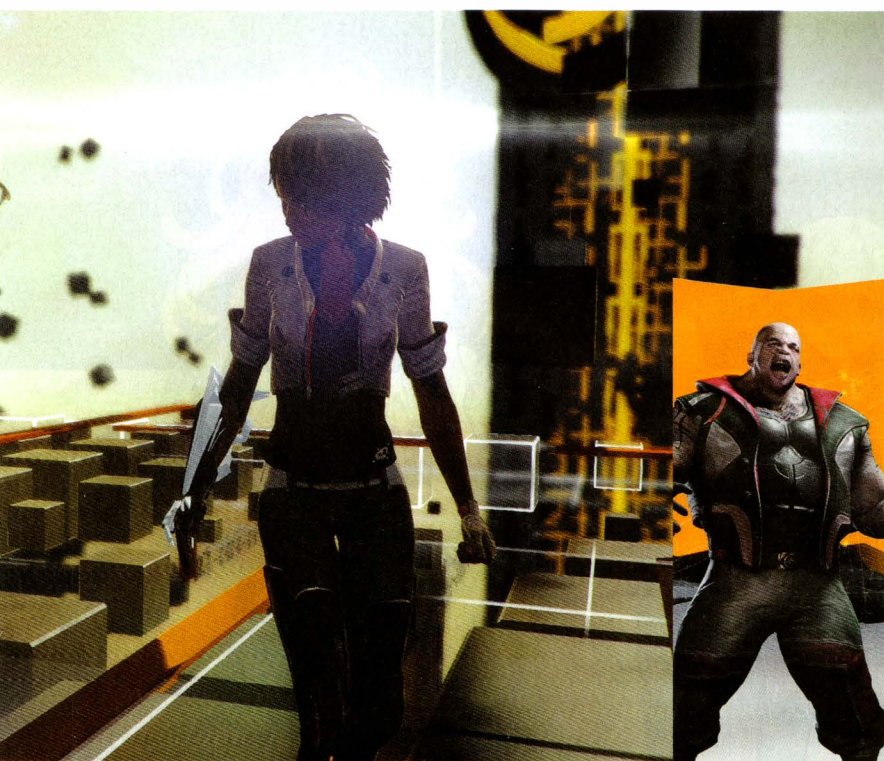
ВЫ ВИДИТЕ, КАК КАК ОТ ВРОДЕ БЫ НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЙ МЕЛОЧИ, ВРОДЕ ПОДОВДВИНУТОЙ ТУМБОЧКИ, ЖИЗНЬ ЧЕЛОВЕКА МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬСЯ НЕ МЕНЕЕ КРУТО, ЧЕМ ИЗ-ЗА ПЕРЕПУТАННЫХ КАПСУЛ С ЛЕКАРСТВОМ.

Нилин. Если в других экшнах вы благодаря боевым подвигам открываете некие приемы целиком, то здесь получаете удары-«звенья» и сами распределяете их по цепочке. Звенья бывают четырех типов. Чисто боевые – для нанесения дополнительного урона, лечашие – чтобы героиня, раня противника, одновременно восполнила свое здоровье, ускоряющие – для более быстрой перезарядки спецнавыков, а также модификаторы, которые удваивают эффект от предыдущих ударов в цепочке.

Боевые ситуации спланированы так, чтобы без цепочек нельзя было обойтись и чтобы у пользователя была мотивация экспериментировать со звеньями, составляя разные последовательности. Remember Me не стесняется быть сложной. Например, даже в рядовой схватке Нилин может оказаться на арене, где кроме видимых противников есть невидимые. Маскировку они теряют, оказавшись в лучах прожектора. Прожектор можно включить, выстрелив в него из дополнительного оружия, и через какое-то время он тухнет, так что операцию нужно повторять снова. Второй способ сорвать маскировку – использовать спецприем, но и у него есть ограничение по времени действия, и перезарядка он без подстегивания ускоряющимися ударами очень медленно. При этом враги, само собой, на месте не стоят и всячески пытаются разбить комбо Нилин своими ударами – и даже то, что о приближающейся атаке предупреждают красные маячки-иконки, не слишком уж облегчает увороты. Получается самый настоящий пазл: мол,

отыщи эффективную стратегию, да не ради рейтинга стилиа, а чтобы выжить. Предусмотрено послабление: если никак не можешь угадать, какой именно прием станет ключом к решению (например, к чему уязвим босс) и битва сильно затягивается, начинают всплывать подсказки. Дескать, вот эти умения здесь актуальны, обратите на них внимание.

Добавление оригинальностью Remember Me исполняет с помощью эпизодов, в которых Нилин



переписывает воспоминания других людей. Их всего четыре – этого вполне достаточно, чтобы произвести сильное впечатление и не надоест. По сути, нужно решить пазл, отыскать предметы и активировать их, но сама манера подачи заданий – очень стильная, непривычная, совсем не в духе классических квестов. Кому-то может не понравиться, что в процессе поиска решения придется снова и снова пересматривать одну и ту же последовательность событий, но Remember Me и тут находит, чем освежить происходящее. Вам позволяют влиять на детали сцены, тут же показывая, как меняются события из-за этих вмешательств. Результат может быть очень неожиданным и совершенно не совпадать с желаемым.

Не менее сильный эффект производит и то, что в Dontnod позволили героине совершать неоднозначные поступки. Чтобы спастись из безвыходной ситуации, Нилин не убивает противника: она просто переписывает его воспоминания, чтобы тот оказался на ее стороне. При этом сама она прекрасно понимает, что плата за это избавление – гибель близкого и любимого родственника ее жертвы. И именно из-за ее действий в Неопариже происходит ужасная катастрофа, жертвами которой становятся сотни, если не тысячи невинных людей. Если бы речь шла о романе Уильяма Гибсона, это бы вообще никого не удивило – таковы уж законы киберпанка, тут туго с благородными рыцарями. Но для современной игры это очень нетипично – ну, если речь не идет о Кратосе, чья бессмысленная жестокость обычно не вызывает вопросов: мол, да, привет от древнегреческих мифов. К слову, Нилин не получает удовольствия от того, что делает и по мере развития событий все больше погружается в рефлексии. Ведет себя как живой человек, и это здорово. Очень радует, что для такой игры издатель (Сарсом) сделал неплохой русский перевод (его дают субтитрами).

Безупречной Remember Me не назовешь. В ней хватает шероховатостей, которые могут вызвать неудобство. Например, мне особенно запомнился финал одной из битв: на экране последовательно появляются сигналы к QTE и последний выглядит совсем не так, как все, что демонстрировалось в игре до сих пор. Да еще сама иконка ловко запрятана под задницей героини (та в этот момент летит по разноцветью киберпанк-пейзажа). Не победить в драке из-за QTE в финале – довольно глупо. Не победить и даже не пойти сразу, что это было именно из-за заваленного QTE, а не из-за глюка системы – глупо вдвойне. Или взять, скажем, поведение камеры: не раз и не два мне демонстрировали крупным планом какую-нибудь колонну, за которой Нилин отчаянно месилась с врагами.

Более важно то, что боевая система при всей своей оригинальности все же может наскучить. Мне никогда не надоело парировать удары врагов в Revengeance. Но иногда в сражениях Remember Me я теряла интерес к происходящему: мне было понятно, что делать, я жала нужное комбо, соблюдая тайминг, и это напоминало монотонную работу, вроде забивания гвоздей или сортировки картошки. При этом я прекрасно понимала, что можно остановиться, подумать, составить более эффективное комбо, и тогда картошку придется сортировать не две минуты, а полторы. Как волнуешь.

Remember Me такая игра, которую обычно требуют – свежая, оригинальная, достаточно сложная. Но именно поэтому вам стоит перечитать все вышенаписанное и подумать, подойдет ли именно вам такая оригинальность. Мне хочется верить, что у Нилин появится толпа фанатов – хотя бы для того, чтобы другие разработчики не боялись экспериментировать. **СИ**



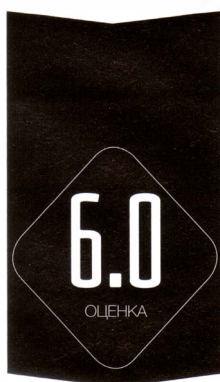
Hyperdimension Neptunia Victory

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3

ЯПОНСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ СМЕЕТСЯ САМА НАД СОБОЙ: HYPERDIMENSION NEPTUNIA VICTORY – ЭТО УЖЕ ТРЕТЬЯ ИГРА ПРО ВИДЕОИГРЫ, ДОВЕДЕННАЯ ДО ОТЧАЯННОГО БЕЗУМИЯ. ЭТО НЕ САМАЯ КРАСИВАЯ И ИНТЕРЕСНАЯ JRPG, В КОТОРОЙ ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ПРИНИМАЮТ ФОРМЫ ГРУДАСТЫХ БОГИНЬ МИРА ГЕЙМИНДАСТРИ И СОРЕВНУЮТСЯ ДРУГ С ДРУГОМ ЗА ВЛИЯНИЕ. НО ОНА НЕ ЛИШЕНА НЕКОТОРОГО ОЧАРОВАНИЯ: КОГДА ПОДКОНТРОЛЬНАЯ КАВАЙНАЯ ДЕВОЧКА ВЫЗЫВАЕТ РАКЕТЫ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ КЕЙДЗИ ИНАФУНЭ, ХОЧЕТСЯ КАК МИНИМУМ ДАТЬ ИГРЕ ШАНС ПРОЯВИТЬ СЕБЯ И ПОКАЗАТЬ ЛУЧШИЕ СТОРОНЫ. НО ИХ, ПРАВДА, СОВСЕМ НЕМНОГО.

Платформа: PlayStation 3
Зарубежный издатель: NIS America
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Compile Heart
Мультиплеер: отсутствует
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Страна происхождения: Япония

У Neptunia непростая история. Хотя на сегодняшний день насчитывается уже три выпуска (и еще три выйдут в будущем), ее нельзя назвать показательно популярной или хоть как-то востребованной даже в Японии. По сути, речь идет о пародийной игре, технически довольно вялой, и только к третьей части нашедшей баланс между собственно терпимой JRPG и дурацкими диалогами с намеками на события в игровой индустрии, людей, явлений и так далее. Это как аниме, в котором главные герои смотрят аниме, и попутно объясняют зрителям какие-то любопытные моменты. Только если в аниме достаточно одной Конаты, бьющей точно в цель, то Neptunia все доводит до крайности, и совсем не всегда шуточки кажутся смешными, на-



меки прозрачными, а игра как таковая вообще достойной тех тридцати часов, которые она требует на прохождение.

Это довольно странно выстроенная JRPG: на одной большой карте мира схематично изображены несколько стран, олицетворяющих ту или иную игровую платформу, на которых в свою очередь размечены несколько локаций, иногда со смешными географическими названиями. Например, Halo Forest в стране Leanbox или пещеры Metroid в стране Lowee. Получается, что тут есть несколько городов, выполняющих идентичные функции, и довольно скромный набор-локаций данжей. В городах можно встретить как пародийных персонажей, вроде Марго ("Достало гоняться за ней по замкам, ну правда"), так и действительно имеющих отношение к японской игровой индустрии, то есть самих разработчиков видеоигр, включая того же Кейджи Инафу-



нэ, персонажей-мэскотов изданий Famitsu или Dengeki, и все в таком духе. Иногда это забавно: приходишь в город, а там иконка персонажа в картонной коробке с одной дыркой для глаза, которого зовут Snake Hayter и который говорит что-то вроде “лужи – мои злейшие враги”. В другой раз девочка-игрожур скажет: “Во имя процветания этой индустрии я должна выстраивать обзоры игр логично”. На самом деле, болтать с этими персонажами не то чтобы совсем уж невесело, просто как-то непонятно, зачем это в принципе нужно – юмористического эффекта хватает на первый раз, а после фразочки не меняются, и трудно представить человека, который ради ничего не значащих двух строчек текста стал бы специально болтать со здешними жителями.

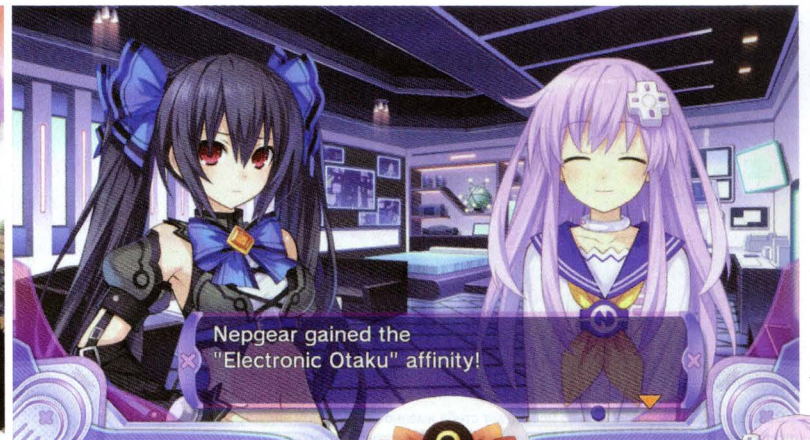
ТОЛЬКО К ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ СЕРИАЛ НАШЕЛ БАЛАНС МЕЖДУ ТЕРПИМОЙ ЯРГ И ДУРАЦКИМИ ДИАЛОГАМИ С НАМЕКАМИ НА СОБЫТИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.

◀ Инафуна! В бой!

▶ Диалоги по большей части скучные и неинтересные. Их много, но пропустив девяносто процентов озвученного игрок не потеряет ничего.

Локации-данжи не сильно интереснее. Во-первых, они все довольно небольшие, и их количество никого не удивит. Луга, пещеры, огненные пещеры, лес, гиперпространство, какой-то завод из трех комнат и что-то похожее на домик в традиционном японском стиле. Данжи банальные и примитивные, и они часто не меняются, то есть существует несколько шаблонов, а дальше только новых противников выставляют да стены иначе изрисовывают. Но вот противники встречаются довольно интересные: трубы из “Марио”, фигуры из “Тетриса”, какие-то баклажаны и птичекони (именно птичекони, а не пегасы!). Мои любимые – это окошки из визуальных новел, которые представлены здесь в многообразии. Первая встреча – с девочкой из Tokimeki Memorial, но дальше веселее: в Hyperdimension Neptunia Victory можно накостылять Понедельнику, дню Святого Валентина и Рождеству (в виде тех же окошек с девочками, но все же).

Для чего вообще нужны данжи понять сложно. Victory сделала шаг навстречу тем, кому интересна Гейминдастри и кого не очень волнует прокачка, благодаря чему игру можно пробежать часов за десять, но при условии, что игрок потратит по тридцать восемь рублей на супермеч и аксессуары из PSN для трех героинь. Это достигается за счет того, что для продвижения по сюжету требуется выполнять специальные квесты, а они как правило простые – на карте отмечают, куда пойти и кого убить. Выполнили один – и снова полчаса дурацких диалогов, которые переведены на английский явно с несвойственной оригиналу двачерской агрессией. В любом случае, в игре есть сложная система квестов, и самих заданий очень много – иди выполняй,



DLC
К Victory вышло много DLC: с дополнительными аксессуарами и оружием, различными бонусами и миссиями. Две героини из оригинальной игры – по сюжету, правда, представленные как две лоли – становятся играбельными после приобретения соответствующего DLC по 75 рублей каждый.



если нужно, хоть неделю реального времени. Однако это лишено какого-то практического смысла и поэтому удовольствием представляется сомнительным. В предыдущих выпусках, кстати, от выполнения побочных заданий зависела концовка и трофей соответственно, поэтому людям рекомендовали сначала не делать ни одного, и только после получения обычного и хорошего финала добиваться наилучшего. Здесь же концовка зависит от получения специальных предметов, так что в принципе об этом беспокоиться не приходится.

Особую роль здесь играет крафтинг, и в какой-то момент становится ужасно обидно, что он по сути своей опциональный, особенно если не бояться вложить немножко денег в DLC. Смысл в том, что по мере повышения "уровня квестов" игроку выдают разные носители информации – диски, кассеты, картриджи. На них можно записывать специальные программы с особыми свойствами, которые оформлены как... жанры. То есть, надо записывать образ игры на диск, что забавно само по себе, хотя и бессмысленно. Выполнение квестов, сбор ресурсов, вся вот эта кутерьма может увлечь на долгие часы в теории, хотя в это с огромным трудом верится: непонятно как сильно нужно влюбиться в виртуальных аватаров игровых платформ, чтобы тратить по несколько часов за убийством одних и тех же монстров на одних и тех же локациях, принимая во внимание их однообразие.

Другая составляющая, которую заметили и угодил скоростному прохождению – это боевая система.

ДИАЛОГИ ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ СКУЧНЫЕ И НЕИНТЕРЕСНЫЕ. ИХ МНОГО, НО ПРОПУСТИВ ДЕВЯНОСТО ПРОЦЕНТОВ ОЗВУЧЕННОГО ИГРОК НЕ ПОТЕРЯЕТ НИЧЕГО.



Раньше она была и глубокая, и сложная, и недружелюбная, и неуклюжая одновременно, но это вызывало необъяснимое уважение. Придумали ведь зачем-то, а если разобраться, то и занято придумали-то, интересно разбираться. Теперь все гораздо проще: можно самому конструировать цепочки комбо, но это не обязательно, а суперудары и EXE-приемы вынесены в отдельное меню. Предметы можно использовать самостоятельно, трансформация в HDD-режим не требует от игрока вообще ничего, кроме одного затраченного хода. При этом если начать разбираться, то выяснится, что формально все идеи самой первой Neptunia сохранили: приспичит составить собственноручно все вариации комбо в четыре удара и на каждую клавишу повесить отдельный сценарий – пожалуйста. Просили избавиться от необходимости копаться в ничего не сообщающих названиях – и тут ваше желание исполнено.

Проблема в том, что принимать Neptunia такой, какая она есть, до сих пор очень сложно. Тут есть красивые портреты персонажей с потрясающей анимацией, но эти яркие картинки большую часть времени разговаривают вообще ни о чем – это какие-то имэдждордовские подколы и фразочки в духе "ну, ваще", и если это должно создать атмосферу уюта и знакомой среды общения, то локализация в данном вопросе промахнулась: более-менее знакомые с японским языком люди по озвучке отследят смысловые расхождения. В то же время американское озвучение выше всяких похвал, а местами даже кажется, что оно лучше японского – видна



▲ Всем выпускам Neptunia сильно не хватает стеба именно над игровой индустрией. Вопреки ожиданиям, отсылки тут встречаются не так часто, как этого бы хотелось.

▼ В игре появилась викторина – за правильные ответы на простые вопросы можно получить ценные призы.



серьезная работа, понимание того, как обращаться с исходным материалом и не перегнуть палку, копируя передаваемые интонации. Однако качество перевода все равно нельзя назвать удовлетворительным. Это «локализация» в не самом приятном смысле. Один раз Нептуния вместо одного слова «Бежим!» прописала две строчки из песни «I Ran (So Far Away)» – тут уже любой почувствует неладное.

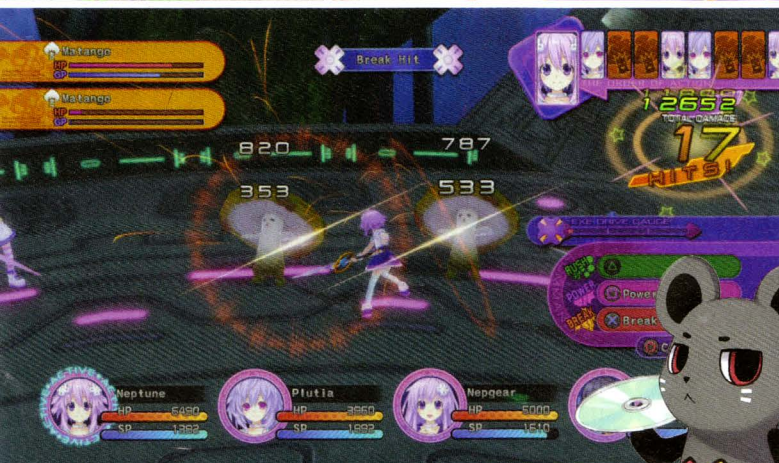
Мир Гейминдастри причудлив и в чем-то забавен, но осторожность и учтивость не всегда идут на пользу. Так, в один момент героини могут нести полнейшую ахинею про мифологию собственного мира, а затем двумя-тремя намеками связать все это с одним незначительным событием в реально существующей индустрии. В другой раз за пошлыми шуточками и картинками с моющими друг друга пеной девочками теряется вообще вся связь с тематикой и происходящее напоминает что-то вроде Aqarest – тщетное, в общем, времяпрепровождение, когда надежда увидеть что-то стоящее не покидает очень долго, хотя разум твердит: ты зря отдал за все это деньги.

Почему-то Neptunia хочется видеть в первую очередь хорошей JRPG, но это невозможно: это «продукт для своих», которые все понимают и так – поэтому видно, что в него не особо вкладывались, и что он значительно хуже, например, Atelier. Шутка ли: даже заставки на движке игры, страшные как черт знает что (хотя казалось бы – анимешные девочки с плоскими лицами, много ли ума надо сделать все это по красивее?), тормозят просто чудо-

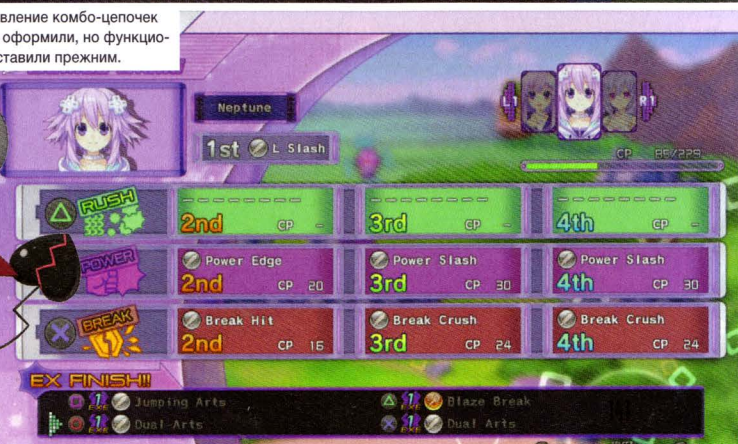
ЭТО «ПРОДУКТ ДЛЯ СВОИХ», КОТОРЫЕ ВСЕ ПОНИМАЮТ И ТАК – ПОЭТОМУ ВИДНО, ЧТО В НЕГО НЕ ОСОБО ВКЛАДЫВАЛИСЬ, И ЧТО ОН ЗНАЧИТЕЛЬНО ХУЖЕ, НАПРИМЕР, ATELIER.

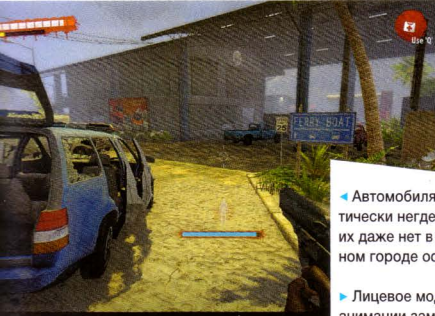


Neptunia незначительная часть очарования искусственной пародии на игровую индустрию все-таки западает в душу; особенно мило смотрятся иллюстрации к финальным титрам, где приключения героинь показаны как пиксель-арт сценки. Поэтому задумываешься: а чего хотелось бы больше? Шуточек про то, как на площади китайская девочка с большими бедрами бьет сумоиста? Или все-таки игры, для прохождения которой не требуется собрать волю в кулак и все тридцать часов мириться с условностями, непродуманными моментами, несбалансированными боями и так далее? Что-то одно из этого представляется либо неправильно поданным, либо и вовсе тщетным. С другой стороны, три выпуска в такой короткий срок, да еще и переведенные на английский язык доказывают, что спрос именно на Гейминдастри есть – и только оценки в прессе опускают с небес на землю и отрезвляют. В этом году стартует одноименный аниме-сериал с теми же героинями – возможно, он окажется лучшим пародийным форматом, чем собственно видеоигра. **СИ**

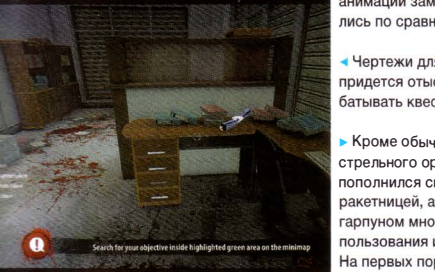


Составление комбо-цепочек иначе оформили, но функционал оставили прежним.





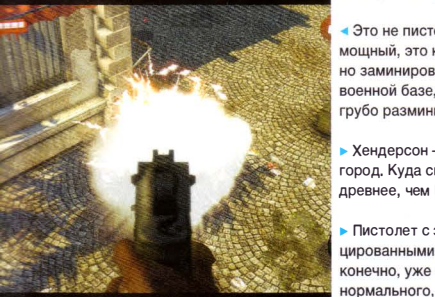
▶ Автомобилем здесь практически негде развернуться, их даже нет в самом крупном городе острова.



▶ Лицевое моделирование и анимации заметно улучшились по сравнению с DI.

▶ Чертежи для модификации придется отыскивать и зарабатывать квестами заново.

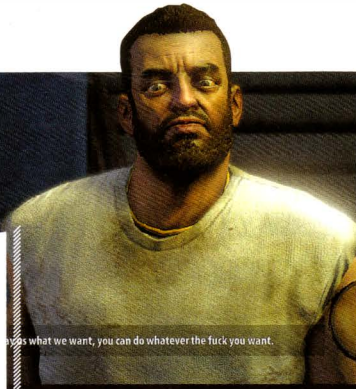
▶ Кроме обычного огнестрельного оружия арсенал пополнился сигнальной ракетницей, автоматическим гарпуном многозвонного использования и гвоздем. На первых порах сойдет.



▶ Это не пистолет такой мощный, это кто-то тщательно заминировал подходы к военной базе, а я их теперь грубо разминую.

▶ Хендерсон – красивый город. Куда симпатичнее и древнее, чем Морсби.

▶ Пистолет с электрифицированными пулями – это, конечно, уже за гранью нормального, но зй!, это же Dead Island!



...as what we want, you can do whatever the fuck you want.



▶ Ярость (для каждого своя) пару раз выходит на новый уровень – правда, только по влению сюжета.

▶ Паромная станция – это такой переломный момент, когда обнаруживаешь целую кучу ништяков, за которыми даже не лень пару раз вернуться.



Collectable item found
ANGELA GUERRA RECORDING PART 10

Количество коллекций увеличили втрое – собирать не пересобирать.



▶ Очень красивый город. Жалко, что в богатые не успеваешь насладиться.

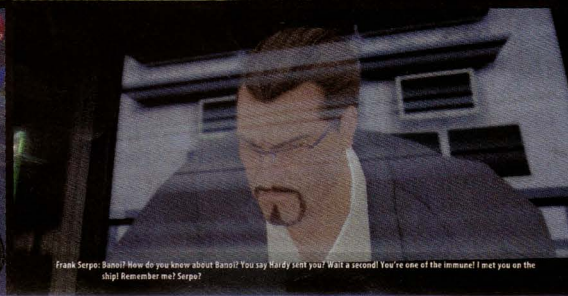


▶ Из новинок чертежной промышленности – модификации с поражающим эффектом по всей площади.

▶ Каждый второй житель Паланаи – тайный миллионер, не иначе. Деньг выпадает столько, что от скуки приходится апгрейтить каждого кандидата в оружие.

RIPTIDE – это бодрый, подтянутый DEAD ISLAND, напичканный энергетиками. Действие компактнее, квесты проще, открытый мир теснее, оружия больше и так далее.

▶ Временный лагерь можно окружить сеткой – враг, конечно, пройдет, зато не сразу. Полоска сверху показывает, сколько еще зомби предстоит упокоить.

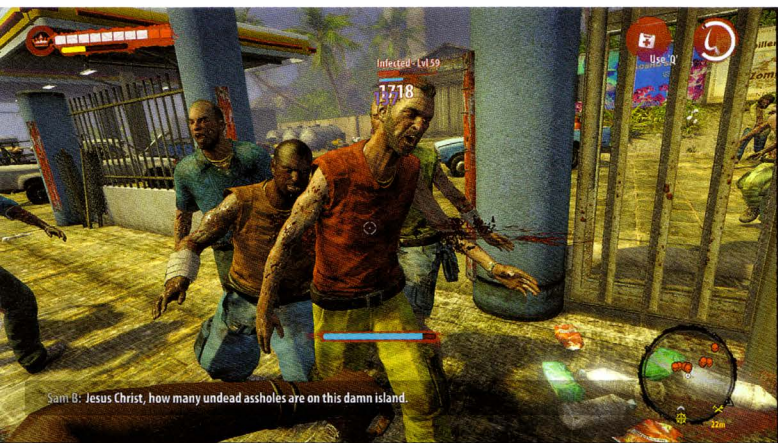


▶ А вот и новый злодей нарисовался. Как и все злодеи в Dead Island, он носит временный характер.

▶ Отсечение конечностей сопровождается незаметной подсказкой ярко-красного цвета.

▼ Толпы агрессивных мертвяков – это теперь частое явление.

▼ Алкоголь, лекарства и гранаты милоливо убрали в «бездонный» карман рюкзака. Сколько сразу проблем исчезло!



Sam B: Jesus Christ, how many undead assholes are on this damn island.



◀ Выбирать оружие даже в однопользовательской кампании приходится в спешке, на этот раз никто ждать не будет.

▶ Не могу пожаловаться, что на 63-м уровне скучно выбирать новые умения, но... что есть, то есть. Бывает забавно обнаружить, что не взял какой-нибудь базовый навык типа «+15% к выносливости».



▲ Полку новых бугаев прибыло: этот мозговитый (лишь буквально) увалень не самый ловкий парень на деревне, но расправиться с ним лучше издали – может пришибить одним ударом.

▼ Как бы «хо-хо!» говорит зомби, а ты внезапно остался без патронов. Серп спасает!



Dead Island: Riptide

ДРУЗЬЯ ПОНЕВОЛЕ, УЛЕТЕВШИЕ В ПРОШЛОЙ СЕРИИ НА ВЕРТОЛЕТЕ В ПАСМУРНУЮ ТУЧУ, ЗРЯ ПОНАДЕЯЛИСЬ НА СПАСЕНИЕ. ЧЕРЕЗ ПЯТЬ МИНУТ ЭКРАННОГО ВРЕМЕНИ ИМ ВНОВЬ ПРИДЕТСЯ НЕУСТААННО КОЛОТЬ, РУБИТЬ И ПИНАТЬ ПОЛУРАЗЛОЖИВШИЕСЯ ТРУПЫ, ОДНАКО ЕСТЬ ПРИЯТНОЕ ОТЛИЧИЕ: НОВЫЙ ОСТРОВ ХОТЯ БЫ ИНТЕРЕСНЕЕ ПРЕДЫДУЩЕГО.

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PC, PS3, X360 Жанр: action, first-person, zombie
 Зарубежный издатель: Deep Silver Издатель в России: Новый Диск
 Разработчик: Techland Мультиплеер: co-op Обзоряемая версия: PC
 Страна происхождения: Польша

8.0

Д

ля разработчиков и нас с вами прошло полтора года, а для Сэма, Логана, Перны, Сян Мэй и Кевина (на самом деле Харона) – считанные минуты, прежде чем вертолет опустился на посадочную площадку австралийского военного крейсера. Харона тут же куда-то увели, а четверку Избранных-С-Иммунитетом подвергли очередным медицинским испытаниям, прежде чем бросить их в кубрик с еще одним соратком по несчастью – Джоном. Дальше все по накатанной дорожке: мгновенная вспышка вируса на корабле, дикий шторм, обучающая пробежка по кораблю с расстрелом группы умертвий, наткнулись на скалу, затемнение.

А поутру они проснулись. Новый остров – новые группы выживших, но на этот раз уже больше из местных, поскольку о. Паланаи, в отличие от о. Банои, не особенно привлекательное для туристов место. В бедной рыбацкой деревушке редкий житель может позволить себе моторную лодку, а прямо в центре старого колониального городка Хендерсон расположилась военная база. Собственно, двумя крупными локациями весь остров и ограничивается – теперь понятно, почему поляки постеснялись пририсовывать цифру «2».

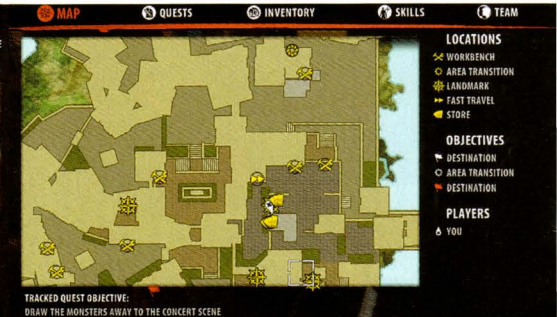
И действительно, Riptide – это бодрый, подтянутый Dead Island, напичканный энергетиками. Действие компактнее, квесты проще, открытый мир теснее, оружия больше и так далее. У героев в дополнение к ветвистым деревьям прокачки появились полезные пассивные умения, улучшаемые

▼ Некоторые сцены напоминают мне кустарные уровни для Half-Life, в изобилии гулявшие по Интернету в 1999-м.



▶ Даже крыши в Хендерсоне в сотни раз лучше, чем крыши в Морсби!

▶ Новый раздел Team в квестах подробно поясняет, кому какие запчасти и в каком количестве требуются, чтобы бить стало лучше, бить стало веселее.

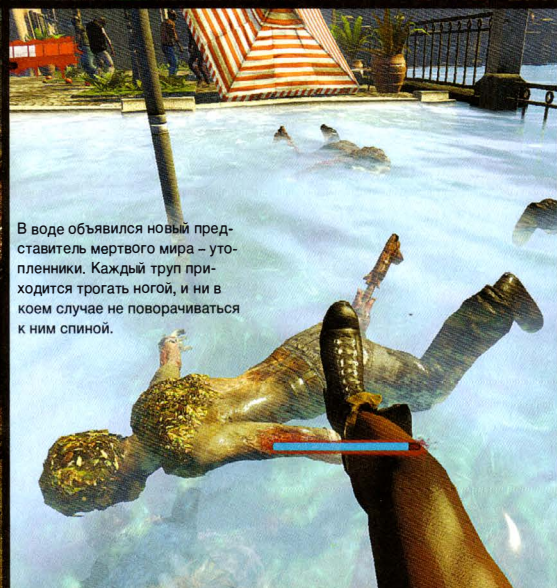


▶ Приходишь с утра на пляж – а вокруг станки, станки, станки...



◀ Огонь – по-прежнему лучшая приправа для расстрела большой толпы зомбарей.

▶ С «Таранами» на этот раз дефицит – за всю игру я встретил их считанное количество, намного меньше, чем новых бугаев.



В воде объявился новый представитель мертвого мира – утопленники. Каждый труп приходится трогать ногой, и ни в коем случае не поворачиваться к ним спиной.

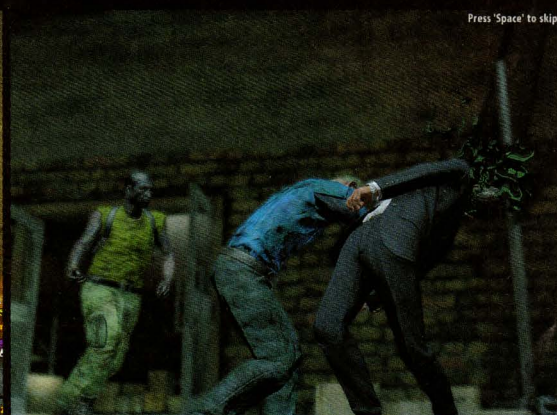
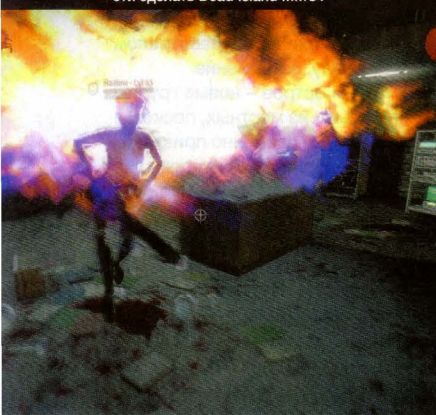


▼ Катана с индукционными катушками и проволокой творит чудеса домашней электрификации.

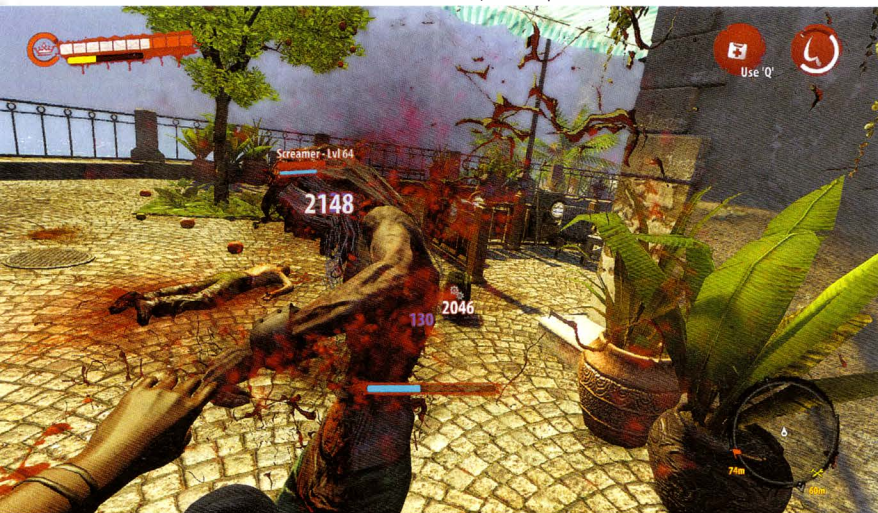
▲ На отдельных домах и бунгало висят надписи Dead Zone – это небольшие «инстансы» с мини-боссами и вкусным лутом. Когда же у разработчиков из Techland хватит денег и смелости сделать Dead Island MMO?

▼ Босс 70-го уровня – это не так страшно, страшнее то, что я сбил ей почти половину здоровья, прежде чем догадался посмотреть на задачи квеста.

▼ Традиционный кадр: за пять секунд до финального ролика. Это спойлер, но в рамках вселенной Dead Island вряд ли он вас сильно расстроит.



▼ Крикуны – порождение самых низовьев ада – на несколько секунд обезоруживают героев в радиусе крика. Самая первая цель на поражение.



ДЛЯ РАЗНООБРАЗИЯ ДОБАВИЛИ МОТОРНЫЕ ЛОДКИ, А К НИМ – НОВЫЙ ТИП ЗОМБИ, КОТОРЫХ ТАК ПРИЯТНО РУБИТЬ ЛОДОЧНЫМ ВИНТОМ.

по мере использования разного оружия. Путешествие по главам бесхитростного сюжета проходит даже не впятером, а с целой когортой выживших. Периодически в цепочку квестов вклинивается необходимость оборонять временный лагерь: чтобы не разделить печальную участь одного российского писателя-фантаста, надо не только расставлять сетчатый забор, приостанавливая набег мертвяков, но и снабжать соратников по несчастью запчастями, прокачивая их оружие. Приятно видеть, как в результате обшаривания мусорных баков в трейлере кампуса у бывшей хозяйки бара мачете превращается в электрифицированную смерть. Да-да, логика причинно-следственных связей осталась на прежнем уровне.

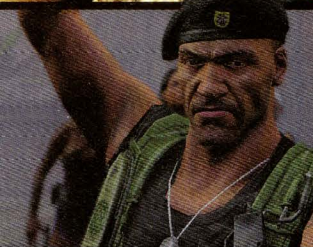
Приятно, что в Riptide можно импортировать персонажа из DI (по крайней мере, в Steam-версии). Перна, прошедшая со мной огонь, воду и 47 уровней крутости, взяла неплохой старт, но вскоре обнаружила, что враги, как и полагается, потолстели вместе с ней, а вот чертежи испарились из ее карманов вместе с запасом патронов и любимым полыхающим серпом. От привычной методики «вали их всех» пришлось на какое-то время отказаться, отмахиваясь от самых настойчивых слабым дрекольем, забираясь на крыши и обходя крупные скопления огородами. Зато во второй половине, дорвавшись до практически бесконечного запаса амуниции, Перна превратилась в Черный Ураган Смерти. Пройдя кампанию и начав играть за Джона в кооперативном забеге с другими новичками, я особых проблем не испытал ни на старте, ни впоследствии – но, полагаю, играть в одиночку без любимого прыжка на голову мне было бы непривычно.

Оружейная коллекция пополнилась несколькими экзemplярами во всех категориях (обязательно заберитесь на рекламный щит перед паромной переправой!), при этом крепость колюще-режуще-ударного инструмента заметно увеличилась – и если вы от такой радости начнете махать бейсбольными битами и молотками в две руки, то специально для вас ремонтные верстаки натяканы через каждые сто метров. Появилась и долгожданная бензопила, одним махом срезающая головы, вот только ее прочность обратно пропорциональна времени удержания в руках. Чертежей «от разработчиков» в этот раз я не нашел, равно как и разноцветных черепов, но во всем остальном ассортимент апгрейдов явно увеличен.

Транспорт как был, так и остался нелюбимым ребенком разработчиков – кататься на автомобилях особо негде (одна-единственная дорога на всю игру!), поэтому для разнообразия добавили моторные лодки, а к ним – новый тип зомби, которых так приятно рубить лодочным винтом. Веслом по головам бить не придется, но порой требуется удивительное сочетание удачи и ловкости пальцев, чтобы выбраться из лодки, окруженной мертвяками.

Разработчики извлекли определенные уроки: удивительно, но на одном и том же компьютере Riptide летает заметно быстрее, чем Dead Island. Кроме этого Паланиа заметно симпатичнее и разнообразнее Банои: по Хендерсону я первые минуты просто ходил и озирался – до чего ж красиво сделано! Остались, впрочем, некоторые проблемы с прыжками сверху да и сетевой код опять подглючивает – из-за перегрузки канала голосовой связи у меня в какой-то момент просто отключился звук в игре. Это не считая традиционных ударов в пустоту вместо головы мертвяка.

В принципе можно сказать, что Riptide – это продукт категории win-win. Тем, кому понравилась Dead Island, имеет смысл приобрести и эту игру: очистившись от изъянов, она ничуть не растеряла дух оригинала. А тем, кто с DI еще не сталкивался, еще предстоит оценить шикарную в своем разнообразии зомби-мясорубку с элементами RPG. **СИ**

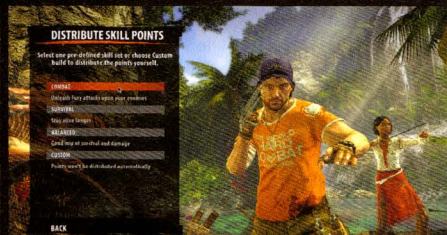


▲ По-моему, его моделировали с прицелом на Сталлоне, только без асимметричного изъяна.

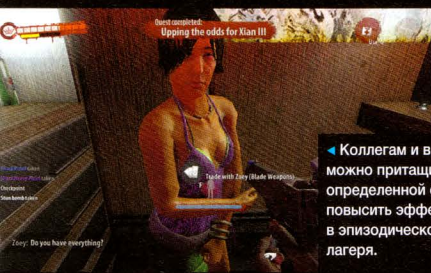
► Критический выстрел из дробовика – это гимн больших чисел и красных надписей.



▲ Доктор Кessler, краткий визит к которому вы нанесете в процессе прохождения игры, считает, что вирус куру особенно хорош в сочетании с химикатами из его лаборатории. Судя по его бывшим лаборантам, он вполне может быть прав.



▲ Если не импортировать героя из Dead Island, то все равно перед началом придется набрать навыков аж на 17 очков. Или выбрать один из готовых наборов.

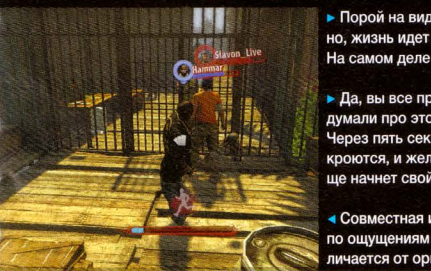


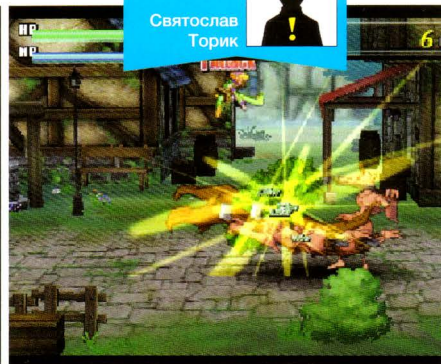
◀ Коллегам и выжившим можно притачить строго определенной ерунды, чтобы повысить эффективность в эпизодической обороне лагеря.

► Порой на вид все нормально, жизнь идет как и прежде. На самом деле нет.

► Да, вы все правильно подумали про этот бульдозер. Через пять секунд ворота откроются, и железное чудовище начнет свой правый суд.

◀ Совместная игра в Riptide по ощущениям ничем не отличается от оригинала.





Святослав
Торик



Code of Princess

БОЛЬ И РАЗОЧАРОВАНИЕ, ОКУТЫВАЮЩИЕ ПОСЛЕ ОЧЕРЕДНОЙ ПОПЫТКИ ОДОЛЕТЬ ФИНАЛЬНЫЙ БОНУСНЫЙ КВЕСТ CODE OF PRINCESS, НЕ СРАВНИМЫ ПРАКТИЧЕСКИ НИ С ЧЕМ. У ЛЮБОГО ПРОДУКТА, СНЮХАВШЕГОСЯ С ГЕНЕРАТОРОМ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ, ЕСТЬ ОБЪЯСНЕНИЕ QUI PRODEST; У СОР ИЗ ОПРАВДАНИЙ ТОЛЬКО ГЕРОИНЯ В ДИЗАЙНЕРСКОМ БРОНЕЛИФЧИКЕ И ПОЛУЗАБЫТЫЙ ПРИВКУС GUARDIAN HEROES.

Платформа: 3DS Жанр: action.beat-em-up.fantasy Зарубежный издатель: Agatsuma Entertainment
Разработчик: Agatsuma Entertainment, Bones Мультиплеер: co-op Обозреваемая версия: 3DS Страна происхождения: Япония

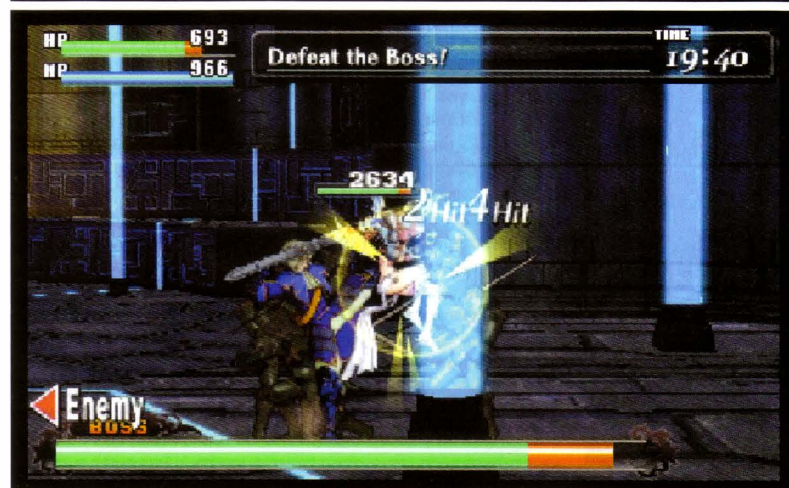
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
3DS



◀ Монашку защищать необязательно – она сама за себя постоит, а вот в аналогичном квесте про девочку или фермеров придется повозиться.

6.5
ОЦЕНКА

▼ Нинзя с сюрикиеном в голове – это такой Саша Белый во вселенной Code of Princess.



◀ В лучших традициях жанра: по окончании битвы выяснится, что харизматичный генерал вражеской фракции – родной брат героини. Он тоже не одобряет ее прикид.



А

ведь как все хорошо начинается! Типичная анимешная завязка с архетипичными анимешными героями наворачивает по сюжетной колее на высокой, но оптимальной скорости – не успеваешь толком ни заскучать, ни потерять нить происходящего. К принцессе Соланж Бланшфлер

Делюкс с мечом Делюкскалибур в ее рост присоединяются разбойница с замочками на грудях, бард с электрогитарой, некромантка с чужими конечностями, тотемный борец, слепой самурай, монахиня-паладин и, наконец, брат-принц по имени Шворц. Вся эта шизобратия идет во вражеский дворец, чтобы убить негодяйку, насылающую на королевство Делюксию армии солдат и монстров, а по пути они раскрывают Древнюю Тайну. В этой сборной солянке штампов есть все – волшебный кристалл, двухуровневая древняя богиня, Врен, объединяющий отдельных персонажей на королевство Делюксию армии солдат и монстров, а по пути они раскрывают Древнюю Тайну. В этой сборной солянке штампов есть все – волшебный кристалл, двухуровневая древняя богиня, Врен, объединяющий отдельных персонажей на королевство Делюксию армии солдат и монстров, а по пути они раскрывают Древнюю Тайну.

Короче говоря, Code of Princess – это своеобразная и смешная игра.

И очень неровная. Над ней работали создатель и ведущий программист Guardian Heroes, поэтому многие элементы игры постоянно напоминают, откуда черпалось вдохновение. Каждый из тридцати сценариев – это короткая битва с превосходящими силами противника, выпрыгивающими на вас сразу или поочередно на фоне замка, фермерских угодий, темного леса, мрачного кладбища, каменного моста и так далее. Экран при этом делится на два-три горизонтальных уровня, с помощью которых можно вовремя свалить от намечающегося файрбола или навалившейся толпы. Враги берут исключительно числом, поэтому тактика hit & run здесь жизненно важна.

Проблема в том, что я так и не смог получить от Code of Princess удовольствие. Было всякое: удивление от того, что бой так быстро



кончился, монотонный button mash по зажатой в углу кучке големов, эксплоитинг туповатого AI драконов на протяжении полутора минут, лихорадочное высказывание из толпы каствующих заклинания магов, перезапуск квеста в надежде на спасительный рандом – но не было такого, когда бы я перевел дыхание и сказал сам себе: «Вот это было мощно!». Японский геймдизайн порой слишком уж японский.

Но это ведь игра с ролевыми элементами, и тут даже есть экипировка! Да, и один-единственный меч, позволяющий восстановить здоровье, перечеркивает все остальные – местный генератор случайных чисел может от одного и того же удара как низвести жизненные силы героя до нуля, так и слегка его поцарапать. Зависимость простая – если Соланж стоит в блоке или анимация ее удара находится в определенном кадре, то весь урон пойдет в блок (повышая энергию, на которую как раз можно восстановить здоровье при наличии вышеупомянутого меча). В противном случае все плохо и надо прокачивать защиту. С прокачкой никаких проблем – за пройденный этап могут дать аж два-три левела, а максимизировать любую характеристику можно уже во второй половине основной кампании, повышая прочие атрибуты с помощью предметов. Но, повторюсь, кастомизация на предсказуемость результатов никак не влияет – вы все равно будете ковырять очередного демона с завышенным здоровьем, поймав его на джаггл в уголке, и молиться, чтобы тот не успел произнести заклинание, убивающее вас с первого раза.

В Code of Princess есть и совместное прохождение, но для этого нужно либо собрать двух обладателей игры в радиусе видимости, либо договариваться на форуме о сессии через Интернет. Кроме того технические ограничения ведут к заметной задержке нажатия кнопок, особенно когда на экране одновременно взрывается десяток роботов, слева бьет красный луч, а справа творится заклинание окаменения на пол-экрана. В такие моменты контроль над героем попросту отсутствует, и остается лишь – да-да, уповать на милосердный рандом.

В итоге 1300 рублей станут для вас потерянными деньгами, если только вы не мазохист или не фанатеете от чисто японского юмора. **СИ**

КАСТОМИЗАЦИЯ НА ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ РЕЗУЛЬТАТОВ НИКАК НЕ ВЛИЯЕТ – ВЫ ВСЕ РАВНО БУДЕТЕ КОВЫРЯТЬ ОЧЕРЕДНОГО ДЕМОНА-КРЕПЫША, ПОЙМАВ ЕГО НА ДЖАГГЛ В УГОЛКЕ.



▶ У некромантки Зоо («я не зомби!») за душой черная история ее жизни и тела. А вот сражается она так себе – ману приходится экономить буквально во всем.

▶ Чтобы нести возмездие во имя Соланж, надо периодически включать «концентрацию», которая жрет ману как не в себя.

▶ Если вы все-таки будете играть в Code of Princess, запомните важную вещь: с челями шутки плохи, пчел надо выносить первыми.



God Mode

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PC, PS3, X360

ЕСТЬ ПРОСТЫЕ ВЕЩИ, ЧТО ГЕНИАЛЬНЕЕ САМЫХ СЛОЖНЫХ. НИКАКАЯ ЛИХО ЗАКРУЧЕННАЯ ИСТОРИЯ ИЛИ СЕРИАЛ О ШЕСТИ СЕЗОНАХ НЕ СРАВНИТСЯ С КРАСОТОЙ ФРАКТАЛА, СОЗВУЧИЕМ «ЛУННОЙ» СОНАТЫ И ТЕПЛОТой ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА – ОСОБЕННО В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ИХ ТАК НЕ ХВАТАЕТ. СОЗДАТЬ ПРОСТУЮ, НО ГЕНИАЛЬНУЮ ВЕЩЬ ОЧЕНЬ СЛОЖНО – ЭТО, БЕЗ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЯ, ЦЕЛОЕ ИСКУССТВО, НО ДАЖЕ САМОМУ ИСКУСНОМУ ПРОИЗВЕДЕНИЮ ТРЕБУЕТСЯ НЕМНОГО РЕМЕСЛЕННОГО КАЧЕСТВА.

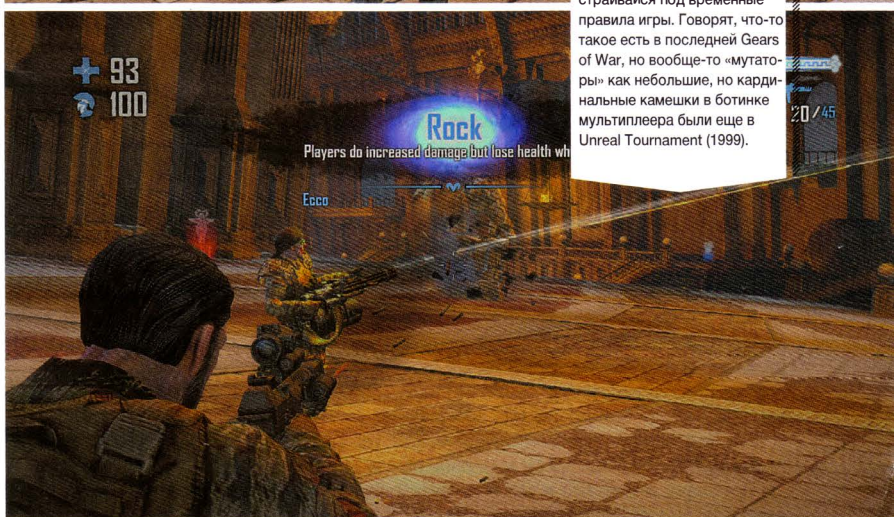
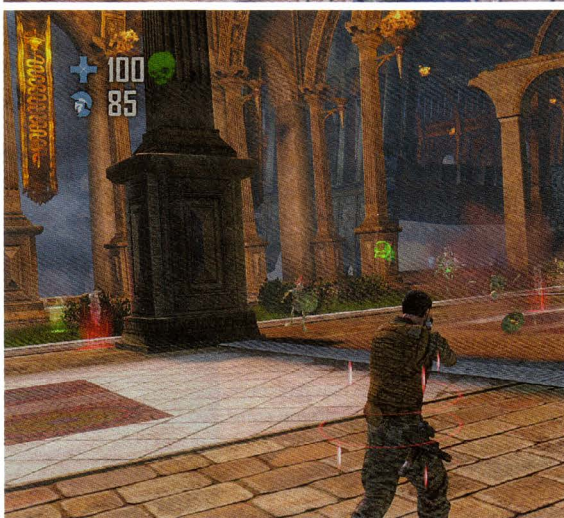
Речь идет не об очередном инди-продукте с заманчивым нарративом или норштейновской анимацией. Наоборот, вводные данные отчаянно сигнализируют о том, что God Mode следует обходить стороной. Судите сами: средней популярности отечественные разработчики берут свой собственный шутер десятилетней давности (который и сам – клон широко популярной в узких кругах игры), улучшают исходную картинку со стандартов 2003-го до стандартов 2009-го, отказываются от однопользовательской части и выпускают скромный кооперативный шутер с пятью картами, каждую из которых можно пройти за полчаса. Уж не халтура ли это?

И да, и нет. Перевод трехмерных моделей в новый формат с навешиванием текстур высокого разрешения – это военная хитрость и экономия, которую вроде как мало кто заметит. Да и дизайн уровней, взятый у той же Will Rock, изначально слишком прост, чтобы обвинять его создателей в самоповторе. Однако помимо заимствований в God Mode есть немало интересного.

Жанровая принадлежность игры – кооперативный шутер, близкий по духу к Left 4 Dead и соответствующим режимам Far Cry 3 и Gears of War. Квартет моделей с пушками выходит на арену (коридор, лестницу, мост – а иногда и все вместе), портал за ними возгорается красным, а изо всех щелей начинают лезть скелеты, минотавры, циклопы и прочие элементы древнегреческой мифологии. Собственно, дело происходит в Аиде – «это такой ад в тоге», как любезно сообщает местный комментатор. Он единственный неигровой (а также невидимый, и неосязаемый, но очень хорошо слышимый) персонаж God Mode. К томному голосу нелегко привыкнуть, зато потом его анонсы встречаешь с рефлексивной улыбкой.

Так вот, задача товарищей: расстрелять все волны, пройти несколько комнат и убить босса. Единственное препятствие – ограниченное уровнем сложности количество жизней. Баланс в этом отношении соблюден хорошо: на Bronze можно практически любую карту пройти самостоятельно (крайне скучное занятие); Silver – с напарником, а лучше двумя; Gold – только в укомплектованной компании, желательно с голосовым общением. В игру, правда, уже встроен войс-чат, но на момент выхода он был возмутительно убог. Защищая царство Аида со случайными людьми, мне порой приходилось отключать звук вообще, потому что «замолчать» напарников в игре нельзя, а слушать чью-то немецкую порнушку на заднем плане категорически не хотелось.

Самое главное отличие, из-за которого God Mode сложно назвать унылым клоном кооператива Far Cry 3, заключается в том, что каждый бой неповторим. При входе на новую арену бойцам выпадает случайное «испытание веры». Например, враги могут стать выше и сильнее. Или ниже и слабее. Или ваше здоровье начнет самостоятельно таять. Или противник начнет взрываться ядом при смерти. Каждое



▲ Вид на спину напомнил Inversion (ничего удивительного), но графику явно затачивали под самую низкую конфигурацию.

◀ Обилие цветных пятен угрожает перевести игру в разряд «квейкоподобных», но на самом деле там все ОК. Маркеры работают как надо.



ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

▼ Прочитал условие – подстраивайся под временные правила игры. Говорят, что-то такое есть в последней Gears of War, но вообще-то «мутаторы» как небольшие, но кардинальные камешки в бутинке мультиплеера были еще в Unreal Tournament (1999).

7.0

ОЦЕНКА

► Важное свойство случайного кооператива – ништяки долго не лежат, хватай, пока дают.

ТЕКСТ И ЗВУК
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: PC, PS3, X360 Жанр: shooter, third-person, online Зарубежный издатель: Atlas Разработчик: Saber Interactive (Old School Games)
Мультиплеер: co-op Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Россия



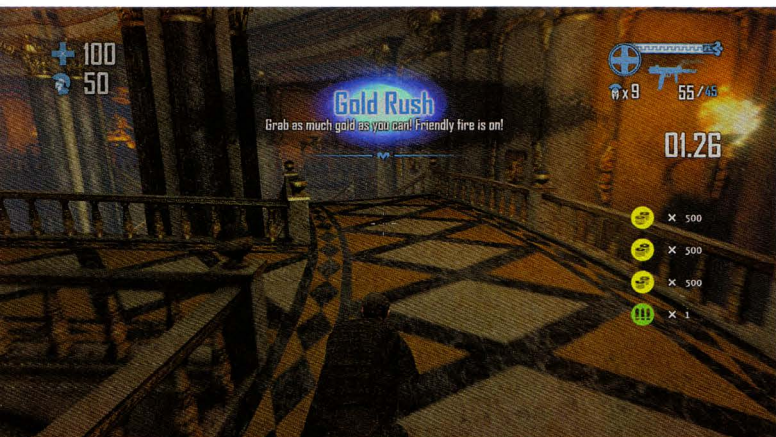
▲ У боссов паттерны нехитрые, на уровне групповых подземелий из World of Warcraft. Может, хоть в DLC будет что-то посерьезнее.

▼ Деньги всегда есть куда тратить, так что ни одна монетка лишней не будет.



▲ Есть чем гордиться!

▼ Перед матчем можно выбрать несколько «клятв», которые могут серьезно усложнить процесс, но дать заметный бонус по завершении уровня.



РАЗРАБОТЧИКАМ УДАЛОСЬ СОХРАНИТЬ БАЛАНС МЕЖДУ ВЕЩАМИ НЕНУЖНЫМИ И ВАЖНЫМИ. ПРОСТОТА GOD MODE ОЧЕНЬ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНА.



◀ Не очень приятно, когда тебя в открытую называют трупом – но вы же понимаете, в культурной столице все так говорят.



◀ Можно выбрать способность – например, лечение себя и ближайших соратников или молнии по всему коридору или превращение трупов в бонусы – и даже прокачать ее для пущей эффективности.



◀ На этом экране можно провести много времени, особенно в неурочный час – случайные полуточки предпочитают поздние вечера.

условие может сильно поменять тактический рисунок боя, особенно когда речь идет о высоком уровне сложности. Оказаться с одним напарником на «серебре» в финальной схватке с «испытанием», которое убирает с уровня все бонусы, – это серьезный вызов удаче.

Но награда обязательно найдет героя. По окончании марафона все переносятся в комнату, ежесекундно рожаящую золотые монетки. На этом этапе разрешен «дружественный огонь», и случайные полуточки нередко устраивают бойню за право собрать двойную медальку. Впрочем, большинство встреченных мной игроков явно знакомы с дилеммой заключенного, и обычно мы не мешаем друг другу набивать карманы. По окончании приступа жадности наступает очередь тратить заработанное – на покупку нового оружия или апгрейд старого, на новую внешность и расцветку брюк.

Разработчикам удалось сохранить баланс между вещами ненужными и важными. Простота God Mode привлекает гораздо больше, чем какой-нибудь серьезный шутер, в котором нужно постоянно помнить характер каждого ствола и мучительно выбирать расцветку шапки из полусотни вариантов. К сожалению, игру подводит характерная наследственность. Можно создать свой сервер, но подключиться к нему допустимо лишь по приглашению – нет ни публичных анонсов как в старые добрые времена, ни лобби, где можно было бы выбрать уровень сложности, карту и команду по душе. Кроме того у GM серьезная ценовая заявка – западные игроки на полном серьезе благодарят Atlas за десяти- (XBLA, PSN) и двадцатибаксовую (Steam) игру, наши же геймеры 400 рублей тратят на неведому зверушку никак не желают. У God Mode нет и групповой скидки, которую предоставляют некоторые издатели игр с упором на кооперативный режим. Еще у некоторых игра напрочь отказывается запускаться, но это крайне редкий случай. Тем более что питерцы понимают суть проблемы и работают над патчем. Наконец, не хватает каких-то совершенно несложных вещей, способных продлить удовольствие и дать стимул к совершенствованию – хотя бы банальной таблицы очков и регистрации команд.

God Mode не сияет, но у нее остаются шансы встать на одну цифровую полочку с Left 4 Dead. Все, что для этого нужно – несколько решительных шагов со стороны разработчика и издателя. А пока – держитесь, ребята, подальше от Аида. **СИ**



Cities in Motion 2

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ – ОСОБЫЙ ВИД СТРАТЕГИЙ, ТРЕБУЮЩИХ УСИДЧИВОСТИ И ТЕРПЕНИЯ. ЕСТЬ СРЕДИ НИХ И БОЛЕЕ УЗКИЙ ПОДВИД, НРАВИТСЯ КОТОРЫЙ СОВСЕМ УЖ ОГРАНИЧЕННОМУ КРУГУ ЛИЦ. ЭТО RTS, ГДЕ НУЖНО ПРОКЛАДЫВАТЬ ЛИНИИ МЕТРО И ЗАПУСКАТЬ АВТОБУСЫ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ ВИРТУАЛЬНЫМ ЧЕЛОВЕЧКАМ ДОБИРАТЬСЯ ДО НЕ МЕНЕЕ ВИРТУАЛЬНЫХ РАБОТ. И CITIES IN MOTION 2 – ОДНА ИЗ НИХ.

Платформа: Windows Жанр: strategy.city-building.modern Зарубежный издатель: Paradox Interactive Российский издатель: не объявлен Разработчик: Colossal Order
Мультиплеер: до 6 игроков Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Финляндия



▲ Прокладка трамвайных путей сделана коряво, больше сложностей вызывает только строительство метро.



▲ Если денег на великие планы не хватает, берите заем. Три-четыре коротких маршрута позволят спокойно выплатить всю сумму.



▲ Карт маловато, зато среди них есть по-настоящему сложные. Как этот город, растянувшийся по берегам большого озера.

Толковые транспортные стратегии такая же редкость, как звезды на небе в солнечный денек. Да, в поджанре есть свои идеалы, как Transport Tycoon родом из прошлого тысячелетия. Но обычно у авторов получается какое-нибудь недоразумение. Cities in Motion 2, однако, недоразумением не назовешь, у нее действительно хорошие шансы переплунуть первую часть. Не в последнюю очередь из-за улучшившейся графики, но не только из-за нее.

Последнее творение Colossal Order включает в себя несколько дополнительных геймплейных элементов. В частности, теперь руководитель транспортной компании может устанавливать интервалы движения на каждом маршруте в отдельные часы. Логично, что ночью пускать автобусы чаще, чем раз в полтора часа, нет никакого смысла. Все равно большинство горожан мирно дрыхнут в своих кроватках, а редкие гулены как-нибудь переживут отсутствие транспорта. И, наоборот, в часы пик интервал движения трамваев просто обязан быть минимальным. Иначе на остановках начнут скапливаться толпы пассажиров, что явно не пойдет на пользу репутации фирмы.

ЖИЗНЬ В ДИНАМИКЕ

Cities in Motion 2 – динамичная игра. День сменяется ночью, а за ней снова приходит день, и это влияет на привычки граждан. Проблемы с транспортом могут вынудить жителей съехать в другой район, дома опустеют, а доходы резко упадут. Если же метро и автобусы ходят как часы, рабочие, служащие и студенты наоборот стремятся переехать в такое прекрасное место. Впрочем, в небоскребах все равно живет по 10-20 человек, а не по несколько сотен или тысяч. Невероятно, но факт.



Можно теперь и дифференцировать цены на услуги. Берем и устанавливаем тарифы на услуги трамваев в богатых районах чуть-чуть повыше, чем в бедных. Никуда эти «белые воротнички» не денутся, платили, платят и будут платить. Хотя задирать планку слишком высоко все же не стоит, жители вполне способны обойтись и без вас, закупив автомобили.

В остальном игра почти не изменилась: мы планируем схемы движения, расставляем остановки, покупаем технику (автобусы, вагоны метро, троллейбусы и т.д.). А потом запускаем все это в действие и долго ругаемся, увидев, что где-то забыли положить рельсы или закольцевать маршрут. Ошибиться в Cities in Motion 2 проще простого: интерфейс ужасен, и вы еще с ним намучаетесь. Да и меню строительства организовано так, что некоторые важные функции размещены совершенно нелогично. А топорно сделанное обучение требует внимательного прочтения каждого пункта. Пробежитесь по текстам одним глазом – обязательно упустите какую-нибудь ключевую информацию. Например, как закончить маршрут в том же депо, где начали. Или как правильно установить интервалы движения.

Многие поклонники первой части ко второй относятся негативно, и их можно понять. Не очень интересно, когда на выбор есть всего три типа автобусов, тогда как в Cities in Motion их было выше крыши. Здесь тоже когда-нибудь станет больше вариантов, но не на бесплатной основе: разработчики уже подумывают о самом выгодном способе заработка – выпуске DLC.

Впрочем, ждать платного контента необязательно. Фанаты наверняка постараются и совсем скоро подарят нам дополнительные виды троллейбусов или даже новые карты для оттачивания управленческих навыков. Собственно, именно благодаря небольшому, но сплоченному комьюнити первая часть сериала и стала весьма разнообразной игрой. Догонит ли ее вторая? Пожалуй, да. Хотя Cities in Motion 1.5 для нее было бы более честным названием. **СИ**

Lords of Football

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Mac OS, Windows

В МИРЕ ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ НИЧЕГО НЕ СЛУЧАЕТСЯ. ПОДУМАЕШЬ, ВЫХОДЯТ РАЗ В ГОДУ FOOTBALL MANAGER И FIFA MANAGER. НУ, ИЗМЕНЯТ В НИХ СОСТАВЫ КОМАНД, ДОБАВЯТ ПАРУ МЕЛКИХ ПРАВOK, ВОТ И ВСЕ НОВОСТИ. ИТАЛЬЯНЦАМ ИЗ GENIAWARE ЭТО НАДОЕЛО ХУЖЕ ГОРЬКОЙ РЕДЬКИ, ОНИ ВЗЯЛИ И ВЗОРВАЛИ МОЗГ ПОКЛОННИКАМ ЖАНРА.

Платформа: Mac OS, Windows Жанр: sports.management.role-playing
Зарубежный издатель: Geniaware Российский издатель: не объявлен Разработчик: Geniaware
Мультиплеер: отсутствует Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Италия

К чему сводится геймплей в менеджере? Читаем новости о переходах из клуба в клуб, покупаем/продаем футболистов, придумываем тактику и смотрим за ходом матчей. Коротко и ясно. Но жизнь-то на этом не заканчивается. Каждый футболист индивидуален, и он не проводит на поле 24 часа в сутки. Geniaware задумалась над этим и... добавила в геймплей элементы The Sims. Забавно? Более чем, давно меня так не увлекал какой-нибудь менеджер. В первые часы, по крайней мере.

То, что в Lords of Football нужно сделать сразу – посмотреть на характеристики игроков. Вы заметили, что в слове «характеристики» явно выделяется часть «характер»? И именно характер станет основой поведения футболиста. Алкоголик больше склонен к загулам в барах, тогда как соблазнитель обожает бегать за юбками. Спросите: «А что тут такого?». Так ведь бары с ресторанами и прочими казино – неотъемлемая часть здешней жизни. После тренировок спортсмены отправляются развлекаться, и наша задача – проследить, чтобы они не слишком увлекались. Или, наоборот, заставить чем-нибудь заняться. Ну туповаты парни, чего уж тут. Стоит, понимаешь ли, форвард и грустит. Общения с прекрасным полем ему, видите ли, не хватает. Берете за шкурку и бросаете в паб поближе к столикам «для общения». В прямом смысле берете за шкурку: он будет висеть в ладони «тренера-Бога», как нашкодивший котенок, пока не отпустите.

И постоянно следите за привычками ребят, они натурально увлекающиеся. Всю ночь «зажигавший» на танцполе



◀ Некоторых парней не удержимо тянет на танцпол. Там-то их и ловят охотницы за знаменитыми футболистами. Впрочем, личная жизнь в игре до конца не раскрыта.

▶ Нечего было в карты играть, тренируйся теперь отдельно от товарищей.

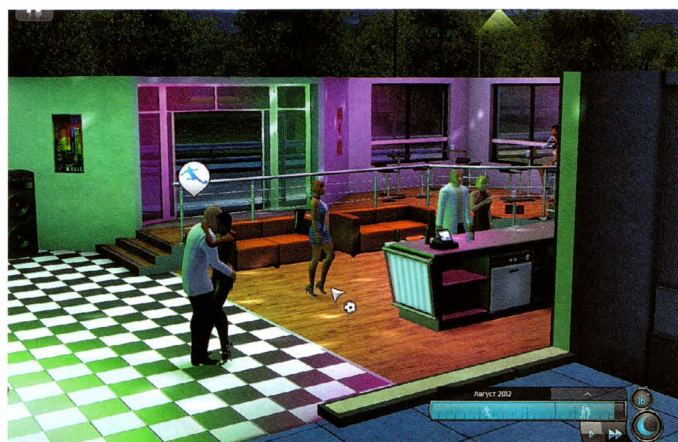


Повторы голов показывают с разных ракурсов – видимо, у FIFA научились.

защитник с утра опаздывает на тренировки или вовсе не выходит на поле. Решение простое: наказать строптивца. Благо у нас для этого имеется запасное тренировочное поле со специальными тренировками для ловеласов и обжор. Посидит товарищ часиков пять, полупит по мячу непрерывно и сразу одумается. Если же у него появится зависимость, прямая дорога в клинику, где врачи разберутся со спортсменом своими методами. Не волнуйтесь, не при помощи карательной психиатрии.

Вот так обстоят дела с околотрудовой с жизнью. С футбольной похуже – матчевый движок посредственный. Вроде и смотрится все более-менее реалистично, но движения и комбинации повторяются, голы часто забиваются из одних и тех же положений, а судьи чудят на каждом шагу. Да и вариантов управления командой немного, в основном они сводятся к смене схем с 3-5-2 на 4-4-2 да установке/отмене контратаки. О детальных индивидуальных указаниях мечтать не стоит.

А главная беда Lords of Football – она слишком быстро приедается. Пропустил товарищ тренировку? Отправили на запасное поле отрабатывать удары. Увлёкся азартными играми? Излечили от пагубной привычки. Бесконечные повторения одних и тех же действий наскучивают максимум к пятнадцатому матчу. А ведь чтобы достичь главной цели – победы в еврокубках – таких матчей нужно штук сто. Марафонскую дистанцию пройдут не все, я бы даже сказал единицы. Обидно, идейка-то перспективная. Не все ж время ряды цифр в Football Manager 2013 созерцать... **СИ**



ЗАБИВАТЬ И НЕ ПРОПУСКАТЬ

Это странно, но даже лондонский «Арсенал» (он по причине отсутствия лицензий зовется «London Gunners») начинает свою жизнь с нуля. Нет, футболистов выдают неплохих, но на базе нет почти ничего. И чтобы научиться отдавать пасы или владеть мячом, нужно выполнять задания директора клуба. Забить пять голов, например, или не пропустить в нескольких матчах подряд. Нереалистично? Допустим. Но от системы достижений ничем не отличается. Точнее, отличается в лучшую сторону – какими-никакими, а наградами.

Маловато у нас пока тренировок. Пойду выполню пару квестов, а то дополнительные не откроются.





Задор. Владыки миров

«ЗАДОР. ВЛАДЫКИ МИРОВ» – НЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ, А ПРОСТО ПЕРЕДЕЛКА ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ НЕЗАВИСИМЫХ СТРАТЕГИЙ, «ЗАДОР. СОТВОРЕНИЕ», РЕШИВ, ЧТО УСТАРЕВШАЯ ГРАФИКА НЕ ЗАМАНИТ В СВОИ СЕТИ МАССОВОГО ГЕЙМЕРА, SNOWBIRD GAME STUDIOS (ПРИ ПОСИЛЬНОЙ ПОМОЩИ UNICORN GAMES STUDIO И РАЗРАБОТЧИКА «СОТВОРЕНИЯ» АЛЕКСЕЯ БОКУЛЕВА) ПОПЫТАЛАСЬ ПЕРЕНЕСТИ ИГРУ В 3D. НО...

Платформа: Windows Жанр: strategy, role-playing, turn-based Зарубежный издатель: не объявлен Российский издатель: «1С-СофтКлуб» Разработчик: Snowbird Game Studios Мультиплеер: до 2 игроков Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Россия

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

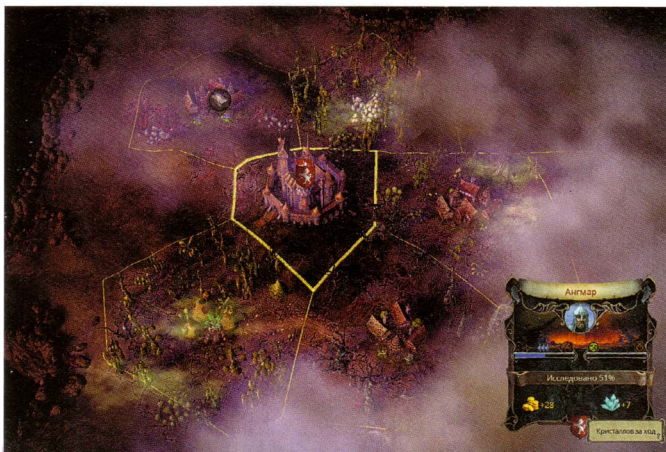
Что такое «Задор»? Во многом уникальный проект, смесь глобальной стратегии, TBS с элементами RPG. Главный герой, некий Владыка, борется с Хаосом, захватывая так называемые осколки и присоединяя их к собственному миру. Причем каждый осколок – полноценная стратегическая карта с провинциями. И в каждой провинции немало приключений и сражений, как со слабыми гоблинами или орками, так и с настоящими боссами – драконами. «Задор. Сотворение» – еще и одна из самых длинных стратегий в истории, процент доигравших кампанию до конца вряд ли дошел и до 30. Во «Владыках миров» это решили исправить, сократив общее число карт-осколков. находка полезная, хотя фанатам и покажется, что сюжет теперь летит вперед со скоростью света, а не плетется как черепаха.

Впрочем, о каком сюжете речь? Спешка с релизом вытасила на поверхность тонны багов, заповоротов сценария. На экране персонажа можно сразу прочитать всю историю о поиске путей спасения от Хаоса. То, что раньше открывалось нам постепенно, теперь доступно с самого начала. Что вовсе не означает изменения истории главного героя – она осталась прежней, просто из-за бага открывается непосредственно после обучения.

И был бы это единственный недочет, так нет же, тысячи их. Тактические битвы склонны к зависанию после применения специальных умений (вроде двойного выстрела у героя-снайпера). Рецепт лечения есть (включить и выключить автобой), но почему его вообще пришлось искать геймерам? Почему коряво работает анимация – иногда юнит умирает еще до удара, а иногда задерживается на поле боя, и его фигурка накладывается на другого бойца? Почему на экране статистики число завоеванных осколков показывают равным нулю, хотя к миру присоединено уже больше десятка? Почему некорректно работают отдельные способности? Почему нет хот-сита, наконец?

МИР НА МИР НЕ ПРИХОДИТСЯ

Кроме обычных осколков есть и меняющие геймплей особые карты. Например, в мире ржавчины доспехи быстро портятся, и герои-маги получают преимущество перед паладинами и берсерками, которым приходится постоянно бегать чинить снаряжение. В мире войны (это термин такой, да) наем и содержание солдат стоят в два раза дешевле. А в мире страха боевой дух снижается быстрее. Под особые осколки нужно перестраиваться, так что пройти всю кампанию одними персонажами-снайперами не выйдет. Вот это действительно классная находка.



▼ Как и в Heroes of Might & Magic, повышение уровня героя сопровождается предложением трех способностей на выбор.



Таковыми «почему?» заполнен и официальный форум, и форум «Сотворения» (да, сейчас это две разные площадки для общения). Разработчики активно отбиваются от разъяренных покупателей, грозятся все исправить и упирают на то, что игрой занималось слишком мало людей. Да, в Steam каждый день выходят новые патчи, устраняющие один баг за другим. Возможно, когда вы прочитаете это, все уже нормализуется, но сейчас играть хватает терпения не у всех. Часика через три борьбы с ошибками берешь и сворачиваешь «Владык миров», отправляясь в какую-нибудь стрелялку – душу отвести. Заодно представляя на месте убиваемых монстров отдел тестирования.

Хотя сам геймплей по-прежнему хорош. Искусственный интеллект ведет себя агрессивно, заставляя четко планировать ходы. Денег на все и сразу не хватает, и забота об экономике не дает отдохнуть. Разнообразие классов героев и юнитов позволяет строить армию и тактику по своему вкусу. В общем, на свои шесть баллов ремейк отличной стратегии четырехлетней давности однозначно наработал. Правда, за будущий релиз Snowbird, «Огнем и мечом 2: На Карибы», после проблем с «Задором» немного страшновато. К счастью, выход проекта перенесли. **СИ**



▲ Некоторые предметы обладают особыми свойствами. Например, Мечелом повреждает вражеское оружие, а без своей крутой алебарды противник уже не так страшен.

▼ Думаете, у противника есть шансы? Не-а, одинокий берсерк и в два раза большую армию вырежет. Правда, только если он правильно прокачан.





Victoria II: Heart of Darkness

ЧТО ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ УТРОМ ДОБРОПОРЯДОЧНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ ДЖЕНТЛЬМЕН XIX ВЕКА? ПРАВИЛЬНО: СПОКОЙНО СЕСТЬ ЗА СТОЛ, РАЗВЕРНУТЬ ПРИНЕСЕННУЮ ДВОРЕЦКИМ УТРЕННЮЮ ГАЗЕТУ И НЕ СПЕША ПРОЧИТАТЬ ЕЕ ЗА ЧАШЕЧКОЙ КОФЕ. И КАК ДО ЭТОГО VICTORIA II, ИГРА, НАЗВАННАЯ В ЧЕСТЬ КОРОЛЕВЫ ВЕЛИКОБРИТАНИИ, ОБХОДИЛАСЬ БЕЗ ГАЗЕТ?

Платформа: Windows Жанр: strategy.global.historic Зарубежный издатель: Paradox Interactive Российский издатель: не объявлен Разработчик: Paradox Development Studio Мультиплеер: до 32 игроков Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Швеция

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows



▲ Революции, кризисы и их разрешение, исследования, дипломатия и войны – основные темы на страницах газет.



▼ Наш план удара по Австралии. Впрочем, он так и остался планом – немцам удалось объединиться в одну страну без войны.

▲ Британия выделила Австралию как доминион. И теперь нацеливается на неизведанный кусочек Африки.



Второй аддон к Victoria II принес с собой печатную прессу. Правда, не ежедневную – раз в полгода-год вам покажут развороты газетных листов с самыми важными событиями в мире. Самыми важными по мнению виртуальных журналистов, а у них нюх на новости, увы, так себе. Войну Голландии и Люксембурга они почему-то замечают, тогда как масштабные бои на границе Германии и Франции – нет. Впрочем, читать выпуски все равно интересно, жаль, что лишь названия у крупнейших СМИ написаны на языках ведущих стран мира. Приятно было бы увидеть русский текст в «Ведомостях», но пока обходился английский вариант.

Пишут газеты и о морском деле, в Heart of Darkness переработанном на все сто. Нет больше гигантского военно-морского флота ни у Франции, ни у Англии – лимит кораблей строго ограничен. И как ни старайся, а за Россию к началу века больше нескольких дредноутов не построишь. Если, конечно, не захватить все страны в окрестностях и не построить десятка три морских баз, по совместительству выполняющих функции верфей.

Создатели не только урезали число судов, но и ввели новую механику морского боя. Противники ищут друг друга, сближаются, открывают огонь по слабейшим и пытаются уйти от сильнейшего. Причем важнейшую роль играет



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



технологическое превосходство: дредноуты и линкоры XX века стреляют настолько далеко, что устаревшие мановары просто не смогут к ним приблизиться. По крайней мере, в теории, на практике такое иногда почему-то случается. Видимо, для патча работенку оставили.

В остальном Heart of Darkness – игра практически безглючная, что для творений Paradox даже непривычно. И как дополнение она отличилась – в механике масса изменений. К примеру, перекрасить всю Африку в цвет своей страны проблематично: каждая колония требует специальных очков на содержание, и, дойдя до предела, вы уже не сможете отправлять поселенцев в далекие земли. Есть вариант «отпустить» часть провинций «в свободное плавание», но тогда не получится когда-нибудь превратить их в полноценный регион своей страны. Зато так вы власть развлечетесь, организовав государства-марионетки со случайными флагами и названиями в стиле «Конфедерация Северный Мозамбик» или «Республика Южная Ангола».

Улучшили и визуализацию, скажем, железные дороги теперь видны прямо на глобальной карте (не нужно заходить во вкладку инфраструктуры). А поклонники военной истории оценят переключавшуюся из Hearts of Iron III возможность рисовать стрелочки с направлениями ударов на картах. Толк с них будет разве что в мультиплеере (как от средства подсказки союзникам, куда вы планируете ударить), но красиво ведь. И антуражно: ощущаешь себя генералом генерального штаба, планирующим решающее наступление на врага. Благо генералитету тоже подкинули плюшек: ускоренное взятие провинций сделало войны между великими державами более динамичными.

Аддон Heart of Darkness довел Victoria II практически до совершенства. Пожалуй, «Парадоксам» теперь достаточно вносить косметические изменения да изредка добавлять какие-нибудь мелкие новшества. А игра и без их вмешательства просуществовала еще года три минимум. **СИ**

КРИТИЧЕСКИЕ ДНИ

Мелкие страны получили возможность организовывать так называемые кризисы и привлекать «больших игроков» на свою сторону. И если Греция хочет вернуть свои «исконные» земли, не надо сразу нападать на Османскую империю, достаточно убедить, например, Россию и Германию поддержать притязания, и турки сами все отдадут. Ну, наверное, отдадут – иногда AI упрямится, несмотря на неравенство сил, и устраивает мировую войну ради какой-то захудалой Фессалии.



online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

ВИДИМО, ПОДОБНОЕ ПРИТЯГИВАЕТ ПОДОБНОЕ. ИНАЧЕ КАК ОБЪЯСНИТЬ ТО, ЧТО СНАЧАЛА В РУБРИКЕ БЫЛО ПЯТЬ ШУТЕРОВ, ПОТОМ ПЯТЬ ИГР СО ПРИСТАВКОЙ "WAR", А ТЕПЕРЬ АЖ ДВЕ ИГРЫ С АТМОСФЕРОЙ DUNGEONS AND DRAGONS? СОГЛАСИТЕСЬ, БОЛЕЕ ЧЕМ РЕДКИЕ ПТИЦЫ. ВПРОЧЕМ, ТАК ДАЖЕ ЛУЧШЕ: ТЕПЕРЬ ВЫ СМОЖЕТЕ ПОСМОТРЕТЬ ОБЕ И ВЫБРАТЬ САМУЮ ДЭ-ЭНД-ДЭШНУЮ.



Neverwinter Online

NW.PERFECTWORLD.COM

PERFECT WORLD? НЕ ВЕРЮ!

- + Наследница D&D
- + Нонтаргетовая
- + Три дерева развития у каждого класса
- + Приличная графика
- + Конструктор квестов
- Все еще блок по IP

Зима закончилась, и Neverwinter Online наконец вырвался из сугробов бета-тестирования. Теперь он хватает каждого нового игрока за шкуру, машет титулом "True D&D MMO" и с размаху закидывает в причудливую смесь из узнаваемого сеттинга и современного геймплея.

Perfect World Ent. проделала неплохую работу, чтобы атмосфера Невервинтера очаровывала с первого же взгляда. Здесь вы сможете прогуляться по улочкам Жемчужины Севера, лично пожать руку друо и тифлингам, заглянуть в знакомые мрачные подземелья с ловушками. А шесть разных классов, три ветви развития и свежая нонтаргетовая система боя помогут не заскучать во время этих прогулок.

Тем более, что Neverwinter старается радовать игроков и другими развлечениями, отличными от бесконечного прохождения подземелий. Например, классическая система квестов здесь разбавляется случайными открытыми мини-ивентами, для любителей PvP предусмотрены батлграунды, те, кто всегда в поисках нового, могут создавать собственные интересные задания. Да-да, не просто личные, а доступные и другим игрокам. А самое главное, Perfect World Ent. все-таки решила опустить фазу подписки и сразу перешла к прибыльной F2P-системе – по этому играть можно абсолютно бесплатно!



Aion: Возрождение Каталама

AION.RU

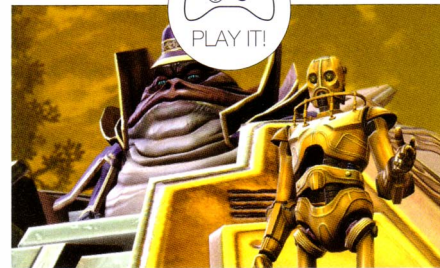
ПОД СЧАСТЛИВОЙ ЗВЕЗДОЙ 4.0

- + Новый 65-ый уровень
- + Две новых локации
- + Два новых класса
- + 6 подземелий

Почистить перышки даэвам, прикрутить пару новых зон, добавить подземелий, ввести новые классы – и готова четвертая часть саги о крылатых. Правда, размах по сравнению с 3.0 поменьше, но бард и снайпер с лихвой компенсируют отсутствие особо эпичных нововведений. Все-таки это первые новые классы со времен релиза.

Бард, как ему и положено, – это ценный дебаффер или тонна полезных для группы способностей: лечит, восстанавливает MP, играет на арфе да и вообще несет культуру в массы. Снайпер, напротив, фокусируется исключительно на уроне, но зато и результат после полного залпа его умений действительно... внушает уважение. Особенно, если он возьмет в руки огромный пушку.

Кроме того, в игре появился весь привычный комплект, который сопровождает любое MMO-дополнение: повышение максимального уровня до 65, две новые локации и пригоршня подземелий в придачу. Признайтесь, вы ведь скучали по шуракскому кораблику, который наверняка посещали добрые полсотни раз? Теперь вы можете добавить к любимому экземпляру еще один: корабль «Стальная роза», полный таких же непоседливых сурикатов, выпивающих галлоны алкоголя. Трехэтажный, между прочим.



Star Wars: Rise of the Hutt Cartel

SWTOR.COM

ХАТТЫ МАЛЕНЬКИЕ, А ПО ПЯТЬ

- + Новый 55-ый уровень
- + Планета Макеб
- + Несколько новых сюжетных цепочек
- + Новая экипировка и умения
- 20\$

Если честно, на счет этого давно анонсированного обновления у многих (и у меня в том числе) складывается двойное мнение. С одной стороны, "Rise of the Hutt Cartel" имеет весьма захватывающий сюжет, в котором центральной фигурой стала планета Макеб, где воплощается в жизнь коварный план хаттов по захвату Вселенной. В процессе срыва их дьявольских замыслов игрокам предстоит получить 55 уровень, одеться в новую экипировку и сполна насладиться мощными умениями. Что примечательно, на Макебе вы наконец-то сможете забыть об этих раздражающих побочных миссиях, постоянно теряющихся там и тут: все задания здесь гармонично вплетены в основную сюжетную линию и идут с ним рука об руку. А в самом кампани найдется немало эпичных сцен, интересных квестов и головоломок, вносящих приятное разнообразие.

Но с другой стороны, по сравнению со многими другими MMO полноценным дополнением "Rise of the Hutt Cartel" назвать просто нельзя: в нем нет ни новых инстансов, ни боевых зон, ни космических миссий. И для игроков без подписки трагично... жалко. Впрочем, если заняться действительно уж нечем, то в качестве развлечения сойдет и Хаттская картель. Глядишь, и заново втянешься в знакомую круговерть флешпоинтов.



City of Steam

COS.R2GAMES.COM

БУДУЩИЙ ПАРОГРАД

- + Отличная для браузерки графика
- + Атмосфера D&D
- + Гибкое развитие персонажа
- + Локализация уже в процессе

Что, непривычно видеть, как какая-то браузерка собирает больше комментариев, чем многие клиентские MMO? Еще бы: мы-то привыкли, что браузерные игры – это так, скоротать время на работе да поиграть на ноутбуке. А City of Steam, кажется, претендует на звание вполне серьезной RPG – с покоряющим стимпанковым сеттингом, мрачной атмосферой, похожей на серию D&D, и отличной графикой с (!) динамическим освещением.

Следуя самым олдскульным традициям геймплей City of Steam – это чаще всего сначала многоэтажное выяснение у NPC причин, по которым стоит пойти именно в то подземелье, а затем, собственно, прохождение оно, с группой или без нее. Тем не менее, история и лор здесь заслуживают внимания, так как именно из сюжетных квестов складывается немалая доля очарования игры. А другая доля приходится на весьма удачно вписанные в геймплей групповые испытания: они дают дополнительные задачи вроде убийства монстров за отведенное время и здорово развлекают прохождение подземелий. Что, мне не удалось убедить вас? Последний аргумент: вот уже скоро-скоро City of Steam должен выйти на русском языке. И тогда... держитесь, другие браузерки.

Living After War

LIVINGAFTERWAR.RU

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ АПОКАЛИПСИСА?

- + MOBA и RPG в одной игре
- + Динамичное развитие персонажа
- + Расширенная система крафта
- Графика
- Всего 3 класса

Оказывается, жизнь все-таки есть: по версии Living After War, после того, как человечество в очередной раз доигралось с мегаоружием, часть выживших людей благополучно сбежала в далекий космос. Правда, при этом на самой Земле остались властвовать их бывшие слуги – мутанты Нак. Но когда люди вернулись через 200 лет, полузвери-полулюди не слишком обрадовались их возвращению.

В принципе, идея противостояния двух рас в мире MMO уже давно пахнет чем-то затхлым, а в сочетании с устаревшей графикой и стандартным квестингом Living After War и вовсе мог бы пройти мимо кассы. Но разработчики все-таки нащупали ту фишку, которая встречается сейчас крайне редко: смесь разных жанров в одной игре. И ввели в стандартный PvP-геймплей своей RPG элементы MOBA с башнями и крипами – получилось причудливо, но все-таки оригинально. Кроме того, в игре есть необычная система крафта с развивающимися постройками, а в будущем появятся и производство различной техники – от наземного транспорта до вертолетов. Вам надоело крошить монстров пачками? Личный справочник криповождения – в вашем распоряжении!

КОРОТКО:

DARKFALL: UNHOLY WARS

Непорядок: обещался выйти пять месяцев назад, а сделал это только сейчас. Ну да ладно, все-таки лучше с задержкой, чем в таком варианте, как War Z.

EODEN ETERNAL

Симпатичная MMO в аниме-стиле обзавелась новой PvP-локацией, где можно мило вбивать в землю врагов, а также двумя PvE-подземельями.

YOU'RE MY ANGEL

Как известно, корейцы... они странные. И игры у них странные. Даже шутки – и те тоже странные! Вот взять например разработчиков Blade & Soul: сначала засунули в клиент очень подозрительную модельку мужика с юбке и чулках, и, пока народ сходил с ума, довольно похихикивали в сторонке. Но потом игроки как-то начали расслабляться: все-таки первое апреля прошло, и они попросту решили, что все это была первоапрельская шутка. А не тут-то было! 4 апреля на сайте игры появилась ошеломляющая новость, и, похоже, этот костюм под названием "You're My Angel" был официально введен в игру. Вам какой, белый или черный?

Star Conflict

ЗАПЕВАЛЫ ЗВЕЗДНЫХ ДОРОГ

ОНЛАЙН-ЭКШНЫ С УЧАСТИЕМ ТЕХНИКИ НЫНЧЕ ЖУТКО ПОПУЛЯРНЫ. ПО РАВНИНАМ ТУДА-СЮДА ЕЗДЯТ ТАНКИ, В НЕБЕСАХ БАРАЖИРУЮТ САМОЛЕТЫ, ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ В МОРЕ КОРАБЛИ. ВОТ РАЗВЕ ЧТО КОСМОС НЕ ИССЛЕДОВАН. ХОТЯ ПОЧЕМУ НЕ ИССЛЕДОВАН? ЕСТЬ ЖЕ STAR CONFLICT, МОЛОДОЙ И ОЧЕНЬ АМБИЦИОЗНЫЙ ПРОЕКТ.



Андрей Окушко

Синергия – это уровень призывания нашего alter ego к конкретному звездолету. Чем она выше, тем мощнее становится техника.



Мой любимый дезинтегратор. Сейчас как жажну – полетят клочки по закоулочкам.

На технику высоких уровней ставится больше модулей, чем на «малышей».



Если непрерывно стрелять – орудия перегреются. И что вы будете делать, столкнувшись нос к носу со звоном перхватчиков?

Главная беда игры – про нее мало кто знает. Если War Thunder, которую издает та же Star Gem Entertainment, у всех на слуху, то Star Conflict обычно в лучшем случае встречают вопросом: «А что это?». И провожают заявлением: «А-а-а, понял, это типа EVE Online, я ее пробовал, не хочу». Нет, дамы и господа, творение Star Gem – далеко не «Ева» и уж точно не симулятор. Это именно экшен, со всеми его плюсами и минусами. Звездная физика не претендует на звание «ньютоновской», а столкновение с астероидом или чужим кораблем на космических скоростях не приводит к мгновенной смерти. Получите сколько-то там повреждений и полетите дальше по своим делам. В Star Conflict не приходятся за потрясающе достоверными маневрами. Сюда отправляются, чтобы расслабиться и получить удовольствие. От понятного развлечения: расстрела себе подобных из футуристических орудий.

Увы, из-за слабой популярности проекта владельцам кораблей максимального уровня неперерабатываемо скучно. Поиск равных соперников для боя займет минут пять, после чего оказываешься в схватке максимум «четыре на четыре», из которых половина почему-то боты. Сдерживая эмоции, через силу доигрываешь и плетешься в ангар. На-

всегда (окей, просто надолго) зарекишься выводить на прогулку только что купленный дальнобойный фрегат четвертого уровня – вершину имперских технологий.

И ведь к игре многие несправедливы, если полгода назад в ней действительно было не очень весело, сейчас добавили столько контента, что хватит на полтора средних экшена. Процесс изменений продолжается практически непрерывно, с конца апреля среди боевых режимов появилась «Битва за сектор» – сражение трех рас (Империи, Федерации и Иерихона) за контроль над частью галактики. Вот где просят жить штаны по-настоящему опытные бойцы, разбирающие новичков даже на простеньких кораблях.

Какие еще варианты развлечений предлагает Star Gem? Во-первых, «Стандартный бой», скучный и предсказуемый – нужно захватить все маяки противника. Прimitives схватки такого рода не пользуются популярностью, обычно большинство геймеров сидит в так называемых «Аркадных боях». От аркад в которых не больше и не меньше, чем в «Битве за сектор», но это так, лирическое отступление. «Аркадных» сражений аж четыре типа. В «Детонации» требуется взять ЭМИ-бомбы и взорвать с их помощью вражеские станции, не дав противнику повернуть аналогичный трюк. В «Охоте на маяк» и «Контроле» надо набрать заданное чис-

ло очков контроля, захватывая определенные точки. Интереснее всего, на мой вкус, «Разведка боем», где в каждой команде есть капитан, и пока он жив, можно восстанавливаться бесконечное количество раз. Увы, выбрать конкретный подвид «Аркадного боя» нельзя, хотя такая опция бы не помешала.

Не желаете биться с живыми людьми, а хотите сюжета? Вашему вниманию PvE – четыре спецзадания атакующего и защитного характера с ботами в качестве противников. Боты здесь вовсе не так тупы, как от них ждут – они умеют и нападать скопом, и прятаться за укрытиями (космическими станциями или астероидами), и адекватно выбирать цели. Обычно неприятелей под управлением AI вылетает на задание немало, мой первый бой в PvE был проигран потому, что наш квартет кораблей возомнил себя бессмертными, получив закономерный щелчок по носу от первой волны атакующих нашу верфь штурмовиков. Тут-то и проявилось, что с респавом в PvE дела плохи, я бы даже сказал отвратительны. И поделом нам, нечего было изображать из себя четырех мушкетеров и лезть на перехватчиках в самое пекло.

Стоп. Я тут уже много чего описал, а про термины рассказать почему-то не удосужился. Техника в Star Conflict делится на три класса: перехватчики, штурмовики и фрегаты. Упрощенно их можно было бы назвать легкими, средними и тяжелыми кораблями, но мы не станем это делать. Почему? Да потому что у каждого подвида своя роль. И если фрегат с установленным фазовым щитом обязан быть поближе к условной линии фронта, поддерживая своих, имперцу с дезинтегратором сами звезды велели стоять подальше и жалить побольнее. В конце концов, его суперлушка бьет километров на 10–12, что едва ли не предельная дальность для оружия.

Теоретически, конечно, можно попробовать добыть с схожей дальностью и от штурмовика, например. В Star Conflict наличествует масса боевых и вспомогательных

модулей, устанавливая которые вы, так или иначе, измените характеристики техники. Например, увеличите урон, но параллельно уменьшите точность. Однако давать здесь какие-то советы по конфигурации кораблей поостережемся, каждый перестраивает технику под себя, и универсальных решений попросту нет.

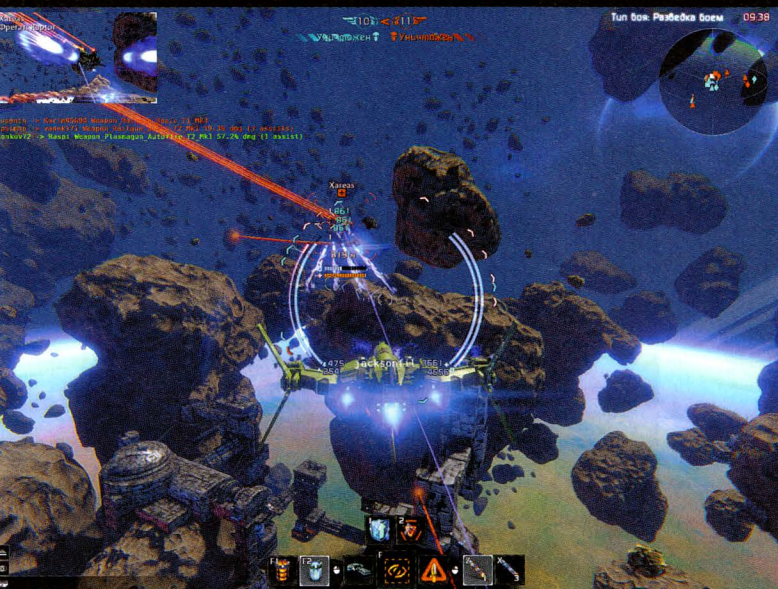
Перед вылетом в схватку обязательно загляните в раздел контракты, взяв несколько миссий. Их выполнение поднимает репутацию с выбранной фракцией, а значит, рано или поздно даст доступ к новым модулям, оружию и технике. Особых трудностей с квестами замечено не было, задания наподобие «Одержите одну победу» или «Нанести финальный удар, используя ракетное оружие» выполняются сами собой. Если, конечно, не зависнуть в космосе, нарочью забыв о происходящем и любуясь поверхностью близлежащей планеты.

Впрочем, долго любоваться не выйдет – кто-нибудь обязательно прилетит и всадит в вас парочку ракет, добив лазерами. Сражения в Star Conflict редко идут дольше пяти минут, обычно одна сторона быстро добивается преимущества, а затем уверенно побеждает. Не по причине собственной крутости, а из-за разнобоя в стане соперников. Слаженную работу звеньев истребителей или перехватчиков увидите редко, все профессионалы, похоже, переключили в «Битву за сектор». А «зеленая» молодежь любит с радостными криками рвануть вперед, не думая, что за соседним астероидом затаился коварный противник.

Как ни крути, а перед нами один из лучших космических экшенов. С немаленьким списком режимов, большим количеством кораблей и просто невероятным числом устанавливаемых на них модулей. Сумеет ли тандем из Gaijin и Star Gem раскрутить проект? От ответа на сей вопрос зависит судьба тех, кому не безразличны бескрайние просторы Star Conflict. **СИ**

«Разведка боем». Оба капитана уже уничтожены, скоро все закончится. Вопрос в том, в чью пользу.

Star Conflict – условно-бесплатная игра, без так называемой «Лицензии на право заработка в секторах Предтеч» тут комфортно лишь на низких уровнях. Парочка премиумных кораблей тоже не помешает – ремонт-то у них бесплатный.



ПОХОД К ХИРУРГУ

Запустив игру, обратите внимание на вкладку «Развитие». В ней вы прокачиваете виртуального героя, сажаящегося за штурвал корабля. Всего на выбор есть тридцать шесть перков – по двенадцать на нацию. Но взять на каждом уровне разрешено лишь один из них, и поначалу непросто разорваться между увеличением скорости восстановления щита, ростом его объема или дополнительным сопротивлением повреждениям. Рекомендацию дадим одну: смотрите на свой любимый класс кораблей и переделывайте героя под него. Переставлять перки, к счастью, не запрещено, хотя такие операции у хирургов будущего и стоят немалых денег.





Tabletop



Мир на столе

УБИТЬ ДРАКОНА

Хотите услышать про hack-n-slash на столе часика на три? Встречайте вторую редакцию Runebound. В ней есть все, что нужно отличной action-RPG: опыт, прокачка персонажа, здоровенная кipa предметов, монстры и даже PvP. Начинается все, естественно, с выбора героя, коих больше десятка. Выбирая между ними, обратите внимание на владение стрелковым оружием, оружием ближнего боя и магией. И на наносимый ими урон тоже, ведь в каждом раунде боя ваш alter ego бьет лишь в одну из трех фаз. То есть, если урон от его топоров (мечей, булав – нужное подчеркнуть) равен двум, а магией – одному, ежу понятно, что воспитывать из парня интеллектуала бессмысленно. И наоборот.

Помимо того, у персонажей есть очки жизни и выносливости. С первыми все понятно: потеряли последнее очко – умерли и возродились в ближайшем городе. Со вторыми тоже ничего сложного – выносливость нужна для применения умений (как мана в компьютерных action-RPG). Почему бы и не пожертвовать пару очков, получив дополнительную атаку или нанеся до начала боя удар силой два? Многим стартовым монстрам этой двоички будет более чем достаточно, чтобы склеить лапы и отправиться в монстрачий рай. Благо восстановить выносливость проблемы не составляет.

Герои здесь не только сражаются, но и попадают в разнообразные переделки. Им может попасться карта клада, скрытого в отдаленных болотах. К ним может присоединиться ценный союзник. Бывает и наоборот – персонажа берет и проклинает некромаг, и лишь в городе за накопленные денежки какая-нибудь добрая душа избавит

► Герои Runebound, просим любить и жаловать. А картинки-то реально красивые получились.

▼ По миру мы двигаемся при помощи специальных кубиков. И если ни на одном из них не выпало изображение реки, зайти в воду будет нельзя.



Runebound	
	1-6
	от 12 лет
	2-4 ч.
год выхода	2005



Цветные кружочки на гексах – места, где можно найти на свою филеную часть приключение. Если там никто не поприсоединился до вас.

Runebound и все большие и маленькие аддоны к нему. Жаль, не моя коллекция...



вас от проклятья. Случаются и события, действующие на всех. То леса загорятся, и по ним станет опасно ходить. То на рынках появятся подарки для быстро крутеющих героев. То с небес прилетит метеорит и вдарит по некстати подвернувшемуся городу. В Runebound ни одна партия не похожа на другую, поверьте человеку с пятилетним опытом путешествий по этому миру.

Недостатков, собственно, два. Первый – после нескольких партий вы будете прекрасно представлять, где и какие сюрпризы вас ждут. Но для решения этой проблемы разработчики выпустили множество дополнений, больших и маленьких. Маленькие просто чуть-чуть расширяют игру, большие... О, они меняют дело почти полностью. Например, в The Frozen Wastes постоянно ухудшается погода, и через какое-то время непрерывно гулять по миру не получится, придется делать передышки в городах и деревнях. Заморозки, однако. Второй недостаток – PvP. Правила несколько недоработаны, и зачастую стычки между персонажами становятся бесконечными. А пока двое дерутся, третий им не мешает. Он спокойно развивается, повышает характеристики и рано или поздно убивает главного босса (или трех боссов поменьше). Тут-то до задир и доходит, что они сами у себя украли победу. Но это происходит слишком поздно.

Runebound настолько полюбила настольщикам, что стала основой для целой вселенной. В которой происходят события настольной RPG Descent, стратегии в стиле «Героев меча и магии» Runewars и колоδοстроительной Rune Age. А еще в Runebound можно играть в одиночку. Пусть это не так весело, как в пк, зато уж точно быстрее.

СКОРЫЙ ПОЕЗД НАБИРАЕТ ХОД

Овечек на ферме мы разводили, электрификацией занимались, давайте, что ли, отдохнем и по железным дорогам покатаемся. В «Ticket to Ride: Европа» перед игроками расстилается карта Европы и окрестностей (столетней давности), и наша задача – объехать как можно больше городов. Только как-то так сложилось, что по одному и тому же пути дозволено пройти лишь одному из нас. И если кто-то уже занял дорогу Стокгольм-Петроград, прочим остается завистливо вздыхать, меняя свои планы путешествий.

Понятно, что просто ткнуть пальцем в железнодорожный путь и сказать «это мое» нельзя. Вам понадобятся карточки вагонов, причем их цвета должны совпадать с цветом дороги. Где-то хватит одной карточки, а где-то и шести мало будет. Почему? Потому что некоторые отрезки проходят в труднодоступных районах (например, через Карпатские горы). А там-то бывает всякое – тоннель обвалится или граф Дракула движению помешает. Ну, это я так, образно выразился, в игре нет ни обвалов, ни Дракулы. Есть просто непредвиденные обстоятельства, заставляющие скинуть дополнительные карты вагонов. И если же вместо двух нужно пять, придется долго думать, а какой смысл переплачивать?

Цвета всего восемь, но имеются еще локомотивы, которые могут стать хоть синими, хоть сиреневыми. Правда, из открытых карт разрешено брать лишь один паровоз, тогда как вагонов – два. Все по-честному: хотите джокер, платите потерей темпа, не хотите – как хотите. Однако если рискнуть и вытащить две карты из колоды «втемную», иногда можно заполучить парочку локомотивов. Но такая

халява случается редко (обычно, если колоду с картами вагонов плохо перетасовали).

За каждый пройденный отрезок игрокам выдают очки, но не забывайте выполнять взятые квесты. Есть у вас, например, билет на поезд Афины-Эдинбург, будьте добры, так или иначе, построить цепочку из фишек-вагончиков между ними. К счастью, ехать по кратчайшему пути не обязательно, хоть через Москву путешествуйте. Сумеете организовать свой маршрут так, что Афины с Эдинбургом соединятся, получите заданное количество очков. Нет – столкнетесь с таким же штрафом. Невыполненные сложные миссии приносят по минус 20 очков, что минимизирует шансы на победу. Впрочем, в критической ситуации можно пожертвовать одной или несколькими станциями, воспользовавшись чужой дорогой. Но помните: каждая сохраненная станция – это четыре очка.

Есть еще два важных правила. Первое: чем длиннее путь, тем больше за него дают. Второе: кто построит самую длинную непрерывную дорогу, тот получит 10 дополнительных очков. Зачастую именно последнее определяет, кто станет победителем, а кто придет вторым. Но и при поражении расстраиваться не стоит, Ticket to Ride – штука динамичная, за три часа нетрудно сыграть три раза. Да и для приобщения новичков к увлекательному миру настолок она отлично подходит. Простые и легко усваиваемые правила плюс скоротечность партий – чем не повод познакомить друзей с настольными играми? А наличие на карте родных нашему сердцу названий – дополнительный аргумент в пользу версии с подзаголовком «Европа». **СИ**



«Ticket to Ride: Европа»	
[Ticket to Ride: Europe]	
	2-5
	от 12 лет
	60-90 мин.
год выхода	2005



▲ Троицким на карте места достаточно, влягтером же за ключевые пути идет нешуточная борьба.

▼ Барселона-Брюссель – очень короткий путь. Но и дают за его прохождение всего восемь очков.



▲ Схема поездок крайне проста: заплатил три оранжевые карточки или заменил часть джокерами – поставил фишки на дорогу длиной в три оранжевых отрезка.

▼ Под Москвой, если верить игровому полю, ездят в основном на санях. Хотя сто лет назад, наверное, так оно и было.





YOU ARE ALREADY DEAD:

ТРИДЦАТЬ ЛЕТ МАНГЕ HOKUTO NO KEN

ТЭЦУО ХАРА СИЛЬНО ПЕРЕЖИВАЛ: ЕГО ДЕБЮТ ОТМЕНИЛИ СПУСТЯ ДЕСЯТЬ НЕДЕЛЬ, А НОВЫХ ИДЕЙ НЕ БЫЛО. ЕМУ НРАВИЛИСЬ КИТАЙСКИЕ БОЕВЫЕ ИСКУССТВА, ОДНАКО НИЧЕГО КОНКРЕТНОГО В ГОЛОВУ НЕ ЛЕЗЛО. ТОГДА ЕГО ДРУГ, РЕДАКТОР ИЗ ИЗДАТЕЛЬСТВА МАНГИ, ПОСОВЕТОВАЛ ОБЪЕДИНИТЬ В ОДНОМ КОМИКСЕ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ЗАДУМОК. ПУСТЬ ЭТО БУДЕТ КУНФУ, НО ПОЧТИ КОЛДОВСКОЕ – ЧТОБЫ ГЕРОЙ НАЖИМАЛ НА ТОЧКИ ДАВЛЕНИЯ НА ТЕЛЕ ЧЕЛОВЕКА, ТО ЕСТЬ ЧТОБЫ ЭТО КУНФУ СРАЗУ ВЫДЕЛЯЛОСЬ НА ФОНЕ ВСЕГО ОСТАЛЬНОГО. ХАРА НАРИСОВАЛ «ПИЛОТ»: ВОСЬМИДЕСЯТЫЕ («НАШИ ДНИ» НА ТОТ МОМЕНТ), МОЛОДОЙ МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ СПАСАЕТ ДЕВУШКУ ОТ ЗЛОДЕЕВ. ИЗДАТЕЛЮ ИСТОРИЯ ПОНРАВИЛАСЬ, НО ОН ВСЕ РАВНО НАСТОЯЛ НА ИЗМЕНЕНИЯХ. «НАШЕ ВРЕМЯ» УЖЕ НИКОГО НЕ ПРИВЛЕКАЛО, ХОТЕЛОСЬ УВИДЕТЬ НОВЫЙ СЕТТИНГ – КАК В «БЕЗУМНОМ МАКСЕ», ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ИСТОРИЯ О ВОЙНЕ С БОСОДЗОКУ В ТОКИО ПРЕВРАТИЛАСЬ В РАССКАЗ О ВЫЖИВАНИИ ПОСЛЕ ЯДЕРНОГО АПОКАЛИПСИСА, ИЗДАТЕЛЬ ПРИГЛАСИЛ СЦЕНАРИСТА СЕ ФУМИМУРУ (ПСЕВДОНИМ – BURONSON, А НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ – ЕСИКИ ОКАМУРА). СОВАТОРЫ СРАЗУ ПОЛАДИЛИ: ОНИ ОБА ОБОЖАЛИ ФИЛЬМЫ С БРЮСОМ ЛИ И ВООБЩЕ ВСЕ, ЧТО СВЯЗАНО С БОЕВЫМИ ИСКУССТВАМИ.

В этом году исполняется тридцать лет их совместному труду – манге Hokuto no Ken (Fist of the North Star).

В конце двадцатого века человечество доигралось: крупнейшие мировые державы нанесли ядерные удары по друг другу, стерев все с лица земли. Выжили только люди. Некоторые незаметно мутировали, другие никак не изменились. Заново создать государство человечеству возможности не представилось. В новой эре правил тот, у кого была сила – бандиты, уголовники, разный сброд под управлением «того, кто раньше был никем». Важнейшими ресурсами, продуктами для торговли, стали три вещи: топливо, еда и женщины. Выжившие объединялись в банды и грабили тех, кто не оставлял надежду на спасение – деревни, заново построенные города. Единой власти не было. Мир погрузился в пучину хаоса.

Авторы манги Hokuto no Ken часто сами путаются в предыстории событий, сообщая разрозненные сведения и никогда не приводя строгой хронологии. Очевидно, что сеттинг



создавался «на ходу», и изначально внимание на этом акцентировать не хотели – ситуация как данность, смиритесь и не задавайте вопросы. Сценаристы, которые позднее создавали «расширения» оригинальной истории, пытались как-то эту информацию упорядочить, придать ей некое правдоподобие, но в конце концов увлеклись подражанием. Сеттинг – это одна из важнейших составляющих манги про «кулак полярной звезды», однако подкупает он не логикой выживания в мире после ядерного апокалипсиса, но отдельно взятыми сценами, событиями, сюжетами.

В центре повествования – мастер «кулака полярной звезды», боевого искусства убийц Хокуто Синкен, по имени Кенсиро. Обычный человек задействует тридцать процентов возможностей собственного тела, и только мастера Хокуто Синкен знают, как черпать силу из остальных семидесяти. Правда, по древнему уставу, мастер может быть только один, и по правилу знания должны передаваться по наследству. Однако последний великий мастер – до катастрофы – не имел собственных детей. Он взял на попечение четырех

КЕИРАКУ ХИКО



ТОИ

Расположены в области висков. Пальцы должны погрузиться в череп. После того, как пальцы вынут, у человека остается три секунды на то, чтобы раскаяться в грешной жизни – затем его тело будет разорвано изнутри.

ДЗЮСЕЦУ

Заставляет отвечать на вопросы вопреки воле, но иначе – через подчинение тела.



РЮГАН

Затрагивает нервную систему организма, после чего малейшее прикосновение начинает причинять невыносимую боль и мучение. По другой версии – заставляет болеть каждый позвонок (разные варианты представлены в разных источниках).



ГЕКИСИНО

После открытия заставляет сердце человека биться все быстрее и быстрее, а вены и артерии лопаться. В конечном счете взрывается само сердце. Точки невозможно запечатать, то есть открытие необратимо.



КЭМЭЙ

Обе руки жертвы взрываются.



ТЭИСИ

Точка расположена над верхней губой, под носом. Нажатие на нее одним пальцем успокаивает человека, помогает ему быстро прийти в чувство, справиться с буйством. Кен использует эту точку, чтобы успокоить маленькую девочку, отца которой убили на ее же глазах.



СИНТАНГО

Полностью парализует тело в определенном положении до тех пор, пока не будет услышана голосовая команда.



СИНКЕСЮ

Тело начинает кровоточить и будет полностью обескровлено в течение трех дней, давая жертве в полной мере испытать ужас перед неизбежной гибелью и познать слабость человека.



СИНРЭЙДАИ

Позволяет продлить жизнь на один день после открытия Синкесю. Жертва, тем не менее, все равно умирает, а оставшийся день проживает в неопишуемых муках.



СЕКНАКО

Сокращает продолжительность жизни, но взамен дарует невиданную силу.



Представленные в *Hokuto no Ken* боевые стили, как правило, подразумевают нажатие на определенные точки человеческого тела. В представлении донаучной, традиционной китайской медицины эти точки были областями циркуляции энергии ци. Так, в *Hokuto no Ken* рассказывают про 708 Кеираку Хико, нажатие на которых либо лечит, либо убивает человека изнутри. На примере тела Мамии мы покажем где именно они расположены (конечно, не все, а только включенные в игру *Shin Hokuto no Ken*) и какой эффект вызывают.



По сюжету, Кена находят семья. Однако помочь ему не успевает – их похищают рабовладельцы и отвозят в один из городов. Этот город на самом деле является крепостью, возведенной вокруг водоочистительного сооружения. Управляет им жирный тиран, в прошлом IT-специалист, который сумел подчинить себе остальных просто потому, что был единственным, кто знал пароль от управления системой очистки воды. А чтобы его не пытали и не убили, он похитил родственников важнейших людей в городе и заточил их в подземелье, начиненном взрывчаткой. Примечательно, что такие детали характерны для всего «нового» по Hokuto no Ken – в оригинале сюжеты были значительно проще и одновременно более жестокими.

В финале город осаждает другая армия, Кену удается всех спасти, но в последний момент один из главных злодеев нажимает на кнопку самоуничтожения и все жители, только что освобожденные, погибают. Кен плетется дальше по выжженной земле в поисках Юрии, попадает в ловушку и оказывается в тюрьме. Там он излечивает от немоты девочку Лин, знакомится с сорванцом Батом. Из тюрьмы он вскоре выходит – когда на город нападают бандиты Кинга (на самом деле, Сина), он своими руками ломает клетку и защищает мирных жителей.

В манге – как и в любом старом японском комиксе – очень много внимания уделяется женщинам и детям. В поздних сюжетах «по мотивам», акцент сместится: детей постарайтесь не упоминать либо затрагивать их переживания вскользь, зато вдоволь отыграются на женщинах. Однако в оригинальном комиксе первостепенное значение имеют именно дети, глазами которых авторы показывают нереальную, доведенную до абсолютной жестокости несправедливость погрязшего в насилии мира, населенного потерявшими всякий человеческий облик тварями. В Hokuto no Ken детей убивают чаще, чем взрослых – потому что с точки зрения новых властителей мира они бесполезные. Никто не собирается строить общество заново, люди всего лишь хотят укрепить свою власть и не испытывать недостатка в чем-либо именно для себя.

Девочка Лин потеряла способность говорить после того, как у нее на глазах убили родителей. Рассказывая про это, шкет по имени Бат ухмыляется – и поделом ей, все равно она никому не нужна, для местных она только обуза, сдохнет либо от голода, либо умрет во время очередного нападения. Когда оно случается, Лин тоже призывают в бой – и Бат подмигивает, дескать, я же говорил. При это сам Бат хотя и кажется сорванцом, на самом деле в прошлом пережил похожую травму. Раньше он жил в своего рода приюте. У работающего колодца старенькая бабушка собрала сирот и воспитывала их, как могла. Но еды постоянно не хватало, обмениваться с соседней



мальчиков, воспитал их и обучил всему, что умел сам. Спустя много лет он выбрал Кенсиро как наследника. По уставу, три остальных ученика должны были быть уничтожены как знатоки «кулака» – им нужно было сломать или оторвать руки, в общем, всячески воспрепятствовать практике боевого искусства и появлению сект. Но эта воля исполнена не была: нанесли первый ядерный удар. Затем еще один. В манге этот момент остается непонятен: как долго бомбили и в какой именно промежуток мастер отошел от дел, а Кен не успел исполнить волю – рассказывают только, как старший брат Токи отравился радиоактивными осадками, в последний момент затолкав в спасительный бункер Кена и его возлюбленную Юрию.

Суть «кулака полярной звезды» заключается в воздействии на тело изнутри. Эту идею позаимствовали из традиционной китайской медицины с ее акупунктурой. Подразумевается, что в теле человека существует великое множество точек давления, нажав на которые можно либо убить, либо излечить его. В аниме самая знаменитая фраза Кенсиро – «Ты уже мертв». Он произносит ее после того, как касается противника всего одним пальцем. Нажатия на тайную точку достаточно, чтобы сломать организм и заставить его само уничтожиться изнутри. Способов направленного самоубийства авторы придумали великое множество: головы взрываются сами, скелет вырывается из тела, глаза вкручиваются в череп. Мастер Хокуто Синкен может «отсрочить» смерть жертвы, дать ей время на страдания или раскаяния. Например, Рао убивает Рэя за три дня: в течение трех дней жертва переживает страшные муки, органы отказывают один за другим, но умирает человек только по истечении определенного срока – если до этого не сходит с ума от боли. Токи действует иначе: убивая мерзавцев, он заставляет их пережить чувства эйфории, безмерной радости в последние секунды жизни.

Кенсиро не спаситель человечества – он изначально был натренирован как убийца, и обретенные знания помогают ему выжить в злом мире. Однако по складу характера он умеет соперничать, он лишен напрочь эгоизма, ему свойственно чувство справедливости. Предыстория Кенсиро показана в полнометражном мультфильме, вышедшем спустя много лет после того, как закончилась манга. Он начинается с момента, который кратко показан в самом начале манги: мастер Нанто по имени Син силой отнимает Юрию у Кена – он избивает его и оставляет на теле семь шрамов, нажимая на точки силы – не в силах смотреть на то, как страдает любимый, Юрия соглашается стать женщиной Сина. Кен выживает. О том, что случилось после этого, но до того момента, как Кен встречает Бата и Лин, как раз и рассказывает полнометражный мультфильм.



КЕИРАКУ ХИКО



ДАЙКЁКИН

Два удара кулаками по определенным точкам лица, после чего мышцы человека размягчаются и оказываются неспособными вновь напрячься.



СИН-ИТИ

Несколько точек, расположенных на спине. Заставляют человека говорить только правду и честно отвечать на любые вопросы.



СЭН-Ё

Заставляет широко раздвигать руки, после чего конечности твердеют, а жертва теряет возможность двигаться.



КЕНСЭЙ

Разрывает тело изнутри пополам, но перед этим заставляет жертву некоторое время чувствовать непреодолимую тяжесть в конечностях.



КАФУТО (ИЛИ КЕЙТЮ)

Страшная боль пронзает все тело жертвы и, постепенно нарастая, заставляет ее испытать нечеловеческие страдания, после чего человек скорострительно умирает.



КЕНМЭЙ

Возвращает утерянное зрение.



ДЗИНТЮКЁЧУ

Сеть каналов (точек). Человек умирает спустя три секунды, без мучений.



ДОМЭИ

Ни в одном источнике (ни в манге, ни в аниме) точное местоположение не указывается. После нажатия на эту точку, глаза человека «вкручиваются» в череп, причиняя невыносимую боль и лишая зрения.



СИНФУКУМЭН

Сразу несколько точек, заставляющих твердеть верхнюю часть тела, после чего любая попытка пошевелиться заканчивается трагично – туловище разрывается изнутри.



СИЦУГЕН

Вопреки воле жертвы заставляет ее пить.



деревней было не чем. Когда Бат понял, что повзрослел по сравнению с другими малышами, и что ест больше них, то просто собрал немногие пожитки и ушел навстречу опасностям. После этого колодец перестал работать – требовалось пробить камень, чтобы вода продолжила поступать, но ни у кого такой силы не было. Один из мальчиков, тайно ночью отправившийся в соседнее поселение, чтобы взять немного воды там, был на месте же и застрелен – а ему не было и десяти лет. Другие бандиты, узнав, что бабка скрывает целый оазис, привязывали к детям динамит и поджигали его. Как понимаете, детей в этом мире не во что не ставили: их убивали ради забавы, пытали, обливали ступни горячим и заставляли плясать на раскаленном железном барабане.

Священный Император Тозер, перестроивший кровообращение в организме и тем самым зеркально отразивший точки давления на собственном теле, чтобы оказаться неуязвимым для мастеров Хокуто, использовал детей как дешевую рабочую силу. Чтобы вступить в армию Императора, требовалось, чтобы человек привел хотя бы одного ребенка. Детский труд использовался для строительства огромной пирамиды-мавзолея – несчастные были вынуждены, как египтяне, тащить огромные каменные блоки и устанавливать их в правильной последовательности. В манге есть сцена, когда женщина жертвует одним своим ребенком, чтобы спасти остальных – но с помощью хитрости злодеи раскрывают ее замысел.

Девочки, взрослея, передевались мальчиками, чтобы повысить шансы на выживание. Однако это не всегда срабатывало. Кроме того, у формирующихся микросообществ существовал свой взгляд на устройство нового мира. Например, Лин в какой-то момент похищают военные – члены «красных беретов», чьи руководители непосредственно и отдали приказ о начале ядерной войны. Обезумев, они решили, что именно им суждено вершить волю божью – воссоздать мир, возродить человечество, сделав его сильным, достойным. А для этого они должны забрать женщин себе, чтобы те зачали детей только от лучших самцов рода человеческого. Убивать слабых и неприспособленных к жизни в изменившихся условиях – это тоже часть их глобального плана. При этом показанная милитаризованная организация напоминает одновременно и нацистскую, и американскую армию оккупации. Хотя дальше этого подтекста авторы не заходят.

В истории одного из мастеров Нанто, Рэя, рассказывают о том, как женщины приспособились к новой жизни. Под руководством Евы они организовали город, по факту оказавшийся одним большим борделем. Однако женщины просили за свои услуги большие деньги и сами выбирали мужчин из

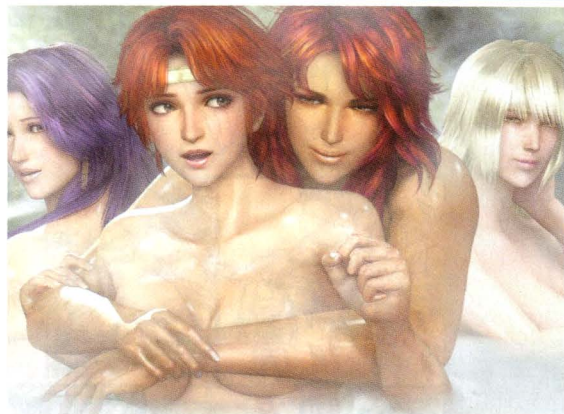


пришедших, а если между двумя завязывались отношения, то «сестра» вполне могла уйти с ним жить и строить семью. Доходы легализованной проституции росли, все больше и больше женщин бежали в «землю обетованную». Сильнейшие воины – Кен-О и правитель Южного Креста Син – не только не препятствовали расширению и укреплению города женщин, но защищали его и сами бывали там частыми гостями, правда, всем предпочитая саму Еву, охотно соглашавшуюся возлежать с сильнейшими нового мира и, как она это объясняла, «готовую всегда принести успокоение мужчине».

Когда поток беженек усилился, у городских ворот стали появляться разбойники – они отлавливали девушек, насиловали их и убивали, либо забирали в рабство в другие города. Чтобы иметь возможность постоять за себя, Ева собрала отряд Валькирий – защитниц города. Одновременно с этим в городе поселились мужчины, которые поначалу защищали жительниц от бандитов. Однако со временем мужчин стало больше и они перестали подчиняться Еве. Им отвели собственный район, где действовали другие законы – женщины затаскивали насильно, пичкали их наркотиками, делали фактически одурманенными рабынями тех же бандитов. Как развивалась история дальше, можно узнать в манге Rei's Gaiden.

Сюжет оригинальной манги поначалу не отдает предпочтение чему-то одному – он одинаково ловко использует и отсутствие запрещенных тем в сеттинге, слабую цензуру, и возможность показать самые жестокие боевые стили. Поэтому сюжет первое время строится на том, как Кен находит негодяев, уничтожает их, спасает какую-нибудь деревушку и идет дальше. Чтобы сделать историю интереснее, надо было измыслить способ как-то подвергнуть сомнению способности Кенсиро. Отчасти это получилось сделать, когда бандиты брали в заложники мирных жителей. Но это приелось, и тогда повествование дополнили не просто братьями Кенсиро, но и шестью звездами Нанто, а дальше – сповободными воинами и землями Ашуры. Самое интересное, впрочем, связано как раз со вторыми боевым стилем – Нанто.

В отличие от Хокуто, Нанто поддерживали распространение своих школ по всему миру. Время от времени проводились специальные турниры, на которых отбирались достойнейшие мастера боевых искусств, и их стили также считались «официальным продолжением идем Нанто». Таким образом, каждый ученик великого учителя мог основать свою секту и практиковать абсолютно любые приемы и даже создавать правила, схожие с правилами Хокуто (один носитель знаний на одно поколение, например). В основе Нанто лежит идея единения мужского и женского начал (позднее уточняется,



3 УПОМИНАНИЯ HOKUTO NO KEN В ПОП-КУЛЬТУРЕ

MORTAL KOMBAT (2011)

Хотя это не описывается открыто, очень многое из боевых стилей – и особенно фаталити – в Mortal Kombat позаимствовано как раз из Hokuto no Ken. Например, одно из фаталити Смоука, когда он двумя пальцами нажимает на точку давления в голове противника, после чего тот, буквально, закипает и расплавляется на глазах. Другое фаталити, когда Смоук превращается в, кхм, дым и пролетает через оппонента, после чего тот распадается на кусочки – это точная копия боевого стиля Рэя, Нанто Сюитё Кен. Наконец, у Джонни Кейджа есть фаталити Ganzan Ryozan Ha, когда он одним ударом раскалывает череп соперника пополам. Вообще, Mortal Kombat имеет долгую историю заимствований из Hokuto no Ken, но это не повод обвинять в плагиате. Скорее, намек на то, что Кенсиро отлично вписался бы в каст.

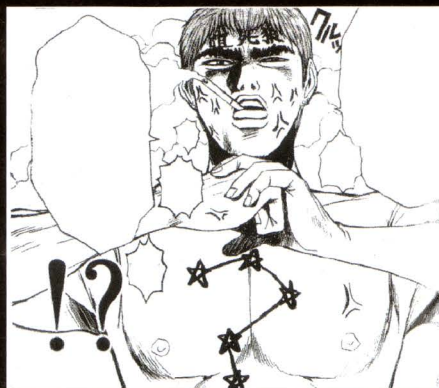


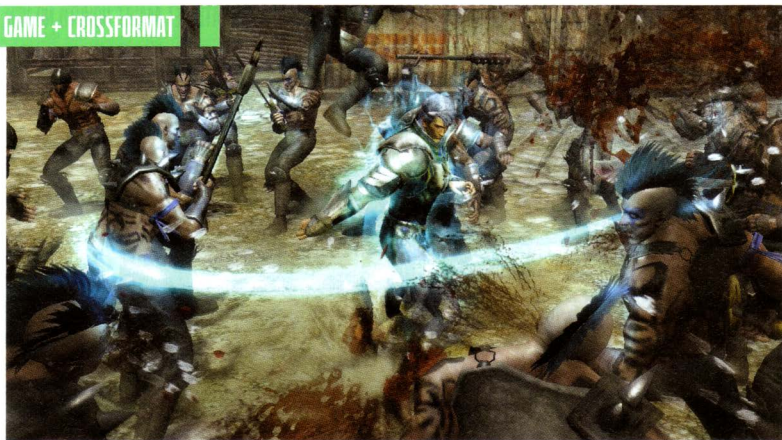
THERMAE ROMAЕ (2012)

В японском фильме Thermae Romae, основанном на одноименной манге, рассказывают про римского архитектора, который попал в современный Токио в процессе купания и заимствовал там идеи. Всякий раз он встречал одну и ту же девушку, мечтавшую стать мангакой. Вся комната этой девушки была увешана иллюстрациями Тецуо Хары – все верно, с Кенсиро. Когда она видела римлянина (которого играл высоченный накачанный Хироси Абэ), она представляла, что это Кенсиро из Hokuto no Ken – ее идеал мужчины.

GREAT TEACHER ONIZUKA, EXCEL SAGA

В одной из сцен учитель Онидзука рисует на своем теле маркером шрамы как у Кена и использует Hokuto Nyakuretsu Ken, крича во время этого что-то вроде «Во имя Юри!». В Excel Saga был воспроизведен эпизод из самого начала манги с заменой имен действующих лиц. Главная героиня там также использовала Hokuto Nyakuretsu Ken. В аниме такие упоминания встречаются регулярно. Они были в Slayers, Lucky Star, Yurusei Yatsura, School Rumble, Gintama.





что мужское все-таки пересилило), а сами удары направлены не во внутрь оппонента, а разрушают его внешнюю оболочку. У каждого мастера это показано по-разному, но, например, Рэй нарезает своих врагов буквально на куски – как тофу через крупную сечку. Нанто вообще выглядит эффектнее Хокуто, хотя во время чтения не покидает ощущение, что авторы просто не понимали как развивать тему дальше, то есть количество мастеров в данном случае не равнозначно качеству.

Например, мастер Юда – излишне женственный мужчина – отбирает красавиц и выжигает на них метку своего гарема, но при этом что им руководит и чего он вообще планирует добиться не совсем понятно. В финале сообщается, что он был так очарован грациозностью исполнения ударов Рэя (которого как раз научили единению мужского и женского), что чуть не обезумел от зависти и решил во что бы то ни стало его превзойти. Мастер Сю сам лишил себя зрения, чтобы дать Кенсиро второй шанс, и у него есть сын – однако он появляется всего в нескольких главах как предводитель армии сопротивления и финал его печальный. Та же история с Сином, которого, как кажется, слишком рано убрали со сцены.

В школе Хокуто не так все интересно: там меньше интриг, больше желания продемонстрировать грубую силу. Примечательны, правда, несколько моментов. Так, в какой-то момент Кен замечает, что народ узнает «семь шрамов на теле» и в ужасе спасается бегством. Оказывается, что один из старших братьев Кена, Дзяги, распространяет вокруг слухи, что это он тот самый носитель семи шрамов на груди и это он убил всех этих злодеев. При этом он сам остается мерзавцем: безнаказанно убивает невинных и отнимает то, что ему не принадлежит. Дзяги носит специальную маску, которую авторы срисовали из другой манги, но это не просто элемент устрашения или инструмент обмана. Дело в том, что когда Кена назначили приемником, Дзяги выступил против, и Кен хорошенько ему напоял. И чтобы сохранить циркуляцию крови в организме, внутреннее давление, в общем, чтобы голова не разлетелась на мелкие куски, он вынужден был скрепить череп специальными скобами, вкрутить тяжелые винты и создать таким образом что-то вроде поддерживающего форму каркаса.

Другой брат Кена – Токи – внешне напоминает Иисуса, да и сам он ведет крайне добродетельный образ жизни. Рассказывают, что после объявления Кена наследником Хокуто, Токи отправился путешествовать по миру, и использовал «кулак полярной звезды» в медицинских целях – с помощью акупунктуры исцелял больных. Решил основать собственный город, но вскоре, по словам бежавших «пациентов», его настроение изменилось. Он стал жестоким, злым, а людей использовал как материал для своих бесчеловечных экспериментов. Уби-

В магазинах Uniqlo – в том числе и в России – вышла ограниченная серия маек с сюжетами Hokuto no Ken в честь тридцатилетия манги. Принты не всегда удачные, но разве фанату есть до этого дело!



вал детей только для того, чтобы посмотреть, как работает та или иная точка давления. В финале истории выясняется, что Токи заменили, и что зверства начал творить Амиба – еще один персонаж школы Нанто, на котором слишком рано поставили крест. Сам же Токи находится в заточении, а охраняют его... два араба.

Иногда такие детали оказываются даже интереснее, чем попытки авторов выстроить строгую сюжетную линию. Всего пара новых идей могут кардинальным образом изменить отношение к манге, центральное место в которой все-таки занимают боевые искусства. Скажем, вот есть типичная для таких сеттингов банда луюв в звериных шкурах, которые живут по первобытным представлениям. Пока Кен и Рэй ищут способ спасти Мамию и Айри, проскакивает несколько немаловажных деталей: например, о том, что это банда умственно отсталых – там большая часть людей являются продуктами кровосмешения. Они тупые карлики, но безоговорочно подчиняются «дедушке», и им в принципе все равно власть во всем мире – достаточно сохранения собственной клановости.

Hokuto no Ken – это весьма показательный продукт своего времени: манга, в которой одинокий воин (не школьник, но мастер боевых искусств) сражается с бандами (босоздоку в переводе на язык реальных проблем того времени). Он не сильно терзается душевными переживаниями и любовными проблемами, скуп на слова, и при этом хладнокровен и жесток. Это универсальная фигура для понимания и тех же самых байкерских банд, и девочек-фанаток, и непопулярных детей в школе. Темы, который поднимает оригинал, современные подросткам да и их родителям наверняка покажутся жестокими, но и только, в то время как авторы без всяких красивых слов описали ужасы послевоенного периода, оккупации, зависимости слабых от сильных. Это, разумеется, одна из самых «пацанских» историй того времени, которая породила множество подражаний, а самое главное – стала своеобразным культурным явлением, а самого Кенсиро возвела в культ.

В настоящий момент сериал никак не развивается: это законченная история, в которой в лучшем случае доснимаются или дорисовываются уточнения: что было с Токи, как поднялся Рао, чем занимался Дзяги и чем так дорога людям Юрия. Но в законченности есть несомненный плюс. Сегодня, купив в магазине Shin Hokuto Musou (Fist of the North Star Ken's Rage 2) и уделив игре полчаса, человек может приобрести комиксы и аниме-сериал и узнать всю историю от начала и до конца. То есть, здесь есть начало и финал, и это можно перечитывать или пересматривать время от времени – как перечитывают книгу в поисках совета. У Кенсиро, кстати, можно поучиться решению проблем. **СИ**

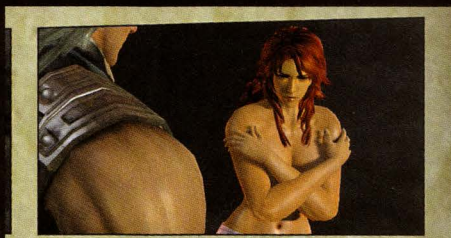


3 ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПО МОТИВАМ HOKUTO NO KEN

По мотивам *Fist of the North Star* вышло много видеоигр, причем практически на всех существовавших платформах. Были и классические *beat'em up's*, и что-то труднообъяснимое, зато с интересной подачей сюжета. Тридцать лет Кенсиро вы-

шибает дух из негодьяв – и тридцать лет он так или иначе появляется в видеоиграх. Последнее время, правда, все больше как анимированная иллюстрация к «платинке на дисках», тоже, кстати, недешевое удовольствие. Ситуацию попытались изменить

в Тесте Коеи – в Японии результат превзошел все ожидания, 500 000 проданных копий. Спустя два года спешно собрали не кивек даже, а переосмысление – *Shin Hokuto Musou*. Результат на сегодняшний день – 250 000 проданных копий на PS3.



SHIN HOKUTO MUSOU (FIST OF THE NORTH STAR KEN'S RAGE) – PS3, XBOX 360

Рецензию на оригинальный *Hokuto Musou* (так проще – название для Европы и США занимает слишком много места) мы не стали публиковать, потому что было обидно – пять баллов как игре, но сколько радости она принесла фанатам! *Shin Hokuto Musou* оставить в стороне уже нельзя по той причине, что это уже больше, чем просто «проект по мотивам популярного сериала». Это еще и попытка нащупать новый формат видеоигр. Если *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm* – это по мельчайшим частичкам перенесен в интерактивный формат аниме, *One Piece Musou* – в первую очередь оригинальный продукт, умело интегрирующий милые сердцу фаната детали, то *Shin Hokuto Musou* – это перенесение оригинальной манги по главам. Идея выдающаяся. Реализация странная.

Тесты Коеи умеют обнаруживать нужные точки соприкосновения: что ни покажут – все бьет точно в цель. В случае с *Shin Hokuto Musou* важно было правильно настроить вещание, то есть как-то адаптировать сложный исходный материал под *beat'em up*, имеющий некоторые сходства с *Dynasty Warriors*. Первая часть не справлялась с этой задачей. Миссии по сорок минут, жутко затянуты, криво повторяющие повествование не то манги, ни то аниме, а часто – просто как-то по верхам собирая то да се, да еще со смешными багами, так до сих пор не исправленными и, видимо, это навсегда. Другими словами, *Hokuto Musou* был кривым несбалансированным экш-

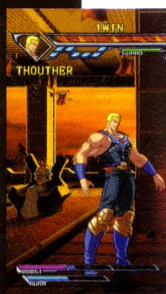
ном, в который заставляло играть знание оригинала – фансервисный целиком и полностью продукт, потратил сто часов в попытках выбить «платину» и не заметил, как время прошло. *Shin Hokuto Musou* пытается это упорядочить, хочет стать чем-то вроде интерактивного гайдбука и одновременно виртуальной версии манги, чтобы даже человек, совсем плохо представляющий о чем идет речь, смог пройти до конца и узнать все что нужно.

Все это реализовано неуклюже. Сюжетная составляющая – оформленная как вырезки из комиксов – затянута, нудная, содержит цензуру и исключает многие проблемные места, довольно часто зачем-то дает посмотреть на малозначительную сценку (встреча с гигантской старухой, оказывающейся переодетым агентом Кен-О), но не снабжает этот эпизод знакомыми деталями. Если в оригинале она сопровождала группу домой и там пыталась напоить, то в игре это две фразы Кенсиро и суматошный мордобой. При этом разделение на комиксные главы сохраняется даже во время битвы с боссом – можно снять ему треть линейки здоровья, после чего опять будут показывать эти по большей части дурацкие кадры. Да, есть и достаточно точно перенесенные эпизоды – скажем, где Рэй говорит Мамии, что она все-таки женщина, а не воин, иначе не стала бы прикрывать голую грудь и срывает с нее одежду (в видеоигре голую грудь не показывают, к сожалению), но при этом хватает аб-

солютно лишних эпизодов, которые и в аниме-то смотрелись довольно странно.

Боевую систему по сравнению с первой частью переделали радикально: убрали прыжки, скорость снова увеличили, полностью изменили систему прокачки, а вместе с ней и фирменные приемы. Все это выглядит по меньшей мере необычно. Так, появилась система свитков – что-то отдаленно напоминающее монетки в *Kaizoku Musou*, только не так смешно выглядят. Смысл в том, что по мере прохождения Кенсиро получает свитки с определенными свойствами: бонус к здоровью, силе удара, силе специальных приемов, защите и так далее. Свитки надо располагать таким образом, чтобы свойства комбинировать, но при этом количество активных свитков всегда четко фиксировано, как и количество тех, что можно хранить «в карманах» или складывать в карманы. Подразумевается, что ими можно один раз обмениваться с другими персонажами, и таким образом давать им некий бонус, что особенно полезно для прохождения *Great Mode*, но ей богу, сложно представить более кризисную систему прокачки.

В игре продается несколько дополнительных костюмов и три персонажа, один из которых – Амиба. За каждого просят по 300 рублей, что на самом деле форменное издевательство – они все есть в игре и так как боссы, да и потом, Амиба очень важная часть истории, и требовать за него дополнительную плату – кощунство.



PUNCH MANIA: HOKUTO NO KEN – ARCADE

Автомат доступен во многих странах мира, в Европе его можно найти во Франции и Италии. Смысл вот в чем: по бокам экрана расположены специальные пады для ударов, в которые надо как Кен (кричать «Атата-тата!» не обязательно) бить в соответствии с показанным на экране порядком. Промахнулись – злодей ударил по вам. Ни одна другая игра не давала почувствовать себя Кенсиро так, как эта.

HOKUTO NO KEN – PS2, ARCADE

Файтинг, созданный Arc System Works. Помимо того, что это первоклассная игра по мотивам аниме, это еще и один из самых интересных представителей жанра – долгое время он был турнирной дисциплиной на многих соревнованиях, выпускали даже специальные DVD с записями выступлений и комбо-видео. Сейчас настоящая редкость: проще купить плату для автомата, чем диск для PS2.



ГОРОД ДВЕРЕЙ



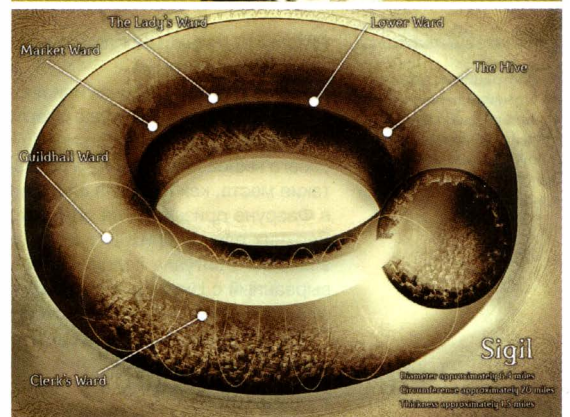
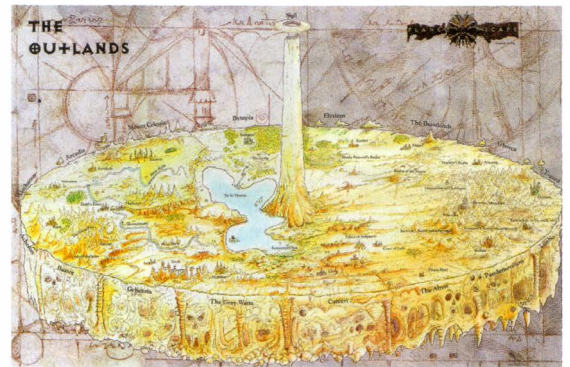
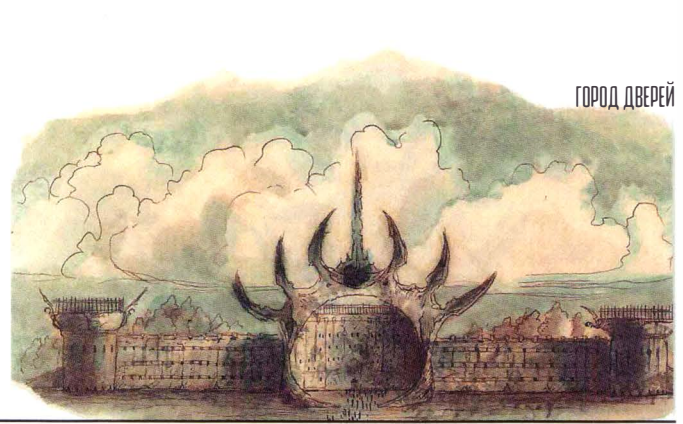
ОДНА ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ВИДЕОИГР – ВОЗМОЖНОСТЬ ПОБЫВАТЬ В УДИВИТЕЛЬНЫХ МЕСТАХ, И СОЗДАНИЕ УБЕДИТЕЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ ПОРОЙ НЕ МЕНЕЕ ВАЖНО, ЧЕМ ИНТЕРЕСНЫЙ СЮЖЕТ И НОВАТОРСКАЯ МЕХАНИКА. ПРОДУМАННЫЙ МИР, В КОТОРЫЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВЕРИШЬ, СТАНОВИТСЯ ОСНОВОЙ ДЛЯ ИГРОВЫХ СЕРИАЛОВ, И НАДОЛГО ПЕРЕЖИВАЕТ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ И ПЛАТФОРМЫ, НА КОТОРЫХ ОН ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛСЯ.

М

ногда бывает и так, что центральным местом повествования становится не весь игровой мир, а какой-то отдельный город, что лучше всего его представляет. Архитектура и достопримечательности, история и традиции, драматичные события и памятные даты, населяющие город расы и группировки и взаимоотношения между ними: показав даже одно поселение, можно в полной мере раскрыть уникальность конкретной вселенной. Либо же отсутствие фантазии у авторов, но в нашем путеводителе мы расскажем про самые запоминающиеся мегаполисы, придуманные в играх (но только не срисованные с настоящих, как в GTA, Driver и так далее).

Начать стоит с хорошего примера, поэтому мы расскажем про Сигил – без преувеличения, одного из главных героев

Двухмерная карта дает еще меньшее представление о Сигиле, чем географический атлас – о форме земного шара. В местах, помеченных зелеными стрелками, она замыкается и превращается в гигантский бублик. Как выглядит город на самом деле, можно увидеть на иллюстрациях на правой странице.



культовой ролевой игры Planescape: Torment наряду с покрытым шрамами Безымянным и его экзотическими спутниками. Заметная часть игры проходит в этом удивительном городе, и именно здесь игроки узнают основную часть сведений про эту вселенную и становятся участниками интереснейших событий. Поскольку рассказывать про Сигил невозможно в отрыве от мироустройства ролевой системы Dungeons & Dragons, проведем краткую лекцию на основе свода правил Planescape 1994 года, по которому сделали игру.

АНГЕЛЫ И ДЕМОНЫ

Действие подавляющего большинства игр и книг на основе D&D происходит в мире Торил, на континенте Фаэрун; общеизвестное название этого цикла – «Забывшие королевства». В своих приключениях герои частенько сталкиваются

со стихийными существами – огненными и воздушными элементами, либо демоническими созданиями и посланниками божеств, а высокоуровневые маги и клирики способны призывать их себе на подмогу. Если вы когда-нибудь задавались вопросом, откуда же они берутся, и куда исчезают после уничтожения или прекращения срока действия заклинания, у создателей ролевой системы есть на это ответ.

Дело в том, что Торил – всего лишь одна планета из неисчислимого множества, находящихся на Материальном плане бытия, в свою очередь, одного из многих измерений, образующих мультивселенную. На так называемых Верхних планах обитают боги, в которых верят (чем больше последователей, тем сильнее божество) жители материальных миров, а на Нижних – демоны и дьяволы, ведущие между собой бесконечную Кровавую войну и постоянно пытающиеся



Иллюстрация из игры не случайно выполнена в желтых тонах: воздух в Сигиле пропитан дымом и другими испарениями, малополезными для здоровья.

пополнить ряды своих армий любыми способами, включая сделки со смертными.

Впрочем, если человек или иное существо при жизни вели себя злодейски, то после смерти их души в любом случае попадают в Бездну или Девять Кругов Ада в зависимости от своего мировоззрения. Ну а праведники же отправляются в такие места, как Нирвана или Олимп. Так что, когда клирик в Фазруне призывает на помощь небесные силы, к нему с Верхних планов приходит ангел-дэва, а после проведения зловещего ритуала колдуном на его зов отвечает баатизу, вырванный с Нижних, и только и мечтающий освободиться от оков и натворить бед на материальном плане.

При этом существуют еще и разнообразные стихийные планы Огня, Воды, и так далее, Астральный и Эфирный, связующие все остальные в единое целое, и многие другие, и каждый населен своими удивительными обитателями. И конечно, есть разнообразные способы путешествовать между измерениями, включая заклинания и особые корабли, психические способности, аномалии и так далее.

ПОСРЕДИ НИГДЕ

На равном удалении от всех этих планов (понятие это весьма условное, поскольку мультивселенная простирается бесконечно и настоящего центра у нее быть не может) расположены Внешние Земли, куда попасть могут только божества, и что служат нейтральной зоной переговоров. В центре их возвышается титанический каменный шпиль под названием Бесконечный Пик, а над ним парит в воздухе город Сигил, из которого можно попасть в любое измерение – если только знать как. Но об этом позже.

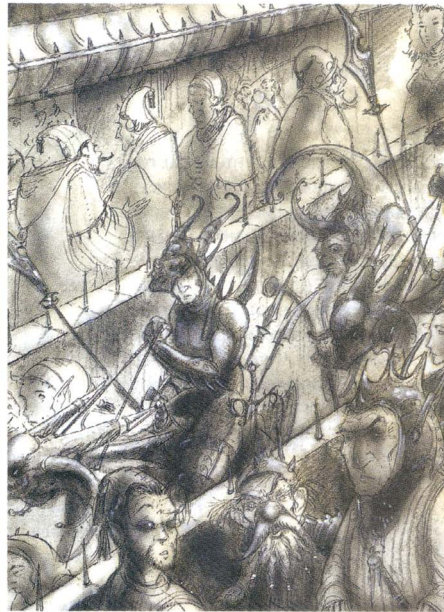
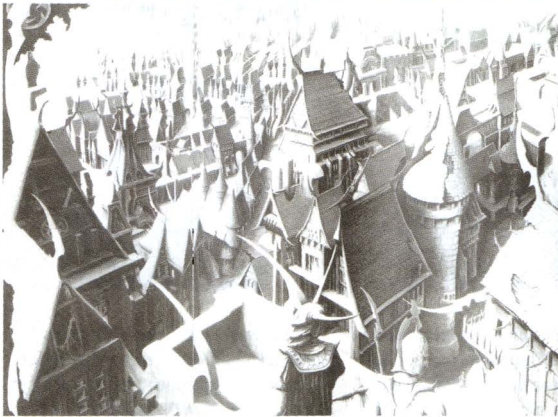
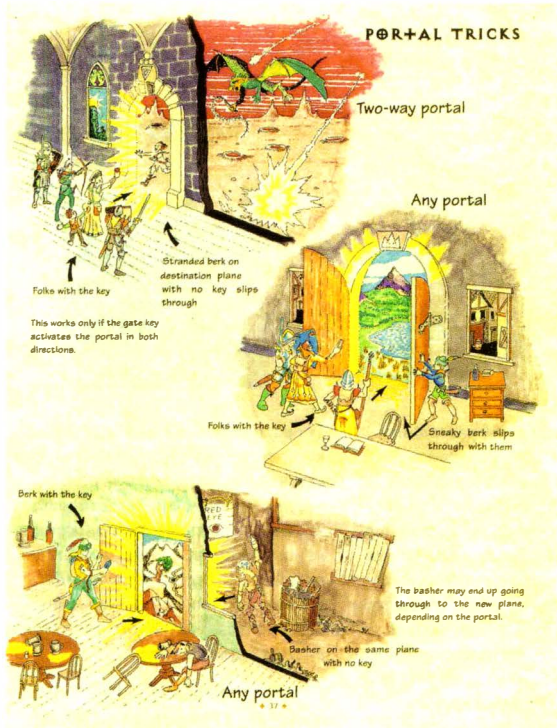
Снаружи Сигил похож на огромную автомобильную шину, или, если по-научному, тороид с диаметром при-

мерно в восемь километров и длиной окружности более тридцати двух. Сам город расположен на внутренней его части и заполняет ее целиком, за исключением неширокого продольного «разреза», поэтому над каждым районом нависает противоположный – сила притяжения всегда направлена к внешней стороне кольца, так что никто на голову друг другу не падает.

Здесь нет солнца или луны, а только рассеянный свет, исходящий отовсюду. Периодически он меркнет, а потом снова светлеет, отделяя таким образом день от ночи, и в итоге сутки тут составляют примерно 24 часа, и из них только шесть действительно ярких. Воздух пропитан сажей и невообразимыми запахами, и над городом почти постоянно висят маслянистые тучи, подпитываемые дымом из труб, которые частенько проливаются дождем с частичками сажи, да и без них разглядеть противоположную сторону кольца сквозь туман и смог весьма затруднительно. А когда это все же случается, огни домов над головой заменяют местным жителям звезды. Но, если не считать мерзкой погоды, в целом климат в Сигиле вполне комфортный.

Поскольку все свободные участки застроены многие века назад, все строительство идет поверх старых зданий – бывшие улицы и жилые кварталы становятся подземельями, уходящими в глубину, и до поверхности самого кольца никто не добирался (да никому это и не надо). Здесь всегда сыро, грязно и многолюдно, целые тучи вырастают поверх руин прошлых, а здания, за которыми никто не ухаживает, мигмом обрастают шипастой лозой, о которую порезаться легче, чем об колючую проволоку – это единственная растительность в городе, обрезанные засохшие побеги которой используют как дрова.





Через тот самый продольный разрез можно выбраться «наружу», если умеешь летать или спрыгнув с крыши одного из домов на краю (ни у одного из них нет дверей или окон с задней стороны), но там, по словам сумевших вернуться обратно, находится «ничто», в котором легко можно пропасть навсегда. Распространено мнение, что удивившие в пустоту оказываются в произвольной точке Мультивселенной, но проверять эту теорию желающих мало.

ДВЕРИ В ТЫСЯЧИ МИРОВ

Но откуда вообще взялись жители Сигила, если на Внешние Земли не может попасть никто, кроме божеств? Дело в том, что в этом городе есть порталы в любую точку мультивселенной, и находятся они повсюду. Любой дверной проем, окно, картинная рама, лужа на дороге, бочка с отбитым дном, канализационный люк или шкаф – словом, каждое отверстие, через которое можно пройти или пролететь, способно стать дверью на иной план – нужно только знать ключ.

Это может быть какой-то предмет или заклинание, сложный ритуал, одежда правильного цвета, какая-нибудь мелодия или мысль о чем-то конкретном, нужное время суток и что угодно еще. Какие-то действуют постоянно, какие-то периодически – например, раз в несколько сотен лет, но все они двухсторонние, так что, зная ключ, всегда можно вернуться назад. А некоторые, самые коварные, еще и перемещаются – сегодня он на одной улице, завтра на другой, а выход вместо безопасного Элизума может оказаться где-нибудь в Бездне.

Если, конечно, не сгнешь на другой стороне: шагнув в портал, можно с легкостью оказаться на дне океана, в толще скалы или вовсе на стихийном Плате Огня и сгореть там

в считанные секунды. Кстати, городской морг устроил таким образом свой крематорий – достаточно кусочка угля, и можно сбрасывать трупы в неутолимое пламя. Хоронить ведь все равно их негде – свободного места под кладбище в городе нет.

Никакие другие методы перемещения между планами, кроме порталов, здесь не работают – будь то самое могучее заклинание Исполнения Желаний или призыв существ. Впрочем, связаться с помощью магии с другими планами все равно можно.

В итоге Сигил населен всеми расами и существами, какие только возможны в Мультивселенной: целенаправленно прибывшими сюда через порталы и просто случайно угловидными из родных миров и не способными вернуться. По разным оценкам, всего жителей от четверти до примерно миллиона, причем только треть из них – постоянные, не хлящие или не могущие уйти из города (из-за чего они называют его Клеткой, а себя – Скванными). Но все же больше всего здесь обычных людей, полуэльфов, тифлингов (потомков людей и демонов), аазимаров (то же самое, но с участием небожителей) и бариуаров – гибридов человека и барана наподобие кентавров.

Для чего здесь все остальные? Прежде всего, ради возможности попасть на любой другой план, если знать как. Либо же чтобы купить любые товары и услуги, какие только можно представить: из-за своего уникального расположения Сигил стал центром межпланарной торговли, переговоров, добычи информации и найма героев для любой, самой необычной задачи. В здешних тавернах легко встретить ангелов и демонов, выпивающих вместе, и вынужденных соблюдать перемирие, поскольку в городе запрещено любое выяснение отношений, не считая мелких стычек.

Тифлинги – потомки людей и демонов, у которых могут вырасти небольшие рожки, хвост, копытца, уши с кисточками, чешуйчатая кожа и тысячи других мелких примет их происхождения. Поскольку в других измерениях их не жалуют, и иногда стремятся уничтожить, в Сигиле они составляют одну из самых крупных диаспор.

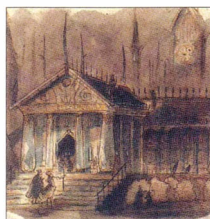


КАПОТНЯ И РУБЛЕВКА

Само собой, при таком пестром составе населения архитектура города представляет дичайшего смешение стилей даже на одной улице. Тем более что для постройки домов частенко растаскивают на части старые строения. Впрочем, отличительной чертой всех зданий Сигила являются острые шипы и лезвия, украшающие крыши, балконы и подоконники – мера против воров и огромных воронов, одного из немногих представителей фауны наряду с бродячими и сторожевыми псами (а еще крысами, в том числе разумными, живущими в катакомбах под городом). Большинство домов сделаны из камня и железа, поскольку их легко можно создать с помощью магии, окна забраны стальными решетками, а стены украшены орнаментами и причудливыми горгульями.

Кроме того, город разбит на шесть больших районов, границы которых непостоянны и все время смещаются.

РАЙОН ГОСПОЖИ



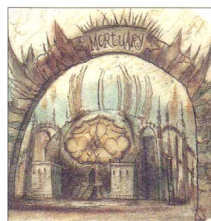
Самый чистый и богатый, где сосредоточена половина городских храмов и дома зажиточных горожан. Здесь же расположены все правоохранительные учреждения: Городские Казармы, Суд, Арсенал и Городская Тюрьма.

НИЖНИЙ РАЙОН



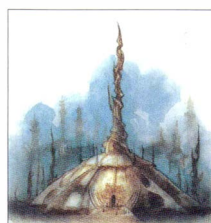
Кузница Сигила, его промышленное сердце и источник большей части городского смога, особенно от Великой Литейной. Названием район обязан тем, что тут много порталов на Нижние Планы – из-за этого тут даже теплее, чем в большей части города. Здесь же расположен разрушенный храм бога Аоскара, который когда-то отвечал за все перемещения через порталы и имел немало последователей в Сигиле. Пока его не уничтожила Госпожа Боли.

РАЙОН УЛЬЯ



Трущобы и настоящий рассадник преступности. Название району дал Улей – огромное беспорядочное скопление развалюх. Здесь же расположен Мортуарий, городской морг, и Застава – сумасшедший дом, куда доставляют тех, чей разум не выдержал встречи с Планами. Ночью рядом с Заставой работает знаменитый Ночной Рынок – место, где любой может купить товары со значительной скидкой, если не будет любопытствовать, откуда они взялись.

РАЙОН ГИЛЬДИЙ



А вот тут расположилась немалая часть торговой администрации, занятая сбором налогов и Городской Архив. А Зал Ораторов – место для дебатов и некое подобие сигильского парламента.

РЫНОЧНЫЙ РАЙОН



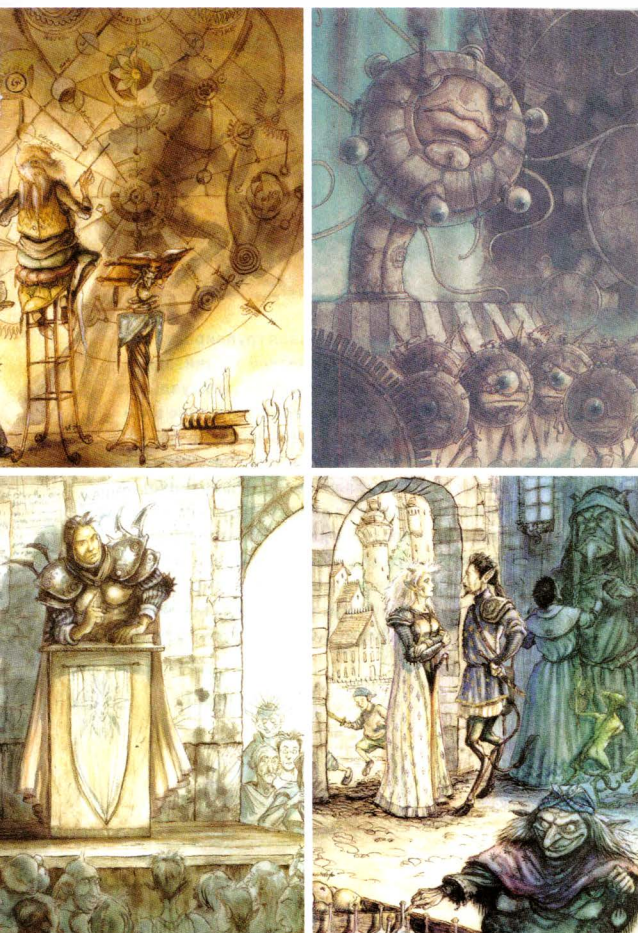
Тут расположен Великий Базар, на котором можно купить практически все, что можно достать за деньги в Мультивселенной. Естественно, что вокруг расположены многочисленные склады, торговые конторы, питейные заведения, гостиницы и прочее... Великий Тренировочный Зал – нейтральное место для встреч враждующих фракций.

РАЙОН КЛЕРКОВ
(ПОЧТИ СЛИВШИИСЯ С РАЙОНОМ ГИЛЬДИЙ И ЧАСТО НЕ ОТДЕЛЯЕМЫЙ ОТ НЕГО)



Тут обитает существенная часть городской администрации (и просто жителей со средним достатком). Тут расположен Зал Празднеств – нечто среднее между театром, музеем, цирком и рестораном.





ХРАНИТЕЛЬНИЦА ИЛИ ПЛЕННИЦА?

Конечно, нельзя рассказывать о Сигиле без упоминания Госпожи Боли, загадочной сущности, охраняющей город. Иногда ее видят парящей над улицами в образе прекрасной женщины в робе до пят и с лезвиями вместо волос. Она ни с кем никогда не разговаривает, и кто-то считает, что именно она создала этот город; другие говорят, что она его самая первая пленница. Никто не знает наверняка, поскольку история Сигила уходит назад на тысячу лет, а более древних записей вообще не сохранилось.

К тому же те, кто слишком интересуются Госпожей, плохо заканчивают: их находят на улице освежеванными заживо либо вообще больше никогда не видят – они попадают в Лабиринты, закольцованные кусочки города, из которых можно веками искать выход. Такая же судьба ждет тех, кто пытается поклоняться Госпоже либо угрожает спокойствию города – боевыми действиями или поджогами, чреватými сильными разрушениями. На мелкие стычки и преступления она внимания не обращает.

Госпожа – единственное существо почти божественной мощи в Городе, и именно она не допускает в город другие высшие силы и управляет порталами. Она может создавать и закрывать их по своему усмотрению (например, когда смогом становится невозможно дышать, открываются дополнительные порталы на План Воздуха), а также изменять размеры самого города, если в нем становится слишком много жителей.

Волю ее исполняют дабусы – высокие человекоподобные существа с рожками, постоянно занятые какой-нибудь работой – расчисткой мусора и шипастой лозы, прокладыванием новых улиц и починкой зданий, причем ничье мнение они не спрашивают и могут начать строить новый дом поверх существующего. И с этим нужно лишь смириться – поднявшего руку на дабуса ожидает гнев Госпожи. В редких случаях они все же общаются с жителями посредством всплывающих у них над головами картинок-ребусов.

ВЕРТИКАЛЬ ВЛАСТИ

В повседневной же жизни за контроль над городом постоянно борются множество группировок с самыми разными убеждениями, которые постоянно пытаются получить преимущество над врагами и привлечь на свою сторону только прибывших в Сигил наивных смертных. До открытых столкновений, впрочем, не доходит – Госпожа этого не допустит, а некоторые фракции со сходными идеалами дружат между собой. При этом почти все отвечают в городе за какую-то область деятельности.

В 1998 году вышла книга «Война фракций», в которой в ходе драматических событий расстановка сил была кардинально изменена, а многие вообще перестали существовать, но в Planescape: Torment описывается «классический период», когда влиятельных группировок было 15. Вот их краткое описание:

АТАР [ПОТЕРЯННЫЕ]



Призывают не поклоняться богам, поскольку это все лишь могущественные планарные силы, которые зависят от числа последователей и даже могут умереть, как это случилось с Аоскаром. Поэтому свой штаб они устроили посреди руин его разрушенного храма и организовали там солидную библиотеку. Потерянные верят в Великую Неизвестность, которая выше любых небожителей, и постоянно распространяют свои антирелигиозные памфлеты, и поэтому во многом контролируют деятельность профессиональных писцов в городе.

ВЕРЯЩИЕ В ПЕРВОИСТОЧНИК [БОГОТЫ]



Верят в реинкарнацию душ и считают, что все свои силы нужно посвятить оттачиванию лучших своих качеств и упорному труду, чтобы в следующей жизни стать еще сильнее и в конце концов добиться божественного статуса. Заправляют Великой Литейной и почти всей тяжелой промышленностью в городе, особенно что касается работы с металлами.

МРАЧНАЯ КЛИКА [БЕЗРАДОСТНЫЕ]



Считают, что ничто в Мультивселенной, как и сама она, не имеет смысла, и не нужно пытаться его искать, а жить своей жизнью. Содержат Заставу – городской сумасшедший дом (и частенько сами пополняют ряды пациентов, не выдержав осознания бессмысленности бытия) и приют для бездомных, организуют кормежку нищих.

СТРАЖИ СУДЬБЫ [ГРУЗИЛЫ]



Поклоняются энтропии, всеразрушительной силе, которая когда-нибудь низведет в ничто саму Мультивселенную. И сами по мере сил стараются ей помогать – например, продавая и производя оружие (от кинжалов до осадных машин и вообще любой известный вид) в Арсенале, не только для жителей города, но и любого заказчика с любого плана.

ХРАНИТЕЛИ ПРАКА [МЕРТВЫЕ]



Добиваются истребления в себе всяких эмоций и стремятся достичь Истинной Смерти, избавления от уз бренной плоти, настоящего существования, а не перерождения на планах, лишь продлевающего страдания. Некоторые вышестоящие члены этой секты – разумная нежить, и в Сигиле Мертвые занимаются сбором трупов и их утилизацией в Мортуарии – городском морге.

БРАТСТВО ПОРЯДКА [ЗАКОННИКИ]



Только изучая законы мироустройства, можно обрести возможность влиять на них и управлять ходом событий. Ну и любые другие законы тоже, от физических до юридических, так что не удивительно, что эта фракция содержит Городской суд и прочие бюрократические структуры Сигила, в том числе придумывая новые правила и законы для жителей.

ОБРЕЧЕННЫЕ [СТЯЖАТЕЛИ]



Каждый сам за себя, цель оправдывает средства, закон что дышло, не справился – сам виноват и нечего винить в этом происки судьбы или высших сил. Со столь непопулярной философией эта группировка взяла на себя такую же неблагодарную роль сборщиков налогов, и заодно ведет Городской Архив, в котором хранятся все важные документы и их изменения.

ВОЛЬНАЯ ЛИГА [НЕЗАВИСИМЫЕ]



Самая аморфная группировка без какой-либо четкой организации, проповедующая индивидуальную свободу и невмешательство в чужие дела, члены которой, тем не менее, всегда могут рассчитывать на помощь единомышленников. А также на скидки на Великом Базаре, поскольку идеи Лиги популярны среди купцов. Благодаря широкой сети агентов Независимые служат ценным источником разнообразной информации – за разумную плату.

ГАРМОНИИ [ТВЕРДОПОБЫЕ]



Полувоенная организация, выступающая за мир и порядок, гармонию всего сущего. Но только в таком виде, как их понимает эта фракция, а несогласным вполне можно вбить истину в голову – ради их же блага. С такими идеалами из нее получилась замечательная полицейская сила, следящая за порядком в городе.

УБИЙЦЫ МИЛОСЕРДИЯ [КРАСНАЯ СМЕРТЬ]



Поклоняются правосудию, почитая его превыше всего, и верят, что все виновные должны быть наказаны, даже если ради этого придется охотиться за ними по всем планам на протяжении поколений. Но вместе с тем никто не должен быть наказан несправедливо. Содержат городскую тюрьму, разыскивают беглых преступников и казнят приговоренных к смерти.

ЗНАК ИЗБРАННОГО (ОТМЕЧЕННЫЕ)



Твердо убеждены, что мир вокруг мы создаем своими же мыслями, а если что-то никто не видит и не воспринимает, то оно перестает существовать. Если горячо во что-то верить, это обязательно произойдет, и поэтому среди членов этой фракции много неплохих предсказателей. Кроме того, они содержат Зал Ораторов, место публичных дебатов, в том числе для решения важных вопросов жизни города.

ХАОСИТЕЛЫ (ХАОТЫ)



Самая непредсказуемая группировка, членов которой часто считают сумасшедшими, поскольку они совершают очень странные поступки и общаются путем неразборчивых фраз, лая и рычания. Сегодня они разрисуют удивительными узорами какое-нибудь здание, а завтра устроят погромы во всех районах города сразу. Но иногда они ведут себя совершенно нормально – просто чтобы не быть слишком предсказуемыми.

СОВЕРШЕННЫЙ ОРДЕН (СКРЫТЫЕ)



О порядках ордена мало что известно, но главная цель каждого из его членов – добиться слияния с Ритмом Планов и полностью отдаться естественному течению событий. Действовать, не размышляя – вот их девиз, и посвященных высокого уровня невозможно заставить врагсплох, а врагов они бьют еще до того, как те замыслили атаку. Фракция на протяжении многих лет скрытно гасит конфликты в городе и подправляет курс других группировок, и благодаря своему нейтралитету часто выступает судьей в спорах и посредником в переговорах.



ЛИГА РЕВОЛЮЦИОНЕРОВ (АНАРХИСТЫ)



Стремятся доказать, что, только разрушив институты власти, можно обрести истинную свободу, и ведут партизанскую войну против сил правопорядка, с терактами, диверсиями и внедрением двойных агентов. При этом каждый анархист знает только своих ближайших соратников и часто не имеет даже никакой связи с другими подпольными ячейками. Знак Избранного (Отмеченные) – твердо убеждены, что мир вокруг мы создаем своими же мыслями, а если что-то никто не видит и не воспринимает, то оно перестает существовать. Если горячо во что-то верить, это обязательно произойдет, и поэтому среди членов этой фракции много неплохих предсказателей. Кроме того, они содержат Зал Ораторов, место публичных дебатов, в том числе для решения важных вопросов жизни города.

ОБЩЕСТВО ВОСПРИЯТИЯ (ЧУВСТВУЮЩИЕ)



Тайны Мультивселенной можно понять, только познав их на собственном опыте, поэтому Чувствующие всегда стремятся испытать какие-то новые ощущения, вкусы, запахи, эмоции, увидеть нечто новое. С этой целью они содержат Зал Празднеств, круглосуточно работающий ресторан, оперу, театр, построенный из самых разнообразных материалов, каких только можно. Привлекают посетителей и сенсории – залы с особыми камнями, содержащими чужие воспоминания. В них можно ощутить, например, каково это – быть съеденным драконом заживо, и другие переживания, которые сложно получить наяву.



СИГИЛ В ИГРЕ

В Planescape: Torment по техническим причинам попало далеко не все из того, про что мы рассказали (при том что это только верхушка айсберга, а подробности можно найти в книгах правил). Однако Безмямный посещает многие памятные места: мрачный Мортуарий, труппы Улья, Зал Празднеств и один из сенсориев, закопченную Великую Литейную. Спускается в катакомбы под городом, где идет нескончаемая война между живыми мертвецами и разумными крысами, присоединяется к одной из пяти фракций: Хаотам, Анархистам, Хранителям Праха, Чувствующим или Боготам, попадает в один из Лабиринтов Госпожи и наблюдает «рождение» новой улицы города.

Удивительные существа и истории на каждом шагу, своеобразный жаргон коренных жителей, сложные отношения между различными группировками и расами: это один из самых необычных миров, когда-либо воссозданных в играх. В него хочется возвращаться вновь и вновь, исследовать каждый уголок и поговорить со всеми его обитателями, испробовать разные варианты действий и мировоззрения героя.

И хотя история Безмямного завершилась, эта уникальная вселенная и один только Сигил предоставляют поистине безграничные возможности для новых приключений. К сожалению, официальная поддержка издателем этого мира давно прекратилась, и мы вряд ли увидим когда-нибудь новую игру в этом замечательном городе. Но если вы никогда не бывали на загибающихся кверху кривых улочках в Planescape: Torment – обязательно сделайте это.

P.S. : Существует три романа, действие которых происходит в Сигиле. Один – литературная переработка сценария игры (уж лучше пройти ее), другой – «Страницы Боли» Троя Деннинга, весьма тяжеловесное и депрессивное произведение, а самый лучший – «Пламя и пыль» Джеймса Гарднера, официально так и не изданный, но выложенный автором в интернет. Если вы хотите получше узнать Сигил и проникнуться его непередаваемой атмосферой, это самый хороший вариант. **СИ**



Xbox Live

К МОМЕНТУ ПОСТУПЛЕНИЯ ЭТОГО НОМЕРА В ПРОДАЖУ ВЕСЬ МИР УЖЕ БУДЕТ ГОВОРИТЬ ОБ АНОНСЕ НОВОГО ХВОХ. ПУСТЬ ФЕЙКОВЫЙ ТВИТТЕР КАЗА ХИРАИ ПРОДОЛЖАЕТ ОТШУЧИВАТЬСЯ НА ТЕМУ ОБРАТНОЙ СОВМЕСТИМОСТИ СЕРВИСОВ ПО ЗАКАЗУ ПИЦЦЫ (ХОТЯ, СТОП - ЭТО ЖЕ И ПРАВДА СМЕШНО, АНОНИМ!), САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ТРЕВОЖНЫЙ ЗВОНОЧЕК ДЛЯ ВСЕХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ ХВОХ 360 УЖЕ ПРОЗВУЧАЛ: ПОРА СКУПАТЬ ВСЕ, ЧТО ПРЕДЛАГАЮТ, И СРОЧНО ПРОХОДИТЬ ВСЕ НЕДОПРОЙДЕННЫЕ ИЛИ ДАЖЕ НЕ РАСПЕЧАТАННЫЕ ИГРЫ. ПОТОМ БУДЕТ НЕ ДО НИХ. ЭТО НАДО НАЧАТЬ ДЕЛАТЬ СЮЖЕ МИНУТУ. НАПРИМЕР, СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА DEADLY PREMONITION В В СЕРВИСЕ GAMES ON DEMAND: 750 РУБЛЕЙ ЗА «ТВИН ПИКС» В ФОРМАТЕ ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЙ (В ОТЛИЧИЕ ОТ САМИ-ЗНАЕТЕ-КАКОЙ-ВЕРСИИ) БУДЕТ ОТЛИЧНО РАБОТАТЬ.

ИГРА

Motocross Madness

ЦЕНА: 800 МР

Сложно искренне любить игры, в которых главные действующие лица – аватары из дашборда. Но можно, особенно если это хорошая гоночная игра про экстремальные трюкачества, где этих же аватаров при малейшей погрешности вождения выносит на сто метров полета в заоблачные дали, после чего виртуальный оператор со всех ракурсов показывает трагическую смерть вроде бы успешного (но самом деле нет) гонщика. Здесь просто во всем разобраться и еще проще получить щедрый набор достижений за любой чих. Такой подход, тем не менее, не должен никого останавливать: стресс тоже надо уметь снимать, и пусть лучше это будет виртуальный болванчик. Плюс ради мультиплеера его захочется как следует приодеть – и вот как раз тут-то и пригодится костюм Мастера Чифа, купленный просто потому что хотелось и так ни разу и не использованный по назначению.



ИГРА

Way of the Dogg

ЦЕНА: 800 МР

Негры, ниндзя, хип-хоп. По сути, это достаточно сложная и хитро смоделированная ритм-игра, которая заставляет под знакомые (в лучшем случае) музыкальные композиции нажимать все кнопки на джойпаде в самой непредсказуемой последовательности. На самом деле, это история о чести, героизме, преодолении жизненных трудностей, а также прочих важных для мужика решений на нелегком пути, скажем, чернокожего ниндзя. Или самурая. Но на самом деле – самом-самом – это жесточайший мордобой под музыку, на который просто не успеваешь смотреть: пока герой изо всех сил лупит кого-то на экране, надо успеть выполнить сто действий точно в соответствии с показанными на экране сигналами. Это, скажем так, весьма непросто. Весьма!



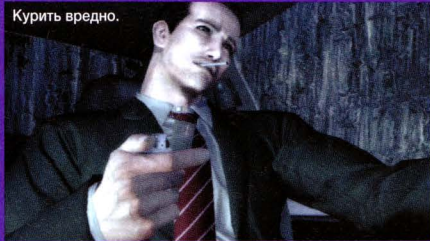
ИГРА

Deadly Premonition

ЦЕНА: 750 РУБЛЕЙ

Не завидуйте тем, кто купил Director's Cut этой странной – во всех отношениях – игры для новых платформ: она все равно ни у кого не работает. За 750 рублей сервис Games on Demand предлагает оригинал со всеми его, кхм, достижениями в области интерактивного искусства. Если вы ловили себя на мысли, что иногда по утрам плавающие в кофе буквы дают вам подсказки как жить дальше, то обязательно обратите внимание на Deadly Premonition.

Курить вредно.



ИГРА

Far Cry 3: Blood Dragon

ЦЕНА: 1200 МР

Каждый сотрудник редакции (четыре человека) боролся за ключ Blood Dragon и право написать про игру большой обзор (ничего этого на самом деле не было). Это не игра, а хитропереплетенный клубок взрывного юмора детства из пиратских кассет, универсальных солдат и шуточек одна тупее другой, причем чаще всего додуманных переводчиком в своей однокомнатной квартирке на окраине Москвы. Игра сломала мое мировосприятие на первой же минуте, предложив нажать «А», если умеешь читать. В общем, рецензию написал Святослав Торик.

Кислота.



DLC

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3

ЦЕНА: 240 МР

Кто-то в Namco Bandai опомнился: ведь долгоиграющий сериал про Наруто – это и файтинг тоже, а ко всем файтингам самые популярные DLC – с костюмами. Поэтому теперь каждому знатоку дзюцу предлагают потратиться на разного рода увеселения: тематические костюмы главных героев, купальники для

некоторых героинь (для Хинаты – хороший). Звезда местной программы развлечений – набор аксессуаров (ушки) по Hello Kitty для Сакуры. Очень жаль, правда, что саму Сакуру не заковали в костюм милой кошечки. Получился бы дополнительный персонаж из Hello Kitty. За 150 рублей можно ведь и такое устроить!

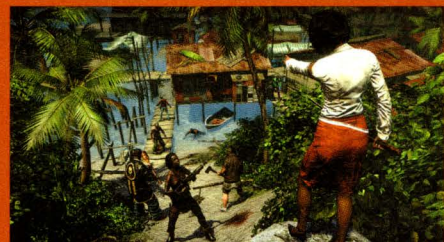


ИГРА

Dead Island Riptide

ЦЕНА: 2099 РУБЛЕЙ

Не можете найти в магазине новый Dead Island, а так хочется ударить веслом по лицу кого-нибудь похожего на начальника, декана, подругу, жену (шумных и плохо воспитанных детей бить веслами нельзя, извините)? Путевку в мир, где много полуголых женщин, но при этом все очень плохо, можно выписать не выходя из дома посредством сервиса Games on Demand. Весло тоже можно приобрести через Интернет – через браузер Internet Explorer, доступный всем пользователям Xbox 360. Можно и с помощью Windows 8, но кто сегодня играет на ПК? Не я.



*Вспоминая ошибочную интерпретацию моих слов любителями самиздата (или Dreamcast, не суть), вынужден пояснить следующий момент: отмеченное звездочкой предложение является шуткой, возможно, не смешной, не отражает позицию редакции по этому вопросу и тем более не является выраженным стремлением автора унижить кого-либо. Это шутка.



ИНТЕРВЬЮ: БЕНТЛИ ДЖОНС



ИСТОРИЯ УСПЕХА БЕНТЛИ ДЖОНСА (ЭТО ИМЯ – ТВОРЧЕСКИЙ ПСЕВДОНИМ) НАЧИНАЕТСЯ СО СЧАСТЛИВОГО СЛУЧАЯ. БРИТАНСКИЙ ПОДРОСТОК СДЕЛАЛ ПРОСТО ТАК НЕСКОЛЬКО РЕМИКСОВ МУЗЫКАЛЬНЫХ КОМПОЗИЦИЙ ИЗ SONIC И ВЫЛОЖИЛ ИХ В ОНЛАЙН. А НА ЕГО ТВОРЧЕСТВО ОБРАТИЛИ ВНИМАНИЕ В ЯПОНСКОМ ОТДЕЛЕНИИ SEGA И ПРЕДЛОЖИЛИ СОТРУДНИЧЕСТВО. ДАЛЬНЕЙШАЯ КАРЬЕРА МУЗЫКАНТА НЕ ВСЕГДА НАПОМИНАЛА СКАЗКУ. ЕГО ПУТИ С SEGA В КОНЕЧНОМ СЧЕТЕ РАЗОШЛИСЬ, НО И СЕЙЧАС ОН ПРОДОЛЖАЕТ СОЧИНЯТЬ МУЗЫКУ ДЛЯ ВИДЕОИГР. И НЕ ТОЛЬКО – В ПОСЛУЖНОМ СПИСКЕ БЕНТЛИ ДЖОНСА И ОФИЦИАЛЬНЫЕ РЕМИКСЫ НА ПЕСНИ ПОПУЛЯРНЫХ ПОП-ИСПОЛНИТЕЛЕЙ, И НЕСКОЛЬКО ОРИГИНАЛЬНЫХ СИНГЛОВ И АЛЬБОМОВ. В МАЕ 2012-ГО ОН КАК РАЗ ВЫПУСКАЕТ НОВЫЙ СИНГЛ ICUSM/AIN'T NOBODY, КОТОРЫЙ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ В ЦИФРЕ.

? Вы начинали с ремиксов тем из Sonic – тогда вы делали их просто так, ради фана, и выкладывали на OC Remix. Но теперь вы занимаетесь музыкой профессионально. Почему вы по-прежнему иногда делаете фанские навороты на музыку из видеоигр, как, например, кавер на тему из Devil May Cry?

По правде, я сделал буквально пару таких каверов. В случае с DMC я переработал Shall Never Surrender из Devil May Cry 4 по просьбе моего агента из Лос-Анджелеса. Но мне удалось получить одобрение Тецуи Сибаты, автора оригинального трека, и также заручиться разрешением от Capcom, так что в ближайшем будущем, возможно, я смогу издать свою версию официально.

? Вы выложили в блоге свое фото с контроллером Xbox 360 в руках. Часто играете? И какие игры предпочитаете?

Играю когда могу, но особенно, когда вынужден долго сидеть в студии! Вот прямо сейчас мне удалось себетакой разгрузочный сезон организовать – давно не брался за контроллер, наверстываю упущенное. В целом мне нравятся игры с элементами action и adventure, а еще гонки – чем бесшабашнее, тем лучше!

? Вы участвуете во множестве проектов – и к играм музыкой пишете (вроде недавнего саундтрека к Otomedius X), и в X-Files ваши композиции звучат, и официальные ремиксы вы тоже делаете. Означает ли это, что только так и может выжить современный композитор? Реально ли в этой профессии сосредоточиться только на чем-то одном, например, заниматься музыкой к видеоиграм?

Конечно! Многие люди избирают для себя только одно направление, и весьма преуспевают на этом поприще. Просто так получилось, что меня разные индустрии заинтересовывали. Мне нравится творить, о каком бы проекте ни шла речь. Я даже сейчас пробую себя в производстве видео и графики, что несомненно сильно повлияет на мою творческую деятельность.

? Раз уж мы заговорили о сочинении музыки для видеоигр, то как, по вашему, сейчас широкая публика воспринимает таких композитров? Какое к ним отношение?

Как композитор и записывающийся исполнитель, я обнаружил, что две эти карьеры плохо сочетаются. Когда я сотрудничал в прошлом со звукозаписывающими лейблами, они прикладывали немалые усилия, чтобы мой образ как исполнителя никоим образом не был связан с тем, что я делал как композитор. И что касается публики, то большинство, на первый взгляд, сильней впечатляет именно моя исполнительская и ремиксерская работа. Как будто музыка для видеоигр – это что-то второстепенное. Очень жаль, конечно.

? Как так получилось, что вы занялись музыкой к Otomedius X и участвуете ли вы сейчас еще в каком-нибудь видеигровом проекте?

Меня нанял для Otomedius один из моих тогдашних деловых контактов в Японии. Сейчас я тружусь над несколькими проектами, но, к сожалению, говорить о них пока нельзя!

? Часто упоминают, что вы работали вместе с Джереми Соупом. А над каким именно проектом? Не могли бы вы рассказать об этом чуть подробнее? С чего это сотрудничество началось?

Впервые мы с ним встретились благодаря PROMAGEDDON (онлайнный ивент на основе ритм-симулятора, устраивался на несколько дней в 2009-м для пользователей социальной сети Gaia Online. – Прим.ред). Джереми пригласил меня работать над проектом после того, как послушал мой дебютный альбом, который тогда только-только вышел – по-моему, он сначала даже не понял, что я не только исполнитель, но и композитор! Потом мы оба работали с одним и тем же агентством и оба участвовали в создании саундтрека Otomedius.

? На вашем официальном сайте говорится, что вы также работали с Хитоси Сакимото, про это не расскажете?

Хитоси тоже послушал мой японский альбом и мне удалось с ним встретиться, когда я был в Токио. Тогда я и рассказал ему про свои композиторские успехи. Он оказался очень приятным человеком, с ним здорово общаться. И он, и его команда были очень гостеприимными. Возможно, мы в ближайшем будущем займемся общим проектом... ;)

? Насколько вам как исполнителю помогает Youtube и социальные сети?

Они просто бесценны. Благодаря им вы напрямую связываетесь и общаетесь с людьми, которые слушают ваши работы. Также они дают независимым исполнителям возможность успешно существовать, не полагаясь на корпоративную поддержку – это революция в музыкальной индустрии и звукозаписывающие лейблы до сих пор не знают, что с этим делать.

? В 2010-м вы выпустили специальный мини-альбом Finally Free, чтобы отпраздновать свою свежееобретенную независимость от лейблов и продюсеров. Вы все еще остаетесь независимым и как вам это удается? Не грустите ли по чему-то из тех времен, когда вы сотрудничали с лейблами?

Я недавно попрощался с моим японским лейблом и менеджментом и могу честно заявить, что стал на 100% счастливее. Когда работаешь независимо, то риск, конечно, выше, но любой успех, которого добиваешься, радует куда сильнее. Иногда мне жаль, что я не могу переложить задание на кого-нибудь еще, но когда так делаешь, то существует вероятность, что работу не выполнят хорошо – в этом, кстати, и была причина моего нынешнего ухода от лейбла. Сейчас я веду переговоры с другой звукозаписывающей компанией, но торопиться не хочу – сперва нужно удостовериться, что я буду сотрудничать с лучшими возможными людьми и принимаю правильное решение. А до тех пор, я очень рад той свободе, которая у меня есть как у независимого исполнителя. **СИ**

**Самый популярный
сайт об играх и кино в мире**

РЕКЛАМА



**теперь на русском
ru.ign.com**

при сотрудничестве
(game)land

 **IGN**[®] **РОССИЯ**



Hardware

NEWS



НОВЫЕ ИДЕИ ОТ...
GIGABYTE ИЛИ ШОУ НАЧИНАЕТСЯ

В ХОДЕ СВОЕГО ТУРА NEW IDEA КОМПАНИЯ GIGABYTE ПОКАЗАЛА МАССУ СВЕЖИХ ПРОДУКТОВ РАЗНОГО РОДА, ОБРАТИМ ВАШЕ ВНИМАНИЕ НА НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫЕ.

Aivia Uranium – новая ступень в эволюции компьютерных мышей. Беспроводная модель ориентирована на игроков, в ней используется оптический сенсор с чувствительностью 5600 dpi и частотой опроса сигнала до 1000 Гц в беспроводном режиме. Ключевой особенностью модели стал внешний модуль с OLED-экраном и встроенной памятью. С помощью дополнительных клавиш на мыши (общая численность – 10 штук) можно настраивать профили, переключать их и даже записывать макро-команды на лету. И все это работает без ПО. Aivia Uranium питается от пары батареек типа AA, заряда которых должно хватить на 70 часов игры. Цена вопроса – 3900 руб. Не меньшее внимание привлекла клавиатура Aivia Force K7 (1500 руб.) с использованием механизма scissors. Последний факт позволил сделать корпус модели и самих клавиш очень тонкими, при не поспешили на регулируемую подсветку трех видов. Манипуляции производятся с помощью одного из колесиков на корпусе, второе отвечает за звук.

Еще мы увидели оригинальное охлаждение для GeForce GTX Titan, мышь-презентатор Aivia Neon, симпатичные наушники FLY и акустику S3000 с мощным звуком, что стало возможным благодаря переходу на USB 3.0 (900 мА).

РАВНЕНИЕ НА ИГРОКОВ
ЛИНЕЙКА СИСТЕМНЫХ ПЛАТ GAMING ОТ MSI

MSI СДЕЛАЛА СТАВКУ НА ИГРОВУЮ ОБЩЕСТВЕННОСТЬ, ПРЕДСТАВИВ СЕРИЮ РАЗНООБРАЗНЫХ ПРОДУКТОВ ПОД ИМЕНЕМ GAMING, ВКЛЮЧАЮЩУЮ ВИДЕОКАРТЫ, СИСТЕМЫ «ВСЕ В ОДНОМ», НОУТБУКИ И, КОНЕЧНО, СИСТЕМНЫЕ ПЛАТЫ. О ПОСЛЕДНИХ И ПОЙДЕТ РЕЧЬ – ВСЕ ПЛАТЫ ОСНОВАНЫ НА ЧИПСЕТЕ INTEL Z77, НУ КРОМЕ ОДНОЙ (INTEL B75).

Особенность удачной четверки – использование компонентов высшего качества, оптимизация под использование нескольких видеокарт, поддержка DDR3-3000, наличие выделенного игрового порта, а в некоторых случаях и специального сетевого адаптера Killer E2200. Возможность разгона с помощью OC Genie II доступна всем, за качество звука ответит Sound Blaster Cinema.

Топовая Z77A-GD65 GAMING получила наиболее продвинутые компоненты, три PCI-E x16 и четыре PCI-E x1, по четыре SATA 3.0 и SATA 2.0, до десяти портов USB 2.0 и до четырех USB 3.0. Конечно, предусмотрена поддержка SLI и CrossFireX, доступны порты D-Sub, DVI и HDMI. Под оперативную память выделено четыре DIMM-разъема. С помощью Killer E2200 можно настраивать сетевые приоритеты под те или иные приложения, игровые порты PS/2 и USB 2.0 оснащены позолоченными контактами и поддерживают частоту опроса 500 или 1000 Гц. Среди других приятностей отметим наличие аппаратных кнопок, включая OC Genie, наличие Multi BIOS и LED-индикатора. На задней панели предусмотрена кнопка сброса настроек BIOS. Форм-фактор стандартный. Остальные платы чуть проще, но заслуживают не меньшего внимания.

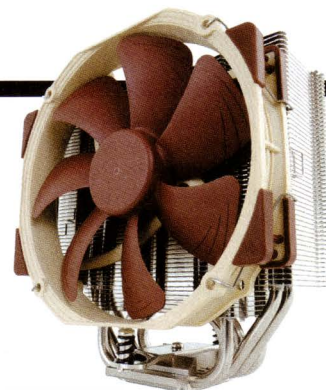
МЫ С ТАМАРОЙ ХОДИМ ПАРОЙ

ДУЭТ БАШЕННЫХ КУЛЕРОВ ОТ NOSTUA

НОСТУА ОБНОВИЛА ПОПУЛЯРНУЮ ЛИНЕЙКУ NH-U ПАРОЧКОЙ ТИХИХ БАШЕННЫХ ПРОЦЕССОРНЫХ КУЛЕРОВ: МОДЕЛЬ NH-U12S ОСНАЩАЕТСЯ УЖЕ ОБКАТАННЫМ 120-ММ ВЕНТИЛЯТОРОМ NF-F12 И ПРИХОДИТ НА ЗАМЕНУ NH-U12P SE2, ТОГДА КАК НОВЕНЬКИЙ NH-U14S – ПЕРВЫЙ КУЛЕР С ОДНОЙ БАШНЕЙ, В КОТОРОМ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ 140-ММ ВЕНТИЛЯТОР (NF-A15). ОСОБЕННОСТЬЮ ОБЕИХ МОДЕЛЕЙ СТАЛ КОМПАКТНЫЙ ДИЗАЙН, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ БЕЗ ПРОБЛЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ САМУЮ РАЗНООБРАЗНУЮ ОПЕРАТИВНУЮ ПАМЯТЬ, ДАЖЕ С МАССИВНЫМИ РАДИАТОРАМИ.

Улучшенный дизайн и использование вентилятора NF-F12 с технологией FocusedFlow сделало эффективность охлаждения NH-U12S еще более высокой, в свою очередь NH-U14S получил шесть полноценных тепловых трубок и более крупный 140-мм вентилятор, что гарантирует максимальное охлаждение при низком уровне шума. Обе модели совместимы с PWM и способны автоматически регулировать скорость вентилятора, а с помощью адаптера Low-Noise Adaptor его максимальный уровень можно опустить с 1500 об/мин до 1200 об/мин. Кулеры поддерживают установку второго вентилятора.

Комплект поставки включает термо-пасту NT-N1 и набор креплений SecuFirm2, совместимый с разъемами Socket LGA1150/1155/2011 и AMD AM3+/AM2+/FM1/FM2.



Габариты и вес со штатным вентилятором NH-U12S и NH-U14S составили 158x125x71/165x150x78 мм и 755/935 г, соответственно, тогда как ценник остановился на отметке €60 и €75.

КАНИКУЛЫ НА МАЛЬТЕ

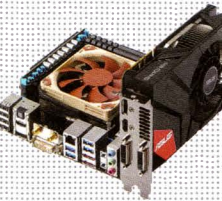
ДВУХЯДРОВОЙ RADEON HD 7990 ОТ AMD

РЫНОК МНОГОЧИПОВЫХ ВИДЕОКАРТ ДОВОЛЬНО СВОЕОБРАЗЕН И НАЦЕЛЕН, СКОРЕЕ, НА ЭНТУЗИАСТОВ, НО ОТ ЭТОГО ОН НЕ СТАНОВИТСЯ МЕНЕЕ ИНТЕРЕСЕН ДЛЯ ШИРОКОЙ ПУБЛИКИ, ТЕМ БОЛЕЕ ЧТО КОМПАНИИ ПОДЛИВАЮТ МАСЛА В ОГОНЬ С БОЛЬШИМ РВЕНИЕМ. НА ЭТОТ РАЗ ОТМЕТИЛАСЬ AMD, АНОНСИРОВАВ RADEON HD 7990 С ПАРОЙ ЯДЕР MALTA.

Общее количество транзисторов увеличилось до 8,6 млрд, а численность потоковых процессоров достигла 4096 штук, при этом производительность равна 8,2 Тфлопс. Такие показатели стали возможным не без помощи PLX-моста с использованием 48 линий PCI Express 3.0 общей пропускной способностью 96 Гбайт/с. Количество текстурных блоков достигло 256 штук, а ROP – 64 единицы. Скорость ядра в штатном режиме – 950 МГц, функция разгона доводит ее до 1000 МГц. Суммарный объем памяти – 6 Гбайт, 6000 МГц, ширина шины памяти 384 бита. Каждая карта оснащена одним DVI-портом и еще четырьмя mini DP, что обеспечивает возможность подключения к 5 мониторам одновременно, спасибо технологии Eyefinity.

Система охлаждения серьезная, на каждый из графических процессоров приходится по радиатору с четырьмя медными тепловыми трубками, сверху эту красоту прикрывает система, состоящая из трех вентиляторов. AMD удалось обеспечить эффективное и не шумное охлаждение на уровне 37,8 дБа. Максимальное энергопотребление равно 375 Вт, для питания монстра понадобится пара 8-контактных кабелей.

Точной информации о цене нет, но она будет на уровне \$900-\$1000.



ЧУДЕСА МИНИАТЮРИЗАЦИИ

АНОНС КОМПАКТНОЙ GEFORCE GTX 670 ОТ ASUS

ASUS ПОКАЗАЛА МОЩНУЮ И НА УДИВЛЕНИЕ КОМПАКТНУЮ ВИДЕОКАРТУ GEFORCE GTX 670 DIRECTCU MINI. О ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ GEFORCE GTX 670 ВЫ УЖЕ ЗНАЕТЕ, ТАК ВОТ, ТЕПЕРЬ СОБИРАЯ КОМПАКТНУЮ СИСТЕМУ БОЛЬШЕ НЕ ПРИДЕТСЯ ИДТИ НА КОМПРОМИССЫ!

Карта нацелена на использование в системах форм-фактора mini ITX. Она, конечно, перекрывает соседний слот системой охлаждения, но все же, толщина-то составляет скромные 17,01 см, вместо 24,13 см у референса. Уровень энергопотребления карты находится в пределах допустимого, так что мощности блока питания хватит. Эксклюзивная технология DirectCU и вентилятор CoolTech обеспечили эффективное охлаждение графическому процессору и ключевым элементам платы. По заявлениям разработчиков обновленный кулер позволил снизить температуру графического процессора на 20% или 7,5 градусов по Цельсию, при этом температура PCB-платы упала на 15%.

С помощью утилиты GPU Tweak можно разогнать GeForce GTX 670 DirectCU Mini, регулируя частоту ядра, скорость вентилятора, напряжение и т.д. Разумеется, плата совместима с DirectX 11.1, а на борту 2 Гбайт памяти типа GDDR5 (6008 МГц). Частота ядра в обычном режиме – 928 МГц, GPU Boost увеличивает ее до 1006 МГц. Доступны разъемы 2x DVI, HDMI и DP. Для питания есть 8-контактный разъем, размеры платы – 17,01x12,19x4,06 см.

СОКРОВИЩЕ В МИНИАТЮРЕ

CORSAIR OBSIDIAN 350D – MICRO-ATX КОРПУС

В ПОЛКУ КОМПАКТНЫХ И ПРЕМИАЛЬНЫХ КОРПУСОВ ПРИБЫЛО, CORSAIR РАСШИРИЛА МОДЕЛЬНЫЙ РЯД OBSIDIAN КОРПУСОМ 350D, СОЗДАННЫМ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ ФОРМ-ФАКТОРА MICRO-ATX И МЕНЬШЕ (НАПРИМЕР, MINI-ITX).

Несмотря на свою «скромную» ориентированность, в Obsidian 350D достаточно места, чтобы поместить систему водяного охлаждения, парочку классических жестких дисков и еще два SSD, хватит пространства и для двух полноформатных видеокарт. Obsidian 350D оптимизирован на быструю сборку без использования дополнительных инструментов, под 2,5-дюймовые SSD предусмотрена модульная корзина, под внешние 5,25-дюймовые устройства еще два отсека. Для карт расширения вы найдете пять слотов, система охлаждения изначально включает лишь два вентилятора – 140 мм спереди и 120 мм на задней стенке. Суммарное количество можно довести до пяти. Длина видеокарт может достигать 38 см, а блока питания, устанавливаемого в нижней части корпуса, – 18 см, тогда как высота процессорного радиатора не должна превышать 16 см. Под радиаторы СВО отведено два места – на передней панели и на верхней, длина не более 24 см. На переднюю панель выведены кнопка включения, два USB 3.0 и стандартные аудиоразъемы с кнопкой сброса по соседству. Размеры корпуса довольно компактны – 450x210x439,5 мм, 6 кг.

Стоимость Obsidian 350D – \$100 и \$110 для версии с обычной боковой панелью и с окном, соответственно.



СТРЕМЛЕНИЕ К ТЕРАБАЙТУ

НОВАЯ СЕРИЯ SSD-НАКОПИТЕЛЕЙ ОТ CRUCIAL

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА SSD-НАКОПИТЕЛЕЙ В ТОМ, ЧТО ИХ ЕМКОСТЬ ВЕСЬМА ОГРАНИЧЕНА И ЗА ПРИБАВКУ ПРИХОДИТСЯ ПЛАТИТЬ БОЛЬШУЮ ЦЕНУ, НО CRUCIAL ПОШЛА НА ВСТРЕЧУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ И АНОНСИРОВАЛА СЕРИЮ НАКОПИТЕЛЕЙ M500 С ЕМКОСТЬЮ ДО 960 ГБАЙТ ПО ВПОЛНЕ АДЕКВАТНОЙ ЦЕНЕ.

Это стало возможным благодаря переходу на более тонкую память – 20-нм MLC NAND. Использование контроллера SATA 6 Гбит/с и продвинутой прошивки позволило винчестерам обрабатывать до 80 тыс. операций ввода/вывода в секунду (IOPS), тогда как последовательное чтение и запись достигают цифры 500 Мбайт/с и 400 Мбайт/с, соответственно. Все модели серии M500 получили технологии для защиты данных и повышения надежности, включая аппаратное шифрование, удовлетворяющее стандартам TCG Opal 2.0 и IEEE 1667, что гарантирует поддержку BitLocker в Windows 8. Кроме прочего значатся защита от перепадов напряжения и новый режим сна (DEVSLP) для экономии энергии. Последняя фишка обеспечила энергопотребление ниже 5 мВт, что на 93% меньше, нежели в предыдущих устройствах компании. Про совместимость с TRIM, NCQ и SMART и упоминать не ловко, это уже стандарт. Форм-фактор – 2,5 дюйма, чуть позже будут доступны накопители формата M.2.

Crucial M500 доступны в версиях 120/240/480/960 Гбайт по цене \$130, \$220, \$400 и \$600, соответственно.



Марш зеленых «Человечков»

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ
ANDROID-ПЛАНШЕТОВ

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Acer ICONIA TAB A211	Fujitsu STYLISTIC
Acer ICONIA TAB A701	iconBIT NetTab SPACE III
ASUS Transformer Pad Infinity	Huawei MediaPad 10
Bliss Pad A9730	Samsung GALAXY Tab 10.1 2

Планшеты уверенно покоряют рынок мобильных девайсов и прочно селятся на страницах нашего журнала. Так что пришло время для нового сравнительного теста.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В сегодняшнем сравнительном тесте представлены планшеты на Android версий 4.0 и 4.1. Поэтому сначала показалось, что трудностей с тестированием возникнуть не должно: прогнал AnTuTu Benchmark и AnTuTu Tester – и вот оно, счастье. Но не так все просто. Оказалось, что не все наши конкурсанты поддерживают AnTuTu Tester, поэтому время автономной работы мы замеряли подтестом Battery Test от GLBenchmark 2.5.1. А приложение AnTuTu Benchmark v.3.1.1 выставляло каждому устройству разрешение экрана в графических тестах по своему усмотрению, без возможности пользовательской настройки. Поэтому планшеты с невысоким разрешением показали более интересные результаты, нежели их собратья с Full HD-разрешением. Но с другой стороны, возникает вопрос – какой смысл ставить такой «крутой» экран, если аппаратная основа планшета его не тянет? Хотя ASUS Transformer Pad Infinity TF700T, безусловный лидер теста, имеет разрешение 1920x1200. Также мы столкнулись еще с одной проблемой: один из конкурсантов в принципе не хотел дружить с GLBenchmark 2.5.1, потому что в нем нет доступа к Google Play.



ACER ICONIA TAB A211

Первый наш испытуемый, планшет тайваньской компании Acer, самый «пухленький» среди всех конкурсантов, его толщина больше 12 миллиметров. У него светлый пластиковый корпус, и его нельзя назвать планшетом для эстетов. Но есть преимущества, которые с легкостью компенсируют внешний вид. В первую очередь, это наличие полноценного USB-порта – скажем «нет» болтающимся переходникам и вставим флешку в сам планшет! Во-вторых, возможность использовать SIM-карту и, соответственно, получать мобильный доступ в Интернет. А в-третьих, у планшета довольно неплохая производительность, в наших тестах он занимает лидирующие позиции.

Экран у Acer ICONIA TAB A211 не IPS, как у большинства конкурсантов, однако визуально он ненамного хуже конкурентов: картинка яркая, матрица выдает довольно хорошие углы обзора без искажения цветов. К сожалению, на борту у планшета только одна камера, она скорее для видеозвонков, нежели для фотографирования.

Операционная система немного дополнена фирменной оболочкой, а именно Acer Ring, для вызова которой в нижнем меню располагается специальный значок. При нажатии на него появляется дополнительное меню, в котором находятся закладки браузера, регулировка громкости и четыре настраиваемых ярлыка программ. Сама же новая версия Android Jelly Bean имеет интересное нововведение: во время разблокировки экрана доступно дополнительное меню, состоящее из ярлыков последних открытых приложений, они располагаются на привычной для «андроида» окружности, через которую нужно провести палец для разблокировки устройства.

Аппаратной основой Acer ICONIA TAB A211 является широко известная SoC NVIDIA Tegra 3, а именно модель T30L. Она построена на четырех ядрах ARM Cortex-A9 с тактовой частотой 1.2 ГГц и одном ядре с частотой 500 МГц. Это ядрокомпаньон берет на себя работу приложений, которым не требуется большая вычислительная мощность, позволяя тем самым потреблять меньше электроэнергии. Роль GPU в системе на чипе играет двенадцатиядерный графический процессор NVIDIA GeForce ULP GPU.

info

Операционная система: Android 4.1.1	Аккумулятор: Li-pol, 3260 мАч
Дисплей: 10.1" TN, 1280x800, 16:10	Беспроводные сети: Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1
Система на чипе: NVIDIA Tegra 3 T30L, 1.2 ГГц (процессор ARM Cortex-A9, видеопроцессор NVIDIA GeForce ULP)	Разъемы: micro-USB, USB, 3.5 мм (мини-джек), microSD, слот для SIM-карт
RAM: 1 Гбайт	Дополнительно: GPS, 3G, встроенные динамики (стерео), микрофон
Встроенная память: 16 Гбайт	Габариты: 260x175x12.4 мм
Поддержка карт памяти: microSDHC	Вес: 711 г
Камеры: 2 Мпикс, HD (фронтальная)	Комплектация: планшет, кабель USB, зарядное устройство, руководства пользователя



9

ОЦЕНКА

цена: 20 000 руб.

ACER ICONIA TAB A701

Второй планшет Acer в нашем тесте уже из более высокой ценовой категории, нежели первый, соответственно, его характеристики более выдающиеся. Внешне оба планшета практически идентичны, только Acer ICONIA TAB A701 все же немного тоньше. На левой грани находятся разъем для наушников и кнопка включения со светодиодом для индикации зарядки. С правой грани – mini HDMI и продольная крышечка, под которой спрятаны слоты для SIM-карты и microSD. На нижнем ребре, прямо под логотипом, находится microUSB-разъем, к нему же подключается зарядное устройство. На верхнем ребре пристроились качели громкости и традиционная для планшетов от Acer кнопка блокировки поворота экрана. Как ты заметил, полноценного USB-порта, как на младшей модели, у Acer ICONIA TAB A701 нет, зато есть в комплекте переходник на USB OTG, поэтому возможность подключения внешних устройств все же сохраняется.

Разрешение у 701й модели выше, чем у 211й – 1920x1200 против 1280x800, сам экран также кажется более качественным. Еще одно отличие – это две камеры вместо одной. Разрешение матрицы фронтальной камеры Acer ICONIA TAB A701 составляет 1 Мпикс, а тыловой – 5 Мпикс. Вспышки, к сожалению, нет. Зато сближает оба планшета возможность вставить SIM-карту и пользоваться мобильным Интернетом.

Система на чипе у Acer ICONIA TAB A701 та же, что у Acer ICONIA TAB A211 – NVIDIA Tegra 3, только модель не T30L, а T30S. В целом это практически такая же SoC, выполненная по нормам 40нм техпроцесса и использующая «переменную симметричную мультипроцессорность» (vSMP), то есть подключение пятого ядракомпаньона с невысокой тактовой частотой 500 МГц. Однако частота остальных четырех ядра выше – 1.3 ГГц у Acer ICONIA TAB A701, хотя гипотетическая частота доходит до 1.5 ГГц.

Получается, что в сравнении с младшей моделью флагман планшетов компании Acer заметно выигрывает, однако если сравнить его с остальными конкурентами, то нельзя сделать столь однозначного вывода. Ведь в тестах он показывает очень хорошие результаты, но не лидирует. Однако цена у него будет явно выше средней.

info

Операционная система:	9800 мАч, 2-cell
Android 4.1.1	Беспроводные сети: Wi-Fi
Дисплей: 10.1" TN,	802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1
1920x1200, 16:10	Разъемы: mini-HDMI, micro-USB,
Система на чипе: NVIDIA	3.5 мм (мини-джек), microSD
Tegra 3 T30S, 1.3 ГГц (процес-	слот, слот для SIM-карт
сор ARM Cortex-A9, видеопро-	Дополнительно: GPS, 3G,
цессор NVIDIA GeForce ULP)	встроенные динамики (стерео),
RAM: 1 Гбайт	микрофон
Встроенная память: 32 Гбайт	Габариты: 260x175x11 мм
Поддержка карт памяти:	Вес: 685 г
microSDHC	Комплектация: планшет,
Камеры: 1 Мпикс, HD (фрон-	кабель USB, кабель OTG
тальная), 5 Мпикс, автофокус	(USB-micro-USB), зарядное
(тыловая)	устройство, руководства
Аккумулятор: Li-pol,	пользователя



9

ОЦЕНКА

цена: 24 000 руб.

ASUS TRANSFORMER PAD INFINITY

Крутецкая клавиатура «трансформера» уже успела стать легендой, и мы были искренне опечалены, когда нам на тест досталась версия без нее (в продаже есть варианты и с клавиатурой). Ведь съемная клавиатура – это то, на чем строилась практически вся маркетинговая политика «трансформеров», начиная со старичка ASUS TF101. Вообще, ASUS Transformer Pad Infinity TF700T – это представитель уже третьего поколения топовых планшетов от ASUS: упомянутый TF101 базировался на двухъядерной NVIDIA Tegra 2, а ASUS TF201 был первым планшетом на NVIDIA Tegra 3, он вышел в конце 2011 года, хотя в то время многие ближайшие конкуренты только только выпустили гаджеты на второй «тегре».

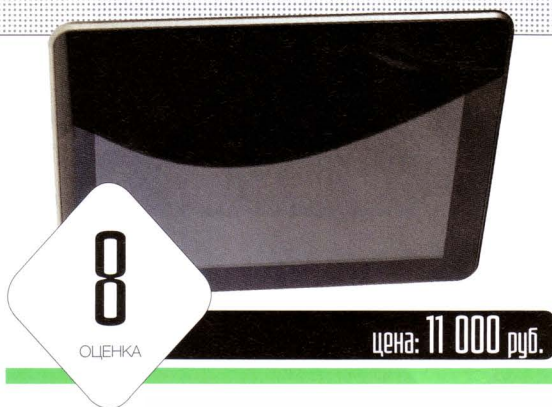
Естественно, ASUS TF700T – более совершенная модель. Одной из отличительных составляющих планшета является его экран. Впервые, его матрица выполнена по технологии IPS, да не просто IPS, как у большинства конкурентов, а «аппрейдной» Super IPS+. Она дает более яркие и насыщенные цвета, и особенно хороша при сильном внешнем освещении, например, в солнечную погоду. Кстати, в настройках планшета можно включать или отключать режим Super IPS+. Разрешение экрана 1920x1200 пока удовлетворяет современным требованиям. Сам экран покрыт защитным стеклом Corning Gorilla 2, так что в целостности и сохранности он будет жить долго.

Одетый в металлический корпус с еле заметной гравировкой в виде концентрических колец на задней крышке, самый тонкий из наших конкурентов готов получить звание «икона стиля». Несмотря на минимальную толщину, девайс имеет практически все необходимые разъемы, а фирменный порт выполняет три функции: это переходник на USB, к нему подключается зарядное устройство и с помощью него же подключается клавиатура. А вот за отсутствие в планшете 3G надо винить платформу Tegra 3 поэтому придется довольствоваться только WiFi. Также планшет обладает двумя камерами (тыловая имеет разрешение 8 Мпикс, светодиодную вспышку и выдает неплохие результаты).

В качестве SoC представлена максимальная версия NVIDIA Tegra 3, модель T33, «разогнанная» до частоты 1.6 ГГц. И действительно, в наших тестах ASUS Transformer Pad Infinity TF700T практически «рвет» всех остальных конкурентов, даже несмотря на то, что бенчмарк выставил разрешение 1200x1848.

info

Операционная система:	8 Мпикс (тыловая)
Android 4.1.1	Беспроводные сети: Wi-Fi
Дисплей: 10.1", Super IPS+,	802.11 b/g/n, Bluetooth 3.0
1920x1200	Разъемы: micro-HDMI, 3.5 мм
Система на чипе: NVIDIA	(мини-джек), microSD слот
Tegra 3 T33, 1.6 ГГц (процес-	Дополнительно: GPS, встро-
сор ARM Cortex-A9, видеопро-	енные динамики (стерео),
цессор NVIDIA GeForce ULP)	микрофон, Corning Gorilla 2
RAM: 1 Гбайт	Габариты: 263x180.8x8.5 мм
Встроенная память:	Вес: 598 г
64 Гбайт	Комплектация: планшет,
Поддержка карт памяти:	кабель USB, зарядное устрой-
microSDHC	ство, тряпочка для экрана
Камеры: 2 Мпикс (фронт.),	



BLISS PAD A9730

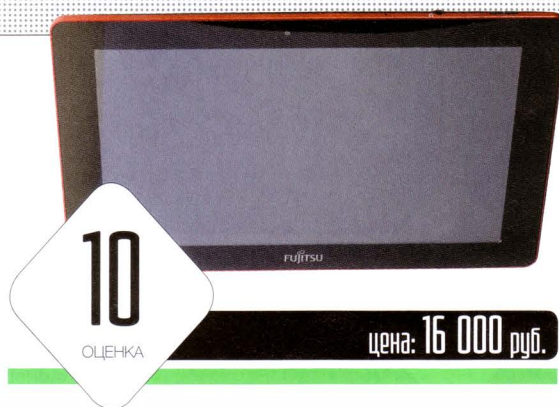
Интернетпланшет Bliss Pad A9730 – это пример армии крепких середнячков, которая уверенно завоевывает нишу под топовыми устройствами, малопомалу отхватывая потенциальных потребителей «брендовых» продуктов, предлагая им по сути те же наборы характеристик, но за меньшие деньги. С каждым днем растет не только количество планшетов, но и число самих производителей. Возможно, качество не всегда на высоте, могут возникать проблемы с поддержкой. Конечно, мы все это понимаем, но не все из нас имеют безграничный бюджет на покупку планшета от «именитого» производителя.

Итак, Bliss Pad A9730 станет отличным выбором, если ты мечтаешь об устройстве, удовлетворяющем современным требованиям, но хочешь уложиться в 1012 тысяч рублей. У планшета IPSматрица, соответственно, неплохие углы обзора и достаточно яркие цвета, но, к сожалению, не очень высокое разрешение. Bliss Pad A9730 оснащен двумя камерами, фронтальная с 0.3 Мпикс пригодна для вебзвонков, тыловая тоже справляется со своими функциями. К сожалению, последняя не сопровождается вспышкой, поэтому в темном помещении она будет практически бесполезна. Еще примечательно, что можно использовать SIMкарту. На борту у Bliss Pad A9730 1 Гбайт оперативной памяти, 16 Гбайт внутренней, два ядра CortexA9 с тактовой частотой 1.5 ГГц. Графический ускоритель представлен в виде двухъядерного Mali400. Такого довольно стандартного набора вполне хватит на основные операции, с которыми должен справляться планшет. Наши тесты это подтверждают – Bliss Pad A9730 показывает весьма хорошие результаты, хотя, конечно, и не блещет.

Что касается внешности планшета, то подробно на ней останавливаться большого смысла нет, отметим лишь отличия от остальных конкурентов. У планшета всего две кнопки, включения и качели громкости, и они расположены не как у большинства устройств на гранях, а на задней крышке устройства, прямо над тыловой камерой. Кстати, кнопка включения круглая и совсем не маленькая. Производитель объясняет такое решение желанием достичь большей эргономичности. Честно говоря, нам такое расположение покажется неудобным, хотя, наверное, это дело привычки.

info

Операционная система: Android 4.0.4	Беспроводные сети: Wi-Fi 802.11 b/g/n
Дисплей: 9.7", IPS, 1024x768	Разъемы: mini-HDMI, mini USB, 3.5 мм (мини-джек), microSD
Процессор: ARM Cortex-A9, 1.5 ГГц, видеопроцессор ARM Mali-400	слот, слот для SIM-карт
RAM: 1 Гбайт	Дополнительно: GPS, 3G, встроенные динамики (стерео), микрофон
Встроенная память: 16 Гбайт	Габариты: 242.5x189.5x11 мм
Поддержка карт памяти: microSD, до 32 Гбайт	Вес: 610 г
Камеры: 0.3 Мпикс (фронтальная), 2 Мпикс (тыловая)	Комплектация: планшет, кабель OTG (USB-mini USB), кабель USB, зарядное устройство, наушники, руководства пользователя
Аккумулятор: Li-pol, 6000 мАч	



FUJITSU STYLISTIC M532

В последнее время стало модно не просто выпускать планшеты, но и наделять их функциями, которые, по мнению большинства, просто противоречат их сущности. Например, некоторые производители позиционируют свои планшеты как устройства для бизнеса. Но ведь в наших головах сидит убеждение, что планшет – для развлечения, а для работы – ноутбук. Посмотрим, как пытается сломать этот стереотип Fujitsu STYLISTIC M532, который зовется бизнеспланшетом.

Понятно, что с аппаратной точки зрения Fujitsu STYLISTIC M532 имеет те же характеристики, что и другие топовые планшеты, – тут выше головы не прыгнешь. Суть его «корпоративности» нужно искать в предустановленном ПО. Например, благодаря интеграции в инфраструктуру Virtual Desktop Infrastructure (VDI) у пользователя планшетом появляется возможность получить доступ к своему рабочему столу в виртуальной среде из любой точки земного шара. Приложение Nitrodesk Touchdown HD позволяет безопасно управлять электронной почтой, контактами и календарем. Ну а годовая подписка на полнофункциональную версию Norton Tablet Security защитит все остальные данные. Внешность планшета достаточно минималистична, выделяет его среди конкурентов идущая по граням бордовая окантовка. Конечно, у планшета нет откровенно острых углов, но все же они не такие сглаженные, как это сейчас принято. Планшет очень тонкий, аккуратный, смотрится достаточно солидно – в общем, внешне вполне подходит под определение делового планшета.

«Железо» Fujitsu STYLISTIC M532 идентично содержимому Acer ICONIA TAB A701 – SoC NVIDIA Tegra 3 T30S, правда, чуть «расшаренная» до 1.4 ГГц. В целомто, и результаты тестов говорят о том, что у планшетов схожая производительность. У планшета две камеры: 2мегапиксельная фронтальная и 8мегапиксельная тыловая со светодиодной вспышкой. Еще из приятностей – возможность использовать полноразмерную SIMкарту, слот для которой аккуратно прячется вместе со слотом для карты памяти под тонкой продолговатой крышечкой.

Признаться, Fujitsu STYLISTIC M532 – практически единственный планшет от «именитого» бренда, который нас сегодня действительно порадовал (не считая ASUS Transformer Pad Infinity TF700T, но у него и цена – мама не горюй).

info

Операционная система: Android 4.1.1	Аккумулятор: Li-pol, 3170 мАч
Дисплей: 10.1", IPS, 1280x800	Беспроводные сети: Wi-Fi 802.11 b/g/n
Система на чипе: NVIDIA Tegra 3 T30S, 1.4 ГГц (процессор ARM Cortex-A9, видеопроцессор NVIDIA GeForce ULP)	Разъемы: micro-USB, 3.5 мм (мини-джек), microSD слот, слот для SIM-карты
RAM: 1 Гбайт	Дополнительно: GPS, 3G, встроенные динамики (стерео), микрофон
Встроенная память: 32 Гбайт	Габариты: 262.6x175.4x8.6 мм
Поддержка карт памяти: microSDHC, до 32 Гбайт	Вес: 560 г
Камеры: 2 Мпикс (фронтальная), 8 Мпикс, вспышка (тыловая)	Комплектация: планшет, кабель USB, зарядное устройство, тряпочка для экрана, руководства пользователя



ICONBIT NETTAB SPACE III

Уже прошли времена, когда планшет с топовым набором характеристик должен был стоить не меньше двадцати тысяч. У нескольких основных производителей появилось огромное количество конкурентов, большая часть которых родом из поднебесной. Чтобы завоевать сердца потребителей, они зачастую предлагают достойные решения за сенсационную цену. Иногда даже задаешься вопросом – а производство таких планшетов вообще рентабельно? Видимо да, раз эти компании занимают все более устойчивые позиции. Примером решения с наиболее интересным соотношением цена/качество в нашем тесте выступает планшет iconBIT NetTab SPACE III.

Планшет облачен в металлический корпус, скорее всего, из сплава алюминия, что, безусловно, выступает дополнительной защитой от мелких повреждений. На его ребрах расположились только самые необходимые кнопки: включения, esc и качели громкости. Набор разъемов также минимален: для зарядки, наушников, microUSB и microSD. Зато комплектация, по сравнению с другими конкурентами, самая что ни на есть расширенная: помимо самого планшета, зарядки и руководства пользователя, в коробке ты найдешь два USB-кабеля (один для подключения к компьютеру, другой – переходник с micro USB на USB OTG), наушники и добротный кожаный чехол, также выполняющий роль подставки. Кстати, раз уж мы заговорили об OTG – помимо флешек к планшету можно подключать 3G модемы.

Разрешение iconBIT NetTab SPACE III – 2048x1536 при 9.7 дюймах – является определенным преимуществом перед остальными конкурентами. Получается, что разрешающая способность дисплея (264 пикселя на дюйм) делает отдельно взятый пиксель практически неразличимым. Кстати, в настройках можно поменять режим дисплея – нормальный или HD. Сам дисплей гордо именуется производителем LG IPS RETINA. Также планшет обладает двумя камерами по 2 Мпикс. В качестве аппаратной основы iconBIT NetTab SPACE III выступает система на чипе Rockchip RK3066. Она базируется на двух ядрах ARM CortexA9, имеет тактовую частоту 1.6 ГГц, а в качестве графической подсистемы выступают четыре ядра Mali400. Несмотря на то, что Rockchip RK3066 – достаточно бюджетное решение, iconBIT NetTab SPACE III в нашем тесте показывает хорошие результаты.

info

Операционная система:

Android 4.1.1

Дисплей:

9.7", IPS,

2048x1536, 4:3, 264 ppi

Система на чипе:

Rockchip RK3066, 1.6 ГГц (процессор ARM Cortex-A9, видеопроцессор Mali-400)

RAM:

1 Гбайт

Встроенная память:

16 Гбайт

Поддержка карт памяти:

microSD, до 32 Гбайт

Камеры:

2 Мпикс (фронтальная), 2 Мпикс (тыловая)

Аккумулятор:

Li-pol, 10000 мАч

Беспроводные сети:

Wi-Fi

802.11 b/g/n, Bluetooth

Разъемы:

micro-USB, 3.5 мм

(мини-джек), microSD слот

Дополнительно:

встроенные динамики (стерео), микрофон,

поддержка внешних 3G- и 4G-модемов

Габариты:

243x189x9.2 мм

Вес:

650 г

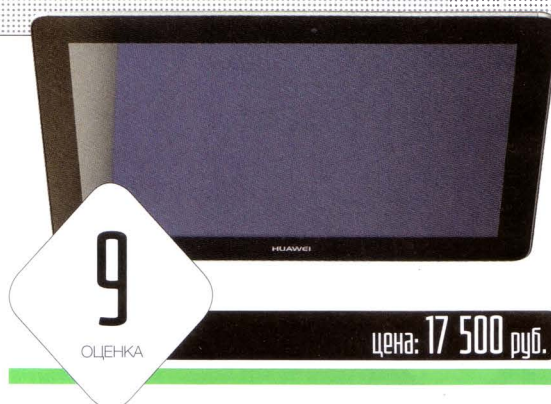
Комплектация:

планшет, кабель USB, кабель OTG (USB-

micro USB), зарядное устрой-

ство, наушники, кожаный че-

хол, руководства пользователя



HUAWEI MEDIAPAD 10

Китайская компания Huawei как самостоятельный бренд – уверенный игрок на рынке мобильных устройств, поэтому Huawei MediaPad 10 FHD нельзя назвать темной, никому неизвестной лошадкой. Система на чипе, используемая в планшете, – это разработка самой компании. Перед выходом она наделала много шума, так как по данным компании обгоняла NVIDIA Tegra 3 минимум на 30%. Возможно, она действительно в чем-то выигрывает у именитого конкурента, но в наших тестах результаты Huawei MediaPad 10 FHD ниже, чем у конкурентов с NVIDIA Tegra 3 – ASUS Transformer Pad Infinity TF700T, Acer ICONIA TAB A701 и Fujitsu STYLISTIC M532.

Huawei MediaPad 10 FHD очень тонкий и одет в цельный алюминиевый корпус, но с задней стороны вдоль верхнего края идет широкая пластиковая белая полоса, на которой расположились камера со светодиодной вспышкой и слоты для SIM-карты и microSD-карты. На левом ребре мы еще найдем вход для наушников, и на этом набор стандартных разъемов закончится. Зато на нижнем ребре есть универсальный фирменный разъем, который используется для подключения как клавиатурного блока и зарядного устройства, так и специальных переходников на VGA, HDMI, Ethernet и USB. К сожалению, к нам на тестирование не попали ни клавиатура, ни эти переходники.

Huawei MediaPad 10 FHD выполнен по технологии IPS и имеет разрешение, как видно из названия, Full HD – 1920x1200. Картинка очень яркая, насыщенная и остается такой под любым углом. Планшет оснащен двумя камерами: тыловая имеет разрешение матрицы 8 Мпикс, а фронтальная – 1.3 Мпикс. Несмотря на внушительное количество пикселей, светодиодную вспышку и автофокус, «задняя» камера все равно остается просто камерой мобильного устройства.

Что касается фирменной SoC от Huawei, то HiSilicon K3V2 построена на 4 ядрах ARM CortexA9 и 16 ядрах GPU Vivante GC4000, тактовая частота системы на чипе – 1.2 ГГц, 16 Гбайт внутренней памяти выглядят сегодня уже слишком скромно. Ходят слухи, что есть модификация с 2 гигабайтами оперативной памяти, но беглый осмотр предложений московских интернет-магазинов таких девайсов, к сожалению, не выявил. Уже вышла официальная прошивка Android 4.1.2, однако после обновления аппарат стал вести себя немного странно – после блокировки планшет практически невозможно было реанимировать.

info

Операционная система:

Android 4.1.2

Дисплей:

10.1", IPS, 1920x1200

Система на чипе:

HiSilicon K3V2, 1.2 ГГц (процессор ARM Cortex-A9, видеопроцессор Vivante GC4000)

RAM:

1 Гбайт

Встроенная память:

16 Гбайт

Поддержка карт памяти:

microSDHC

Камеры:

1.3 Мпикс, 720p

(фронт.), 8 Мпикс, 1080p (тыл.)

Аккумулятор:

Li-pol, 6600 мАч

Беспроводные сети:

Wi-Fi

802.11 b/g/n, Bluetooth 3.0

Разъемы:

micro-USB, 3.5 мм

(мини-джек), microSD слот,

слот для SIM-карт

Дополнительно:

GPS, LTE, встроенные динамики (сте-

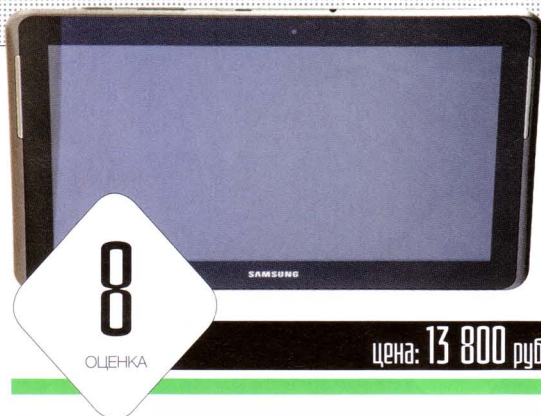
рео), микрофон

Габариты:

257.4x175.9x8.8 мм

Вес:

580 г



SAMSUNG GALAXY TAB 10.1 2

Видимо, после событий, ставших уже анекдотом, компания решила резко поменять дизайн интернетпланшетов. Samsung GALAXY Tab 10.1 2 (GTP5110) весьма отличается как от своих предков, так и от остальных наших конкурсантов. Теперь отличительная черта «галактических» планшетов – полоски динамиков, расположенные на передней панели по бокам от дисплея. Сейчас девайс точно ни с чем не спутаешь. На самих боковых гранях ты не найдешь никаких кнопок и разъемов, они все сосредоточились на верхнем торце, кроме фирменного разъема для зарядки – он снизу. Сам планшет не очень «толстенький», но чуть потолще своего предшественника и выглядит не таким «зализанным».

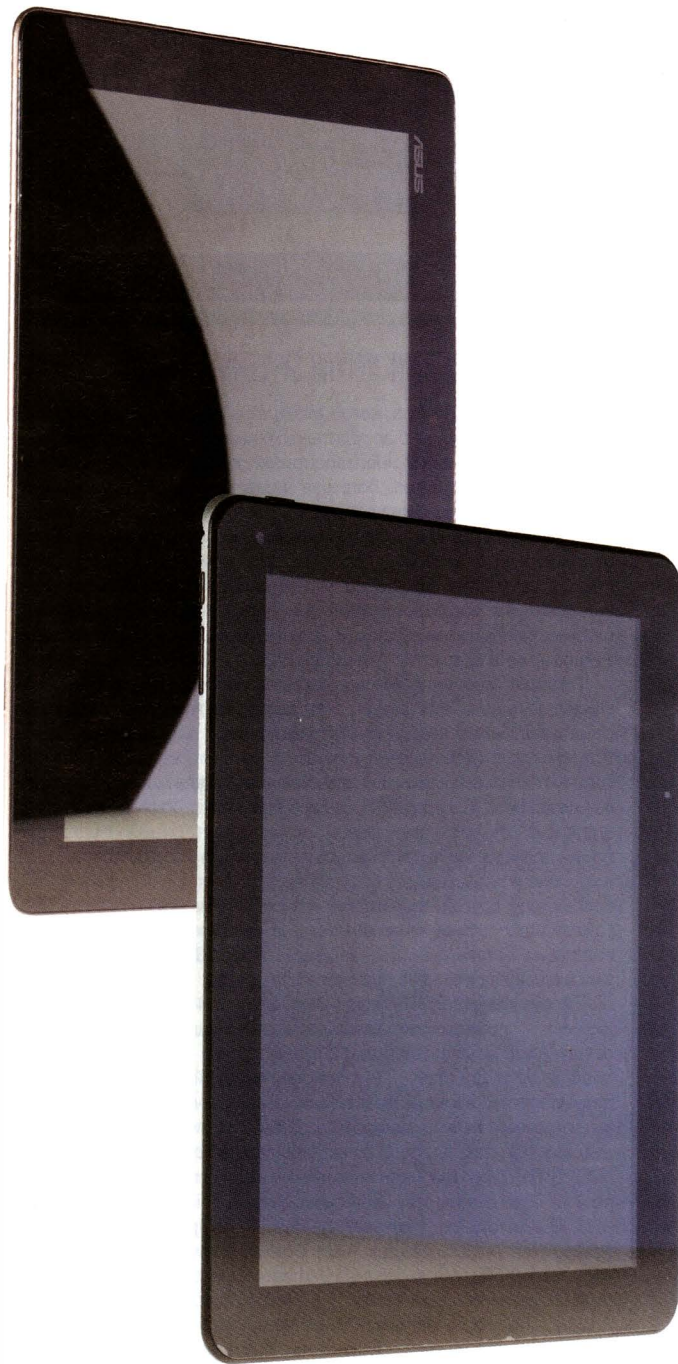
Экран у Samsung GALAXY Tab 2 нас не очень порадовал, углы обзора были не такими широкими, как хотелось бы, а цвета не такими яркими, как у конкурентов. Разрешение экрана, конечно, еще актуально, но выглядит так несовременно рядом с конкурентами, которые уже «понавыпускали» девайсов с Full HDэкранами. Планшет оснащен двумя камерами: 0.3мегапиксельная фронтальная и 3мегапиксельная тыловая.

Первое поколение GALAXY Tab 10.1 базировалось на двухъядерной NVIDIA Tegra 2 с тактовой частотой 1 ГГц и имело разрешение экрана 1280x800. GALAXY Tab 10.1 второго поколения почемуто не сильно отличается – также построен на двухъядерной платформе с частотой 1 ГГц и имеет такое же разрешение экрана. Зато прилично разлится в стоимости: в эпоху своей популярности GALAXY Tab 10.1 стоил в районе 25 тысяч, это касается модификации без 3Gмодуля, а стоимость модели со слотом для SIMкарты доходила до тысячи долларов. У нас на тесте хоть и простенькая модификация без слота для «симки» и внутренней памяти 16 Гбайт, но все равно с ценником ниже даже 15 тысяч рублей. Для сравнения: модель с поддержкой 3G и 32 Гбайт памяти стоит в среднем 19 тысяч рублей. Система на чипе TI OMAP4430, на которой и создан планшет, построена на базе двух ядер ARM CortexA9 с тактовой частотой 1 ГГц и графическом процессоре PowerVR SGX540.

Фирменная «самсунговская» оболочка дополнена меню из выполненных в одном стиле ярлычков различных мини-приложений (например, калькулятора и календаря). Для вызова этого меню нужно нажать стрелочку в центре внизу экрана.

info

Операционная система: Android 4.1.2	Камеры: 0.3 Мпикс (фронтальная), 3 Мпикс (тыловая)
Дисплей: 10.1", PLS, 1280x800	Аккумулятор: Li-poi, 7000 мАч
Система на чипе: TI OMAP4430, 1 ГГц (процессор ARM Cortex-A9, видеопроцессор POWERVR SGX540)	Беспроводные сети: Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 3.0
RAM: 1 Гбайт	Разъемы: 3.5 мм (мини-джек), microSD слот
Встроенная память: 16 Гбайт	Дополнительно: встроенные динамики (стерео), микрофон
Поддержка карт памяти: microSD, до 32 Гбайт	Габариты: 256.6x175.3x9.7 мм
	Вес: 587 г



ВЫВОДЫ

Представители крупных брендов слегка разочаровали, планшеты от малоизвестных компаний весьма удивили. Правила древнеиндийских традиций читит и не переходит из своей касты лишь ASUS Transformer Pad Infinity TF700T, оставаясь на высоте в отношении как технических характеристик, так и цены. Fujitsu STYLISTIC M532 – очень интересное и добротное устройство от известного производителя, пытается стать доступнее. Также ведут себя и Acer ICONIA TAB A211, Acer ICONIA TAB A701 и Samsung GALAXY Tab 10.1 2, но их попытки не столь удачны – вроде хотят сэкономить, да все не на том: дизайне, качественном экране или производительности. Зато планшеты Huawei MediaPad 10, iconBIT NetTab SPACE III и Bliss Pad A9730 в основном радуют – и характеристиками, и ценой, и результатами тестов.



Dell U2913WM

КУДА НИ ВЗГЛЯНИ

Если вы решили по-новому подойти к организации своего рабочего места, места для отдыха или того и другого одновременно, мы просто обязаны подкинуть вам свежую идею – купить монитор с соотношением сторон 21:9.

Возможно, подобный монитор понравится любителям посмотреть кино в домашней обстановке или же людям, кому по работе нужно часто располагать два или три окна рядом. Подумайте сами, как вы сможете использовать увеличенную ширину экрана, а мы же перейдем непосредственно к обзору Dell U2913WM.

Привлекательно почти полное отсутствие рамки – очень уж она тонкая. Правда, при включении устройства впечатление портится: матрица отстает от граней на сантиметр, так что черная рамка вокруг изображения никуда не исчезает. Корпус у Dell U2913WM достаточно тонкий, но не рекордно, конечно. На левом боку можно найти хаб на два порта USB 3.0. Держится экран на массивной металлической ножке и подставке, которые закрыты пластиком. Уникальными возможностями маневрирования монитор не обладает, но поворачивать его вправо/влево и наклонять вверх/вниз можно, как и регулировать высоту. Кнопки сенсорные и обозначены лишь светлыми точками в правом нижнем углу монитора. От них отличается только Power, получившая недвусмысленное обозначение. Для удобства каждое касание сенсорных клавиш сопровождается звуком.

На задней стенке сконцентрировано множество портов. Среди них и «не стареющий духом» DSub, и двухканальный DVID, и HDMI, и сразу три DisplayPort. Два полноформатных (причем один из них служит выходом), а третий стандарта mini. Продолжает ряд интерфейсов еще одна пара USB 3.0. Каждый раз тянуться туда, чтобы вставить флешку или подключить смартфон, – занятие для ловких людей, поэтому хорошо, что другие два порта находятся, как мы уже говорили, на левом боку монитора. А эти можно оставить под интерфейсные кабели, вроде телефонного.

С недавних пор на рынке можно обнаружить массу дешевых мониторов с IPS. Казалось бы, чего вдруг экрану с отличной цветопередачей стоить меньше 10 тысяч рублей? Все дело в том, что в 2011 году была создана новая редакция IPS под названием AHIPS (Advanced High Performance). Она является эволюционным развитием упрощенной линейки eIPS, которым свойственны практически абсолютные углы обзора. Однако цветопередача у них несколько хуже, чем у настоящего профессионального PIPS. Цветовой охват AHIPS все же лучше, чем у TN, углы обзора лучше значительно, но при этом нет поддержки 30битного цвета (что нужно только профессиональным дизайнерам), а цена в разы ниже, чем у PIPS, и немногим больше, чем у TN.

С одной стороны, изображение у Dell U2913WM не выглядит очень уж насыщенным яркими красками, с другой – даже под углом 45 градусов цвета не искажаются, что подтвердил наш колориметр Datacolor Spyder3Elite. В экране



используется «свежая» матрица AHIPS. Ее цветовой охват чуть больше, чем того требует стандарт sRGB, однако до AdobeRGB монитору Dell U2913WM, если так можно выразиться, еще очень далеко. Отсюда возникает большой вопрос к цене устройства, ведь почти за те же деньги можно приобрести 27дюймовый Dell UltraSharp U2711 (соотношение сторон 16:9), «треугольник» которого идеально вписывается в стандарт AdobeRGB. А этого уже достаточно не только для поедания чипсов за 7 сезоном очередного сериала, но и для кропотливой работы с фотографиями и любыми изображениями. Складывается впечатление, что цена широкоформатника Dell U2913WM «обоснована» лишь слабой распространенностью мониторов с соотношением 21:9. Что ж, это не увеличивает шансы сделать такой формат популярным. **СИ**

info

Диагональ дисплея, соотношение:
29", 21:9

Максимальное разрешение:
2560x1080 точек

Тип матрицы: AH-IPS, 16,7 млн цветов

Яркость: 300 кд/м²
Контрастность: 1000:1

Время отклика: 8 мс

Интерфейсы: 1x DVI-D, 2x DisplayPort,
1x mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x D-Sub,
4x USB 3.0, 1x 3,5-мм

Вес: 5,76 кг

цена: **26000 руб.**

+

стильный дизайн

высокое разрешение дисплея

-

высокая цена

выводы

Dell U2913WM – хоть и не первая попытка производителей мониторов занять свободную нишу, но все-таки пока довольно рискованная. Видимо, поэтому Dell постаралась при создании монитора не прибегать к компромиссам. Его конструкция вызывает ощущение прочности, подставка спокойно выдерживает нагрузку и держит экран ровно, не позволяя ему отклоняться. Большой выбор портов – прямо таки на все случаи жизни. Удобно расположена парочка USB 3.0. Но все же один компромисс был нами выявлен: за подобным ценником мы ожидали увидеть IPS панель с гораздо большим цветовым охватом и лучшей цветопередачей.



Razer DeathStalker

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ИГРОВУЮ КЛАВИАТУРУ



Когда мы увидели название DeathStalker, то подумали: Razer решила изменить себе и выбрать нетипичное имя для своего продукта. Однако любовь к насекомым и прочим ядовитым «гадам» в компании непобедима, а потому новейшая игровая клавиатура в глазах компании ассоциируется со скорпионом.

Размеры DeathStalker среднестатистические, основная часть покрыта рельефным пластиком, тогда как встроенная подставка под запястья выполнена из глянцевого пластика с узором в виде шестиугольников. Корпус клавиатуры на удивление высокий и стоит под некоторым углом. Если его мало, то в наличии есть пара надежных подставок. В основе расположены пять широких резиновых вставок, надежно держащих клавиатуру на поверхности даже при среднем ее весе. Что любопытно, каждая из подставок снабжена дополнительной резиновой вставкой. В итоге на столе DeathStalker лежит уверенно и не «елозит» по поверхности. Кабель обычный, с пластиковой оплеткой, длина достаточна, чтобы дотянуться до компьютера.

Тип клавиш островковый, ход небольшой, но при этом сила нажатия довольно высокая, к чему приходится привыкать определенное время. В ряде геймерских ноутбуков как раз используется Chiclet-клавиатура. Раскладка в целом стандартная, расстояние между блоками достаточное, клавиша Enter двухэтажная, но левый Shift зачем-то урезали вполювину, при этом клавиши со значениями слэшей продублированы (впрочем, уже этой осенью выйдет обновленная версия этой клавиатуры: с длинным левым «шифтом» и без левого слэша).

Уже стандартно есть Fn-клавиша, добавляющая функциональность в виде управления звуком, воспроизведением, уровнем подсветки и не только. Есть такие полезные «мелочи», вроде записи макро на ходу. Зажимаем Fn + F9 – начало записи. Заканчиваем, нажав Esc. После – нужную клавишу, на которую хотите назначить макро. Элементарно! Кроме этого, есть игровой режим, который без софта позволяет отключать Windows-клавишу, а после установки Synapse 2.0 можно блокировать такие комбинации, как Alt + F4 и Alt + Tab. Еще Razer DeathStalker способна распознать до 10 нажатий одновременно. Опасаться за то, что какие-то нажатия пройдут незамеченными не стоит.

Традиционно есть много опций по программированию клавиш, можно назначать значения, вроде Alt, Ctrl, функции

клавиш мыши, переключение профилей, запуск приложений. Подсветка регулируемая, однако цвет единственный – зеленый. Яркость меняется очень плавно, доступен и в меру бесполезный режим пульсации. Как известно, в спящем режиме бывает, что подсветка клавиатуры или мыши продолжает работать. На этот случай есть опция ее отключения, но нам не пришлось ею пользоваться. В макро-студии предусмотрены гибкие возможности, в частности – запись комбинаций без задержки, в реальном времени, а кроме того, в наличии опция ручной установки задержки. После того, как процедура благополучно прошла, ничто не мешает заняться тонкой подстройкой макро-команды. Прошивка и само ПО обновляются в автоматическом режиме. Но можно переключиться на автономный режим, и все обновления программы и прошивок делать в ручном режиме. Программа не будет синхронизироваться с Интернетом самостоятельно и сохранять настройки в облаке. **СИ**

info

Интерфейс: USB

Частота опроса: 1000 Гц

Габариты: 460x214x16.5 мм

Количество клавиш: 101 шт.

Тип клавиатуры: мембранная

Поддержка профилей: Есть, Razer

Synapse 2.0

Длина кабеля: 1.8 м

Вес: 1.08 кг

цена: 3 280 руб.

+

Качественное исполнение
Яркая, регулируемая подсветка
Встроенная подставка под запястья

-

Туговатые клавиши, не всем понравится
Отсутствие USB-хаба

выводы

Razer DeathStalker выполнена на традиционно высоком уровне качества, возможности настройки не вызывают нареканий, дополнительная функциональность приятно радует. Но несмотря на то, что ход клавиш скромный, сила для нажатия клавиш оказалась на наш взгляд излишней, стоит попробовать прежде чем решить, подходит ли такой вариант вам.



ASUS PB278Q

FULL HD — СМАРТФОНАМ! WQHD — МОНИТОРАМ!

Если развлекаться, то по-крупному. Соответственно, нужен крупный, 27-дюймовый монитор. Проблема в том, что большинство из них имеет разрешение 1920x1080 точек. Только недавно оно считалось вершиной комфорта при работе и отдыхе за ПК. Однако буквально в одночасье подобным решением вдруг обзавелись смартфоны и планшеты, а у некоторых оно бывает еще выше. Как тут не задуматься о том, что Full HD для 27 дюймов — это просто стыдно. А что если присмотреться к подобным мониторам, но с разрешением 2560x1440 точек? Они есть, и они дорогие — вот краткое резюме. Мы же решили протестировать самый доступный в ценовом отношении монитор-великан, ASUS PB278Q.

Стоит, он, к слову, 22 тысячи рублей, поэтому в целом монитор недорогим назвать никак нельзя. Но на момент написания статьи он обойдется вам дешевле любого другого 27-дюймового WQHD-монитора. С одной стороны, самые дешевые в своем классе устройства обычно чуть ли не кричат своим качеством об этом, но ASUS PB278Q совсем не похож на бюджетную модель. Во-первых, своим внешним видом. Вид этот по-офисному строг: цвет черный, линии корпуса отнюдь не плавные, толщина также не такая уж маленькая, несмотря на использование светодиодов вместо ламп с холодным катодом. Подставка также без изысков — прямоугольник, к которому привинчивается ровная ножка. Последняя крепится к самому монитору с помощью четырех винтов, что несколько неожиданно, ведь в случае со многими другими «мониками» отвертка не требуется. Поворачиваться влево-вправо дисплей не может, зато его можно наклонить взад-вперед, поднять или опустить и, наконец, перевернуть на 90 градусов.

Как только вы увидите, как выглядит изображение на 27" мониторе с разрешением 2560x1440, вам больше никогда не захочется иметь дело с Full HD-дисплеями такой же диагонали. Что касается качества изображения самого ASUS PB278Q, то тут придираться не к чему. Во-первых, его дисплей имеет матовое покрытие, что гарантирует отсутствие бликов и отражения самого себя и всего окружающего в экране в фильмах и играх, где зачастую много темных сцен. Во-вторых, в основу ASUS PB278Q легла PLS-матрица (Plane to Line Switching), благодаря которой цвета не будут искажаться, когда смотришь на дисплей под большим углом. Да и в целом цветопередача не страдает какими-то большими огрехами, а все остальное можно поправить с помощью меню. Оно, кстати, позволяет настроить цветовую температуру, гамму и даже отдельно подкорректировать любой из трех основных цветов, из которых строится изображение. Соответственно, есть и несколько предустановленных пресетов. Время отклика составляет всего 5 мс, что для матрицы подобного уровня очень неплохо, в динамичных сценах шлейфы остаются не будут.

Видеоинтерфейсов у ASUS PB278Q четыре, так сказать, на все случаи жизни: один HDMI, один D-Sub, один DisplayPort и один 1x Dual-link DVI-D. Более того, к каждому из разъемов в комплекте идет подходящий кабель — просто праздник щедрости. Не забыли инженеры и про звук: монитор имеет два динамика по 3 Вт и два мини-джека — для подключения ASUS PB278Q к источнику сигнала и для подсоединения наушников. А вот чего нет, так это USB-хаба. Напоследок необходимо отметить, что при желании всегда можно повесить ASUS PB278Q на стену, благо порты расположены так, что торчащие из них кабель ничуть мешаться не будут. **СИ**



info

Диагональ дисплея: 27" (16:9)

Максимальное разрешение:

2560x1440 точек

Тип матрицы: PLS

Яркость: 300 кд/м²

Контрастность: -

Время отклика: 5 мс

Интерфейсы: 1x HDMI 1.4, 1x D-Sub,

1x DisplayPort 1.2, 1x Dual-link DVI-D

Вес: 8.8 кг

цена: 22 500 руб.

+

Быстрый отклик, отличная цветопередача, матовое покрытие, все кабели уже в комплекте, прекрасное соотношение цена/качество

-

Нет USB-хаба

Выводы

К сожалению, несмотря на то, что ASUS PB278Q — самый доступный монитор в своей категории, стоит он все равно немало. При этом, после знакомства с ним или с любым другим WQHD-монитором к Full HD возвращаться не захочется, так как видно, что 1920x1080 — не оптимальное разрешение для такой большой диагонали. Однако за все надо платить. Как придется заплатить за апгрейд ПК, чтобы тот справился с играми в WQHD. Но главное, конечно, то, что ASUS PB278Q одновременно является и самым доступным в своей категории, и очень качественным монитором, который может похвастаться отличной картинкой, прекрасным качеством сборки, строгим дизайном и наличием не только всех необходимых интерфейсов, но и кабелей к ним.



MSI GT70 Dragon Edition

МОБИЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ АРСЕНАЛ

Компания MSI уже достаточно давно продвигает в массы свои игровые ноутбуки. И у нее, надо признать, это очень даже хорошо получается. Любой лэптоп серии G может представить конечному пользователю ряд интересных геймерских решений вкупе с самым производительным «железом».

Вместе данная «смесь» позволяет в полной мере насладиться любимыми современными PC-играми.

Ноутбук GT70 с приставкой Dragon Edition является логичным продолжением идей MSI. Однако внешне он заметно выделяется на фоне своих геймерских «собратьев». Во многом из-за ярких, красных, вызывающих металлических вставок, используемых в конструкции корпуса. Так на задней крышке девайса, а также вставке под ладони выгравирован силуэт дракона – официальной эмблемы геймерских устройств MSI. В остальном каркас лэптопа выполнен из прочного, матового пластика.

На левом боку GT70 Dragon Edition разместились сразу три порта USB 3.0, а также четыре 3.5-мм джеки для подключения аудио и микрофона. Здесь есть гнездо для всевозможных карт памяти. На правом торце лэптопа инженеры компании разместили еще два USB-порта, но уже второго поколения и интегрировали Blu-Ray привод. Все остальные интерфейсы были размещены на «корме» устройства. Здесь можно найти сетевой кабель с гнездом RJ-45, видеовыходы HDMI и VGA, один eSATA, разъем для подключения блока питания мощностью 180 Вт и разъем для установки замка типа Kensington. Передняя панель никаких интерфейсов не имеет, однако здесь расположены основные светодиоды, сигнализирующие о состоянии работы системы.

Открываем крышку лэптопа! Первое же, на что обращаешь внимание – на chiclet-клавиатуру GT70 Dragon Edition. Спроектирована она совместно с коллегами из SteelSeries. Кто-кто, а они знают толк в том, как облегчить жизнь геймерам. К механике нажатий претензий нет, работает четко. К раскладке – тоже. Разве что первое время непривычно видеть клавишу Start ближе же к «стрелкам». Также клавиатура оснащена встроенной подсветкой, изменять яркость которой можно при помощи специальной кнопки на сенсорной панели управления. Кстати, об этой панели. GT70 Dragon Edition помимо стандартных сенсорных клавиш активации/деактивации беспроводной сети, Bluetooth и подсветки клавиатуры имеет кнопки включения системы охлаждения, как говорят, на полную катушку. Работает в таком режиме ноутбук весьма шумно. Но использовать данную функцию есть смысл только в редких случаях. И в штатном режиме кулеры ноутбука отлично справляются со своей работой. При этом делают это практически бесшумно. Вторая дополнительная клавиша – Turbo – автоматически увеличивает частоту центрального процессора.

По бокам сенсорной панели расположены динамики, разработанные совместно с компанией Dynaudio, известной в первую очередь по своей домашней акустике и автозвуковым устройствам класса Hi-End. Что же, звучат «колонки» и вправду внушительно, живо и объемно, если мы говорим о звуковой системе для ноутбука, конечно же.

Раз уж заговорили о «железе» GT70 Dragon Edition, то стоит отметить, что в лэптопе не используется компромиссных решений. Процессор – топовый. Видеокарта – топовая. В качестве накопителей используется RAID-массив из пары SSD объемом 128 Гбайт с производительностью порядка 1000 Мбайт/с, а также объемный жесткий диск «весом» 750 Гбайт.

Внешней же на торте под названием GT70 Dragon Edition является сетевая карта Killer DoubleShot. Достаточно производительное решение, способное свести к минимуму пинг. А при помощи технологии Stream Detect карта автоматически упорядочит по приоритетности чувствительные к задержкам потоки данных. **СИ**



info

Дисплей: 17.3", 1920x1080 точек

Процессор: Intel Core i7-3630QM, 2.4 ГГц

Видеокарта: GeForce GTX 675M, 4 Гбайт

Оперативная память: DDR3-1600, 16 Гб

Накопители: 2x SSD 128 Гбайт RAID0;

1x HDD 750 Гбайт; BD-RE-привод; кард-

ридер (SD/XC/HC)/MMC/MS(PRO)/xD)

Сеть: Ethernet (10/100/1000 Мбит/с),

802.11b/g/n, Bluetooth 4.0

Интерфейсы: 3xUSB 3.0, 2xUSB 2.0,

1x HDMI, 1x eSATA, 1x VGA, 1x RJ-45,

4x 3.5-мм jack

Размеры: 428x288x55 мм

Вес: 4.9 кг

ОС: Windows 8 Pro x64

Цена: от 72000 руб.

+	-
Высокая производительность	Глянцевая панель с дополнительными клавишами
Дизайн	Жесткие клавиши touch-pad'a
Геймерские улучшения	

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ:

PCMark 7: 4503 балла

3DMark Vantage: 19879 баллов

3DMark 11: 4300 баллов

Heaven 4.0, Extreme: 406 баллов

Sleeping Dogs, 1920x1080, Max Quality:

16 FPS

Tomb Raider, 1920x1080, Max Quality,

4x SSAA, 16x AF, TressFX off: 13.7 FPS

Hitman: Absolution, 1920x1080, Max

Quality, 8x MSAA, 16x AF: 14.26 FPS

FarCry 3, 1920x1080, Max Quality, 8x

MSAA: 32 FPS

Выводы

Модель GT70 Dragon Edition, которая побывала в нашей тестовой лаборатории, отлично зарекомендовала себя в играх. Достаточно сбалансированное «железо» при правильной настройке разрешения дисплея (17-дюймовый дисплей позволяет спокойно масштабировать разрешение экрана от 720p до 1080p) не возбранит без каких-либо проблем наслаждаться любой современной PC-игрой при максимальном качестве выдаваемой графики. При этом лэптоп оснащен удобной клавиатурой, качественной акустикой и производительной сетевой картой. Что еще для полного счастья надо? Разве что приобрести игровую мышь. И только.

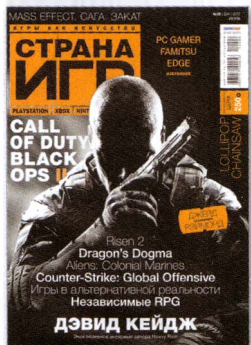
(game)land

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.



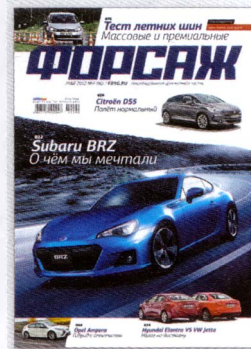
6 номеров — 564 руб.
13 номеров — 1105 руб.



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.

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. ГОТТА САТЧ 'EM ALL!



МЕЧ И МАГИЯ. ГЕРОИ VI. ГРАНИ ТЬМЫ

ТУИДХАНА

Косплеер: Валерия Седухина
Победительница конкурса
Miss GAMER 3





С 1 по 30 ИЮНЯ
 20 держателей
 «Мужской карты»
 получат 20 подарочных
 сертификатов
 номиналом 2000 рублей
 от Crocs*

*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

А Альфа·Банк

(game)land

НАЧНИТЕ ИГРАТЬ В ДРАКЕНСАНГ ОНЛАЙН ПРЯМО СЕЙЧАС И ПИШИТЕ СВОЮ ГЕРОЙСКУЮ ИСТОРИЮ!

БУДЬ ТО В ОДИНОЧКУ, В ГРУППЕ ОТВАЖНЫХ ВОИНОВ ИЛИ В РИСКОВАННЫХ PVP-БИТВАХ: ДОКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ – ПРИРОЖДЁННЫЙ БОЕЦ, КОТОРОМУ ДОРИЙСКИЙ НАРОД МОЖЕТ СМЕЛО ВВЕРИТЬ СВОЮ СУДЬБУ.



ПОЛУЧИТЬ
БОНУС
 СЕЙЧАС

WWW.DRAKENSANG-BITVA.RU

ДРАКЕНСАНГ 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

My Journey From Cyberpunk 2020 to StarCraft: A Tale of Conflict, Creativity, and Overcoming Adversity: [www.gameland.com](#)