GRAND THEFT AUTO В ПОП-КУЛЬТУРЕ

№09-10 | 349 | 2013
СЕНТЯБРЬ-ОКТЯБРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

PC GAMER
EDGE
ИЗБРАННОЕ

IGN
ru.ign.com
ПАРТНЕР

SPLINTER CELL: BLACKLIST

MURDERED: SOUL SUSPECT

GRAND THEFT AUTO V

BAYONETTA 2

JRPG НА 3DS

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
290 ₽

18+
ИГРЫ – РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 13010

NEED FOR SPEED: RIVALS

Слово редактора

Сентябрь-октябрь 2013 #9-10 [349]

Очень хочется объяснить, что именно мы в «СИ» все эти годы старались до вас донести. Рассказывали и показывали на собственном примере, как стоит относиться к играм. Если, конечно, вы называете себя геймером и считаете, что электронные развлечения - это ваше хобби.

Правильно - это когда вы с трудом, но обязательно находите время на игры в плотном графике своей жизни.

Неправильно - это когда вы используете игры, чтобы убивать время.

Правильно - это когда вы искренне считаете игры чем-то важным. Цените их.

Неправильно - когда игры для вас являются лишь расходным материалом, как еда или сигареты.

Правильно - когда вы не стесняетесь признаваться другим, что любите игры.

Неправильно - когда на словах отрицаете свое увлечение и отзываетесь об играх пренебрежительно.

Все остальное (жанры, платформы, стаж) абсолютно неважно. Необязательно даже называть игры искусством, хотя это и лучший способ сформулировать, в чем их ценность. Необязательно покупать (главное - не считать, что они «ничего не стоят», или что они «как хлеб», или что «все равно бы не заплатил, поэтому имеют право брать просто так»). Необязательно играть с утра до вечера. Необязательно хорошо разбираться в теме (это придет само собой). Неважно, за что именно вы цените игры, почему они для вас важны. Цифра или ритейл, сингл или онлайн - любой вид, формат электронных развлечений можно потреблять как искусство, а можно набивать им брюхо и отрыгивать съеденное в Интернете.

Вот перечитайте три противопоставления выше и подумайте.

Да, и, конечно, еще мы всегда учили вас думать собственной головой. Не слепо следовать нашим оценкам и соглашаться с мнением авторов, а принимать его к сведению, пропускать через себя и узнавать больше о любимом увлечении. Это очень, очень важно, потому что каждую игру можно отругать, можно похвалить. Чем шире спектр мнений - тем более точная картина выстраивается в вашей голове. Что это дает? Шанс узнать о новых интересных играх. Шанс увидеть в знакомых то, что прежде не замечали.

Зачем нужен журнал «Страна Игр»?

Чтобы вы могли получать от любимого хобби еще больше удовольствия.

Пусть же его всегда у вас будет в достатке.

Константин Говорун,
главный редактор

Главный редактор
Константин Говорун
info@darkwren.ru
Ответственный редактор
Сергей Цилюрик
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редактор Святослав Торик
Младший редактор Виталий Гуз
Арт-директор Герман Титов
Программист Хо Сун Пак
Корреспондент в США Хайди Кемпс
Корреспондент в ЕС Хасан Али Альмаси
Корреспондент в Японии Евгений Закиров
Корреспондент в Беларуси Андрей Окушко
Корреспондент в Санкт-Петербурге Яна Сугак
Корреспондент на альфе Центавра Наталья Одинцова
Перевод Альфина Беринг
Идеологический надзор Синдзо Абэ
Корректор Катя Кобылина
Главный редактор GAMELAND ONLINE Игорь Ерышев
Продюсер видео Семен Кобылин
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34

(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

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

Прямая редакционнная подписка:
shop.glc.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Специальные медиа»
603022, г. Нижний Новгород, ул. Оранжерейная 1-я, д. 28 А
Зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)
Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации:
ПИ № ФС77-50451 от 04 июля 2012 г.

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

Тираж 76080 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).

НА ОБЛОЖКЕ
Need for Speed: Rivals

CONTENT

Содержание

ТЕМА НОМЕРА

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 29.08 или 05.09

60 **Need for Speed: Rivals**

ЭТАП В NEED FOR SPEED: RIVALS – КАК ВЕЧЕР ПЯТНИЦЫ В МОСКВЕ
Константин Говорун

INDUSTRY

12 **Мнения**

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ
Сергей Цилюрик

16 **Инфографика**

О ПРОДАЖАХ ИГР СЕРИАЛА GRAND THEFT AUTO
Сергей Колокольников

18 **Игровая карта мира**

BETHESDA GAME STUDIOS (США)
Сергей Цилюрик

20 **Интервью**

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР AMEDIA TV МАРАТ КУЗАЕВ

SPECIAL

28 **Апокриф: ачивменты**

ПОЧЕМУ ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ И АЧИВМЕНТЫ – ЭТО ХОРОШО И ПОЛЕЗНО И КАКИЕ ИЗ НИХ ЛУЧШЕ ПРОЧИХ
Сергей Цилюрик

36 **Апология Dragon Age 2**

ОТВЕТЫ НА САМЫЕ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПРЕТЕНЗИИ К НЕОДНОЗНАЧНО ПРИНЯТОЙ RPG ОТ BIOWARE
Альфина Беринг

46 **Grand Theft Auto vs Pop Culture**

ОБ ОТСЫЛКАХ К РЕАЛЬНОМУ МИРУ В СЕРИАЛЕ БРАТЬЕВ ХАУЗЕРОВ И НЕ ТОЛЬКО
Кирилл Перевозчиков

54 **Создание Where's My Water?**

КАК СОЗДАНИЕ АЛЛИГАТОРА ПО ИМЕНИ СВАМПИ ПОДАРИЛО DISNEY ДОЛЮ МОБИЛЬНОГО РЫНКА
Редакция Edge

58 **Круглый стол**

ТЕМА ОБСУЖДЕНИЯ: РЕЛИЗ GRAND THEFT AUTO V
Александр Щербаков

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

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

62 «Тук-тук-тук»: кто там?

ВОЗВРАЩЕНИЕ АВТОРОВ «МОРА. УТОПИИ»
Альфина Беринг

ПРЕВЬЮ

68 Bayonetta 2

ДЕТИЩЕ ХИДЕКИ КАМИИ В НАДЕЖНЫХ РУКАХ
Наталья Одинцова

74 Murdered: Soul Suspect

ВЫСОКОБЮДЖЕТНАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ АДВЕНЧУРА
Наталья Одинцова

77 The Evil Within

НАСТОЯЩИЙ ХОРРОР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ОТ СИНДЗИ МИКАМИ
Андрей Окушко

78 Assassin's Creed IV: Black Flag

САМЫЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ МОРСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ СО ВРЕМЕН THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
Марти Слива

80 Might & Magic X

НЕТОРОПЛИВАЯ RPG ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ РЕТРО
Андрей Окушко

SPECIAL

82 Nintendo eShop

О НОВИНКАХ ЦИФРОВОГО МАГАЗИНА NINTENDO

РЕЦЕНЗИИ

86 Saints Row IV

ARE YOU A BAD ENOUGH DUDE TO BECOME THE PRESIDENT?
Сергей Цилюрик

90 The Bureau: XCOM Declassified

ШУТЕР ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ТЕОРИИ ЗАГОВОРА, КЕНА ЛЕВИНА И ШУТОК ПРО КОММУНИСТОВ
Святослав Торик

92 Rayman Legends

НЕКОГДА ГЛАВНЫЙ ЭКСКЛЮЗИВ WII U, ПОСТРАДАВШИЙ ПРИ ПОРТИРОВАНИИ
Сергей Цилюрик

94 Europa Universalis IV

ОБРАЗЦОВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
Андрей Окушко

98 Divinity: Dragon Commander

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ – НИЧТО, ТАКТИКА – ВСЕ
Святослав Торик

102 The Wonderful 101

ТОЛЬКО ОРИГИНАЛЬНОСТЬ, ТОЛЬКО ХАРДКОР
Наталья Одинцова

106 JRPG на 3DS

ДАЙДЖЕСТ ИНТЕРЕСНЫХ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ЖАНРА ИГР
Семен Кобылин

112 Splinter Cell: Blacklist

САМАЯ УСПЕШНАЯ ПОПЫТКА ПОДКРУТИТЬ ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ SPLINTER CELL В ЛУЧШУЮ СТОРОНУ
Святослав Торик

GAME +

115 Cosplaymania

GOTTA CATCH 'EM ALL!
Команда «СИ»

118 10 причин

MASTER OF ORION II: BATTLE AT ANTARES
Андрей Окушко

124 World of Tanks

КАК ИЗМЕНИЛАСЬ ПОПУЛЯРНАЯ ММО С ВЕСНЫ
Андрей Окушко

126 World of Warplanes

О ПРОКАЧКЕ САМОЛЕТА, ЭКИПАЖА И САМОГО ИГРОКА
Андрей Окушко

128 Wargaming доставляет

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ВЕЧЕРИНКИ В ЧЕСТЬ 15-ЛЕТИЯ КОМПАНИИ
Константин Говорун

Слово команды

Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 10 лет

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

Опять сдаю номер один: теперь коллеги сбежали на TGS. В свободное время играю в преображенную Final Fantasy XIV, которая очень похожа на WoW и после ужасной FFXI кажется раем. Пользуясь случаем, напомню, что мой злобный блог про всевозможные финалки находится по адресу http://finalfantasywhatever.com

Святослав Торик

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Ретро

Покупать 3DS за бешеные тыщи до введения программы Ambassador имело смысл хотя бы ради программы Ambassador. За эти два с половиной года я прошел столько же игр для NES и GBA из этой программы, сколько прошел купленных на картриджах или в eShop. А какой набор мне понравился больше - ну, вы уже сами догадались.

Наталья Одинцова

Стаж в журнале: 12 лет

Любимые игры: Vagrant Story, Devil May Cry

Одно из самых ярких впечатлений от работы в игровой прессе - встречи с любимыми геймдизайнерами. Совершенно фантастическое ощущение - поговорить с Тецуей Номурой о Kingdom Hearts, на интервью узнать у Хидеки Камии, как он оказался в числе актеров озвучки «Феникса Райта», сфотографировать Синдзи Миками с номером «СИ», в котором есть твоя статья о Vanquish, проболтать полтора часа с Хидеаки Ицуно о Devil May Cry. Создатели игр то и дело становятся завсегдатаями твиттера, много общаются в сети, но все равно личные встречи с ними - бесценны.

Евгений Закиров

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

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

Андрей Окушко

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

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

Альфина Беринг

Стаж в журнале: 6 месяцев

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

Пока вы все носитесь с GTA V, я с нетерпением жду стэндэлоун-версии The Stanley Parable — просто потому, что в трейлере о создании этой игры рассказывается, что все видеоигры разрабатывают в Вайоминге. Маркетинг — хитрое искусство, но я не припомню другого случая, который меня столь заинтриговал бы. Не сомневаюсь, что в самой игре будет не меньше интересных откровений.

Константин Говорун

Need for Speed: Rivals

ЗА ТРИ ЧАСА, ЧТО ПОЕЗД ЕДЕТ ИЗ СТОКГОЛЬМА В ГЕТЕБОРГ, Я ПРИДУМАЛ ТРИ ХОРОШИХ ВОПРОСА ПО NEED FOR SPEED. БОЛЬШЕ И НЕ ПОТРЕБОВАЛОСЬ.

Суть любой Need for Speed проста: большой бюджет, крутые тачки, чистое удовольствие от гонок. Отличия Rivals легко сводится к двум-трем громким маркетинговым слоганам. Гонщики срывают аплодисменты публики, нарушая правила. Копы неумолимо преследуют их с наручниками наготове. Хаос и порядок за рулем блестящих спортивных автомобилей ценой с квартиру в Москве – это и есть соперничество из подзаголовка, стержень игры. Еще Rivals «стирает границы между мульти- и синглплеером» – главный, к слову, тренд этой осени. В любой момент в вашу уютную кампанию против AI может вклиниться друг-соперник, обставить на трассе, лишить важных очков и, безумно хохоча, исчезнуть в глубинах сетевого сервиса. «Можно ли вообще играть в офлайне?» – на всякий случай уточнил я у исполнительного продюсера Джейми Кина. Тот кивнул и в ответ процитировал мне «популярную в студии мантру», а по сути – еще один слоган: «Сингл прекрасен, но с друзьями – лучше». Похоже, что индустрия всерьез озабочена социализацией геймеров. Может быть, мультиплеер

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

популяризовали программисты, которым лениво делать нормальный AI? Продюсер объясняет, что искусственный интеллект, да еще баланс уровня сложности – главная забота программистов в месяцы перед релизом. Важно настроить все так, чтобы геймер получал удовлетворение от победы на соперником, но цена победы не была слишком уж высока. Фан превыше всего. Что ж, я посидел за демкой час, с удовольствием все в порядке. Но вопросы остались.

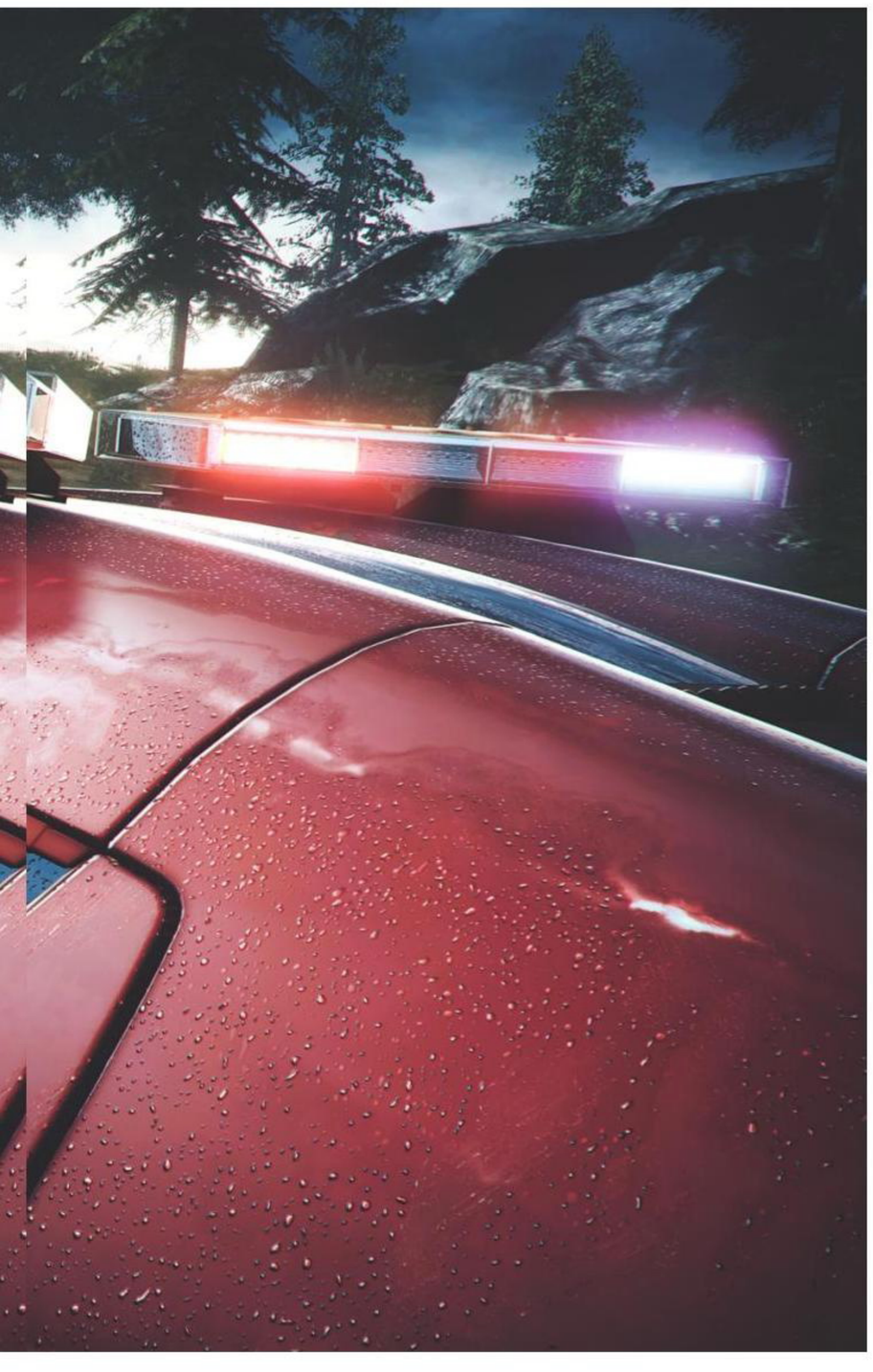
На интервью с E3 я услышал, что именно консоли нового поколения сделали упомянутое выше стирание границ возможным, и только потом вспомнил, что игра выходит почти везде. Поэтому я клещами вытягиваю из собеседников простой факт: что на текущих приставках, что на новом поколении игра будет одна и та же. Со стиранием границ. Разница? Графика, спецэффекты. Может быть, дополнительные разрушаемые объекты на трассах. Достичь хорошего результата на PlayStation 3 и Xbox 360 помог движок Frostbite от авторов Battlefield – дескать, отлично масштабирует уровень детализации под имеющиеся у платформы ресурсы. А вот менять что-то всерьез в геймплее под новые платформы – не вариант, поскольку слишком уж усложнит разработку. Я спросил: «А почему вы показываете нам игру именно на ПК и с джойпадами от PlayStation 4? Это ваша базовая платформа?». Руководитель студии Маркус Нилсон объяснил: «Так нам проще гарантировать стабильность работы, потому что сетевая инфраструктура для PlayStation 4 и Xbox One пока не доведена до ума. К релизу все, конечно, будет готово. И мы работаем над всеми версиями параллельно». Стало ясно, почему на выставках

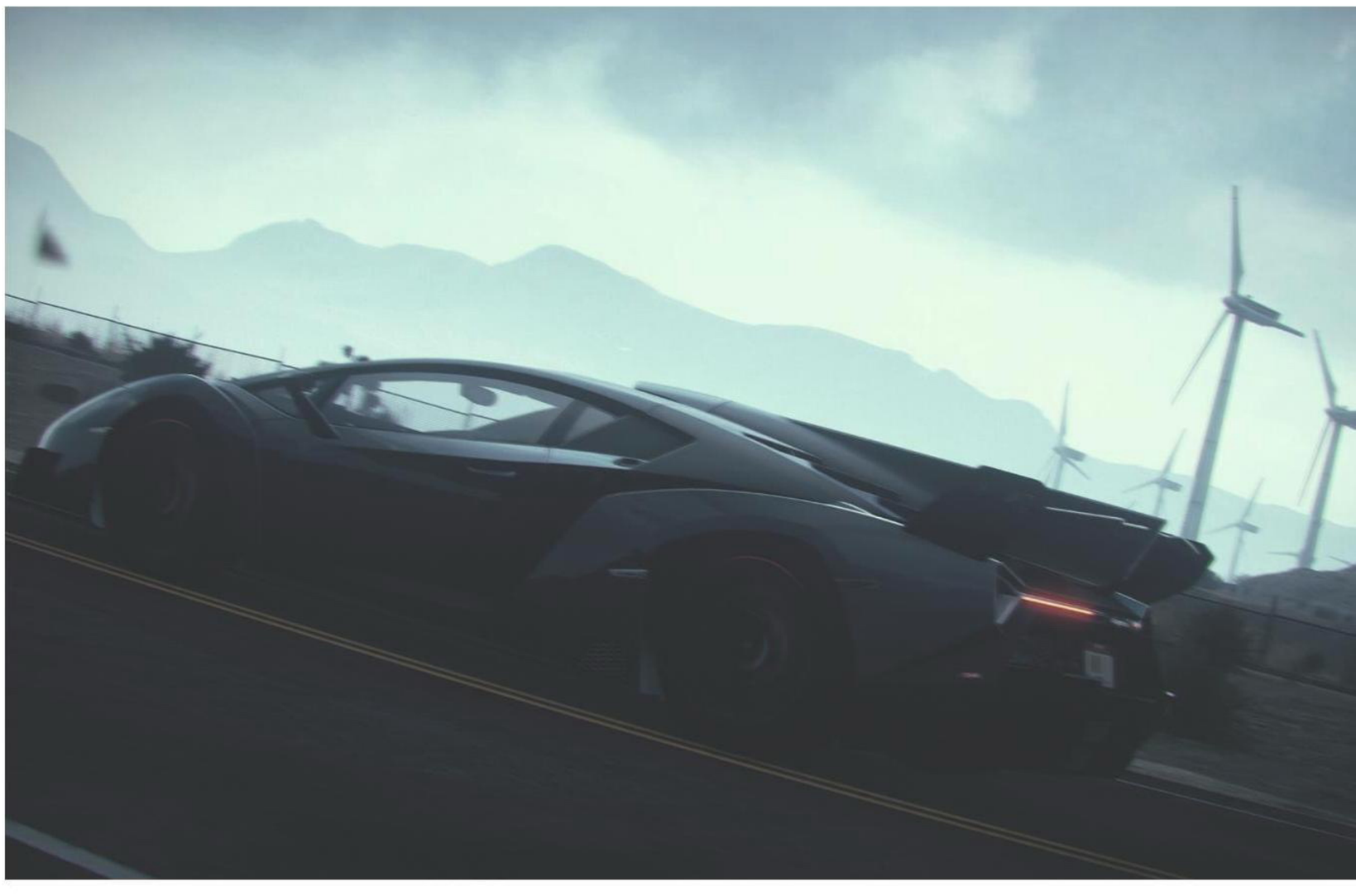
этого года почти все мультиплатформенные игры запускались на ПК.

Гвоздь презентации в Гетеборге – часовая лекция креативного директора Крейга Салливана о том, как работает режим карьеры Need for Speed: Rivals. Человек, придумавший в прошлом формулу Burnout, рисовал на доске таблички и стрелочки, – так уверенно и строго, словно защищал проект перед руководством EA (наверное, что-то такое и было два с половиной года назад). Вот у вас есть открытый мир – можно кататься, набивать очки, развлекаться, как вам угодно. Однако чтобы завершить этап и продвинуться по истории, нужно выполнять задания. Они сгруппированы в три списка на выбор – какой вам больше нравится, за тот и беритесь. Выполнили? Вот вам новый этап, новые три списка. Задания (их обычно штук пять) в списке не привязывают к определенному маршруту или

ПОЧЕМУ СТУДИЮ НАЗВАЛИ GHOST?

Маркус Нильсон рассказывает: «Мы организовали студию Ghost два с половиной года назад. Рабочее название – EA Gothenburg. Мы долго обсуждали финальный вариант, но ничего интересного в голову не приходило. Тогда я взял и сообщил сотрудникам, что автор лучшего названия получит премию – iPad 3. За сутки пришло 250 крутых вариантов. От многих пришлось отказаться, потому что были заняты, а вот Ghost – нет. В нашем названии мы видим два подтекста. Во-первых, мы начали делать игру задолго до того, как общественность узнала о нашем существовании, – как бы прятались от посторонних глаз. И еще призраков опасаются, вот и я хочу, чтобы конкуренты нас боялись!»





порядку действий. Там есть пункты, вроде «Убегите от копа», «Выиграйте гонку один-на-один», и не так важно, что за коп и гонка с кем. Этап в Need for Speed: Rivals – как вечер пятницы в Москве. Можно пойти в паб, выпить пару литров пива и чинно разъехаться по домам, а можно перемещаться из клуба в клуб (проставляя галочки в чеклисте), пока охранник не попросит на выход, – выбор ваш. В процессе могут нарисоваться ваши друзья или случайные люди, подобранные матчмейкингом, – аналогия просто прекрасная. Вернемся, впрочем, в Гетеборг. Добавить стоит, что у копов и гонщиков карьеры разные, отсюда – два раза по три списка заданий на этап и огромный простор для replayability. При этом система AllDrive может, например, вклинить в задание «удрать от копа» на втором этапе живого человека с заданием «арестовать гонщика» на его седьмом этапе, и это нормально. Не до конца ясно, что будет, если вклинивается заведомо более сильный соперник с прокачанной тачкой (разработчики туманно говорят, что «постараются сделать все хорошо»), но, в конце концов, его можно проигнорировать и уехать в другой конец карты.

Вообще, удивительно, насколько много в игре не было готово буквально за три месяца до релиза. Мне было совершенно нормально, что в определенный момент пиарщик схватился за голову и попросил меня развернуться, чтобы случайно не приехать в недорисованный район огромной карты. Так всегда бывает на презентациях. Но вот, например, я увидел в меню пункт «Purchase Timesavers» и заподозрил, что за ним прячутся микротранзакции. Продюсер подтвердил, что да, такой функционал в игре будет, но что продавать – еще не решено, ясно только, что «кнопка победы» – ни в коем случае не вариант. А вот «расширить игровой опыт за деньги» – это вариант. Неясно, пока, и сколько людей сможет одновременно находиться в одном мире Rivals. Продюсер объясняет: «Мы пока еще не определились, экспериментируем. Например, запускаем 64 игроков и смотрим на производительность игры, на нагрузку на канал связи, на то, насколько все это интересно. У нас нет задачи добиться какого-то рекордного количества участников. Мы хотим найти оптимальный вариант, чтобы было максимально интересно

и стабильно работало». Стоит добавить и то, что версии игры для PlayStation 4 и Xbox One выйдут примерно на месяц позже, чем все остальные, и это еще только предварительная информация. Видимо, таковы вот издержки работы над сериалом, который обязан обновляться раз в год.

Гетеборг – город совсем не стритрейсерский; скорее уж в нем можно делать игру о боевых кораблях прошлого (или даже позапрошлого) века, благо в порту есть отличный музей военно-морской славы. Студия Ghost находится в историческом центре, рядом с веселыми пивнушками и туристическими ресторанами. Что-то вроде офиса «Геймленда» в Дмитровском переулке десять лет назад. В этом контексте еще лучше понятен ответ на вопрос о том, видели ли авторы Need for Speed: Rivals автомобили из своей игры в оригинале. Продюсер развел руками: «К сожалению, не я. Больше всего такого опыта у звуковиков. Иногда они отправляют письмо по общей рассылке – дескать, записывают рев мотора очередной крутой тачки. И мы такие им отвечаем – а у нас в Гетеборге идет дождь, а вы на суперкарах катаетесь, – зависть! Когда наш аудио-режиссер Ванесса Тейт возвращается с трека, то расска-

который существует в воображении геймеров. И референс для разработчиков – не кино о гонках, не сами гонки, а предыдущие части Need for Speed. Чем больше игр в сериале выходит – тем крепче и отчетливее вырисовывается этот выдуманный мир, тем больше обособляется от реальности и тем важнее оставаться в его рамках. В этом смысле интересен ответ на вопрос: «Почему у вас почти все тачки эксклюзивны либо для копов, либо для гонщиков?» Продюсер ответил на него так: «Обычно мы смотрим на характеристики автомобиля, дизайн и для себя решаем, для кого она больше подходит по духу – гонщиков или служителей порядка. Это, конечно, очень субьективно, мы понимаем. Иногда производители машин настаивают на той или иной роли их автомобиля. Но обычно решение принимает Крейг Салливан, руководствуясь какими-то своими личными эмоциями". То есть, если система списков заданий, набора очков, будущие микротранзакции – это чистая математика геймдизайна, то вот основа Need for Speed, секрет вот этого фана – понимание чувств, которые испытывают игроки при виде вот всех этих тачек. Которых, повторюсь, в реальности не видели и даже не пробовали увидеть. Наверное, так же советские стиляги представляли себе американскую моду.

Напоследок, наверное, пару слов о демоверсии. Мне лично показалось, что за гонщика играть веселее, чем за копа – банально больше вещей, которыми можно заняться. В роли полицейского я уехал, например, в зону, где не было нарушителей порядка, и потом пару минут возвращался в более людное место. С другой стороны, коп портит людям жизнь – в этой роли определенно интереснее играть с живыми соперниками. Очень классно работает система High Stakes – когда мультипликатор наград постоянно растет, но растет и риск того, что гонщика запалят, и он останется вообще ни с чем. Игра очень зрелищная, управлять ей с джойстика PlayStation 4 безумно удобно, и трассы построены так, что постоянно происходит что-то классное – от банального «полицейского разворота» до удара в стеклянную стену небоскреба, полета над обрывом и приземления на шоссе с плотным движением. И все – не по воле QTE, а естественно. Что ж, такой выдуманный мир нам нужен. **СИ**

зывает нам разные крутые истории о том, как ее вжимает в кресло, как тяжело дышать от того, что машина несется настолько быстро. И вот все звуки машины, вроде переключения скоростей, скрежета шин, вот это все создает очень важный эффект присутствия». Честно говоря, я рассчитывал на рассказ о том, как они всей командой выезжают на трассу. Как выяснилось дальше, оказалось, что и фильмы вроде «Форсажа» не являются источником вдохновения для авторов. Продюсер объяснил: «Для нас главное – это геймплей, и в этом смысле мы опираемся на опыт предыдущих игр сериала Need for Speed, таких как Most Wanted и Hot Pursuit. Ну и я вот еще работал над Far Cry – тоже помогает. И на Battlefield 4 мы тоже смотрим, черпаем оттуда идеи для мультиплеера». Я слушал этот рассказ, вспоминал игру и еще байки о том, как Кадзунори Ямаути лично на Nissan 350Z нарезает круги по утрам, а потом едет в Polyphony Digital делать то, что делает. И еще то, что в его игре я чувствую себя полным идиотом, а в Need for Speed у меня все здорово получается.

Смысл Need for Speed – в том, что игра моделирует не реальные крутые тачки, а их образ,

САТОРУ ИВАТА, президент Nintendo:
Если бы я отвечал за эту компанию только в течение следующих двух лет, а не заботился о благополучии Nintendo в принципе, то, возможно, мы бы и выпустили наши главные игры на платформах конкурентов. И, думаю, мы смогли бы добиться какой-то краткосрочной прибыли. Но я отвечаю за долгосрочное будущее Nintendo, так что подобную идею не собираюсь даже рассматривать.

Я верю в то, что Nintendo – это поистине уникальная компания, так как предлагает людям симбиоз «железа» и видеоигр, а не что-то одно. Делая ставку на подобную интеграцию, мы действительно сохраняем свою уникальность. И нам неплохо помогает в этом тот факт, что мы все, создатели видеоигр и разработчики железа, находимся в одном здании. Мы помогаем друг другу.

Такие условия дают нам возможность создавать то, чего никогда не получится у других компаний.

ФИЛ ФИШ, автор Fez:
Fez II отменяется. С меня хватит. Я забираю деньги и ухожу. Больше я не могу этого выносить. Это не результат чего-то конкретного, а конец долгой кровопролитной кампании. Вы выиграли.

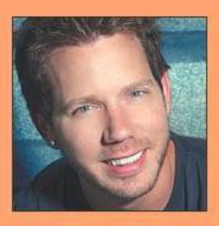
FEZ II ОТМЕНЯЕТСЯ

МАРКУС БИР, ведущий шоу Annoyed Gamer:
У меня есть небольшое сообщение для [Джонатана Блоу и Фила Фиша]. Вы – успешные инди-геймдизайнеры. Ура, молодцы, вы, сраные хипстеры. Так вот, давайте кое-что проясним: если вы успешны, и вы хотите, чтобы люди продвигали ваши игры, то вы идете к прессе, чтобы появиться в цитатниках, чтобы люди купили вашу следующую игру. Так вот, когда пресса приходит к вам и говорит – о, вот тут есть что-то, относящееся к инди-сцене, давайте спросим Блоу и Фиша, они успешные, они пионеры – не хрен, блин, зазнаваться, ага? Блин, да вы должны быть благодарны, что люди считают то, что вы говорите, чем-то полезным! Лично я считаю, что вы оба кретины; может, вы и делаете хорошие игры – ну, то есть, Braid – хорошая игра, а Fez мне не нравится – но лично мне надоело смотреть на вас, двух дрочеров, как вы ноете обо всем подряд.

ВЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ БЛАГОДАРНЫ, ЧТО ЛЮДИ СЧИТАЮТ ТО, ЧТО ВЫ ГОВОРИТЕ, ЧЕМ-ТО ПОЛЕЗНЫМ!

ЕСКЕ СИОКАВА, креативный директор Murdered: Soul Suspect:
Я хочу пойти на риск и доказать, что все еще существует место для смелых дизайнерских решений в AAA-играх. Я уверен, что инновационными могут быть не только проекты инди-разработчиков и релизы для мобильных платформ, но также и AAA-игры.

ЭД ФРАЙС, сооснователь проекта Xbox:
Кто знает, будут ли вообще в будущем большие издатели? Может, и нет. Может, там будет куча мелких разработчиков, делающих классные игры. Большие издатели сформировались из-за того, что игры были слишком дорогие, из-за проблем с дистрибуцией. Walmart хотел связываться не с сотней компаний, а лишь с четырьмя-пятью. Большинство этих проблем решились цифровой дистрибуцией. Может, за ней будущее?



КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ, бывший креативный директор Epic Games:
Никогда не недооценивай упорства анонима-неудачника, прячущегося за монитором, и его или ее способность плеваться ядом в тех, кто сознательно дает им эту возможность. Никогда не забывай, что Интернет может быть фантастической вещью, но иногда и фантастически тупой.
Ты ни черта не должен никому из игровых журналистов.
А должен ты создавать отличные игры для своих поклонников, что ты, надеюсь, и продолжишь делать в ближайшем будущем. Индустрии нужны люди вроде тебя, которые говорят, руководствуясь сперва чувствами, а не разумом, потому как я сам устал слышать «правильные», одобренные PR-отделом отзывы. Я устал от игр, разработкой которых будто занимались участники фокус-групп или бестолковые начальники, думающие: «Эй, эта Call of Duty успешна, нам тоже нужна такая!»
Возвращайся, Фил. Мы по тебе уже скучаем. Возможно, и я последую твоему примеру, вернувшись с адамантиевой кожей.

Я САМ УСТАЛ СЛЫШАТЬ «ПРАВИЛЬНЫЕ», ОДОБРЕННЫЕ PR-ОТДЕЛОМ ОТЗЫВЫ

ДЖЕСС ШЕЛЛ, геймдизайнер:
Покупатели хотят, чтобы вы оставались прежними, даже если это вас в могилу сведет.

Microsoft буквально сказала: «Мы будем как Steam. Вам же нравится Steam, да?». А мы ответили: «Нет, мы это ненавидим. И вас мы тоже ненавидим. Вы идиоты, что решили такими быть».

И Microsoft приходится от этого отказываться. Так всегда происходит, в этом дилемма всех новаторов.

И есть ошибка, которую они все допускают – они прислушиваются к покупателям.

ОШИБКА, КОТОРУЮ ОНИ ВСЕ ДОПУСКАЮТ – ОНИ ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К ПОКУПАТЕЛЯМ

ПИТЕР МОЛИНЬЕ, основатель 23 Cans:
Я знаю Microsoft, знаю, что они принимают решения, которые считают дальновидными и перспективными. Но в сегодняшнем мире нужно понимать, особенно если речь идет о больших корпорациях, что стоит сделать один неверный шаг, и общественность набросится на вас и несправедливо осудит.

Мы знаем, что онлайн – это часть нашей нынешней жизни, что очень скоро мы будем жить в мире, в котором нам придется быть в онлайне все время. Мобильные устройства делаются все менее и менее функциональными без подключения к Интернету, почему же ситуация должна быть иной в случае с консолями?

МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА ДЕЛАЮТСЯ ВСЕ МЕНЕЕ И МЕНЕЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫМИ БЕЗ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К ИНТЕРНЕТУ, ПОЧЕМУ ЖЕ СИТУАЦИЯ ДОЛЖНА БЫТЬ ИНОЙ В СЛУЧАЕ С КОНСОЛЯМИ?

ДЖОН КАРМАК, новый технический директор Oculus VR:
Я с теплотой вспоминаю те времена, когда мы разрабатывали [технологии], благодаря которым позднее появилось много замечательных вещей – чувство напряженности в играх с видом от первого лица, возможность играть по локальной сети и Интернету, моды и многое другое. Похоже я себя ощущал, когда мы с помощью скотча прикрепляли ремешок к раннему прототипу Rift, созданному Палмером [Лаки, основателем Oculus VR], приклеивали к нему сенсоры, и писали код, чтобы все заработало. Я уверен, что через несколько лет VR окажет влияние [на индустрию], но на сегодняшний день работающие над ней люди – это первопроходцы.

ДЖОН КАРМАК, технический директор id Software:
Я думаю, эта охота на ведьм [речь о реакции публики на Xbox One] была несколько неоправданна. Лично мне очень нравится держать все мои цифровые покупки в одном курируемом месте. Все мои покупки на iTunes, на Amazon, на Steam. Это хорошо.

Думаю, не так много лет пройдет до тех пор, пока не появятся SKU без оптических приводов, и все будут получать контент через Сеть. Десять лет назад мысль о том, что у каждого будет мобильный, определяющий месторасположение по GPS в каждый момент времени, свела бы любителей шапочек из фольги с ума.

До следующего поколения консолей мы можем увидеть, например, что большую часть рынка захватывает облачный гейминг, или что с возможностью транслировать на любой экран поблизости с мобильников они станут основной платформой. Но следующий традиционный Xbox? Да, думаю, это будет еще не скоро, и есть весомый аргумент в пользу того, что другого консольного поколения вроде нынешнего больше не будет.

ЕСТЬ ВЕСОМЫЙ АРГУМЕНТ В ПОЛЬЗУ ТОГО, ЧТО ДРУГОГО КОНСОЛЬНОГО ПОКОЛЕНИЯ ВРОДЕ НЫНЕШНЕГО БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ

КЕЙДЗИ ИНАФУНЕ, создатель Mega Man:
Я не сотрудник Microsoft, и я не работаю на принадлежащую им компанию, так что я всего лишь делаю предположение, но если вы посмотрите на долю японского рынка, если говорить о консолях, то она уменьшается до такой степени, что не составляет и 10 процентов. Так что если Япония и второстепенна по отношению в Европе и США, что не радует меня как творца из Японии, все же логично делать упор на рынки, у которых есть большая аудитория и большее количество продаж. Просто потому что это Microsoft… Я бы не стал списывать компанию со счетов, даже если в прошлом ее успехи были невелики. Это же не значит, что она автоматически потерпит неудачу в следующий раз.

Я БЫ НЕ СТАЛ СПИСЫВАТЬ КОМПАНИЮ СО СЧЕТОВ, ДАЖЕ ЕСЛИ В ПРОШЛОМ ЕЕ УСПЕХИ БЫЛИ НЕВЕЛИКИ

МАЙКЛ ПАТТИСОН, бывший глава отдела маркетинга в Capcom:
Много говорится о пресыщении темой зомби, постапокалиптическими survival horror. Но они живы и здравствуют. The Last of Us хорошо продемонстрировала, чего хотят покупатели. То же касается и Tomb Raider, мы поговорили с нашими разработчиками, они ознакомились с ней, и им понравилось. Я думаю, это доказывает, что рынок таких игр все еще достаточно силен.

НИЛ ДРУКМАНН, креативный директор Naughty Dog:
Можно взглянуть в прошлое, посмотреть, что считалось планкой качества для игровых сюжетов. И чаще всего она была очень низкой. Отчасти из-за технологии, потому что было невозможно передать подтекст выражениями лиц и диалогам приходилось взваливать на себя всю ношу. Из-за этого повествование было очень поверхностным; сейчас же его можно наполнить нюансами.
Надеюсь, критика игр и игровых сценариев также становится более вдумчивой. Раньше, думаю, было сложно поднимать такие темы, как отображение в играх женщин или расовых меньшинств. Сейчас же я очень рад видеть подобные обсуждения игр.
Я думаю, что ААА-игры подошли вплотную к появлению в них сильных женских протагонистов. Думаю, таких будет много, и они будут коммерчески успешными. Очень часто создатели ААА-игр вынуждены осторожничать, потому что для запуска игры нужна огромная работа всех частей огромной корпорации, и никто не хочет чрезмерно рисковать. Но когда наберется достаточно доказательств того, что это на самом деле не риск, что такие игры могут быть коммерчески успешными, тогда разработчики смогут свободно творить в новых направлениях.

ДЭН ХАУЗЕР, сценарист Grand Theft Auto V:
Все заигрывания с Голливудом всегда заставляли нас снова бежать назад и заниматься видеоиграми. Свобода творчества для нас всегда имела громадное значение, а в ту же секунду, когда вы приблизитесь к киностудиям, большую часть этой свободу у вас отнимут. Это неприятно, и мы так не работаем. Мы всегда в первую очередь думаем о чем-то новом и инновационном, а идти работать с людьми, которые сами этого не ценят – неимоверно ужасная затея.
Безусловно, фильм по GTA обеспечил бы нас славой и почетом, но не нужно делать чего-либо в жизни только ради славы. Намного легче представить Grand Theft Auto в виде телесериала, так как такой формат франчайзу все же ближе, но, тем не менее, я все равно убежден, что в процессе адаптации GTA лишится слишком многого. Ведь речь идет об игре с громадным открытым миром, где можно провести сотни часов. У игроков есть полный контроль над тем, что они там делают и на что именно смотрят. Это целый мир, где вы можете делать абсолютно все: ограбить банк и поехать заниматься йогой или смотреть телевизор. И вот как все это ужать в два часа фильма или в двенадцать часов сериала?

ДЖЕК ТРЕТТОН, глава Sony Computer Entertainment America:
Этим консолям уже семь лет. Проводя аналогию с телевидением, можно сказать: «бог ты мой, повторы сериалов, выпущенных семь лет назад, радуют уже не так сильно, как раньше». Этот застой немного надоел, но новое «железо» и новая консольная война встряхнут и оживят индустрию. Это будет самый крупный запуск в истории. Мы вам докажем, что видеоигры живее всех живых, а консоли находятся на вершине развлекательной пирамиды.

МЫ ВАМ ДОКАЖЕМ, ЧТО ВИДЕОИГРЫ ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ, А КОНСОЛИ НАХОДЯТСЯ НА ВЕРШИНЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ПИРАМИДЫ

Сергей Кодуковская

МАЛЕНЬКАЯ АМЕРИКА

ОБЩИЙ ТИРАЖ ГЛАВНЫХ ИГР СЕРИИ GTA В 3 РАЗА ПРЕВЫШАЕТ ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ ШТАТА ТЕХАС

GTA IV
25 000 000
20
08
20
04
GTA SAN ANDREAS
22 760 000
GTA III
17 310 000
SAINTS ROW 3
4 970 000
SLEEPING DOGS
1 600 000

Сергей Цилюрик

Игровая карта мира: Bethesda Game Studios

ТОДД ХОВАРД,
глава разработки Fallout 3 и сериала The Elder Scrolls:

«ЕСЛИ БЫ INSTALL BASE ИМЕЛА ЗНАЧЕНИЕ, ТО МЫ ВСЕ ДЕЛАЛИ БЫ НАСТОЛКИ, ПОТОМУ ЧТО В МИРЕ ОЧЕНЬ МНОГО СТОЛОВ».

ИГРОГРАФИЯ

The Terminator	1990	DOS
Home Alone	1991	NES
Terminator 2029	1992	DOS
The Terminator: Rampage	1993	DOS
The Elder Scrolls: Arena	1994	DOS
Delta V	1994	DOS
The Terminator: Future Shock	1995	DOS
SkyNET	1996	DOS
The Elder Scrolls II: Daggerfall	1996	DOS
An Elder Scrolls Legend: Battlespire	1997	DOS, Windows
The Elder Scrolls Adventures: Redguard	1998	Windows
IHRA Drag Racing	2000	Windows, PS1
IHRA Motorsports	2001	Windows
IHRA Drag Racing 2	2001	PS2
The Elder Scrolls III: Morrowind	2002	Windows, Xbox
IHRA Professional Drag Racing 2005	2004	Xbox, PS2
IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	2006	Windows, Xbox, PS2
The Elder Scrolls IV: Oblivion	2006	Windows, Xbox 360, PS3
Fallout 3	2008	Windows, Xbox 360, PS3
The Elder Scrolls V: Skyrim	2011	Windows, Xbox 360, PS3

Bethesda® SOFTWORKS a ZeniMax Media company

Иерархия отражена в самом логотипе компании.

Кто бы мог подумать, что на Bethesda будет работать сам Синдзи Миками?

Руины Вифезды – одна из достопримечательностей Иерусалима.

ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ В ИЗДАТЕЛИ

Компания Bethesda была основана еще в 1986 году, но обрести популярность ей удалось гораздо позже, благодаря RPG-сериалу The Elder Scrolls. В 1999-м Bethesda претерпела реорганизацию: студия-разработчик стала называться Bethesda Game Studios, а старое имя компании, Bethesda Softworks, было отдано свежеобразованному издательству. Оба подразделения компании были объединены в созданный основателем Bethesda Кристофером Уивером и адвокатом Робертом Олтманом холдинг ZeniMax Media, который Отлман возглавляет и по сей день.

НЕЗАВИСИМАЯ ИМПЕРИЯ

Семейство ZeniMax ширится: издатель приобрел таких именитых разработчиков, как Arkane Studios и id Software. Если раньше название Bethesda было синонимично сериалу The Elder Scrolls, то в последнее время все больше разговоров идет о новых IP компании – о Dishonored и The Evil Within. В отличие от большинства издательств, ZeniMax – частная компания, и ее руководству не приходится отчитываться перед сторонними акционерами.

ОВЧАЯ КУПЕЛЬ

Свое название Bethesda Softworks получила от города Бетесда, штат Мэриленд, в котором началась жизнь студии (через четыре года после основания она переехала в находящийся неподалеку Роквилл, где и располагается до сих пор). Мэрилендский же населенный пункт, в свою очередь, обрел имя от бассейна в Иерусалиме, возле которого, согласно Евангелию от Иоанна, Иисус исцелил больного человека.

РОКВИЛЛ, МЭРИЛЕНД | США

Большинство наших соотечественников, скорее всего, знают Балтимор благодаря широко разрекламированному кетчупу.

ШТАТ ДВУХ СТОЛИЦ

Мэриленд – один из 13 штатов, отделившихся в результате войны за независимость от Великобритании и составивших первоначальную территорию США. С декабря 1776 года по февраль 1777-го Второй Континентальный конгресс заседал в Балтиморе, крупнейшем города Мэриленда, что фактически делало его на это время столицей тогда еще не признанного государства. К созданию настоящей столицы США этот штат также имеет непосредственное отношение: нынешний Вашингтон стоит на территории, пожертвованной Мэрилендом в 1790 году.

В Роквилле, где ныне располагаются офисы Bethesda и ZeniMax, и поныне стоит памятник солдату Конфедерации.

В ПАМЯТЬ О ПРОИГРАВШИХ

Во время гражданской войны в США Мэриленд оказался штатом пограничным: на момент начала боевых действий в нем лишь половина черного населения была свободной (и многие мэрилэндцы были крайне недовольны отменой рабства – в их числе убийца Линкольна Джон Уилкс Бут). Первое кровопролитие той войны состоялось в Балтиморе, где симпатизирующая Конфедерации толпа напала на направлявшийся в Вашингтон отряд бостонских солдат. Восемь тысяч солдат Конфедерации останавливались в Роквилле по пути в Геттисберг, откуда многие из них не вернулись.

Даже после ядерной войны Вашингтон сохраняет величие.

CAPITAL WASTELAND

Bethesda – один из немногих крупных разработчиков, располагающихся на Восточном побережье США (большая часть студий находится или на западе, в Калифорнии и Вашингтоне, или в южном Техасе). Неудивительно, что, заполучив в свои руки права на сериал Fallout, Bethesda решила перенести действие третьей части поближе к дому – в американскую столицу и родной Мэриленд. А Obsidian, которой была доверена разработка следующего выпуска цикла, вернула повествование назад в западные пустыни. Судя по всему, сейчас Bethesda занимается разработкой Fallout 4 – интересно, где развернется действие постапокалиптической RPG в этот раз?

Марат Кузаев

Game of Thrones на русском легально

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР AMEDIA TV О ЛОКАЛИЗАЦИИ СЕРИАЛОВ HBO, РОССИЙСКОМ КАБЕЛЬНОМ ТВ, «АНТИПИРАТСКОМ» ЗАКОНЕ И МНОГОМ ДРУГОМ.

Весной компания «Амедиа» наконец-то запустила канал с актуальными зарубежными сериалами – Amedia Premium HD, а также сетевой сервис видео-по-запросу под названием «Амедиатека». Это тот самый проект, который долгое время все негласно называли HBO Russia. Но когда партнерами «Амедиа» стали чуть ли не все американские мейджоры, боссы компании решили выйти на рынок под собственной вывеской. IGN Russia побеседовал с генеральным директором Amedia TV Виталием Студитских о вверенном ему канале, российском кабельном ТВ и «антипиратском» законе.

IGN: Слухи о российском канале наподобие HBO ходили давно. Почему он появился только сейчас?

Действительно, мы давно вели переговоры о старте подобного сервиса в России. Но именно сейчас, мы считаем, рынок платного телевидения достиг стадии зрелости. Наш зритель искушен, он знаком с интересным и качественным контентом. И мы посчитали, что настало время для вывода телеканала, базирующегося на лучших сериалах планеты. Нам удалось собрать на одном канале, Amedia Premium, сериалы лучших мировых производителей. Флагманами выступают HBO/Cinemax, CBS/Showtime, Fox, Starz, Warner Bros, Sony, Disney. Помимо этого мы внимательно смотрим на все, что происходит в мире, и выбираем самое лучшее. Мы считаем, что создали настоящий премиальный продукт, на котором не будет рекламы, и который будет отвечать самым взыскательным вкусам.

IGN: Что в этом решении – запустить канал – первостепенно: воля людей, взявшихся за дело, или ситуация на телерынке России?

И то, и другое. Сработали оба фактора. Проникновение цифрового телевидения достигло нужного порога, плюс, конечно же, нам удалось убедить наших западных партнеров в перспективности подобного старта с экономической точки зрения.

IGN: Кабельное ТВ в России – какое оно? Что вам мешает, а что, наоборот, играет на руку?

В период роста мы наблюдали битву базовых пакетов. Побеждал и пока побеждает тот, кто в базовом пакете предоставляет наибольшее количество контента. Но сейчас, и это уже заметно, на первый план начинает выходить качество. Мы видим, что операторы стартуют с предложениями «персонального ТВ». Это верное направление. Я часто слышу жалобы: «300 каналов, а смотреть нечего». Мы делаем упор на качестве. И мы делаем канал, который будет интересно смотреть 24 часа в сутки. Это и помогает, и мешает нам. Помогает, ведь ситуация удобна для старта; мешает, потому что наш зритель не привык покупать отдельный канал: все-таки пакетные предложения привычнее.

IGN: Вы обмолвились о персональном ТВ. В Штатах это сейчас тоже обсуждают. Недавно Джон Маккейн внес законопроект, который, если его примут, обяжет провайдеров продавать каналы a la carte, поштучно, поскольку «пакетная» схема якобы нарушает права абонентов. Скептики предостерегают, что такая мера погубит маленькие самобытные каналы, которые едва сводят концы с концами – и только благодаря копеечке с каждого пакета. Что думаете Вы?

Рынок суров, но справедлив. Выбор должен быть за пользователем. Я за персональное телевидение, мне как зрителю не нужен весь пакет каналов: из ста штук я смотрю максимум восемь. Я готов платить в два раза меньшие деньги за пакет в десять раз меньший.

IGN: Кто ваша аудитория? Каков ее потенциал роста? На какие показатели вы рассчитываете в среднесрочной и отдаленной перспективе?

Мне не хотелось бы сейчас раскрывать цифры, еще слишком рано. Мы планируем подвести первые итоги в конце 2013 года. Что касается потенциала, то мы ориентируемся на достижения коллег по рынку, одним из интересных примеров для нас выступает «Наш футбол». Ясно, что это разные целевые группы, но 5-10% от всего покрытия цифрового телевидения – это задача для команды Amedia Premium.

IGN: Как вы планируете расти? Сколько часов у вас сейчас и сколько будет в будущем? С кем еще вы хотите сотрудничать?

Мы планируем расти за счет роста нашей аудитории, как, впрочем, и любой другой телеканал. В этом сезоне мы покажем более 50 сериалов и больше 1500 часов премьерного контента. Это серьезный объем. Я даже не уверен, что мне удастся посмотреть все. В будущем мы планируем держать этот уровень. У нас долгосрочные и надежные сделки с нашими партнерами. Что касается будущего, мы очень внимательно следим за тем, что происходит в мире ТВ. К примеру, Starz показывает хорошие результаты, и в следующем сезоне мы планируем удивить наших зрителей парочкой их проектов.

IGN: Кажется, Starz, наоборот, переживает не лучшие времена. Вот и Magic City прикрыли. Совершенно непредсказуемый канал. А что вам у них приглянулось? Black Sails? Outlander? Power? Fortitude?

Starz на подъеме собственного производства и оно выходит на новый качественный уровень. Black Sails, White Queen по тем кадрам, что я видел, могут стать интересными проектами. Особенно Black Sails. Я ожидаю проект масштаба Game of Thrones. Давайте дождемся января.

Behind the Candelabra

Breaking Bad

? IGN: Мне показалось странным, что у вас идут одновременно и сериалы CBS, и его «дочки» Showtime. Американский тренд – диверсификация, дробление (взять недавнее разделение FX на три канала), уход в ниши. В вашем же случае, кажется, тенденция обратная: собрать все хорошее, не вдаваясь в подробности. По какому принципу вы отбираете проекты?

В подробности мы, безусловно, вдаемся, иначе не выбрали бы эти студии для долгосрочного партнерства. Как я сказал в начале нашей беседы, российский зритель пока не готов покупать отдельный телеканал. Для того чтобы этого произошло, ему нужно серьезное обоснование. Я уверен, что «лучшие сериалы планеты» – это и есть тот аргумент, который убедит зрителя заплатить за канал. Мы действительно собрали сливки со всего телевидения. Для того чтобы в США посмотреть все наши сериалы, надо отдать около 3000 рублей. У нас же это всего 100.

? IGN: Если сравнивать российский и американский рынок в целом, насколько велика разница? К примеру, недавно обнародовали общую сумму рекламных контрактов «большой четверки» и The CW: в будущем сезоне они выручат 10 миллиардов долларов. Каков порядок цифр у нас?

Мы не ориентируемся на рекламный рынок. Наша задача развернуть новый сегмент. Каналы без рекламы, в которых зритель будет платить за контент и продукт, а не рекламодатель.

? IGN: Я упомянул деньги от рекламы для удобства – как некую интегральную величину, которая позволяет оценить масштаб всей индустрии. Понятно, что премиальные каналы остаются за скобками, но их так мало, что в данном случае ими можно пренебречь.

В нашем случае я бы ориентировался на домохозяйства. Наша страна большая. Мы грубо взяли 30 миллионов домохозяйств. С оглядкой на это число мы пытаемся оценить возможное проникновение нашего продукта. Цифровизация растет и в горизонте пяти лет достигнет 95 процентов потенциально возможных клиентов. А дальше все будет зависеть от востребованности наших каналов.

? IGN: Достаточно ли этого, чтобы готовить проекты мирового уровня – такие, к которым привыкли ваши зрители?

HBO делают лучшие сериалы, в том числе, потому, что за ним стоит 30 миллионов домохозяйств, то есть 70 миллионов зрителей. И они могут потратить 9 миллионов долларов за серию Game of Thrones. Размер имеет ключевое значение, но не главное.

? IGN: Но HBO есть чуть ли не по всему миру. Даже на Филиппинах есть HBO. Так что Game of Thrones частично отбивает эти 9 миллионов долларов на международных рынках. Ваши грядущие проекты – они рассчитаны только на российского зрителя?

Мы будем ориентироваться на нашего зрителя. Но, как показывает опыт «Амедиа», наши проекты могут быть интересны за рубежом. На первых порах мы будем смотреть на Россию. Во всех странах HBO делают свои сериалы, но они почти не выходят на иностранные рынки.

? IGN: «Амедиа» упирает на сродство с HBO и Showtime. Недавно я наткнулся на исследование, которое гласит, что эти два бренда – самые политизированные в США: считается, что это каналы для сторонников Демократической партии, проще говоря – либералов. В ситуации, что складывается в России, это преимущество или недостаток? Не вызовет ли напомаженный Майкл Дуглас в джакузи с Мэттом Деймоном интерес охранителей нравственности? Берете ли вы это в расчет?

Мы совершенно аполитичны. Мы смотрим на качество: сюжет, игру актеров. Разве есть политика в Game of Thrones или в Hung? Что касается темы нравственности, мы вещаем в закрытом режиме – канал не является базовым – и полностью выполняем требования закона в данных вопросах.

? IGN: Хорошо, пускай так. Но политические темы есть в том же Newsroom. Его же очень просто переложить на наши реалии, поскольку об идеологической заряженности новостей у нас не сокрушался только ленивый. Зрители наверняка проводят параллели. Что бы сказал Уилл Макэвой о Екатерине Андреевой?

Я не готов к такому обсуждению этого сериала. Для меня «Служба новостей» (так называется Newsroom в России. – прим.) – рассказ о том, как это происходит там. И, в первую очередь, развенчание иллюзий об абсолютной и независимой демократии. Я не верю в абсолютизм, в категории «всегда» и «никогда». И Соркин наглядно показывает проблемы лоббизма, демократии и так далее. Я не провожу параллели с нашей страной.

? IGN: И все же в «Амедиатеке» нет Behind the Candelabra. Казалось бы, как можно пропустить последний фильм Содерберга, тем более каталог HBO Films, насколько я понимаю, у вас в кармане? Нет и документальной ленты Pussy Riot: A Punk Prayer, хотя ее снял русский режиссер, жюри «Санденса» отметило ее призом, а тема, что и говорить, все еще будоражит умы. Выходит, аполитичность – главенствующий принцип «Амедиа», даже если он противоречит ценностям, о которых Вы говорите? Как же забота о зрителе и стремление заполучить качественный контент?

С Behind the Candelabra все просто. HBO долго размышлял, что делать с этим фильмом. В итоге они нам его передали, и мы покажем его в сентябре. Что касается второго фильма, я его еще не видел. У нас 1500 часов премьер. Я не уверен, что наш зритель сможет посмотреть все, просто времени не хватит. Так что мы внимательно относимся к тому, что показывать.

? IGN: К закрытым каналам по подписке не такие жесткие требования, как к общедоступным и базовым кабельным? Тот же Behind the Candelabra – он ведь у многих костью в горле встанет.

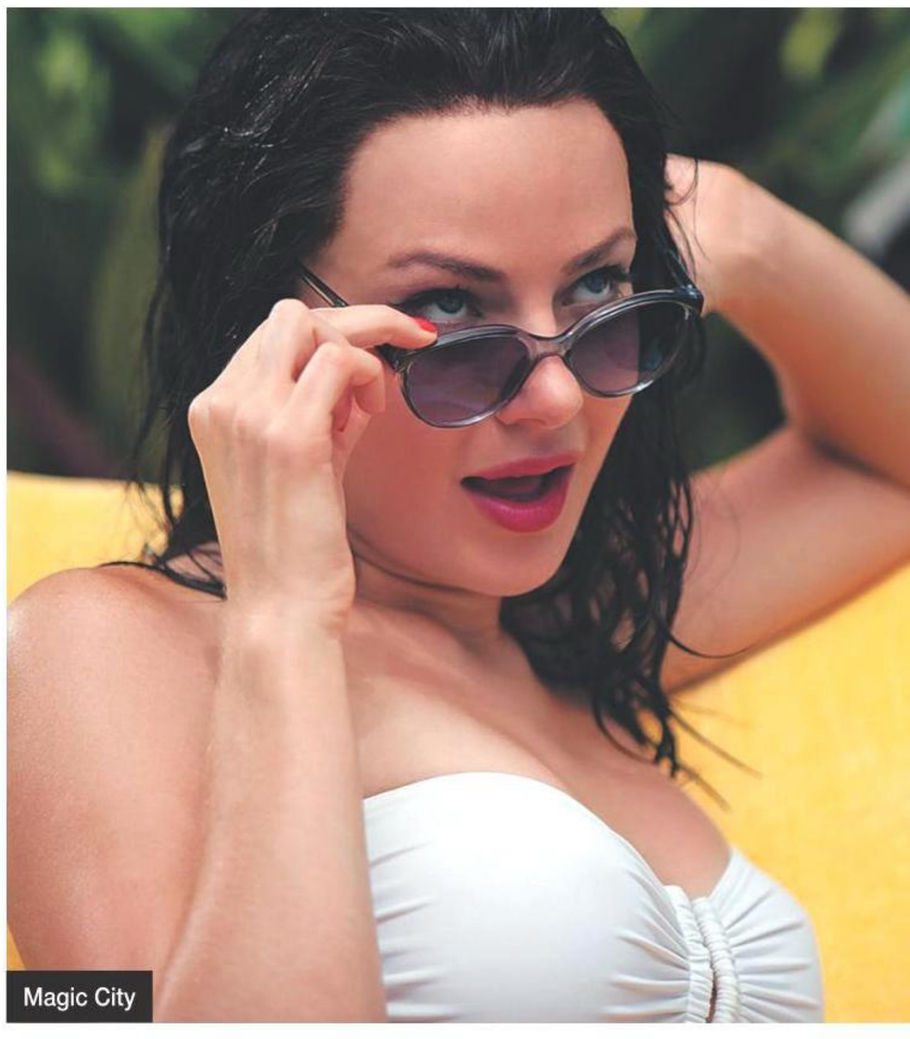
Почти на всем нашем контенте стоит плашка про 18+. А Behind the Candelabra, с моей точки зрения, можно посмотреть хотя бы один раз, для того, чтобы увидеть нового Дугласа.

? IGN: А то. Так и на Мадонну разок сходить стоит. Тем не менее, на нее завели абсурдное дело.

Мы внимательно оцениваем все риски появления того или иного контента. «Горбатая гора» и Game of Thrones в Российской Федерации не запрещены. Мы не считаем Behind the Candelabra политическим фильмом и не принимаем никаких флагов. Мы показываем интересное кино.

? IGN: Тогда давайте поговорим об «антипиратском» законе. К примеру, в HBO говорят, что популярность Game of Thrones на торрентах им только льстит и совсем не вредит. А у вас позиция прямо противоположная.

«Лента.ру» занятно интерпретировала фразу, а остальные подхватили. Эти слова вырваны из контекста. Акопов (президент компании «Амедиа» – прим.) в Facebook это хорошо прокомментировал.


Magic City

Magic City

Newsroom

? IGN: Сравнения с американскими каналами не лишены лукавства. У нас ведь бывает и так, что каналы попросту берут субтитры с Notabenoid и пускают в своем эфире такой вот «лицензионный» контент. НТВ предлагает мне посмотреть трансляцию матча в HD, но качество у них хуже, чем на пиратских каналах в Sopcast. Или взять вашу «Амедиатеку». Да, вы просите не судить строго, но я слышал много нареканий: и плеер глючит, и субтитры не устраивают. Как потребитель я задаюсь вопросом: «За что я вообще плачу?»

Субтитров пока вообще нет, а переводы мы делаем свои – вместе со студиями Novamedia, Кравец, Пифагор, ARC-TV и другими. Что касается плеера, то трудности возникли, поскольку нам приходится кодировать сигнал. Это всегда сложнее.

? IGN: Но меня-то как потребителя ваши проблемы не волнуют.

Когда вы входите в свою квартиру, вы же не жалуетесь, что двери открываются сложнее, чем в метро? Проезд в автобусах стал только через турникеты, но не из-за того, что мэрия чинит препятствия, а потому, что 80 процентов пассажиров не платит за проезд.

? IGN: То есть у вас нет субтитров, зато есть кривой плеер, потому что мой друг скачал с Rutracker свежую серию Breaking Bad?

Если бы люди продолжали платить за проезд, никто бы не ставил турникеты. В Швеции нет турникетов в трамваях.

? IGN: Зато в Швеции придумали The Pirate Bay. Я запутался. Что Вы сейчас имеете в виду?

Если бы не было необходимости защищать контент, мы бы использовали те же плееры, что и пираты.

? IGN: Пираты будут всегда. И воровать будут всегда. Супермаркеты же закладывают в цены определенный процент, зная, что все равно украдут. Я имею в виду, это объективные условия вашего бизнеса. Мне кажется, странно сетовать, что мы живем не в идеальном мире.

Есть десять процентов людей, которые никогда не будут воровать; десять процентов, которые всегда будут воровать. И есть 80 процентов, которые будут вести себя так, как ведут окружающие. Мы хотим, чтобы воровать перестало быть модным.

? IGN: Ну да, и из-за этих десяти процентов приходится делать мудреный плеер. Но это же заранее известное условие, поэтому оно не годится в качестве оправдания. Это все равно, что не установить на стадионе кресла – мол, хулиганы выламывают.

Марат, все будет. Мы развиваемся и строим сервис. Вспомните, что было до торрентов, что было в первых версиях «ВКонтакте» и на «Турбофильме». Вспомните скачивание на скорости 15 килобит в секунду и фильмы в разрешении 320 на 240.

? IGN: Не подумайте, я за то, чтобы фильмы и сериалы можно было смотреть легально. Уверен, Rutracker никогда не сможет сделать своими силами Game of Thrones. Но в то же время мне не хочется идти на уступки: за столько лет я привык к хорошему. И когда приходит строгий дядька и говорит мне, что я должен платить, но при этом получать меньше, это пробуждает во мне чувство протеста.

Это ваше право. Если вы привыкли ездить и не платить за проезд, то, конечно, платить и входить через турникет будет для вас новым и сложным. Можете протестовать. В тоже время наблюдается очень интересная ситуация, когда человек ненавидит коррупцию в государстве, а вечером дома ворует контент.

? IGN: В Вашей аналогии две ситуации отличаются только тем, плачу я или нет. А в данном случае различия существеннее. Грубо говоря, Вы просите меня платить, чтобы я ехал 13 остановок, вися на поручне, потому что сидений нет, а в полах дырки. Рядом же ходит блестящий поезд, где платить либо совсем не надо, либо символическую сумму. Единственный недостаток – двери надо руками открывать (качать), да и то не всегда. Понятно, что я предпочту. Но это же не значит, что я в принципе отвергаю идею проездного билета.

Рассуждения о том, что пиратские сервисы лучше – убийственные. Ни один легальный сервис не сможет конкурировать по количеству контента и легкости использования с пиратскими. Пользуясь Вашей аналогией, сверкающий автобус был сделан из ворованного металла и ворованных колес. А за рулем сидел воррецидивист.

? IGN: Хорошо, давайте вернемся к насущным вопросам. Часто приходится слышать жалобы документалистов: мол, показывать свои ленты негде, да и некому. Не считая A Punk Prayer, намереваетесь ли вы пускать документальное кино, как американские премиальные каналы?

Мы приобрели и эти права, поэтому будем показывать то, что достойно внимания. С сентября еженедельно по четвергам мы будем показывать на AMEDIA Premium лучшую документалистику мира. В нашем онлайн-сервисе, «Амедиатеке», вы сможете познакомиться и с этими фильмами.

? IGN: Когда вы собираетесь производить собственный контент? Будет ли он выдержан в том же духе, что и американские сериалы, которые вы показываете сейчас? Возможен ли в России свой Game Change и – особенно – Treme и The Wire с их яростной критикой государства?

Уже сейчас мы ведем разработку проектов собственного производства. Мы очень внимательно относимся к качеству этих проектов. Мы прекрасно понимаем всю ответственность за то, что будем ставить в один ряд с Rome, Boardwalk Empire, Homeland. Мы покажем их в 2014 году, но точные сроки я пока назвать не готов. Что касается политики, то, как я и сказал, мы аполитичны, и в своих проектах мы будет фокусироваться в первую очередь на людях и их отношениях. А что будет дальше, пока предсказать трудно, но мы будем внимательно относиться к нашим зрителям, следовать их запросам и интересам.

? IGN: Когда ждать первых анонсов? И, может, дадите хотя бы туманный намек, что нас ждет?

Мы сейчас рассматриваем несколько проектов, но это не весна, а, может быть, следующая осень, и то в лучшем случае.

? IGN: В смысле – они выйдут осенью или только будут анонсированы к тому времени?

Давайте не будем спешить. Как только появится конкретика, мы объявим. **СИ**

Поставь любимого героя на полку!

Большой папочка Роузи
1200 руб.

Робокоп
890 руб.

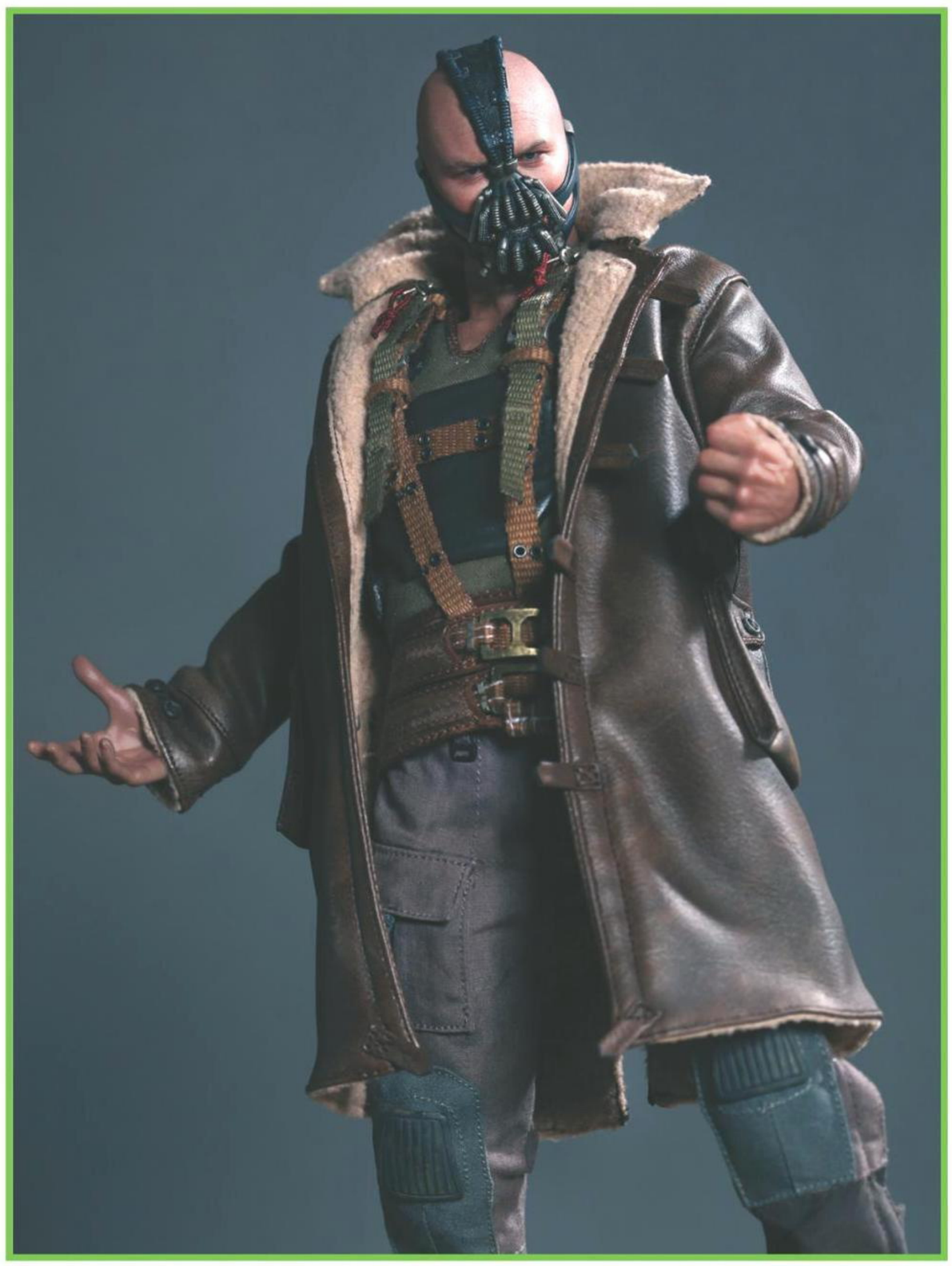
Красная птица
990 руб.

Джим Рейнор
1790 руб.

Айзек Кларк
890 руб.

Бэтмен
990 руб.

Инженер
890 руб.



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

Супермен
1790 руб.

T-800
890 руб.

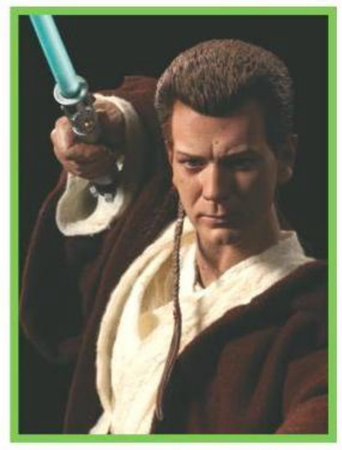
Классическая Алиса
4500 руб.

Сумеречная Судьба
4500 руб.

Эш Уильямс
950 руб.

Боба Фетт
2250 руб.

Снежный штурмовик
6500 руб.



Падаван Оби-Ван
6500 руб.

Возможно, ваш любимый герой

Узнайте на сайте
Поиск по фотографии

Магазин предметов коллекционирования, обожания и поклонения с доставкой

SUPERHEROES.RU

ЗАКАЗЫВАЙТЕ ГЕРОЕВ ПОПУЛЯРНЫХ ВСЕЛЕННЫХ!

На правах рекламы

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

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

СОЗДАНИЕ
INSIDER

Что такое игры

ТИГ КЕЛЛИ

Старое доброе «пыщ-пыщ-пыщ»

Я больше не могу играть в игры с клавиатурой и мышкой. Лет тринадцать назад я повредил спину и плечи (переусердствовал с йогой), и теперь у меня нечто вроде радикулита. Симптомы то уходят, то возвращаются – обычно в зависимости от того, сколько я напрягаюсь и как давно посещал остеопата. Но когда я, по-кошачьи свернувшись над клавиатурой, держу пальцы на WASD, то обычно об этом жалею.

Но иногда выходит игра, ради которой я готов рискнуть, и я рискую. Последней такой игрой стала BioShock Infinite, о которой с неделю звенел весь мой твиттер. Я установил на своем Mac раздел с Windows, только чтобы в нее поиграть.

До чего же она оказалась приятна глазу. На моем Retina-мониторе BioShock запускалась в полном разрешении (кому интересно – 2 880x1 800) и выглядела столь хорошо, что стала для меня игрой, где замираешь, чтобы рассмотреть капли дождя. Виды в ней хочется ономатопоэтически назвать «роскошными». Я упивался ими, бродил по улицам, наблюдая за тем, как промеж облаков выскакивали и пропадали целые дома.

Те же чувства я испытывал, когда девятнадцать лет назад впервые смотрел на Фобос из Doom, на Нью-Йорк в Deus Ex или остров Уэйк в Battlefield 1942. Чувства, появляющиеся, когда бродишь по миру в метре от лица (на консоли или телевизоре ощущения совсем иные), наслаждаешься им, дергаешься, выглядываешь за угол и размышляешь, сколько у тебя осталось патронов.

Но я недавно иммигрировал в США, и потому мне на ум приходят слова: «Домой вернуться невозможно». Я дважды менял страну жительства: сперва на десять лет перебрался из Дублина в Лондон, а недавно (благодаря лотерее на гринкарту) – в Сиэттл. Я скучаю по обоими городам и считаю оба домом. Но назад вернуться невозможно, увы.

Когда пытаешься, всё оказывается новым, но и знакомым. Новое тебя смущает, а знакомое – жутко раздражает. Это я и чувствовал, играя в BioShock. Ее ностальгическая красота меня смущает количеством сияния и фильтров, но глубина взаимодействий определенно вызывает антипатию.

То чувство, когда идешь мимо персонажей, бесконечно повторяющих заготовленные фразы. Постоянный обыск тел в попытке снять с них последний пфеннинг. Ощущение, когда бредешь по цифровому музею мадам Тюссо, находишь

Как ни стараюсь, не могу вернуться в ту пору, когда был доверчивей и спокойнее относился к багам, падениям, подачкам и несмешным отсылкам к условности в играх.

автоматы с оружием и улучшаешь бессмысленные навыки. Понимание того, что выглядит игра блистательно, однако глубина ее не больше, чем у Rise of the Triads с ее целебной кашей.

И когда ты это понимаешь, встает вопрос о том, насколько хорош скелет (механика и т.д.), поскольку больше в игре ничего не имеется. Выясняется, что в высоком разрешении старые приемы являют собой то же, что и сто лет назад, и важным оказывается, стоит ли внимания привычное «пыщ-пыщ-пыщ». Нормальное. Покатит.

Если не считать боли в запястье, проблема моя в том, что всё это я уже видел. Как ни стараюсь, не могу вернуться в ту пору, когда был доверчивей и спокойнее относился к багам, падениям, подачкам и несмешным отсылкам к условности в играх. В 1995 году возможность сломать Elder Scrolls меня не беспокоила, но в 2013-м – возмутила.

Меняются не только ожидания от шутеров. Ролевые игры кажутся мне слишком помпезными – это говорит вам человек, до двадцати пяти рубившийся в D&D. Гонки – посредственными. Некоторые из свежеотпечатанных интерактивных работ в духе студенческих памфлетов нравятся мне куда меньше, чем понравились бы двадцать лет назад, потому что посыл их обычно очевиден.

Я верю в игры, но понимаю, что игры молодости меня больше не интересуют. Не сомневаюсь, что молодому поколению игры кажутся очень важными. Меня же с возрастом всё больше прельщает изящество, богатство и последовательность. Мне нужны игры о том, как простое взаимодействие ведет к большому удовольствию, преподнесенные со вкусом.

Я говорю об играх вроде Rez и Journey, iPad-играх вроде Triple Town и сдержанных играх вроде Papers, Please. Говорю о том, что сам называю «тавмой» (от греч. thauma – чудо, волшебство; Келли полагает игры «тавматическим видом искусства» – *прим. СИ*) – о чувстве последовательной правдоподобности, выходящей за пределы погружения. Говорю о желании играть в изящнейших мирах с прекраснейшей механикой, находя удовольствие в малом.

Игры чаруют и дают нам мистическое ощущение того, что мир способен существовать за пределами своих физических границ. Простейшее действие может быть наполнено бесконечным множеством смыслов, если оно богато. Если скелет не торчит.

Древнее «пыщ-пыщ-пыщ», пожалуй, лучше хранить в ностальгическом ящике. Старея, я понимаю, что мой роман с играми-как-искусством принимает новую форму. В цифровых мирах, что мы создаем, всегда будет волшебство, и удивительно смотреть на то, сколького можно добиться малым.

Тиг Келли работает над играми, от настольных до консольных, уже двадцать лет. Его сайт: http://www.whatgamesare.com/

СОЗДАНИЕ INSIDER

Боевой клик

КЛИНТ ХОКИНГ

Бессмысленные игры

Я уже писал о важности мотивов и плакал о том, что в AAA-играх они столь редко являются последовательными. Мне кажется, что работа, в которой нет основного мотива, ничего не говорит (или, если речь об игре, не обсуждает), а значит, ее просто потребят и забудут. О такой работе не задумаются на следующий день, она не оставит следа.

В последнее время из инди-пространства выходит всё больше работ со внятными мотивами, расширяющих границы того, о чём в принципе могут говорить игры. При помощи динамического геймплея и повествовательных элементов Papers, Please рассматривает проблемы иммиграции, терроризма и национальной безопасности. Та внятность, с которой эти мотивы рассматриваются в инди-игре, заставляет многомиллионный AAA-шутер про шпионаж и войну, поднимающий вроде бы ту же проблему, выглядеть попросту жалко.

Конечно, просто развлекаться тоже неплохо. Игры представляют большую ценность и как сугубо развлекательный продукт, не требующий дальнейшего осмысления. Нет ничего плохого в том, чтобы сделать игру, в которой геймер берет на себя роль сотрудника спецподразделения, тайно проникающего на суверенную территорию другого государства и убивающего там гражданских лиц, которые лишь пытаются прогнать его из своего дома; это нормально, пока ваша игра не является высказыванием на тему подобных конфликтов. Мы ведь не хотим смущать людей; мы хотим, чтобы симуляция одобренного правительством убийства граждан другой страны оставалась веселой и легкомысленной. Как игра в Whac-A-Mole (игра, где нужно бить молоточком по высовывающимся из нескольких норок кротов, – *прим. СИ*) после поездки на американских горках и поедания сахарной ваты.

В сериалах-блокбастерах просто нет места осмысленным мотивам – это неоднократно доказано кинематографом и литературой. «Властелин колец» – эпическое произведение о том, как волосатые полурослики сражаются с древним могущественным злом. Он о том, что быть рейнджером круто, а эльф и дварф способны подружиться, только если убивают орков, троллей и гоблинов – а те всегда заслуживают смерти. Там есть драки на мечах, колдуны, погони и бес-

И не только западная культура постоянно напоминает, что развлечению не полагается смущать умы

численное множество вымышленных тварей. Крупный развлекательный сериал никогда не добьется успеха, если попытается преподнести вам некий претенциозный мотив вроде необходимости защитить природу от технологического развития. Такой мотив сломал бы всё хорошее, что есть во «Властелине колец».

И это не современное явление. «Дракула» Брэма Стокера – это чрезвычайно захватывающий хоррор о древнем зле, способном обратиться в тень или стаю крыс, и о том, что зло это нужно убить (на сей раз по-настоящему), прежде чем оно похитит невесту героя. Это непросто: Дракула умеет летать, мысленно управляет волками и летучими мышами, а под рукой у него – гарем суккубов, потенциально ведущий к эротической сцене. Он пуленепробиваем, очень богат, имеет дворянский титул и спит в гробу – круто же! Очевидно, никто не стал бы читать книгу, если бы речь там шла о фетишизации христианства и его ритуалов. Будь в центре внимания столь претенциозные идеи, сейчас бы мы об этой книге и вовсе забыли. Но, к счастью, «Дракула» – это лишь хоррор с парой грязных сцен.

И не только западная культура постоянно напоминает, что развлечению не полагается смущать умы. Популярность фильмов про Годзиллу в Японии в 50-60-х годах показала, что, когда гиганские монстры переворачивают автобусы, ломают здания и сжигают ядерным дыханием танки, никто не хочет думать о серьезном. Когда нет огромных монстров из некоего загадочного разлома на дне океана, пришельцев из вымышленного инопланетного мира или, быть может, Civilization и SimCity, мысль об уничтожении целого города оказывается чудовищной.

Представьте, как бредово выглядит кучка гоплитов, спрятавшихся в деревянном коне, чтобы пробраться в город, или варвары, ведущие слонов через Альпы. Представьте, сколько бомб и самолетов нужно, чтобы стереть с лица земли даже средненький европейский город, – и сколько энергии потребовалось бы, чтобы в мгновение ока превратить его в кратер. Нелепо утверждать, что в «Годзилле» были глубинные мотивы, отвечающие страхам японцев о растущем ядерном арсенале США. «Годзилла» – это всего лишь страшилка про монстра.

Нет-нет. Оставьте претенциозные и патетические мысли о том, что игры должны быть глубже; так называемым «инди» – пусть провалятся и вернутся в индустрию делать настоящий продукт. Когда людям нужен серьезный, эмоционально насыщенный контент, будоражащий мысли, они ищут его в другом месте. Смотрят фильм того европейского режиссера или слушают песни телки из страны, где по два месяца не видно солнца. Игры – это другое. Их задача состоит не в том, чтобы залезть нам в душу и перевернуть оную. Игры – это самое банальное развлечение, и всё, что мешает моему сиюминутному удовольствию от убиения орка, является плевком в лицо современному геймеру.

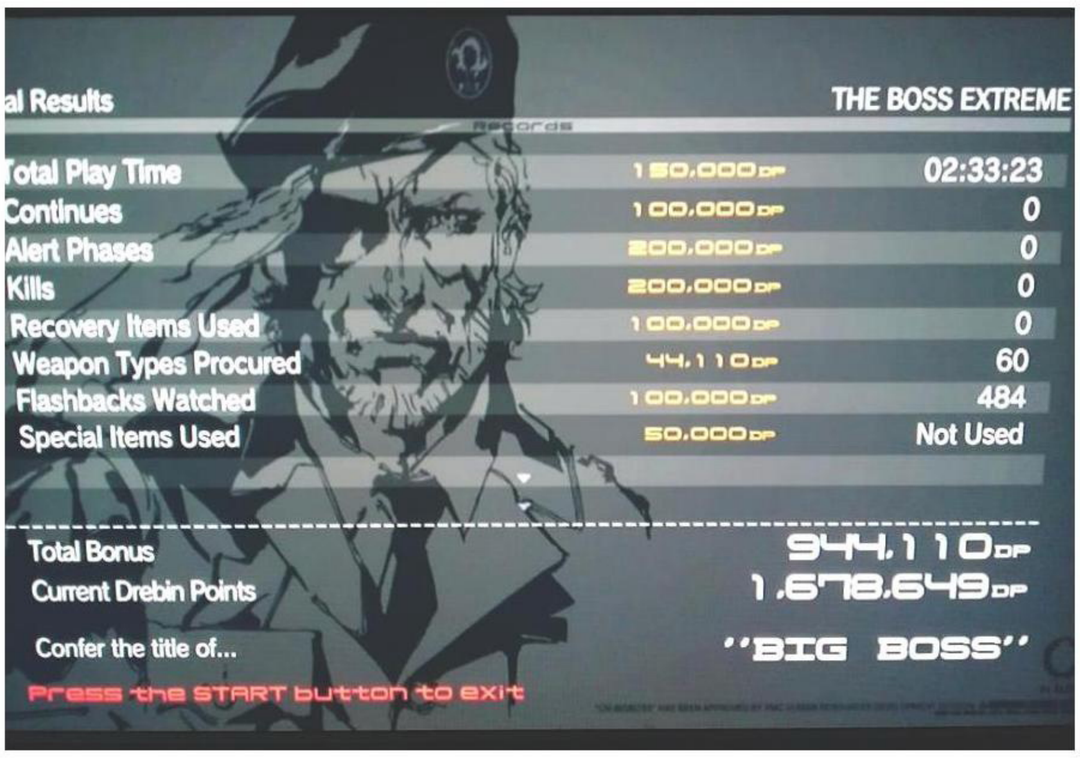
Клинт Хокинг живет в Сиэттле и работает в Valve. Его блог: http://www.clicknothing.com/

Сергей Цилюрик

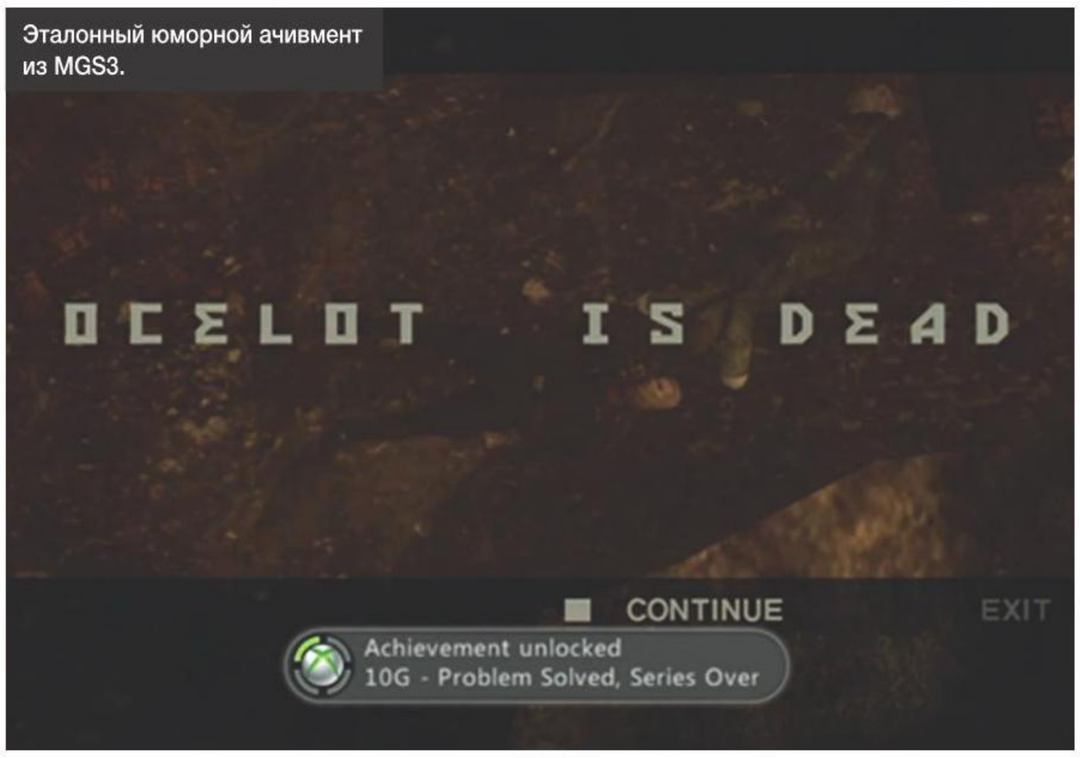
Апокриф: побочные задания и ачивменты

ПРИ НАПИСАНИИ «АПОКРИФА» ПРО ИГРОВЫЕ СЮЖЕТЫ Я ПЛАНИРОВАЛ ВСКОРЕ ДОПОЛНИТЬ ЕГО СВОЕОБРАЗНЫМ ПРОДОЛЖЕНИЕМ, ПОСВЯЩЕННЫМ ГЕЙМПЛЕЮ, НО BIOSHOCK INFINITE НЕСКОЛЬКО НАРУШИЛ МОИ ПЛАНЫ. САМОЕ ВРЕМЯ ИСПРАВЛЯТЬСЯ. В ЭТОТ РАЗ РАЗГОВОР ПОЙДЕТ ОБ АЧИВМЕНТАХ, ЧЕЛЛЕНДЖАХ, СЕКРЕТАХ, ПОБОЧНЫХ ЗАДАНИЯХ – СЛОВОМ, ОБО ВСЕМ ТОМ, ЧТО СПОСОБНО СДЕЛАТЬ ЛУЧШЕ ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБУЮ ИГРУ.

Fable 3 дает игрокам пример в виде Генриха VIII: для ачивмента надо жениться шесть раз и убить не менее двух своих супруг.



Эталонный юморной ачивмент из MGS3.



Режим Dead Souls в одноименном спиноффе сериала Yakuza – хороший пример «узаконенного» челленджа. Нельзя начать New Game + с готовой прокачкой, сложность высокая, все зомби перманентно озверевшие. Задача простая: выжить.

Вместо предисловия. Проходя Tomb Raider, я никак не мог избавиться от ощущения, что игра мне нравится исключительно потому, что я не пытаюсь ее собственно проходить. Прямолинейный путь Лары от старта игры до концовки напичкан скриптами и взрывами, посвящен истреблению расставленных в удобных местах врагов и просмотру глупейших катсцен – словом, он вобрал в себя все худшие тренды геймдева. При этом TR позволяла свернуть с намеченной тропы, заняться исследованием локаций, сбором предметов, решением головоломок – по сути, ради этого в нее и стоило играть.

Современные игры стремятся к простоте – как в игровой механике, так и в дизайне локаций, и в, собственно, уровне сложности. Tomb Raider, позволяя своей целевой массовой аудитории пробежать от начала до конца по линейной и довольно четко обозначенной тропинке, дает при этом геймерам возможность исследовать красивый и тщательно проработанный (хоть и небольшой) мир игры, возвращаясь с новообретенными способностями в уже пройденные места, отчего ее некоторые даже сравнивали с «Зельдой» (а «Зельде» от геймеров-хардкорщиков почета всяко больше, чем «мыльному кинцу», как нелестно кличут перегруженные скриптами игры). Таким образом, в Tomb Raider обнаруживается дополнительный пласт геймплея, скрытый от тех, кто им не интересуется. Тут стоит задаться вопросом: а что может мотивировать игрока заниматься всеми этими побочными заданиями, если игра прекрасно проходится и без них? Ответ прост:

ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

Побочные задания могут встретиться практически в любой игре, даже в «Тетрисе»: в лучшей из встреченных мне версий игры, Tetris DS, есть отдельный режим, смысл которого заключается в выполнении произвольно создаваемых на ходу миссий. Вообще, рандомные миссии могли бы оживить очень многие игры – понятно, что им не сравниться с заранее продуманной и сбалансированной кампанией, но на то ведь они и опциональные, чтобы в случае чего игрок мог спокойно плюнуть на них. Так, в Red Dead Redemption охота и произвольные встречи в пустыне зачастую увлекали куда больше, чем сюжетные происшествия. Грамотно сделанный генератор рандомных заданий может увеличить продолжительность жизни игры в разы!

Они могут быть привязаны к ачивментам, но могут существовать и сами по себе – например, награждая игрока внутриигровой валютой или предметами. Игры, вышедшие до повсеместного перехода к унифицированным системам виртуальных призов, регулярно загоняли себя в ловушку: приз за выполнение сложнейшего опционального задания (которое, как правило, было куда сложнее обязательных) оказывался попросту не нужен – не было места, где он мог бы оказаться полезен. Именно для таких случаев, собственно, и нужны ачивменты, существующие вне самой игры.

В Tropico 4 есть ачивмент «Kill Juanito», превращающая игры в аналог Where's Waldo?: среди сотен подчиненных диктатора найти единственного Хуанито не так-то просто!

АЧИВМЕНТЫ

Если игрок делает что-то из ряда вон выходящее, игра должна это замечать и поощрять. В первую очередь для этого и нужны ачивменты. Более того – их список являет собой, по сути, список опциональных заданий, которые игрок волен выполнять по мере прохождения и за которые он получит хоть виртуальную, но награду. Уже поэтому ачивменты полезны и нужны.

Какими же должны быть ачивменты?

В первую очередь – такими, чтобы их не стыдно было вообще называть достижениями. За исключением трофеев, вводящихся в игру потехи ради (как, например, Marco Solo в Uncharted 3), они должны выдаваться за такие действия, которые действительно заслуживают награды – в противном случае они обесценятся.

Несколько не вписывается в схему «ачивменты поддерживают побочные задания» ставшая стандартом де-факто выдача достижений за прохождение сегментов сюжетной кампании. Корни этой традиции восходят к давним временам, когда наградой за прохождение уровня и победу над боссом была сюжетная сценка; сейчас же, когда мэйнстрим оказывается столь перегружен диалогами и катсценами, что его кличут «кинцом», очередной кусок сюжета уже воспринимается как данность, а не как что-то лакомое и желанное. А в отсутствие четкого деления на уровни игрока не получается приободрить даже банальным «Stage Clear». На замену всему этому приходят ачивменты, знаменующие завершение очередной главы или победу над сложным противником. Довольно важно, как они именуются: если не использовать банальную нумерацию глав, то довольно просто заспойлить игру уже названиями и описаниями ачивментов, в которых объясняется, за какие сюжетные события они получаются.

Это можно предотвратить, сделав ачивменты скрытыми – такими, о которых невозможно узнать, не получив их. Если в случае с сюжетными достижениями, автоматически получаемыми при простом прохождении, это оправдано, то для трофеев опциональных это губительно. Как игрок может взяться за выполнение того или иного условия или задания, если он не проинструктирован о нем заранее? Конечно, можно возразить, что радость от получения таких трофеев куда больше – ведь игрок, получается, сам их открыл, без подсказок. Но ведь никто и не заставляет его смотреть на список трофеев, верно? А подсказки нужны – если игрок вознамерится пройти любимую игру на 100%, то он будет вынужден или тыкаться во все подряд в надежде, что заветный ачивмент открывается какой-то еще не испробованной комбинацией, или идти в Интернет за сторонними описаниями заданий. Другой способ борьбы со спойлерами демонстрирует Alan Wake: в нем описания ачивментов до и после их получения различаются.

Зачастую ачивменты выдаются за наилучшие результаты (обычно отмечаемые «золотом») в скорости прохождений всех этапов или за сбор всех указанных секретов. На мой взгляд, это перебор. Если человек собрал 99 предметов из 100 и не получает награду – это довольно унизительно (особенно учитывая, как сложно бывает понять, где именно может быть последний секрет – как искать иголку

Буквально все, что можно в Borderlands 2, игрой учитывается: за выполненные действия копятся badass-уровни, позволяющие прокачать персонажа. И опционально, и ненавязчиво, и полезно.

в стоге сена). Поэтому резонно давать ачивмент, скажем, за 80% собранных секретов или выполненных сложных испытаний. Это одновременно и стимулирует игрока искать секреты и добиваться золотых медалей, и позволит ему самостоятельно выбирать, на каких именно этапах ему удобно показать наилучший результат. И если что-то не будет получаться, то игрок все равно будет спокоен, поскольку достичь нужных 80% он сможет иным путем.

Еще одна простая истина, которую некоторые разработчики почему-то не понимают: за прохождение на более высоком уровне сложности должны автоматически выдаваться ачивменты за все более простые.

Уведомления, всплывающие при получении ачивментов, можно отключить, но никто этого не делает, поэтому разработчикам стоит обращать внимание и на то, в какое время игрок услышит знакомый звук – не разрушит ли он кропотливо создаваемую атмосферу, не испортит ли важный момент?

Важно и ранжирование ачивментов. На данный момент дела с этим лучше всего

КВЕСТЫ

В RPG роль побочных заданий выполняют квесты. Слишком часто, увы, они сводятся к «сходи туда, убей того-то, собери столько-то предметов» – и этой шаблонности, конечно, стоит избегать. Точнее, стоит по возможности минимизировать собирательство – занятие нудное и неинтересное – и fetch-квесты, принуждающие героя играть роль собаки, заслушавшей команду «апорт». Разве что от заказных убийств я не призываю отказаться: как-никак, сражения составляют важную часть геймплея в RPG – а это значит, что боевая система будет достаточно продумана, чтобы сделать столкновения с разными противниками захватывающими. Да и, в конце концов, большую часть вопросов можно решить жестокостью.

Какие же квесты лучше остальных? Ориентированные на диалоги, на взаимодействие между персонажами, и желательно ветвящиеся и имеющие заметные последствия. Идеально – такие, которые можно по неосторожности провалить. Слишком много игр балуют геймеров повышенным вниманием к их аватарам, и уж хотя бы в побочных миссиях должна встречаться злая необратимость.

При этом важна прозрачность, честность игры в отношении квестов, которые могут «просрочиться», исчезнуть после тех или иных сюжетных событий. Так, в Xenoblade Chronicles задания, выполнение которых со временем становилось недоступным, имели специальную пометку, дающую игроку понять, что их откладывать не стоит.

Наконец, бывает и такое, что сайдквестов попросту слишком много, отчего страдает восприятие самой игры. Эту проблему также можно решить, поставив во главу стола не количество, а качество.

В Duke Nukem Forever есть ачивмент за завершение игры с золотым пистолетом, выдающимся в начале игры. Сложность в том, что Дюк может носить всего два ствола.

Half-Life 2: Episode 2 и Left 4 Dead 2 предлагают скрасить прохождение при помощи садового гномика, которого нужно дотащить от начала кампании до самого финала.

у Sony: деление трофеев на четыре типа четко дает понять, какие из них более ценные. Взглянув на PSN-профиль игрока, легко увидеть, сколько действительно сложных заданий он выполнил и сколько игр прошел на все 100%. Обезличенные циферки gamerscore такого не позволяют, а в Steam, увы, все ачивменты на одно лицо и никак на профиль не влияют (хоть там недавно и появилась прокачка с уровнями). В Origin EA недавно ввела некие Origin Points, но только для трех игр, и непонятно, что с этими очками в этом сервисе вообще делать.

Отдельно стоит упомянуть Nintendo, в вопросе ачивментов безнадежно застрявшую в каменном веке. Как говорит господин Ивата, они, дескать, не хотят ни к чему принуждать разработчиков. Одно дело – не принуждать (долгое время после дебюта трофеев на PS3 они продолжали отсутствовать в различных новинках – например, в мультиплатформенной Saints Row 2, имевшей ачивменты на Xbox 360), а другое – не предоставлять единой унифицированной системы поощрения, как у конкурентов. Да, никто не запрещает разработчикам самостоятельно выдумывать свои ачивменты (тут отличились авторы Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers для Wii, в которой возможных наград несколько сотен), но весь смысл ачивментов теряется, если они ограничены рамками одной игры и нигде и никак больше себя не проявляют. А если брать собственные «нинтендовские» игры, то тут Масахиро Сакурай уверенно идет против курса компании: и в Super Smash Bros. Brawl, и в Kid Icarus: Uprising были многочисленные ачивменты, да еще и читерские возможности получить несколько из них на халяву.

Дальше всех пошла Ubisoft, прикрутившая к своим играм отдельную от XBL/PSN/Steam систему uPlay с собственными ачивментами, за которые можно приобретать дополнительный контент для игр (причем необязательно тех, в которых эти достижения получены). Таким образом, Ubisoft награждает выполнение побочных заданий чем-то более весомым, чем просто gamerscore и трофейчики в профиле, и это похвально. Жаль только, ачивменты у нее неинтересные.

Не все трофеи, однако, полезны: разработчикам стоит следить, чтобы они не шли игре во вред. Это особенно актуально в командных мультиплеерных играх: если для ачивки нужно делать что-то контрпродуктивное, то от попыток одного из игроков ее получить будет страдать вся команда. Да и самому такому человеку попытки успешно осуществить требуемую глупость, в то время как все противники играют всерьез, вряд ли принесут что-то кроме фрустрации.

Наихудшие, на мой взгляд, ачивменты сопряжены с манчкинизмом. Убить сто тысяч врагов притом, что на протяжении сюжетной кампании герои сталкиваются всего с парой тысяч? Серьезно? Набрать максимально возможный уровень – зачем? Что в этом интересного? Угробить часы – и хорошо, если не десятки часов – на тщетный грайнд, не требующий от игрока ни смекалки, ни каких-либо умений?

Чуть менее убоги ачивменты вида «убей столько-то врагов из оружия X»: они тоже безыскусны и толком от игрока ничего не требуют, но, по крайней мере, работают на геймплей, поощряя использование всего арсенала, а не парочки полюбившихся стволов.

Зато трофеи за первое использование оружия X позорны и заслуживают порицания. Одно дело выдавать приз за проведение какого-нибудь хитрого приема или уместную комбинацию разных способностей и совсем другое – аплодировать тому, что игрок сделал в первый раз самое базовое из действий. Сто-

Один из наиболее понравившихся мне квестов – One for My Baby из Fallout: New Vegas. От игрока требуется привести в указанное место человека, которому Бун будет мстить за гибель жены – но при этом расследование и поиск улик, позволяющих с точностью сказать, кто именно заслуживает кары, – опциональная часть квеста. Игра позволяет руками Буна убить практически любого обитателя города, если игрок того захочет – но при этом отсутствие улик наказуемо. А приглашая кого-то выйти в ночь под гигантскую статую динозавра, невольно ощущаешь себя Иудой.

ит отказаться и от поощрения проигрышей – не надо ставить утешительные призы в один ряд с наградами за настоящие достижения.

Но глупее и позорнее всего – ачивменты, которые получить невозможно в принципе. Ghost Recon Advanced Warfighter и ряд других игр требуют, чтобы игрок занял первое место в мировой таблице рекордов. Army of Two: The 40th Day дает трофей за то, что игрок зашел на сайт игры и разукрасил там маску для своего героя – да вот только сайта у The 40th Day уже нет, на его месте теперь витрина Army of Two: The Devil's Cartel.

Еще одно несомненное зло – мультиплеерные ачивменты в игре, которую все покупают ради одиночной кампании. Я, к слову, прошел-таки Tomb Raider на 100% – по игровому счетчику, правда, а не по трофеям. Половина тамошних призов кроется в убогом мультиплеере, куда лезть нет ни малейшего желания. Но при этом смотреть на то, что мое идеальное прохождение – лишь 40% на пути к «платине», очень досадно.

В Uncharted 3 – игре, очень близкой к Tomb Raider по своей сути – мультиплеерных ачивмента всего два: «поиграй разок в каждый из здешних режимов». Отлично. В Spec Ops: The Line, которой многопользовательский ре-

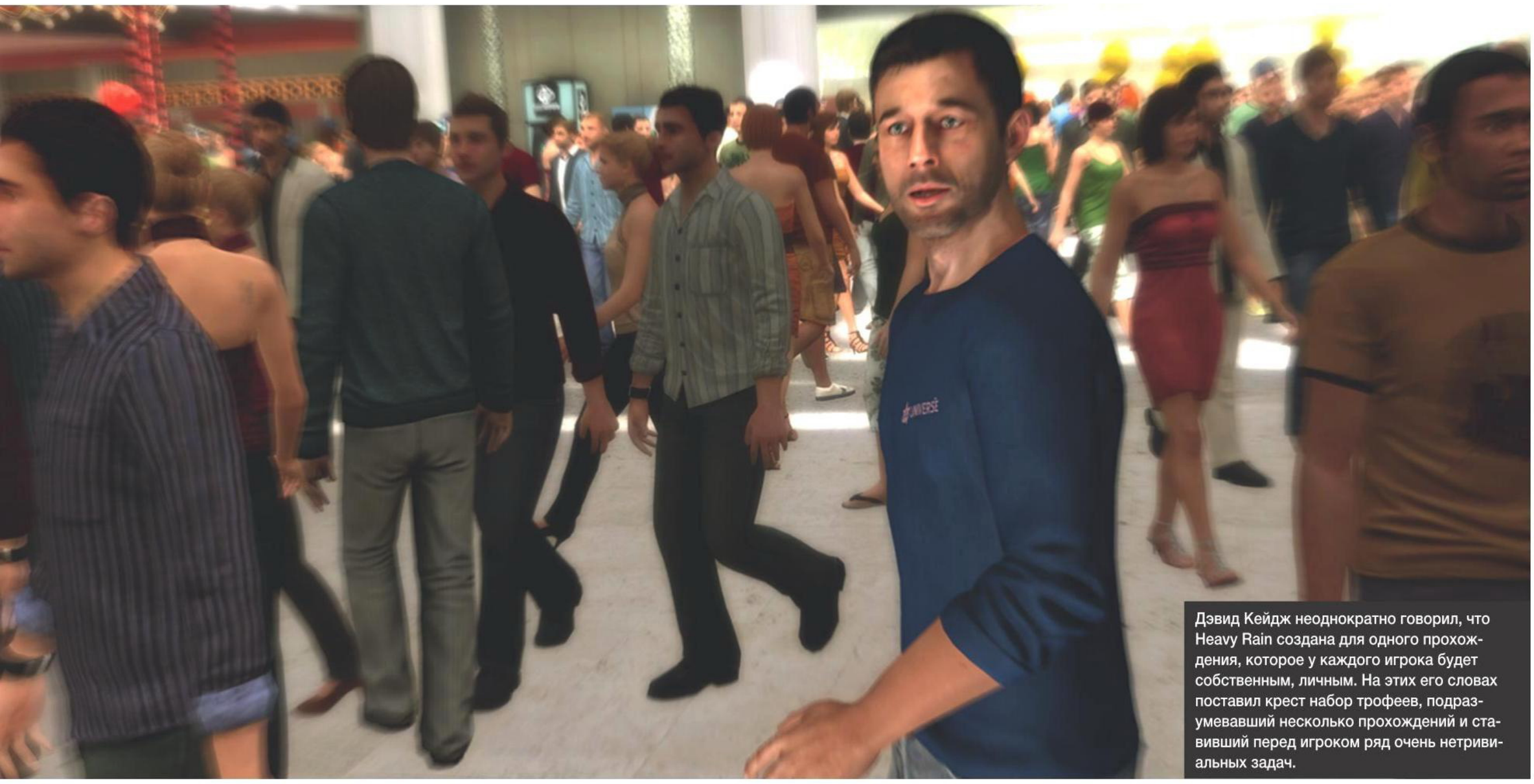
СЕКРЕТЫ

В современных мэйнстримовых играх выверяется и фокус-тестируется едва ли не каждый шаг героя. «Пасхалки», ранее появлявшиеся по воле одного человека, ответственного за арт, дизайн или программирование, практически полностью исчезли, уступив место тщательно продуманным и выверенным отсылкам. И от этого игры стали, пожалуй, скучнее. Почему бы не дать разработчикам больше свободы в самовыражении, раз речь идет о секретных местах, попадание в которых сопряжено с определенными трудностями?

Секретам же стоит быть такими, чтобы их можно было найти, не прибегая к услугам гайдов. Желательно – чтобы они требовали нетривиального применения тех или иных элементов игровой механики, а не телепатии или планомерного обкликивания каждого встречного пикселя.

В старых двумерных играх очень часто встречались фальшивые стены, сквозь которые герои могли свободно проходить. Это геймдизайнерское решение не просто убогое само по себе, но еще и вредное: познав, что в игре подобное практикуется, геймер был, по сути, вынужден в надежде наткнуться на еще один секрет обшаривать все стены вообще – то есть, тратить время на ненужное и контрпродуктивное занятие. Чтобы это предотвратить, «проходимые» стены или тайные места игра может тем или иным образом помечать – как это хорошо показала недавняя DuckTales Remastered.

Вместе с тем секреты должны оставаться секретами. В Metroid Prime 3: Corruption игрок может воспользоваться обсерваторией, которая наносит на карту информацию о месторасположении всех секретов в игре. Благодаря этому даже самый казуальный игрок соберет в игре заветные 100% – но вот только эти проценты будут обесценены. Введенной еще в первой части Metroid Prime возможности сканировать все необычные детали ландшафта и выяснять, какие из них в будущем станут разрушаемы, вполне хватает, чтобы выдержать нужный баланс «секретности» спрятанных предметов.



Дэвид Кейдж неоднократно говорил, что Heavy Rain создана для одного прохождения, которое у каждого игрока будет собственным, личным. На этих его словах поставил крест набор трофеев, подразумевавший несколько прохождений и ставивший перед игроком ряд очень нетривиальных задач.

В Vita-версии Plants vs Zombies был крайне труднодостижимый трофей, требующий от игрока невероятной везучести – надо было выбить редчайший джекпот. Впоследствии, однако, вышел патч, исправляющий условия получения трофея на «получить любой джекпот». Отличный пример для всех!

Хороший пример игры, в которой ачивменты многочисленны и изрядно подстегивают интерес к игре – World of Warcraft.

жим пришит как собаке пятая нога, вообще все трофеи выдаются только за кампанию. Если у издателей не хватает смелости выпускать сингл и мультиплеер по раздельности, то было бы неплохо хотя бы разводить наборы ачивментов в разные категории, чтобы они не портили статистику.

Не говоря уже о том, что в подобных играх уже через пару-тройку месяцев после релиза не найдешь практически никого, кто играл бы в мультиплеер. Например, в Brutal Legend, которая просит накопить 50 побед в битвах с другими игроками. Откуда их взять? Или Aliens vs Predator: «сыграй в игру с шестью друзьями». Ладно еще подобные ачивменты во фритуплейной Team Fortress 2, но в дорогущей ритейловой игре это уже ни в какие рамки не лезет.

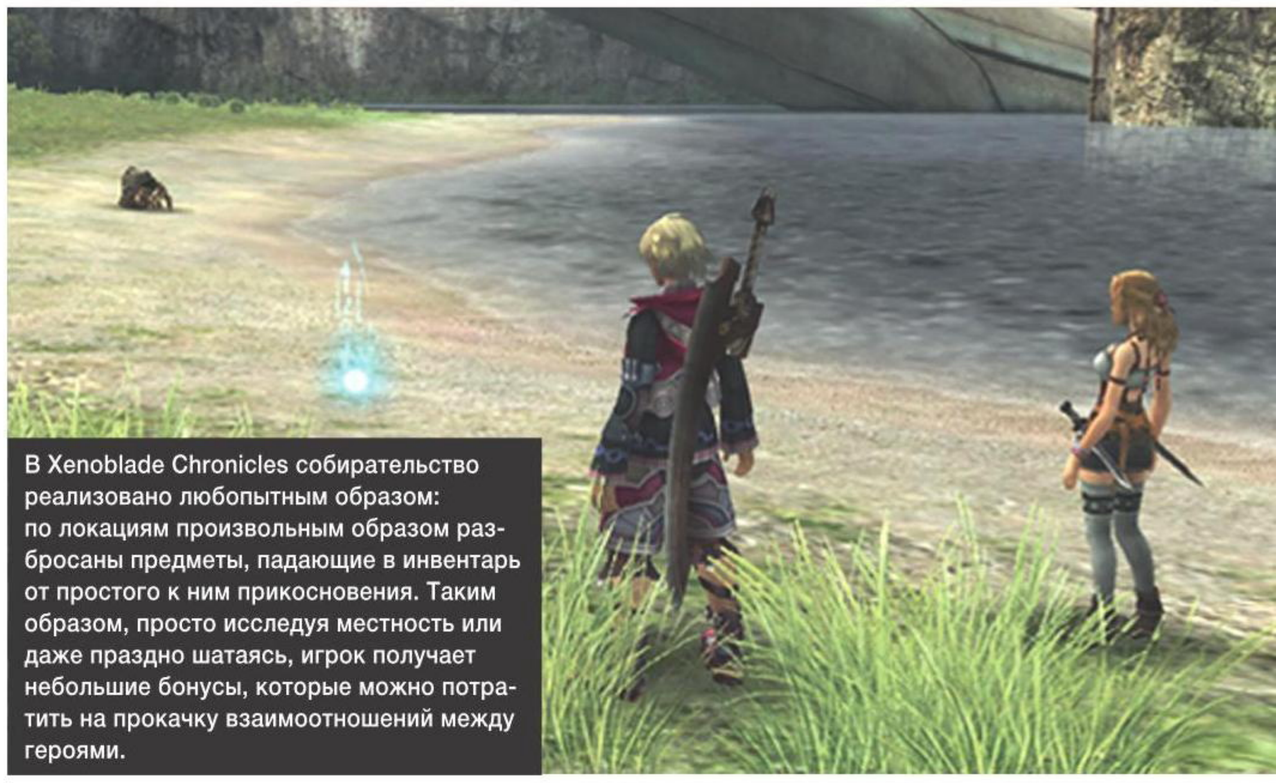
На форумах xbox360achievements.com (короткая ссылка на нужную тему – http://goo.gl/7AyQwn) есть огромный список ачивментов, которых больше никто никогда не получит, и он вызывает сожаление, граничащее с ужасом. Десятки игр с онлайновыми режимами, недоступными из-за закрытых серверов, глюки, которые разработчики так и не пропатчили, DLC, убранные с Marketplace… Большую часть игр, похороненных на этом кладбище несбыточных ачивментов, кстати, выпустила EA.

Впрочем, помимо тех, которые получить невозможно даже в теории есть и те, получение которых на практике должно быть сопряжено с определенной потерей у игрока человечности. Вот Earthworm Jim HD предлагает для трофея пройти игру на оригинальной сложности за один присест без потери жизни, а Mega Man 10 требует не получать повреждений вообще. Да это надо быть роботом, запрограммированным на ежечасные попытки одолеть это безумие!

Тут люди, относящиеся к виртуальным трофеям с презрением, скажут, мол, подумаешь, это всего лишь ачивменты, зачем так заморачиваться, когда можно их вообще не брать? Не проще ли их, мол, игнорировать?

Нет. Это в корне неверный подход уже потому, что ачивменты, как и побочные миссии, – это часть игры, практически уже неотъемлемая. То, что игровая пресса не уделяет им внимания, – это ее, прессы, большой промах. Этот текст появился на свет во многом потому, что тему ачивментов игровая критика практически не затрагивает: не определены критерии их оценки, в рецензиях они не упоминаются – словно вообще не существуют. Но при этом для тех геймеров, которые по-настоящему полюбили ту или иную игру, именно ачивменты определяют то, чем они будут заниматься на протяжении длительного времени, в разы превосходящего затраченные на обычное прохождение часы. Без сомнения, им ничего не мешает самостоятельно придумывать себе те или иные испы-

Calendar Man в Batman: Arkham City – интересная задумка: для получения ачивмента нужно поговорить с сидящим в тюрьме преступником 12 раз – каждый месяц и именно в праздник.



В Xenoblade Chronicles собирательство реализовано любопытным образом: по локациям произвольным образом разбросаны предметы, падающие в инвентарь от простого к ним прикосновения. Таким образом, просто исследуя местность или даже праздно шатаясь, игрок получает небольшие бонусы, которые можно потратить на прокачку взаимоотношений между героями.

А вот в The Walking Dead все ачивменты получаются просто за прохождение глав – вне зависимости от принятых решений. Этим игра лишь подчеркивает, что возвращаться к ней не нужно, что ваша личная история, какой бы она ни была, завершена.

тания, но почему этим должны заниматься игроки, а не разработчики, в руках которых есть готовый инструментарий?

ЧЕЛЛЕНДЖИ

Англоязычное слово challenge значит «испытание»; в отношении игр это слово обычно употребляется в качестве характеристики прохождения, к которому применен ряд ограничений. Например, Resident Evil 4 без общения с торговцем становится куда сложнее и интереснее: нельзя ни новое оружие приобрести, ни патроны, ни апгрейды. Приходится пользоваться только пистолетом и дробовиком и экономить единственную ракетницу на Салазара, а падающие с рядовых врагов гранаты – на Железную деву, единственного регенератора, которому обязательно дать бой. Среди игроков в Final Fantasy Tactics очень распространены SCC – Single Class Challenge, прохождение всей игры партией, составленной из юнитов одной профессии, не использующих «чужие» умения. Вообще, чем более многогранна механика, чем больше различных элементов составляют основу игры, тем больше простор для придумывания собственных челленджей. Как насчет прохождения FFT, в котором героя сопровождают лишь монстры? Или, например, «спасения Йорды», по условиям которого в каждый бой необходимо выводить ни на что не способную белую волшебницу, управляемую AI, и беречь ее как зеницу ока?

Без сомнения, вариативность, позволяющая отказываться от каких-то аспектов игровой механики для усложнения прохождения, – это замечательно. Однако мне кажется, что еще лучше было бы, если бы сами игры при помощи ачивментов продвигали те или иные челленджи. Так, в Kingdom Hearts 1.5 HD ReMix есть трофеи за завершение игры со стартовой экипировкой и за скоростное прохождение (надо уложиться в 15 часов), а в Chain of Memories отдельная награда выдается игроку, ни разу не убегавшему из битв. В HD-издании Prince of Persia: The Sands of Time есть трофей за отказ от отматывания времени вспять (правда, довольно щадящий – позволяется сделать до 20 перемоток). BioShock 2 выдает ачивмент за прохождение без читерских воскрешений в вита-камерах. Каким бы ни было ваше первое прохождение, стоит после него посмотреть в список ачивментов, и сразу становится понятно, как сделать второе интереснее.

Многие геймеры стигматизируют ачивменты, высоко задирая нос и делая вид, что погоня за виртуальными трофеями – удел задротов. Зря. И игрокам, и разработчикам стоит уделять ачивментам и побочным заданиям не меньше внимания, чем основному прохождению. В конце концов, никто же не хочет, чтобы игры были одноразовыми, верно? **СИ**

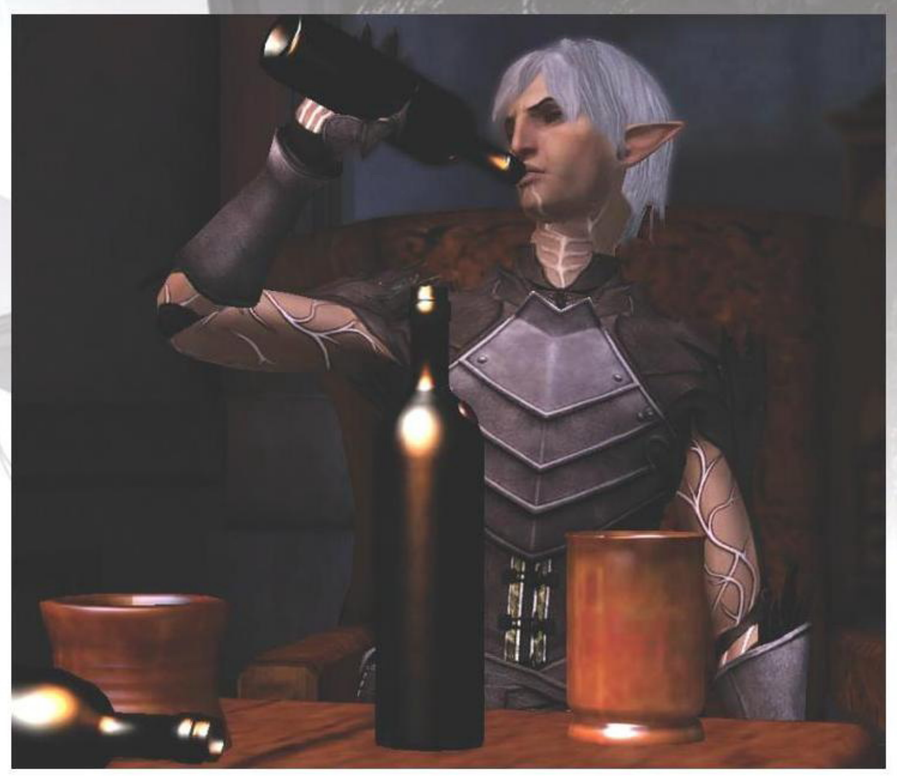
Альфина Беринг

Апология Dragon Age 2

ИГРА НЕ ТАК ПЛОХА, КАК ПИШУТ В ИНТЕРНЕТЕ

DRAGON AGE 2 – ИГРА ПАРАДОКСАЛЬНАЯ. НА METACRITIC СРЕДНИЙ БАЛЛ ЕЕ – 82/100, ЧТО НЕ ЗАПРЕДЕЛЬНО, НО ПРИЛИЧНО (38 ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ РЕЦЕНЗИЙ ОТ КРИТИКОВ, 7 НЕЙТРАЛЬНЫХ, 0 ОТРИЦАТЕЛЬНЫХ). ПРИ ЭТОМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЙТИНГ ОТЛИЧАЕТСЯ РАЗИТЕЛЬНО И СОСТАВЛЯЕТ ЛИШЬ 4,3/10 (432 ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ РЕЦЕНЗИИ, 188 НЕЙТРАЛЬНЫХ, 1000 ОТРИЦАТЕЛЬНЫХ). ТАКОЙ УДИВИТЕЛЬНЫЙ ПЕРЕКОС МНОГИХ ЗАСТАВИЛ КАЧАТЬ ГОЛОВОЙ И ПОМИНАТЬ ПРОДАЖНУЮ ПРЕССУ, СПОСОБНУЮ СТАВИТЬ ЛИШЬ ОЦЕНКИ В ДИАПАЗОНЕ ОТ ВОСЬМИ ДО ДЕСЯТИ (НУ ИЛИ ОТ ВОСЬМИДЕСЯТИ ДО СТА; В ОБЩЕМ, ПЛЮНУВШУЮ НА ВСЕ МНОГООБРАЗИЕ ОЦЕНОЧНОГО СПЕКТРА).

Когда вы ходите по городу, от стен отражается мелодичное эхо, лишний раз подчеркивающее чувство запустения. Город как будто вымер; в этом можно усмотреть лень разработчиков, а можно – желание с самого начала намекнуть игроку на то, что счастливого финала в Керкуолле не получится.



И положа руку на сердце, эти многие отчасти могут быть и правы. (Относительно) высокобюджетная RPG от BioWare – уже повод подкинуть баллов, не глядя на непосредственное содержание. Вообще-то подобный подход необязательно так уж плох: способность рассчитывать на то, что человек или компания вас не подведет, называется «кредитом доверия» и высоко ценится политиками.

Тем не менее, значительную часть аудитории Dragon Age 2 разочаровала, и положительные оценки в прессе только накалили ситуацию, вызвав у рядовых геймеров дополнительное желание с оными поспорить. Так что нынче игра эта может даже по-своему щегольнуть любопытным положением, при котором она по-прежнему считается игрой первого (ну или полуторного) порядка, однако у рядового геймера вызывает ненависть. Даже не так. НЕНАВИСТЬ.

«Разочаровала» – в данном случае уместное слово. Оно подразумевает, что присутствовало изначальное очарование. Для сиквела это естественно: аудитория, вскормленная Dragon Age: Origins, имела конкретные ожидания, многие из которых не оправдались. Очевидно, были допущены ошибки позиционирования (надо признать, что рекламные кампании BioWare нередко отличаются некоторой невнятностью).

И все же тянет заметить, что имело место и нечто иное. Попытка ААА-сериала пойти против традиций высокобюджетной индустрии, где каждая последующая игра непременно должна разрабатывать формулу предыдущей. Попытка, очевидно, не слишком удачная, но не заслуживает ли она как минимум уважения?

И нет ли в Dragon Age 2 чего-то хорошего?

И не может ли быть так, что это хорошее уравновешивает (а то и перевешивает) безусловно наличествующие недостатки?

Никакое художественное произведение нельзя оценивать по абстрактным критериям, а потому критерии необходимо задать.

Критерий первый: Dragon Age 2 – это RPG. Само понятие RPG, вообще говоря, размыто. С точки зрения механики оно означает присутствие хоть какой-нибудь прокачки (если ее нет, перед нами уже адвенчура), возможности переодевать персонажа и наличие у него набора характеристик. При этом сам термин, как известно, расшифровывается как roleplaying game, то есть ролевая игра, а значит, должен иметь место отыгрыш – вживание в роль. Но что именно подразумевает отыгрыш? Обычно речь идет о возможности формировать личность героя и определять, какие решения он принимает. Но, к примеру, в «Ведьмаке» игрок берет на себя роль предзаданного персонажа, чья личность придумана заранее, а в action-RPG вроде Diablo и о выборе речи не идет. Решение о том, что именно понимается под правильной «ролевой игрой», остается на усмотрение играющего.

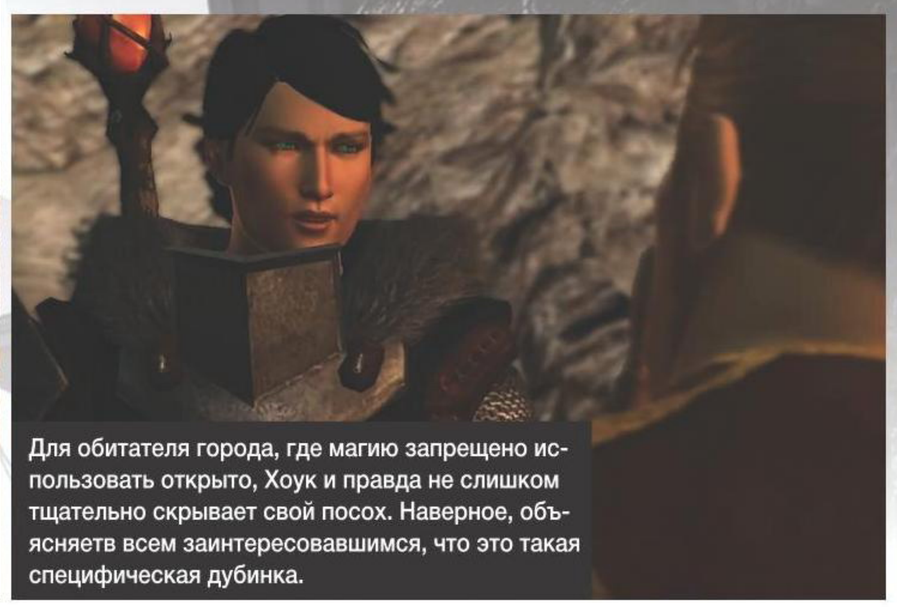
Формулируя ожидания, имеет, само собой, смысл принять во внимание глобальный подход BioWare к этому вопросу. В Dragon Age: Origins основным элементом отыгрыша становились фактические решения или суждения, высказанные в диалогах с персонажами. В сериале Mass Effect же отыгрыш чуть более косметический – выбирать предлагается из реплик разного тона. Это позволяет «окрашивать» характер Шепарда (или Шепард), не разветвляя беседу принципиально. Конечно, такой отыгрыш нельзя назвать чрезвычайно глубоким; если вы вжились в мир, значительная его часть все равно останется в вашей голове, а не на экране. Да и в Dragon Age: Origins, будем откровенны, «правильные» реплики отыскать было просто – за исключением пары случаев.

Критерий второй: Dragon Age 2 – это RPG от BioWare. А значит, наибольшее внимание в ней будет уделено сюжету, нарративу, персонажам (и, да, романтическим линиям с ними) и прочей киношности, в то время как хардкорная механика отойдет на второй план. Тут, впрочем, не следует забывать, что весь сериал Dragon Age позиционировался как косвенное продолжение традиций Baldur's Gate – а та отличалась не только повествовательной стороной (ей как раз могла бы отличиться и получше), но и увлекательными тактическими боями. Это противоречие снялось первой частью сериала – менее хардкорной, чем Baldur's Gate, но вполне в духе «старых RPG».

▲ Сопартийцы относятся друг к другу очень по-разному, но Хоуку в помощи не отказывают никогда, находя для него время в череде прочих своих занятий. При этом у каждого из них есть собственная работа или хотя бы род деятельности. Андерс лечит нищих и беженцев, Варрик распространяет слухи, Авелина служит в местной Гвардии, а Фенрис с Изабеллой преимущественно пьют.

Критерий третий: Dragon Age 2 – это вторая часть эпического сюжетного произведения, изначально задуманного как трилогия. А вторые части трилогий вообще обладают специфическими свойствами – вспомните «Империя наносит ответный удар» или «Темного рыцаря». Это не значит, само собой, что вторая часть из трех непременно лучшая, но даже в самых кассовых и жанровых сериалах ей обычно дозволено немного отклониться от голливудских канонов. Она может быть мрачной, может заканчиваться вопросительным знаком. Зло может победить. Первая часть любой трилогии представляет нам героев и мир, третья содержит в себе развязку и наиболее масштабное противостояние, а вот вторая отвечает за развитие темы. А еще, как известно, потребитель лучше всего запоминает начало и конец, поэтому в середине можно позволить себе некоторые эксперименты.

Критерий четвертый (немаловажный): Dragon Age 2 – это продолжение Dragon Age: Origins. Как было сказано выше, в игровой индустрии сиквел подразумевает разработку удачной формулы оригинала. Если в рамках сериала создается игра в неожиданном жанре, ей следует внятно отмежеваться от предшественниц и четко указать, чего же нам ожидать. Ведь заранее было ясно, что игроки рассчитывали увидеть продолжение и развитие эпического конфликта из Dragon Age: Origins, предаться новым тактическим боям, снова победить какое-нибудь древнее зло и построить свою любовь у отдельно взятого костерка.



Для обитателя города, где магию запрещено использовать открыто, Хоук и правда не слишком тщательно скрывает свой посох. Наверное, объясняетв всем заинтересовавшимся, что это такая специфическая дубинка.

Не все спутники одинаково полезны. Зато все, кроме Варрика, могут вас покинуть.

Однако получили они нечто совершенно иное, даже костерка не нашлось. Вместо дальнейшей проработки формулы DA:O студия BioWare неожиданно представила игрокам немного авторского видения господина Дэвида Гейдера, имевшего на развитие сериала конкретные творческие планы. Результат известен. Кстати, невероятно наивно было бы утверждать, что дело тут в глупой аудитории, неспособной понять высокохудожественный порыв: в Bioshock Infinite относительно первой части тоже многое изменилось, однако, несмотря на наличие резкой критики, отзывы игра получила весьма положительные, а главное – даже критические статьи разбирали в первую очередь непосредственное содержание Infinite, в то время как смена сеттинга никого не смутила.

Тут, конечно, дело еще в том, что перемены надо уметь анонсировать, с чем Irrational справилась, а BioWare, очевидно, нет.

И тем не менее, я полагаю, что Dragon Age 2 заслуживает апологии. Потому как минимум, что критики ее зачастую смешивают дизайнерские неудачи со вполне успешными, но неожиданными или несимпатичными лично им решениями. И в этой путанице любопытно разобраться, дабы отделить мух от прочих продуктов потребления.

Давайте же взглянем на самые популярные критические высказывания в адрес Dragon Age 2 и подумаем, чем именно они вызваны: неудачами разработчиков или непониманием того, что вообще было задумано. (Спойлер: есть и такие, и сякие.)

▸ Если внимательно посмотреть на обложку игры, видно, что просветы в кровавых крыльях дракона – это силуэты ваших сопартийцев и других героев игры. Потому что людей здесь больше, чем драконов, и роль они играют куда более принципиальную.

▲ Столь эффектные удары случаются только в заготовленные моменты, но в целом бои зрелищны, а анимация персонажей выразительна.

ОК! «ВСЕ ДЕЙСТВИЕ ПРОИСХОДИТ В ОДНОМ ГОРОДЕ, КАРТА ОЧЕНЬ МАЛЕНЬКАЯ».

И это плохо… почему? Безусловно, механизм такой геймерской жадности ясен: когда нам дают влезть в шкуру героя, обладающего относительной свободой (а в RPG свободы достается немало), хочется немедленно применить ее с максимальной площадью поражения. В жанре сложилась традиция, в соответствии с которой немаловажным элементом оказывается исследование окружающего пространства – одного наличия большого и открытого мира достаточно для того, чтобы скучноватая, в общем-то, Skyrim стала игрой года для тысяч и тысяч поклонников. Тем более естественно ожидать географического охвата от продолжения Dragon Age: Origins, где герой обошел целую страну, собирая под свои флаги различные фракции и попутно знакомясь с их обычаями.

Тем не менее, в Dragon Age 2 все не так, и разглядеть это можно уже в самых первых сценах. Главный герой (или главная героиня) второй части, Хоук, – неудачник. Он погорелец и случайная жертва событий, для части первой столь незначительных, что они фактически остаются за кадром. Вся Origins посвящена истории пробуждения древнего зла и последующей с ним борьбы путем возрождения не менее древнего ордена Серых Стражей. В рамках уничтожения всего доброго и светлого зло неспешно расползается по карте, пожирая в том числе и деревушку Лотеринг, с которой новый глава Стражей, то есть игровой персонаж первой части, и начинает свою карьеру спасителя мира. Пожирание происходит уже тогда, когда у Стража есть заботы поважнее, и для него главное неудобство, связанное с гибелью Лотеринга, состоит в том, что теперь туда нельзя вернуться.

А Хоуку это жизнь сломало. Что и задает тон второй части Dragon Age: перед нами не история героической победы над эпическим злом, а попытка вытащить персонажа четвертого плана (второго слева в третьем ряду) вперед и поведать, что у него вообще-то тоже есть жизнь. И вполне естественно, что жизнь эта куда скромнее и камерней, чем у Стража, – настолько, что вмещается в один город. Закрытости Керкуолла есть и внутриигровые объяснения, но речь сейчас не о них, а именно о принятом художественном решении ограничить мир действия суровыми серыми стенами.

Хоук не герой, он простой парень с деревни. У него нет эпического маунта, способного донести в любой край света. В рамках DLC Хоук отправляется чуть дальше, даже в другую страну – Орлей, – но исключительно по протекции.

Ограниченность пространства действия не является ни чем-то плохим, ни чем-то хорошим; в культовой Planescape: Torment основная часть действия тоже происходит в рамках пары районов (!) отдельно взятого города Сигила. Суть не в том, сколько квадратных метров охватила карта, а в том, что на этих квадратных метрах происходит. И мне представляется, что ограничить события истории про простого парня с деревни одним городом, – отличный способ подчеркнуть главную тему игры: бессилие.

?? «ОТЛИЧНО, ТОЛЬКО В ЭТОМ ГОРОДЕ ЕЩЕ И НИЧЕГО НЕ ПРОИСХОДИТ. NPC СТОЯТ, КАК ЗОМБИ, С НИМИ ДАЖЕ ПОГОВОРИТЬ НЕЛЬЗЯ».

И это плохо… почему? Потому что живой город, где NPC ходят и разговаривают, правдоподобней. Но в данном случае встает вопрос о том, у кого suspension of disbelief длиннее. Оттого, что в Skyrim мне в пятисотый раз сообщают, как я похожа на котика, окружение реалистичней не становится, а тот факт, что я могу потыкать в NPC и получить от него бесценный комментарий о погоде, не означает, что я этого хочу.

С другой стороны, Керкуолл – город в состоянии упадка, пребывающий в дурном экономическом и политическом положении и вооруженно отгородившийся от толпы голодранцев, явившихся сюда из захваченной злом первой части сериала. Когда Хоук фактически с боем пробивается за якобы переполненные стены, куда никого не пускают, и обнаруживает на улицах запустение, чувствуется горькая ирония. Никто ни с кем не говорит, потому что всем на всех плевать. Жители Керкуолла погрязли в апатии. Беженцев они гонят прочь из высокомерия, а не из нищеты. В этом можно усмотреть и художественное решение.

Я не утверждаю, впрочем, что дело состоит в авторском видении, а не в ограничениях бюджета и сроков разработки. Утверждаю я лишь, что данный аспект игры можно рассматривать под разными углами, оценивая не только степень правдоподобности, но и то, какое эстетическое воздействие способна оказать неправдоподобность.

Хоук-девушка, кстати, не уступает мужской версии в выразительности.

«НО И ЦЕЛОГО ГОРОДА В DA2 НЕТ, ЕСТЬ ТОЛЬКО НАБОР ЛОКАЦИЙ, МЕЖДУ КОТОРЫМИ ПРИХОДИТСЯ ХОДИТЬ ЧЕРЕЗ ЭКРАНЫ ЗАГРУЗКИ И ПРИ ПОМОЩИ БЫСТРОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ!»

Да, это так. Да, если отсутствие экранов загрузки и истинная связность локаций для вас принципиальны, это определенно является недостатком.

«ВСЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ В ЭТОЙ ИГРЕ – КЛОНИРОВАННЫЕ!»

Ах, знаменитые клонированные подземелья Dragon Age 2! Даже самые преданные любители игры сходятся на том, что подобное непростительно. В самом деле, оригинальных карт подземелий здесь очень немного, а новые получаются из старых хитрым способом: пара коридоров перегораживаются непроходимой дверью (оставаясь при этом на карте!), и все дружно делают вид, что перед нами совершенно оригинальная локация.

Оправдать такое решение не получится никак, тем более что его бессмысленность очевидна – просто не хватило ресурсов на достойную проработку. Разве что невольно возникает желание уточнить: если уже ясно, что исследование пространства не является ни акцентом, ни сильной стороной игры, то так ли это смертельно? Ну вот правда? Перед нами ведь игра не про локации, а про героев и политику. Может, и пес с ними, с разнообразными картами? В конце концов, они имеют смысл только там, где сражения являются тактическими и требуют внимательного использования пересеченной местности…

Ах да.

«ВМЕСТО ТАКТИЧЕСКИХ БИТВ МЫ ПОЛУЧИЛИ ТОЛПЫ ВРАГОВ, ПЫТАЮЩИХСЯ ВЗЯТЬ НАС ЧИСЛОМ».

Действительно, в Dragon Age: Origins большую роль играло позиционирование – и партии, и противников; многие схватки зачастую начинались в заведомо проигрышной позиции (а чего еще ожидать от засады, например?), и возможностью поставить игру на «тактическую паузу» (во время которой можно раздать персонажам команды) приходилось пользоваться нещадно. Кроме того, в первой части присутствовал дружественный огонь, сохранившийся в DA2 лишь на максимальном уровне сложности. В сиквеле же даже боевых ловушек нет.

▲ Хоук может выбрать один из трех классов, пол и имя. Некоторым такая ограниченность кастомизации кажется недостатком, но зато она позволяет проработать все версии героя в деталях.

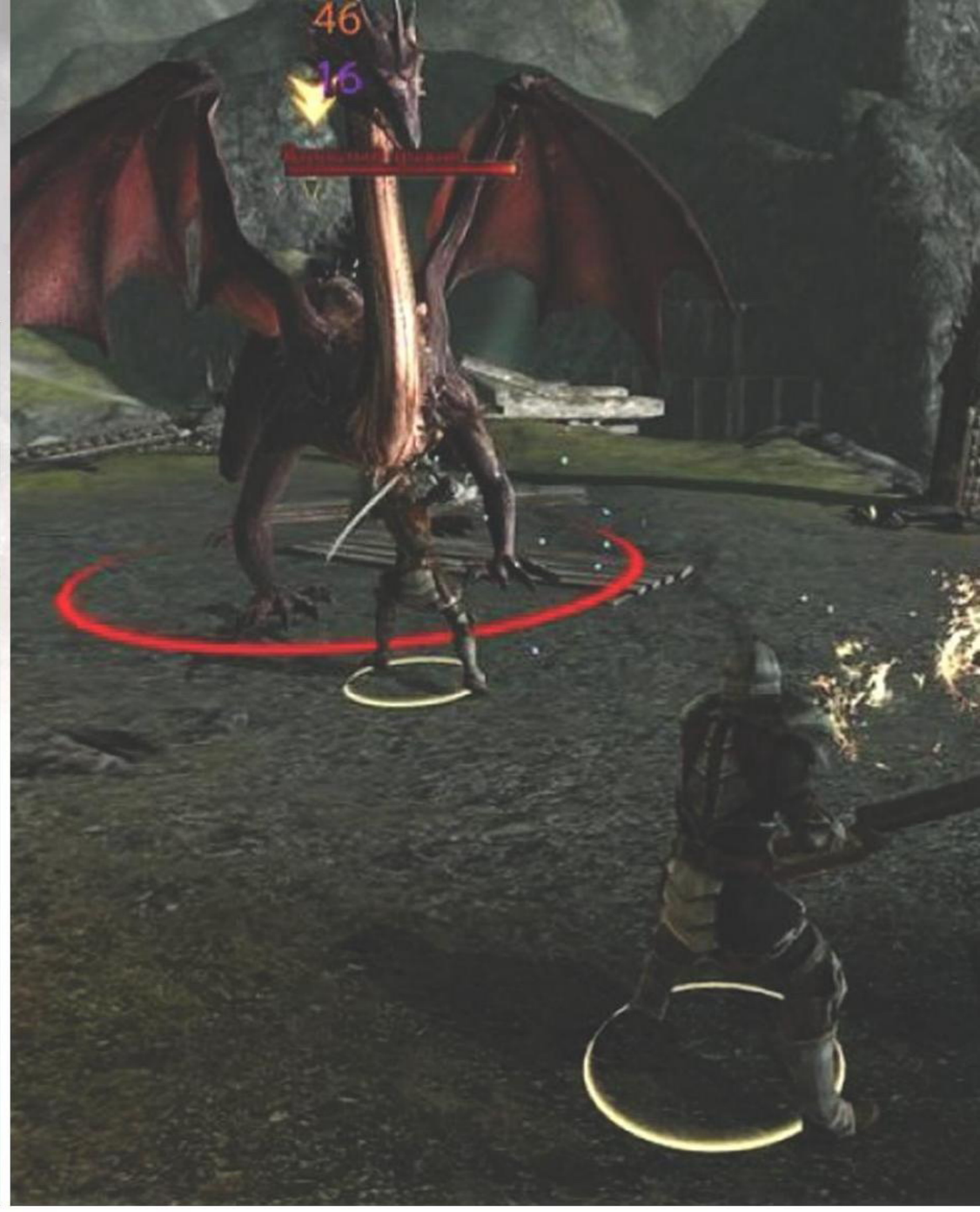
Потому что с точки зрения боевой механики это куда более action-RPG, чем RPG тактическая. Вдумчивое планирование сменилось динамичностью и энергией. Безусловно, можно понять разочарование поклонников первого, но смещение жанра не является недостатком игры – разве что ее позиционирования.

«И ВООБЩЕ ВСЕ УПРОСТИЛИ. КЛАССЫ ПОРЕЗАЛИ, НАВЫКИ ПОРЕЗАЛИ, ДРАКИ ОКАЗУАЛИЛИ».

А главное, вырезали из игры возможность выставить себе максимальную сложность! Если же говорить серьезно, да, боевая система упростилась. В DA:O присутствовало три класса, но роль каждый из них мог выбирать на свое усмотрение, и сконструировать из мага непробиваемого танка было более чем реально. В DA2 такой вольницы нет: у каждого класса имеются две роли, причем каждая из них связана с конкретным типом оружия. Воин с двуручным оружием может только наносить урон по группам врагов, а с мечом и щитом – только выступать в роли танка. Вору следует развивать либо лук, либо кинжалы. Повезло разве что магам, но и тем имеет смысл сфокусировать внимание на одной-двух школах.

Но по природе своей оказуаливание не является дурным, оно лишь подразумеваетсдвиг аудитории игры. Жаль, что под нож пошли некоторые отличные находки DA:O – к примеру, дифференцированные травмы (если герой умирал в бою, он получал случайное ранение, дающее штраф к конкретному параметру и излечимое только специальной аптечкой или сном в лагере; в DA2 травмы остались, но только одного типа). Зато на передний план выступили боевые элементы, существенные для более экшн-ориентированной игры – например, межклассовая синергия (она присутствовала и в первой части, но играла там меньшую роль). Большинство навыков разных классов накладывает на противников штрафы, которые позволяют другому классу нанести значительно больший урон. В общем, окаменил маг врага, а потом воин его кувалдой и того. В пыль.

Бои стали динамичнее, ярче и бодрее. Теперь они в меньшей степени рассчитаны на тех, кто любит расстав-



лять солдатиков, и в большей – на тех, кому нравится красиво махать палками. Вторые ничем не хуже первых, а для первых в меню все-таки присутствует максимальная сложность.

Впрочем, не будем, опять же, лукавить: полностью выбор предельной сложности их не спасет. Схватки с противниками попросту не разрабатывались под тактическое прохождение, и при попытке его себе устроить они вряд ли будут столь же интересны, как в первой части. В целом действительно можно посетовать – но не на то, что боевая система стала хуже, а на то, что в этой сфере сериал решил окончательно отказаться от нишевости и обратиться к более казуальной аудитории. Конечно, сидящим в нише обидно. Я и сама к ним отношусь.

«ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ – НЕ ТОТ ЖЕ, ЧТО В ПЕРВОЙ ЧАСТИ, ДА ЕЩЕ И ОБЯЗАТЕЛЬНО ЧЕЛОВЕК, ПРИЧЕМ С ФИКСИРОВАННОЙ ФАМИЛИЕЙ».

Всех аватаров всех ролевых игр можно распределить по некоему континууму по степени предзаданности. Одним его экстремумом станут пресловутые Геральт или Безымянный – герои, у которых есть свои истории и порой даже свой характер. Другим окажутся персонажи MMORPG, не ограниченные ни расой, ни классом – ничем. Вторых игрок может полностью настроить под себя, тем самым с ними отождествляясь, а вот первые отождествления подразумевают немногим больше, чем персонажи литературные.

Игры BioWare в этом континууме находятся посередине, тяготея, однако, к предзаданности. А у нее, к слову, есть и явные достоинства: чем четче определен персонаж изначально, тем подробнее авторы могут проработать его окружение и сюжет. Если герой может выбрать любую расу, то и расовые взаимодействия его с миром ограничены – в лучшем случае кто-нибудь прокомментирует, как относится к остроухим. Если же раса выдана изначально, дальнейший сюжет может на это опереться – и вообще, чем больше авторы игры имеют о герое предварительных данных, тем проще им наполнить его историю деталями и нюансами. Добавить, например, поворотов, которые попросту невозможны в том случае, когда герой изначально чист и пуст.

Dragon Age: Origins обошлась с этой проблемой достаточно изящно – игроку полагалось выбрать один из шести начальных сюжетов, не имеющих между собой ничего общего, но в определенный момент сходящихся воедино. Вот только на дальнейшие события игры выбор стартовой позиции влиял незначительно. Конечно, дварф чуть лучше разбирается в перипетиях дварфской политики, а эльфа из леса узнают сородичи, но толку от этого чуть. Занятно, впрочем, что в процессе игры вы обнаруживали и последствия того, что не выбрали прочие стартовые сюжеты – например, если вы играете не за человека-аристократа, вам доведется полюбоваться на труп оного.

▲ Некоторые расы подверглись в Dragon Age 2 существенному редизайну, и не всем поклонникам сериала это понравилось. Одной из таких рас стали эльфы, превратившиеся из тощих людей с острыми ушами в нечто действительно чужеродное. Если судить объективно, стремление сделать эльфов непохожими на людей можно только приветствовать.

Подход Dragon Age 2 отличается радикально. Настроить можно внешность героя, его имя и класс, однако в остальном Хоук – персонаж уже существующий. У него есть предыстория, семья и протянутые через весь сюжет семейные проблемы. И даже характер в некотором смысле имеется. Все дело в том, что создателям второй части игры куда больше хочется рассказать о жизни случайного погорельца из части первой, чем позволить игроку творить свою историю самостоятельно.

Есть мнение, что такая нарративная модель не является в играх наилучшей, поскольку в недостаточной степени использует достоинства формата (то бишь ту самую возможность позволить игроку своими руками породить сюжет). Но мнение это ни в коей мере не является истиной в последней инстанции. А для глобального сюжета сериала Dragon Age важно, что Хоук – именно беженец из разодранной Мором страны Ферелден, и это накладывает на его образ определенные ограничения.

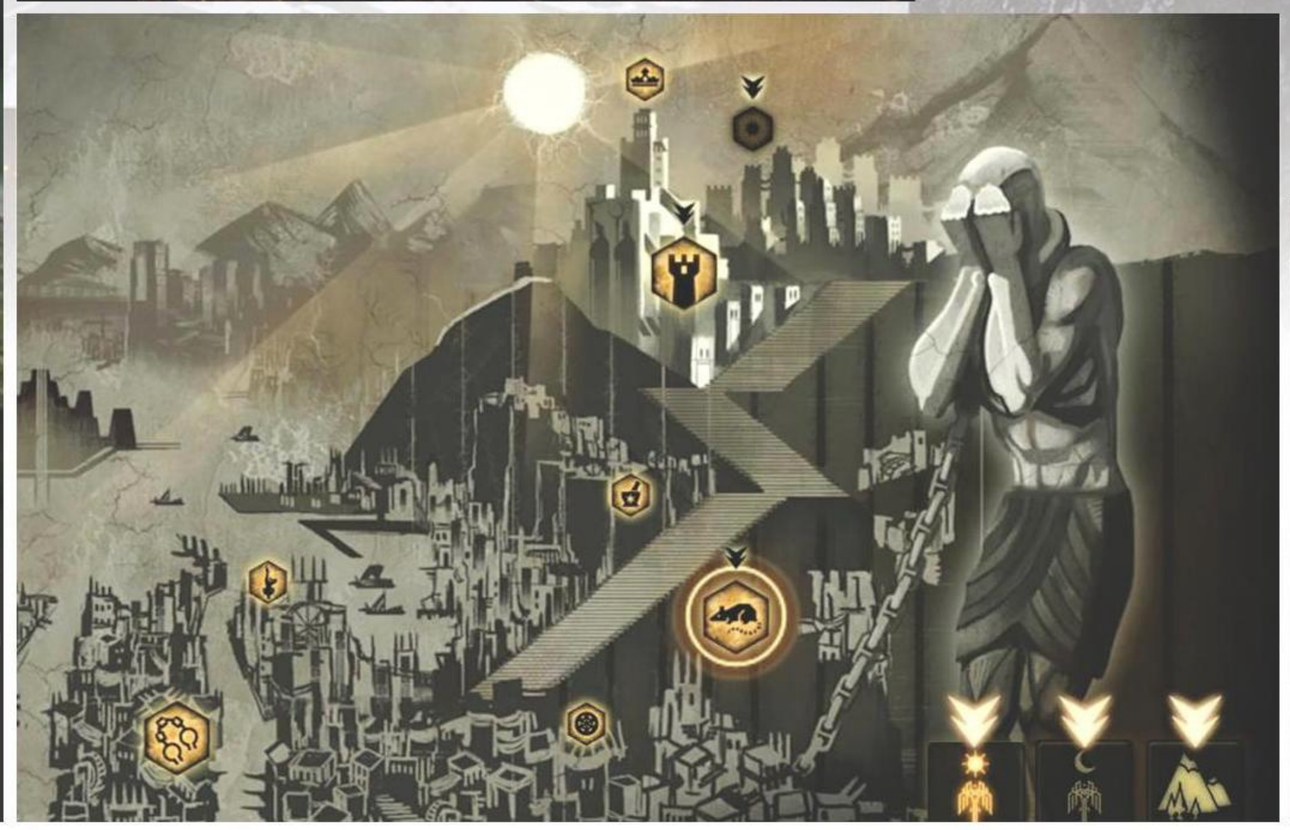
«НУ ЛАДНО, ПРЕДЫСТОРИЯ ХОУКА ФИКСИРОВАНА. НО И В ИГРЕ ЕГО СО ВСЕХ СТОРОН ЗАЖАЛИ! РЕШЕНИЯ ВЕДЬ НИ НА ЧТО НЕ ВЛИЯЮТ!»

Как и любое категоричное обобщение, сие утверждение вряд ли является технически верным, но не будем крохоборствовать. Сюжет Dragon Age 2 в самом деле довольно линеен.

Любопытно, что актуальные игровые тренды уже заставляют воспринимать эту фразу в отрицательном ключе. Но, собственно, почему? Сюжет должен ветвиться, потому что это дает игроку ощущение сопричастности событиям, щекочет его чувство собственной значимости. Мир подчиняется его воле и следует за ней. Это чуть ли не приятнее, чем махать пушкой.

Но Dragon Age 2 – игра в первую очередь про бессилие. В ней нет ни глобального зла, ни героизма в бытовом понимании этого слова: весь первый акт герой занят тем, что собирает деньги, дабы отправиться в экспедицию, где он – какое разочарование! – раздобудет еще больше денег. Все цинично и, прямо скажем, приземленно. И лишь куда позже,

Опциональная изометрическая перспектива из первой части сменилась видом «из-за спины с некоторого расстояния». Это усложняет тактические перемещения, но позволяет вдоволь на драки полюбоваться.



▲ Керкуолл представляет собой набор раздельных локаций, перемещаться между которыми можно свободно – кликом на карте. Так же была устроена и карта мира в Dragon Age: Origins, но она была больше, а на пути партию могли подстерегать случайные встречи. Смена дня и ночи в DA2 тоже является условностью: это что-то вроде фильтра на карте, от которого зависит подборка квестов. Все вместе же это дает ощущение замкнутости и камерности, необходимое для того, чтобы игрок почувствовал – этому городу никуда от себя не деться, и если конфликты не сгладить, его просто разорвет на части.

пожив в Керкуолле и полюбив его, Хоук начинает думать – не об эпическом зле! не о сути демонов! не о добре и справедливости! – а всего лишь о перипетиях местной политики и о том, как защитить своих друзей от ее последствий. Хоук не слишком влияет на события, потому что не слишком хочет влиять на события, а когда хочет – не всегда в силах. Это может прозвучать странно, но магистральный сюжет в Dragon Age 2 второстепенен.

И разочарование такое положение вещей вызывает только потому, что быть бессильным обидно. Потому что мы играем ради эскапизма, играем, чтобы побыть крутыми. Но не звучат ли со всех сторон стоны о том, что индустрии подобает вырасти и хоть немного отойти в сторону от сугубо эскапистского подхода?

Хоук бессилен изменить происходящие события, потому что он всего лишь человек, пусть и уважаемый. И от бессилия же город, раздираемый внутренними конфликтами, выдает ему титул «Чемпиона» – а вовсе не за невероятные заслуги. Ну прям как в жизни.

Впрочем, сказать, что создатели игры не перегибают в этом вопросе палку, – означало бы погрешить против совести. Когда симпатичный и интеллигентный персонаж, призванный внести в события этическую неоднозначность, неожиданно плюет на это дело и оборачивается злом, чувствуешь, что многое из достигнутого перечеркнуто. Тем более – когда разработчики честно признаются, что им «просто хотелось добавить в игру еще одного босса».

«ДА И ОТЫГРЫША ТОЛКОМ НЕТ – РАЗВЕТВЛЕННЫЕ ДИАЛОГИ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ СМЕНИЛИ НА КОЛЕСО ВЫБОРА ИНТОНАЦИИ, КАК В MASS EFFECT».

Сменили. И это тоже является отыгрышем, пусть и иного рода. С одной стороны, он действительно примитивнее старой системы диалогов, но с другой…

А с другой, есть разные взгляды на то, какой отыгрыш лучше, и взгляды эти неизбежно субъективны. The Walking Dead показала, что среди геймеров достаточно тех, для кого отыгрыш – вопрос в первую очередь эмоциональной вовлеченности в события, то есть как раз возможности выбрать интонацию ответа. И потом, будем честны: разве редко обширная и хитрая (на самом деле, не очень) система диалогов из DA:O сводилась к тому, чтобы сперва задать все дополнительные вопросы, а потом выбрать финальную реплику по тому же принципу, что и на колесе интонации: вежливую или грубую?

Многие, кстати, упускают из виду, что Dragon Age 2 пошла в этом вопросе и дальше, попытавшись придать личности Хоука целостность. Игра ведет статистику того, какие ответы вы предпочитаете (да, да, пусть бы и всего из трех вариантов – добрые, суровые или остроумные), и в последующих актах окрашивает реплики Хоука в соответствующий тон. Если пол-игры вы хохмили, а потом решили стать паладином света и справедливости, сделать это одним только шизофреническим усилием воли не получится: даже «добрые» ответы неизбежно зазвучат иронически. Ну и наоборот.

И это здорово.

«СОПАРТИЙЦЫ В DA2 ПЛОСКИЕ И НЕИНТЕРЕСНЫЕ, ТО ЛИ ДЕЛО В DA:O».

Вопрос о том, какие персонажи интересны, а какие нет, кто стереотипен, а кто достаточно глубок, является очередным строго субъективным моментом, и единого ответа здесь быть не может. Автору этих строк представляется, впрочем, что Авелину трудно назвать плоской. Казалось бы, перед нами классическая «боевая тетка», но она не является ни суровой машиной для убийств в латексе, ни драматичной героиней с золотым сердцем. И, кстати, – к вопросу о сексизме в играх – Авелина напрочь лишена объективации. Она является хорошим примером того, как можно изобразить DnD'шный элайнмент lawful good без паладинства. Добро должно быть, но может быть и с кулаками. С личными отношениями у нее все сложно, но не неразрешимо – если не упустить ее личный квест, она и замуж выходит. А первый ее муж, кстати, трагически погиб, но неожиданным для RPG образом Авелина не превращается в драматичную мстительницу, а находит в себе силы это пережить и преспокойненько радоваться новой работе.

Относительно остальных сопартийцев можно спорить – да и насчет Авелины можно. Но дело не в том, кто из них вам симпатичен, а кто навевает скуку. Дело в том, какую роль они играют в сюжете.

Выше я заметила, что магистральный сюжет в Dragon Age 2 второстепенен, но не уточнила, что же тогда первостепенно. А первостепенны они – сюжеты сопартийцев, каждый из которых живет своей отдельной жизнью и вовсе не прикован к Хоуку цепями (как оно водится в RPG). В отличие от первой части сериала, где каждый из сопартий-

Эмблема города встречается в архитектуре, а формы ее повторяются в костюмах Гвардии. Вообще вторая часть Dragon Age куда более стильна и визуально целостна, чем первая.

цев имел собственный квест, во второй им достается аж по квестовой линии, и именно решение их проблем займет значительную часть прохождения. Друзья Хоука меняют место жительства и работы, принимают собственные решения и корректируют собственные взгляды, и Хоук для них – не надежда и опора, не полководец или командир, а всего лишь душа компании. Лидер тусовки, так сказать. Которого любят и к которому прислушиваются, но которому формально вообще-то ничем не обязаны.

И на фоне глобальной темы бессилия это тешит самолюбие игрока не меньше, чем тешила бы способность радикально перевернуть сюжет всей игры. По крайней мере, может тешить, если хоть кто-нибудь из этих героев вам небезразличен.

Конечно, как и в Dragon Age: Origins, во второй части игры имеется шкала влияния Хоука на каждого из его приятелей. Когда отношения вырождаются в числа, всегда есть опасность того, что они станут сугубо механическими. Вам, может, этот урод и не нравится, но он отлично стреляет из лука, так что в диалоге вы будете поддакивать, дабы он получил от вашей поддержки боевые бонусы. Так вот: в Dragon Age 2 такого нет. Сопартийцы (все, кроме Варрика) могут бросить Хоука только в определенный момент повествования; если же вы просто не сходитесь во взглядах, они будут возмущаться и спорить, а ваши отношения обозначатся как «соперничество». По-английски это называют “agree to disagree” – вы, в общем, будете знать, что не согласны друг с другом, но это не помешает вам общаться и сражаться плечом к плечу. Причем отношения соперничества ничем не уступают старой доброй дружбе и с точки зрения механики: давний оппонент, убедившийся в стойкости ваших убеждений, будет вам столь же верен, как и друг, с коим вы живете душа в душу. И влюбиться тоже может.

Ну прям как в жизни!

Более того, я хочу заметить, что это просто-таки высоконравственно. RPG (и вообще игры, моделирующие человеческое общение) слишком часто учат нас тому, что единственный способ состоять с человеком в хороших отношениях – это во всем с ним соглашаться и все его взгляды разделять; в лучшем случае – переубеждать его. В действительности же это не так, и ожидать такого попросту вредно. Люди могут иметь на один вопрос разные точки зрения и все равно друг друга уважать. Мир, дружба, терпимость.

> «А ЕЩЕ СОПАРТИЙЦЕВ НЕЛЬЗЯ ПЕРЕОДЕВАТЬ, ТОЛЬКО ОРУЖИЕ МЕНЯТЬ!»

…Что избавляет от лишнего микроменеджмента и позволяет оным сопартийцам сохранять целостность образа.

▲ Другая подвергшаяся изменениям раса – кунари. Из высоких беловолосых людей они стали рогатыми серыми махинами, да и о суровой их доктрине мы узнали больше. В DA:O Страж имел в числе сопартийцев одного кунари, Стэна (это, кстати, не имя, а звание), но в DA2 с этой расой вам придется повстречаться лицом к лицу. Отношения Хоука с лидером кунари, Аришоком, не уступают по напряжению его отношениям с сопартийцами.

Да, безусловно, возможность собирать с трупов всяческую дрянь и прихорашиваться, развешивая ее по всем своим друзьям, является важным элементом жанра RPG. Поэтому в DA:O инвентаризация зачастую затягивалась: приходилось проверять всех своих товарищей на соответствие найденным сносным поножам.

Зато бессменность костюмов позволяет каждому герою существовать в рамках конкретной эстетики. Если Авелина служит в городской Гвардии, они будет носить форму этой Гвардии – иное выглядело бы странно. Если Варрик хочет сверкать волосатой грудью, было бы жестоко у него такое право отбирать. Эмо-эльфу Фенрису полагается черное, а эмо-магу Андерсу – серое (а потом тоже черное). Видеоигры – синтетический жанр, где визуальная составляющая играет одну из ведущих ролей; нежелание разработчиков поступиться возможностью охарактеризовать персонажей в том числе и костюмом можно понять.

Стоит ли это отказа от возможности перемерять все поножи мира – решать вам.

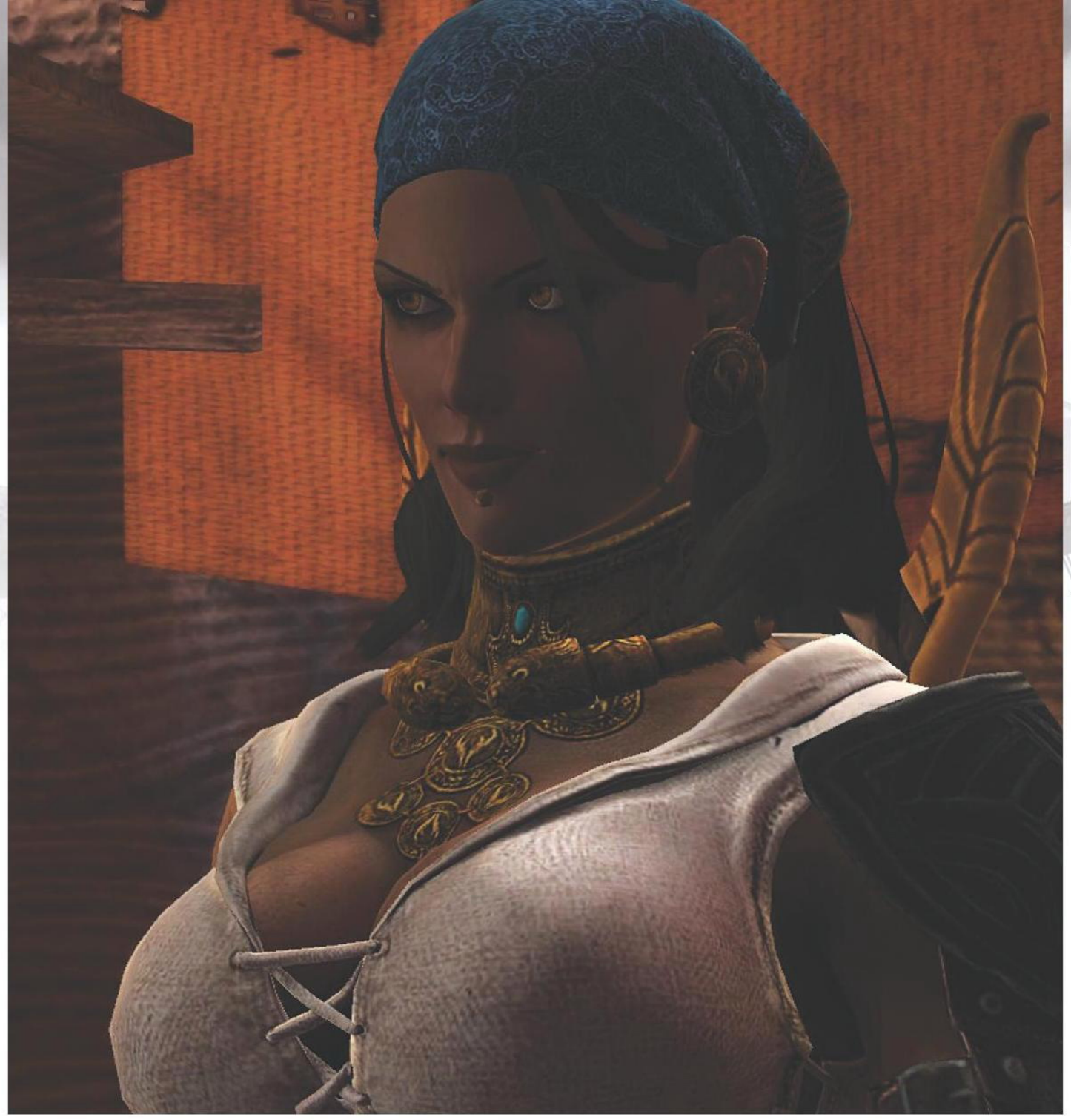
> «ПРИ ЭТОМ ВСЕ СОПАРТИЙЦЫ НЕНАВИДЯТ ДРУГ ДРУГА. И ВООБЩЕ НЕПОНЯТНО, ЗАЧЕМ ОНИ ВМЕСТЕ ТАСКАЮТСЯ».

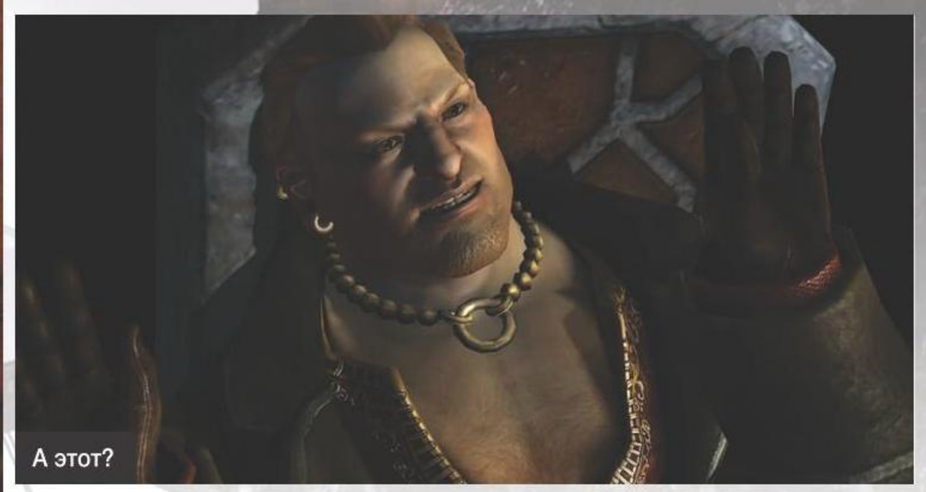
Что лишний раз подчеркивает значимость для них Хоука. У сопартийцев есть собственная динамика отношений: кто-то дружит с кем-то вне зависимости от принятых вами решений, кто-то – тоже вне зависимости – друг друга ненавидит, а другие могут и завести роман, если Хоук не надумает тому помешать. Объединяет их только уважение к нашему герою, но именно это и делает динамику внутри партии интересной, а Хоука ставит в не самое привычное положение: с одной стороны, именно на уважении к нему и держится эта компания, а с другой – толку-то с уважения, неспособного даже примирить недругов (а способного лишь заставить их друг друга терпеть).

Бессилие-с.

> «К СЛОВУ О ВЫБОРЕ. МНОГИЕ ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ В DRAGON AGE 2 ДИЛЕММЫ ЯВЛЯЮТСЯ НАДУМАННЫМИ, Я БЫ ВЫБРАЛ ВООБЩЕ ТРЕТИЙ ВАРИАНТ».

Понятие «многие» растяжимо, но в ряде случаев это, к сожалению, так. Общий политический конфликт игры ведет к непримиримому противостоянию магов и храмовников. И нет ничего дурного в том, что противостояние это неизбежно (бессилие!) – пусть; но тот факт, что игра не дает Хоуку даже иллюзии влияния, не позволяет даже попытать-





А этот?

Это далеко не вся критика, что звучит в адрес Dragon Age 2, но, пожалуй, ее львиная доля. Как можно увидеть, где-то недовольство оправданно, где-то не вполне. При этом не стоит забывать, что у игры есть и однозначные достоинства: например, стремление изящно изложить сюжет, заключив его в повествовательную рамку (события пересказывает один из ее персонажей). Это, кстати, еще и читкод, способный снять любые претензии вроде заметного посоха на спине якобы скрывающегося героя: нам отчетливо сообщают, что Варрик – рассказчик ненадежный, и периодически он привирает. Может, и тут брякнул для красного словца.

(На самом деле, я не считаю, что такое оправдание звучит убедительно, но в игре есть ряд моментов, где рассказ-в-рассказе использован остроумно и весело, да и само желание дополнительно связать акты друг с другом вызывает уважение.)

Думается, что главная проблема Dragon Age 2 состоит в том, что развитие сериала относительно первой части пошло сразу в две противоположных стороны. Механическая составляющая стала казуальнее и проще, так что апеллирует она к более широкой аудитории с менее рафинированными вкусами. В то же время составляющая повествовательная, наоборот, ударилась в экспериментаторство: тут и непривычное для поклонника RPG стремление вырвать контроль над событиями из рук персонажа, и смещение акцента с героя на его друзей, и вообще построение сюжета вокруг темы бессилия и ограниченности человеческих возможностей. Такие истории интересны в первую очередь тем, кто пресытился играми про победу над Самыми Рогатыми Демонами и Самыми Зубастыми Драконами. То есть аудитории достаточно узкой и в некотором смысле нишевой.

Где-то на пересечении этих двух множеств и обитаю я. Человек, которому кажется, что RPG про то, как один парень встретился с могущественной ведьмой, которая наверняка окажется одним из центральных персонажей третьей части сериала, и попросил ее всего лишь подбросить его на драконьих крыльях до одного городка, – это достаточно интересно, так что некоторые неувязки можно и простить.

«Dragon Age 2 – очередной сиквел, которому стоило бы стать отдельной игрой. Если оценивать ее как самостоятельное произведение, то мы увидим приятную боевую систему, сносную кастомизацию, хороший сюжет и интересных героев. Вот только это не отдельная игра», – гласит одна из пользовательских рецензий на Metacritic.

«Dragon Age 2 пытается взять удачную формулу Dragon Age: Origins и извлечь из нее нечто новое. Вопрос: зачем?» – гласит другая.

Действительно, зачем пробовать что-то новое, когда есть старое.

Жаль, когда неверно принятое стратегическое решение приводит к тому, что аудитория игры становится совсем уж размытой. И жаль, что консервативная часть геймерского сообщества не готова этот просчет простить и получить удовольствие от произведения, в котором хватает любопытных находок. И, быть может, правы те, кто говорит, что из-за скромного количества контента Dragon Age 2 должна была стоить меньше своей предшественницы.

И все же хорошо, что она есть. В индустрии эскапистских фантазий про победы над любыми невзгодами приятно видеть игру про слабость – даже если шероховатости ее торчат на полметра. **СИ**

ся выбрать третий путь (помирить, перехитрить – что угодно), печален. Пусть бы хитрость не удалась – тем больнее бы ударила жестокая реальность. Но – серьезно – даже не попытаться?

В ряде случаев в угоду не то линейности, не то бюджету истаяли совсем уж напрашивающиеся варианты действий. Когда сталкиваешься с сумасшедшей заговорщицей, тянет не возиться с ней самому, а сдать ее каким-нибудь из местных властей; когда один из твоих же приятелей творит нечто явно подозрительное, хочется иметь возможность хотя бы попытаться ему помешать. Подчеркиваю: попытаться. Если игра посвящена тому, что в конечном итоге возможности даже пришедшего к успеху парня ограничены, пусть так и будет; но зачем отбирать у него шанс проявить инициативу?

▲ Костюмы сопартийцев в самом деле нельзя менять (они меняются сами с течением сюжета). Но уверены ли вы, что захотели бы сменить этот костюм?

«И ЕЩЕ РАЗ К СЛОВУ О ВЫБОРЕ. НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО ЗАЯВЛЕНО БЫЛО ОБРАТНОЕ, DRAGON AGE 2 ПОДЧАС ИГНОРИРУЕТ РЕШЕНИЯ, ПРИНЯТЫЕ В ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ».

Да, увы, это так. В одной из обязательных катсцен мы видим героя, которого в DA:O преспокойно можно было убить, и объяснения такой поразительной живучести крайне неубедительны. Удивительно и то, что сделано это, кажется, одного только фансервиса ради – чтобы засунуть в сиквел лишнее знакомое лицо.

К счастью, прецедентов все же немного. Смена локации и главного героя в целом позволила этого избежать.

«В ГОРОДЕ МАГИ ЗАПЕРТЫ В СВОЕЙ БАШНЕ, НА ЧЕМ ПОСТРОЕН ГЛАВНЫЙ СЮЖЕТ. НО ЕСЛИ ХОУК МАГ, НИКТО К НЕМУ НЕ ЦЕПЛЯЕТСЯ [А ЕСЛИ НЕ МАГ – ТО К ЕГО СЕСТРЕ], ХОТЯ ОН РАСХАЖИВАЕТ ПО УЛИЦАМ С ПОСОХОМ».

Это называется «художественная условность». Кстати, никто не скрывает, что в Керкуолле процветают коррупция и кумовство; ближе к финалу на правонарушения Хоука (и всех, кто находится по его протекцией) откровенно закрывают глаза, и это скорее часть сюжета, чем просчет дизайнеров. Тем не менее, можно понять тех, кто способен принять такую условность лишь со скрежетом. Трудно всерьез говорить о бедственном положении магов в городе, где «подпольщик» преспокойно разгуливает по улицам и при необходимости мечет молнии прямо посреди бела дня.

Кирилл Перевозчиков

Grand Theft Auto vs. Pop Culture

17 СЕНТЯБРЯ НА ПРИСТАВКАХ ВЫХОДИТ GRAND THEFT AUTO V – БЕЗ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЯ ГЛАВНАЯ ИГРА ЭТОЙ ОСЕНИ И ПОСЛЕДНИЙ БЛОКБАСТЕР ТЕКУЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ. GTA УЖЕ ДАВНО СТАЛА КУЛЬТУРНЫМ ФЕНОМЕНОМ, НО ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАЕТСЯ «ВЕЩЬЮ В СЕБЕ» – ВСЕ ОТСЫЛКИ К РЕАЛЬНОСТИ В ИГРАХ ЗАМАСКИРОВАНЫ С ПОМОЩЬЮ САТИРЫ. МЫ СОБРАЛИ ГЛАВНЫЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ВСЕЛЕННОЙ GTA И СОВРЕМЕННОЙ ПОП-КУЛЬТУРЫ, А ТАКЖЕ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ, КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ О ПРОШЛЫХ ИГРАХ СЕРИАЛА И ГРЯДУЩЕЙ GTA V.

СТРАНА ПРОИСХОЖДЕНИЯ

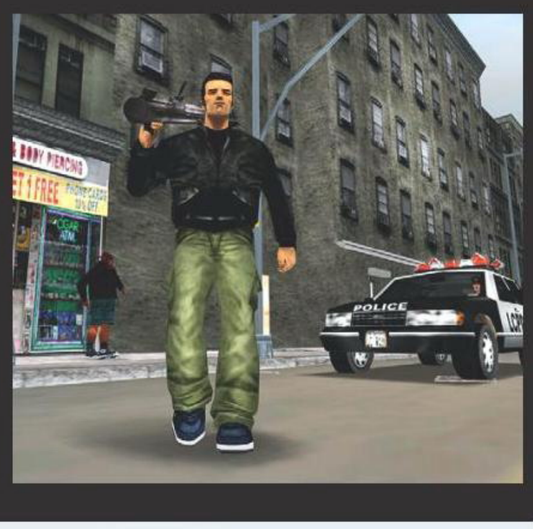
Мало кто знает, но все ключевые части GTA сделаны в Шотландии – именно там была основана DMA Design, переименованная впоследствии в Rockstar North. Бренд Rockstar был создан британскими продюсерами Дэном и Сэмом Хаузерами – тогда это было всего лишь небольшое издательство. Rockstar выступали лишь издателем GTA II, однако в разработке GTA III участвовали куда более активно – Дэн Хаузер писал сценарий, а подразделение Rockstar Vienna создавало версию для Xbox. После успеха третьей части DMA Design была куплена Rockstar Games и переименована в Rockstar North. До сих пор именно этой студии достаются самые главные игры: GTA Vice City, GTA San Andreas, GTA IV и GTA V.

Три вселенных

ДЕЙСТВИЕ ИГР GRAND THEFT AUTO ПРОИСХОДИТ В ТРЕХ ВСЕЛЕННЫХ. ФАНАТЫ ОБОЗНАЧАЮТ ИХ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

3D ВСЕЛЕННАЯ

Игры, построенные на движке Renderware – от GTA III до GTA San Andreas. В этой же вселенной происходит действие портативных спин-оффов GTA: Liberty City Stories и GTA: Vice City Stories (позже были изданы для PS2). Сюда же относят Grand Theft Auto Advance, вышедшую для приставки Game Boy Advance.



2D ВСЕЛЕННАЯ

Первые 2 части GTA, а также контент-паки Grand Theft Auto: London 1969 и 1961. Строго говоря, все эти игры не были двухмерными – все здания были представлены полноценными полигональными моделями, а вот модели машин и пешеходов – уже двухмерные.

HD ВСЕЛЕННАЯ

Первоначально HD-вселенная включала только GTA IV и ее дополнения The Ballad of Gay Tony и The Lost and Damned и носила название "эра GTA IV". Однако после выпуска Grand Theft Auto: Chinatown Wars и анонса GTA V стало понятно, что Rockstar планирует работать с этой вселенной и дальше. Персонажи из 3D и HD вселенных практически не пересекаются, а Liberty City из GTA III и GTA IV очень сильно отличаются по устройству.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Grand Theft Auto часто ошибочно переводят как «Великий угонщик автомобилей» (даже русская «Википедия» этим грешит). На самом деле это устойчивое выражение используется полицией США для обозначения факта преступления по угону любого транспортного средства – в британском английском этому термину соответствует выражение Motor Vehicle Theft. Поэтому правильнее переводить название игр просто как «Угон».

BURGER SHOT

Аналог в реальности: Burger King
Замеченная еще в Vice City и San Andreas сеть фастфуда Burger Shot – ироничный вариант «Бургер Кинга» с ароматом немотивированного насилия: бургер в логотипе сети заключен в перекрестье прицела, а кетчуп стекает с него, словно кровь из свежей огнестрельной раны. Кроме того, в американском порнослэнге Burger Shot – это изображение женских гениталий крупным планом.
Чем знаменит: В GTA San Andreas здесь занимался мытьем полов откинувшийся гангстер Оу Джи Лок. В ассортимент ресторанов быстрого обслуживания входит пятиэтажный бургер The Heart Stopper весом 2,7 кг. Местный аналог «Вопера» называется The Bleeder («Кровоточащий»).
Слоганы: «7 котлет из 100% говядины, 6 фунтов мяса и сыра. Ваше сердце остановится за 5 секунд! The Hartstopper – Умри с улыбкой на лице».

BEAN MACHINE

Аналог в реальности: Coffee Bean/Starbucks/Costa Coffee
Подражатель сетевых кофеен быстро обслуживания – таких как Sturbucks, Costa Coffee или Cofee Bean. Без намеков на секс не обошлось и здесь: внимательно присмотритесь к логотипу сети. Вы тоже видите там кофейное зерно?
В меню: Caffeagra (кофейная виагра), Gunkacchino (гункаччино), The Bratte (латте + bra, лифчик).

CLUCKIN' BELL

Аналог в реальности: Taco Bell, KFC
Внебрачный ребенок KFC и Taco Bell, как и Burger Shot, впервые был замечен в GTA San Andreas. Один из немногих GTA-брендов с полноценным фальшивым веб-сайтом: www.cluckinbellhappychicken.com, где можно послушать посвященную Cluckin' Bell песню, а также изучить меню.
Слоган: «Если вам понравилось, наши цыплята умерли не зря!»

Фальшивые авто

Пока Polyphony Digital договаривается с ведущими автопроизводителями о создании эксклюзивных прототип машин для Gran Turismo, Rockstar остается верным своим принципам: в мире Grand Theft Auto не должно быть ничего реального. К тому же, лицензионные отчисления – дорогое удовольствие. Мы собрали самые яркие машины, и уточнили какими моделями вдохновлялись их дизайнеры.

INFERNUS

Дизайн суперкара Infernus менялся от одной GTA к другой – в San Andreas машина была похожа на Acura NSX 1991 года выпуска, а в GTA IV дизайнеры Rockstar вернулись к более традиционному источнику вдохновения – Lamborghini Murcelago.

COMET

Игровой эквивалент Porsche 911 – машины Хэнка Муди из Californication. Одна из самых быстрых машин в серии – максимальная скорость достигает 208 миль в час (более 300 км/ч).

PATRIOT

Один из символов американского мачизма (и, если уж на то пошло, милитаризма) – «Хаммер», перенесенный в игру практически без изменений. Название выбрано на удивление удачное – Patriot. Машину можно найти практически в любой GTA-игре, особенно если заглянуть на ближайшую военную базу.

SUPER GT

Копия Aston Martin Vanquish – дьявольски красивой и мощной машины, выпускающейся ограниченным тиражом. Надо заметить, что Super GT из GTA San Andreas выглядела по-другому и копировала Toyota Supra.

HUNTLEY SPORT

Очень близкий аналог Range Rover Sport – даже удивительно, как британский автопроизводитель не подал на дизайнеров Rocstar в суд. Доступен в различных расцветках и встречается во всех GTA начиная с GTA IV. К слову, обычная Huntley (без приставки «Sport») присутствовала в GTA San Andreas и являлась копией классического Range Rover 1970-х годов выпуска.

Они попали в GTA

ШЭРОН СТОУН

В своей книге «Hollywood Animal» сценарист фильма «Основной инстинкт» Джо Эстерхаз признается, что Шэрон Стоун однажды «отблагодарила» его за свой неожиданный успех, переспав с Эстерхазом. В GTA San Andreas по улицам ходит точная копия актрисы – в образе Кэтрин Трамелл из культого фильма (одета она точь в точь как на сцене допроса).

НАСМЕШКИ НАД КОНКУРЕНТАМИ

Со времени выхода GTA III мир познал немало клонов: от ужасной во всех аспектах True Crime до вполне сносной (а в последних итерациях – и вовсе даже чудесной) Saint's Row. Внимательно изучая мир Grand Theft Auto можно обнаружить, что Rockstar не оставили попытки конкурентов без внимания – на улицах Сан Андреаса можно найти биллборды True Grime: Street Cleaners, рекламирующие компанию по переработке мусора. А в GTA IV есть сеть рыбных закусочных Squid Row (улица моллюсков) – по поводу последней отсылки, правда, есть мнение, что это кивок в сторону хакерской группы Skidr0w.

ЛАЗЛОУ ДЖОНС

Американский радиоведущий и комик Лазлоу Джонс начал сотрудничество с Rockstar еще во времена GTA III. Это чуть ли не единственный персонаж из реального мира, который появляется в игре в роли самого себя – в Либерти Сити Лазлоу ведет эфир на радиостанции Chatterbox FM, и болтовню Лазлоу стоит послушать отдельно. С тех пор Лазлоу появляется в каждой трехмерной GTA:

- GTA Vice City Stories – в роли стажера на радиостанции V-Rock
- GTA Vice City – в роли диджея на радиостанции V-Rock
- GTA Liberty City Stories – в роли ведущего программы Chatterbox на радиостанции LCFR
- GTA IV – в роли ведущего радиостанции Integrity 2.0, где он вещает прямо с улиц Либерти Сити.

РАДИО СВОБОДА

Одно из немногих пересечений прямых пересечений GTA с реальным миром – использование лицензированной музыки на внутриигровых радоистанциях. Здесь надо отдать Rockstar должное – подбор треков безупречно стилизован под определенную эпоху или местность – включите радиостанцию Playback FM, находясь в гетто Лос-Сантоса, и вы поймете о чем мы.

Мало кто знает, но абсолютно все радиостанции GTA можно найти в виде плейлистов на iTunes и Spotify, чтобы освежить в памяти любимые треки.

Сеть супермаркетов, пародирующая популярные американские магазины шаговой доступности 7-11 (Seven-Eleven). Последние называется 7-11, поскольку раньше работали с 7 утра до 11 вечера, однако давно уже перешли на круглосуточной режим работы – однако название свое менять не стали.

E-COLA

Аналог в реальности: Coca-Cola.

Да, в GTA не обошлось без собственного бренда колы. Игра слов здесь двойная. Во-первых, E. Coli – это вирусная инфекция, которую можно найти в плохо приготовленной еде (например, из в низкокачественном фастфуде). При этом похоже звучащая Ebola – вирус, который может привести к очень сильному жару. Видимо, в Rockstar заботятся о здоровье американцев, предостерегая их от употребления газированных напитков.

Слоган: «Заразительно вкусная!»

SPRUNK

Аналог в реальности: Sprite

Вторая по значимости GTA-газировка называется гораздо смешнее: Sprunk. Одно из значений этого слова – высокая степень алкогольного опьянения, в русском жаргоне называемая «вертолет». В одной из миссий San Andreas вам придется пробить биллборд Sprunk со слоганом «Taste of Things to Come» («Вкус того, чего у вас еще нет»). После этого надпись приобретет новый смысл: «Taste of Come» («Вкус спермы»). Банки со Sprunk также можно найти в Manhunt – что дает право подозревать, что вселенные двух игр как-то взаимосвязаны.

Слоган: «Нет ничего экстремальнее газировки»

Скандалы, интриги, расследования

GTA и скандал – слова почти синонимичные. Один из самых популярных игровых сериалов всегда позволял себе слишком многое – и это не осталось без внимания правозащитников.

HOT COFFEE

В середине июня 2005 года моддер из Нидерландов под псевдонимом PatrickW выпустил мод под названием «Hot Coffee» для PC-версии GTA San Andreas. Мод открывал доступ к сценам секса главного героя с его девушками – причем, как оказалось, весь контент присутствовал в игре изначально, но был заблокирован Rockstar в релизной версии. Вскоре аналогичная модификация стала доступна и на консолях – на PS2 и Xbox достаточно было включать «повтор», чтобы увидеть, что происходит за закрытыми шторами подруг Карла Джонсона.

Скандал обрел международный масштаб: выпуск GTA San Andreas был приостановлен, а все нераспроданные копии игры получили от ESRB уточненный рейтинг «Adults Only» (Только для взрослых, присуждается обычно эротическим играм). Многие розничные магазины убрали San Andreas с полок, поскольку их политика запрещала продажу игр с подобным рейтингом. Rockstar отреагировала выпуском патча «Cold Coffee» для PC-версии (который все равно обходился обновленной версией модификации) и выпуском обновленной версии игры, где весь контент был вырезан.

Закончилась история заявлением GTA о том, что компания бесплатно обменяет старую версию на новую всем желающим а также вернет деньги людям, которых оскорбило содержание Hot Coffee. В США этой возможностью воспользовались около 2000 человек.

ДЖЕК ТОМПСОН

В 2007 адвокат и правозащитник Джек Томпосон выступил с заявлением, что он примет самые разнообразные меры для того чтобы предотвратить продажи GTA IV для детей. 14 марта 2007 года материнская компания Rockstar, Take-Two Interactive, инициировала иск в сторону Томпсона после того как он заявил, что добьется признания GTA «источником опасности» (по закону США любые продукты, признанные «источником опасности» запрещены к продаже на территории страны). Томпсон, в свою очередь, подал встречный иск, обвиняя Rockstar в заговоре и нарушении его гражданских прав. Стороны пришли к соглашению уже 20 апреля 2007 года и отменили взаимные претензии.

Однако на этом Томпсон не остановился: продолжая серию публичных заявлений, направленных против GTA IV, он написал письмо матери директора Take-Two Ineractive Строса Зельника. В письме он писал следующее: «Порнография и насилие, распространением которых занимается ваш сын, – вещи, которых должны стыдится любые родители… Вам должно быть стыдно, миссис Зельник».

1 ГОД

потребовался Rockstar
на разработку GTA Vice City

1 ЧАС 12 МИНУТ

мировой рекорд по быстрому
прохождению GTA III

1 МИЛЛИАРД

суммарно составляют иски к разработчикам GTA 2

+#2 МАНХЭТТЭНА

уместятся на карту GTA V

$137 000 000

предполагаемый бюджет GTA V. Это больше, чем
у «Хранителей» или «Прометея»

80 000

строчек диалога
в сценарии GTA IV

125 МИЛЛИОНОВ

копий GTA-игр продано
на сегодняшний день

9 ЧАСОВ

суммарная длительность
всех радиостанций в GTA IV

AMERICA'S NEXT TOP HOOKER

Аналог в реальности: America's Next Top Model

Пугающе честный клон реалити-шоу «Топ модель по-американски» (российские аналоги – «Топ-модель по-русски» и «Ты – супермодель») – «Шлюха по-американски». Участница борятся за звание главной шлюхи, выполняя сложные задания и зарабатывая расположение членов жюри – все как в реальной жизни!

Интересный факт: **В GTA IV есть возможность поставить заглавную тему шоу на рингтон мобильного телефона – также доступны обои с логотипом ANTH для самых ярых фанатов сериала.**

LIBERTY CITY SWINGERS

Аналог в реальности: New York Yankees

Бейсбольная команда Либерти Сити, прямая отсылка к New York Yankees. Swing – это замах в бейсболе, а вот «swingers» можно также перевести как «свингеры» – то есть пары, которые обмениваются сексуальными партнерами.

WEAZEL NEWS

Пародия на телеканал FOX News, принадлежащий Руперту Мердоку, – скандальное телевидение, аналог которого запустится в этом году в России под брендом LifeNews TV. Помимо очевидной аналогии Fox/Weasel (Лиса/Горностай), weasel также переводится как «проныра». Кроме того, «Weazel News» звучит очень похоже на «We Sell News» («мы продаем новости») – знак в сторону продажности новостной корпорации Мердока.

Слоган: **«Сообщаем правильные новости» (в оригинале «right» – то есть, еще и «правые»).**

ЗАКОНОПОСЛУШНЫЙ ГРАЖДАНИН

В GTA всегда было много политики и законов – вот лишь несколько из них

Proposition 421

Предложение о полном запрете курения, позволяющая любому гражданину совершенно легально застрелить курящего в рамках самозащиты от рака легких.

Proposition 602

Законопроект, предлагающий отменить общественный транспорт и превратить трамвайные пути и железнодорожные пути в скоростные автомагистрали. Активно лоббируется местным автомобильным радио.

Proposition 832

Согласно этой поправке, иммигранты не должны занимать хорошо оплачиваемые должности. За внесение поправки выступает влиятельная группа B.I.G.O.T. (Ban Immigration Green Cards Outright Today) – забавно, что «bigot» в переводе с английского означает «фанатик».

Цитата: **«Если мы выдадим им грин-карты, очень скоро они станут такими же, как и мы – жирными, несчастливыми и слишком ленивыми, чтобы делать простую работу!»**

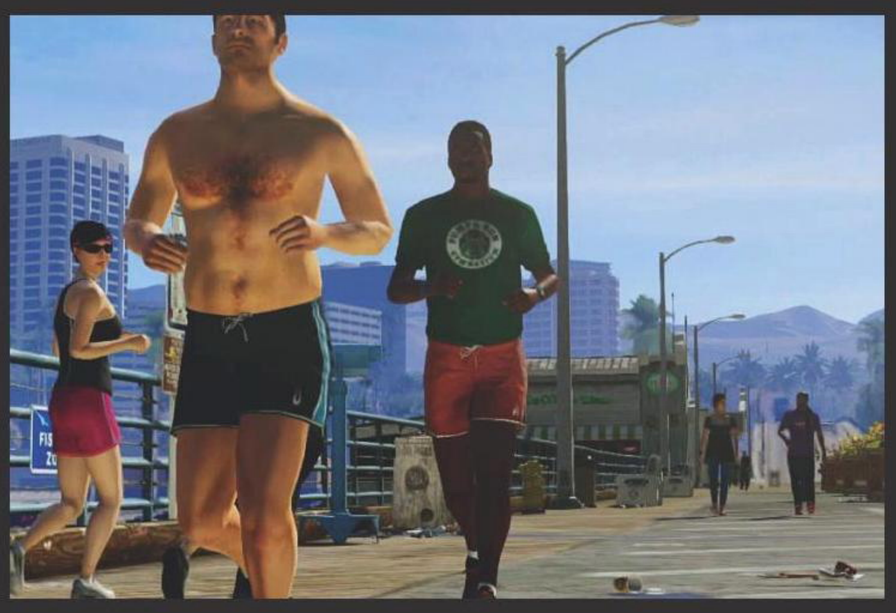
▲ НЕТ ограничений на исследование – весь мир доступен с самого начала

◄ ДВЕ огромных области – Лос-Сантос (город) и Округ Блейн (пригороды и дикая природа)

▲ В 5 РАЗ превышает размерами мир GTA V мир Red Dead Redemption

◄ ПОД ВОДОЙ теперь тоже можно проводить долгие часы исследований

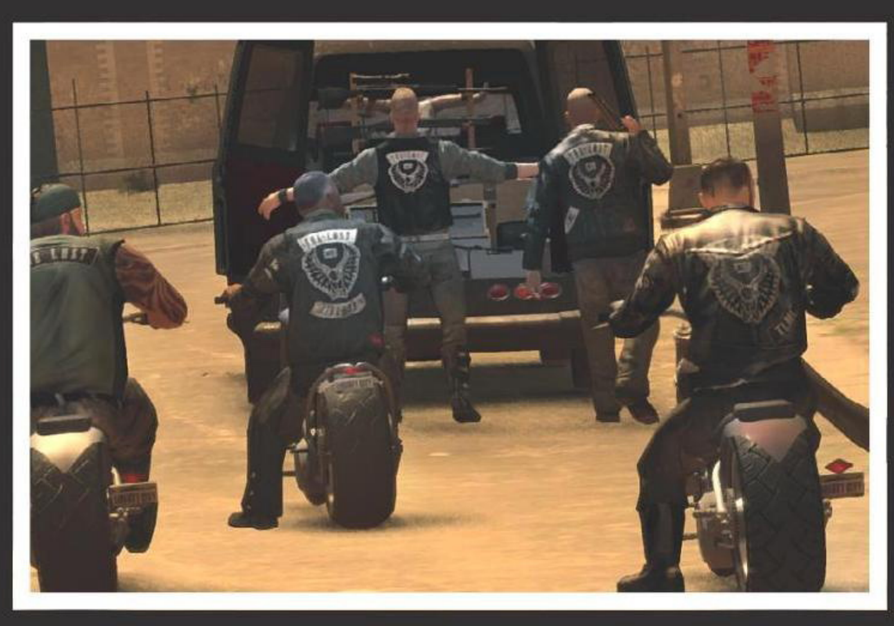
Все, что необходимо знать о GTA V



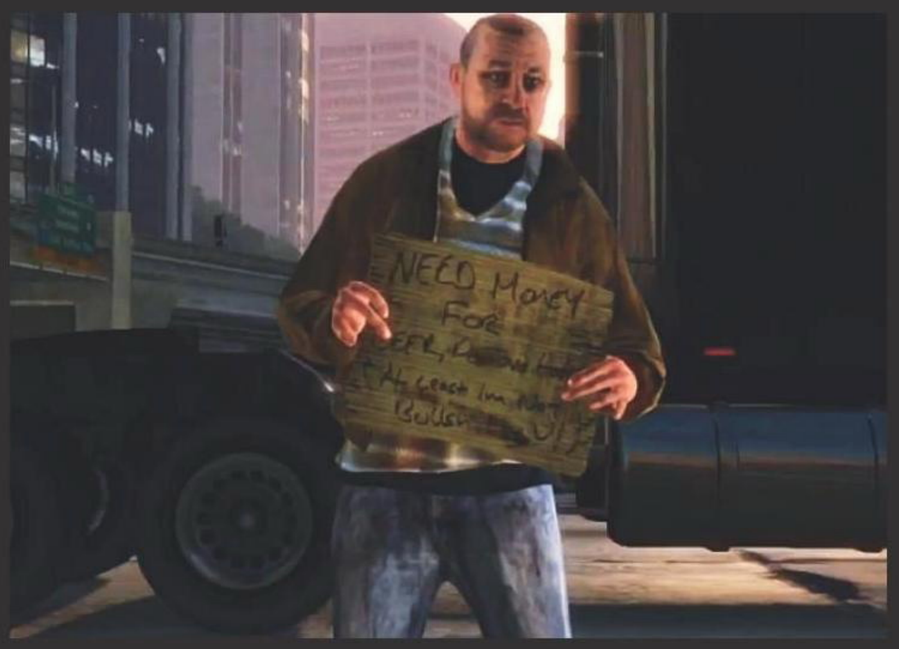
▲ NPC теперь ведут себя в соответствии с местонахождением – ловят рыбу, занимаются спортом, лежат в отключке после передозировки наркотиками

▲ СПОРТ возвращается в GTA: ждите бейс-джампинг, гольф, теннис, триатлон, йога и гонки на велосипедах

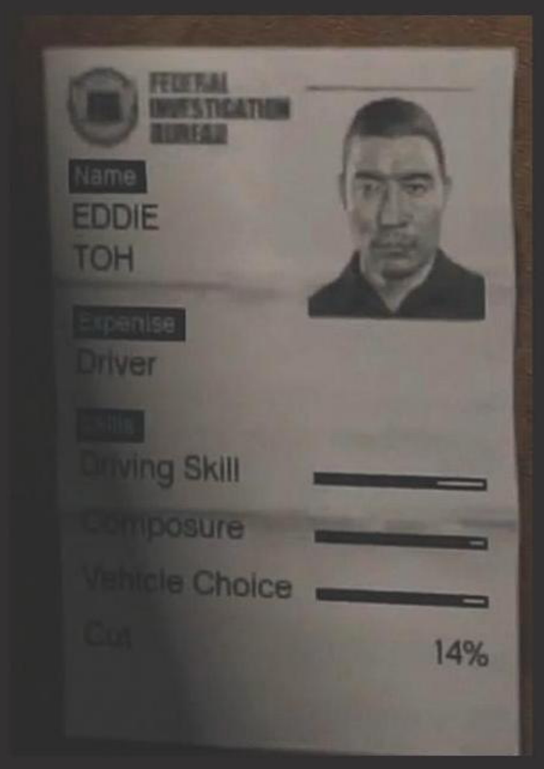
▲ НЕДВИЖИМОСТЬ снова можно покупать – а также яхты, гаражи и даже бизнесы.



◄ THE LOST вернутся в своем байкерском великолепии



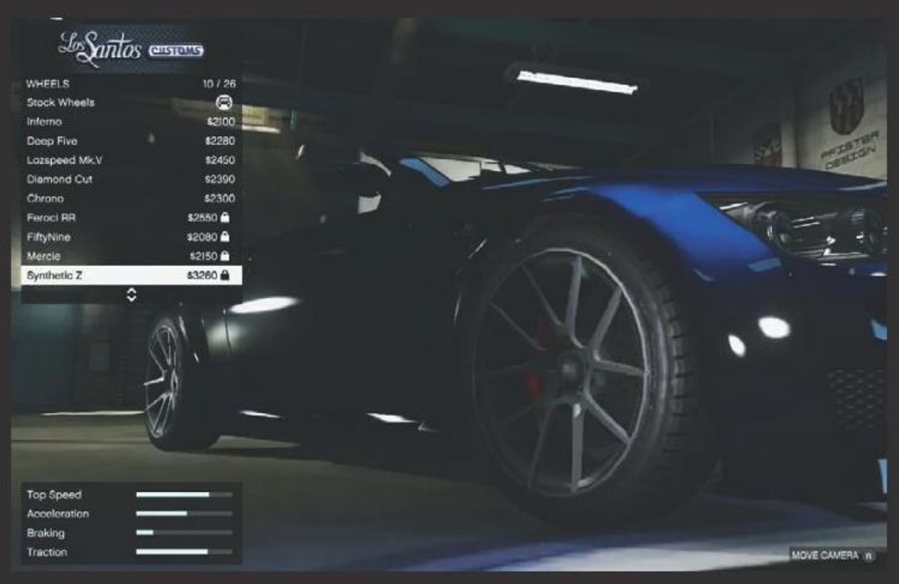
▲ ФИНАНСОВЫЙ КРИЗИС – один из главных лейтмотивов игры



◄ ПРОКАЧКА вернется из San Andreas, только параметров реально влияющих на геймплей станет гораздо больше

▲ ФИЗИКА воды полностью переделана: появились очень красивые волны

▼ ТРАНСПОРТ по количеству обгоняет все предыдущие GTA: байки, самолеты, вертолеты, даже яхты!



▲ ТЮНИНГ возвращается: любую машину можно серьезно прокачать

▲ ЗВЕРИ населяют леса вблизи Лос-Сантоса: да, на них можно будет охотиться

▲ СТРЕЛЬБА будет позаимствована из Max Payne 3, колесо выбора пушки – из Red Dead Redemption

◄ САУНДТРЕК впервые в серии будет играть не только во время прослушивания радио

СОЗДАНИЕ...

Where's My Water?

Как создание живущего в канализации любителя искупаться – аллигатора по имени Свампи – подарило Disney долю мобильного рынка

Свампи, герой хита Android и iOS Where's My Water?, стал первой диснеевской звездой мобильной игры. Он чистый, улыбчивый и милый – полная противоположность тому, чего ожидаешь от живущего в канализации аллигатора.

Платформы iOS, Android
Издатель Disney Mobile
Разработчик Creature Feep
Страна происхождения США
Год релиза 2011

Тим ФитцРандольф видел сон. Во сне он приехал в калифорнийский Диснейленд с шестилетней дочкой и успел застать идущий по Главной улице парад диснеевских персонажей. Там были все знакомые лица: Микки, Золушка, Базз Лайтер и прочие – но во сне ФитцРандольфа сзади шагал еще один герой, зеленый аллигатор по имени Свампи, звезда мобильного хита от Disney под названием Where's My Water?.

«Если бы можно было пойти в Диснейленд и увидеть там героя игры, над которой я работал, это было бы потрясающе, – говорит ФитцРандольф, главный дизайнер игры и вице-президент креативного отдела Disney Mobile. – Просто потрясающе».

Это не пустая мечта. С момента своего запуска в сентябре 2011-го года Where's My Water? набрала более 200 миллионов скачиваний, сбросив с олимпа платных приложений в iTunes даже покрытых перьями Angry Birds. Это не просто игра, а сериал для многих медиа, породивший два сиквела: Where's My Perry? и – недавно – Where's My Mickey? – веб-мультсериал, а также кучу сопутствующих товаров от мягких игрушек и ранцев до одежды и даже чехлов для iPhone. «Мы называем ее „синергетическим релизом“», – говорит Барт Декрим, глава креативного отдела Disney Mobile.

Мечта ФитцРандольфа о Свампи возле Замка Спящей красавицы пока не стала реальностью, но это лишь вопрос времени. «Насколько я понимаю, это вообразимое развитие событий, – говорит он. – Ведутся переговоры, но я не знаю, в какой они стадии». Свампи стал первым диснеевским героем, запущенным на мобильных устройствах, и перевернул представления компании о данном секторе. Тем занятнее, что создание игры разработчики Where's My Water? начали вовсе не с него.

Свампи стал первым диснеевским героем, запущенным на мобильных устройствах

Декрим присоединился к Disney Mobile в 2010 году, когда компания купила его стартап Tapulous, создавший ставшую хитом музыкальную игру под iOS под названием Tap Tap Revenge. Тогда мобильный сектор только начинал свое бешеное развитие. «Когда я пришел в Disney, моей задачей было артикулировать, как компания может оставаться актуальной на iPhone и планшетах по мере их выхода, – объясняет он. – Тогда устройств в мире было всего около двухсот миллионов. Сейчас, через три года, их полтора миллиарда».

Механика «копания» тачскрином обманчиво проста и не дает полного представления о богатстве геймплея игры, полной физических головоломок.

Заполучив нового руководителя, Disney Mobile стала переходить от лицензирования продуктов внешних разработчиков к разработке собственной. Компания поскребла по сусекам других отделов, и в числе найденных работников оказался и ФитцРандольф, прежде занимавшийся дизайном таких консольных релизов как Toy Story 3 в Disney's Avalanche Software (Солт-Лейк-Сити, штат Ута).

В свободное время ФитцРандольф создал Jelly Car, милую гонку с трясущейся физикой под iOS и Xbox 360 (потом Disney подхватила сериал). Всё больше интересуясь мобильными, а не консольными, играми, он с радостью воспользовался возможностью присоединиться к команде разработчиков Disney Mobile в солнечном Глендейле, Калифорния. Команда называлась Creature Feep («Жужжание тварей»; название пародирует выражение feature creep – явление, при котором разработчики из-за ошибок планирования добавляют в продукт слишком много опций, получая тяжеловесный или несовершенный результат – прим. СИ).

Первой игрой Creature Feep стала Jelly Car 3 – сиквел, позволивший команде перезнакомиться, перед тем браться за новый бренд. Когда JC3 вышла, команда устроила мозговой штурм в поисках своего первого оригинального релиза, понимая, что экспертами они являются в казуальных физических играх.

«Where's My Water? сперва называлась просто Water, – вспоминает ФитцРандольф первые обсуждения. – Мы подумали, что было бы круто создать симуляцию жидкости – в App Store и вообще геймминге их тогда не хватало. Сперва хотели сделать героем, которым надо управлять, саму жидкость, но во время другой сессии нарисовали нечто наподобие муравьиной фермы – разрез земли с тоннелями, вид сбоку – и подумали, что можно было бы отрезать землю, прикасаясь к экрану, чтобы вода могла протечь».

Команда не была уверена, что имеет смысл писать код сложной симуляции, и набросала черновой вариант в Unity. «Чтобы изобразить течение и плеск воды, мы взяли набор сфер без трения. Потом быстро создали инструмент обрезания земли». Команда сразу сочинила полтора десятка вариантов головоломок и поняла, что перед ними потенциальная игра.

Работая в C++ и OpenGL над движком, команда задумалась также о дизайне самой игры. «Мы задали себе диснеевский вопрос, – говорит Декрим, – а звучит он так: зачем ты режешь землю? Что там, внизу?»

В ранних итерациях под землей скрывались милые семечки, которым вода требовалась для роста; они здорово помогали игрокам понять, что делать, но личности им не хватало. Когда предложили идею живущего в канализации аллигатора – парафраз старой нью-йоркской городской легенды о выброшенном в унитаз игрушечном аллигаторе, – ее отбросили как чрезмерную.

Но альтернативы получались еще более странными. «Была мысль об инопланетном мире, – вспоминает ФитцРандольф. – Инопланетяне спали под землей, но у них сломался будильник, так что нужно было побрызгать на них водой. Мы попали в петлю: пытались дать ответы, объясняющие некие аспекты игры, но, делая это, натыкались на тысячи новых вопросов». Вернувшись к канализационному аллигатору, команда начала делать наброски – и наконец-то осознала прелесть находки.

«Со Свампи вышло неожиданно, – вспоминает Декрим. – Помню, за пару недель до запуска игры мне позвонил босс из «Царства зверей» в Disney World во Флориде. Говорит: „Слушай, смотрю я на аллигатора, и мне кажется, что он хочет меня съесть. Ты уверен, что аллигатора получится сделать милым, приятным и дружелюбным?“» Успех Свампи строится на перевернутых ожиданиях. Он живет под землей и с нетерпением ждет воды, чтобы принять душ, но это не страшный и грязный аллигатор из легенд, а милашка с резиновой уточкой, просто мечтающий вымыться. Достаточно один раз взглянуть на Свампи, выжидательно смотрящего на душ, и становится ясно, чего игра от вас хочет. Where's My Water? отличается от лицензированных игр по фильмам, строящих геймплей вокруг героя, тем, что, наоборот, отыскала для уже имеющегося игрового процесса нужного персонажа.

Помогает тут и интуитивность игры, основанной на физических головоломках. «Игре, держащейся на физике, легко быть доступной, – говорит ФитцРандольф, – потому что там всё происходит примерно так, как ожидаешь. А значит, она понятна широчайшей аудитории – без поправок на культуру, возраст и происхождение. Если вы видели, как течет вода, вы уже готовы играть».

Задача команды состояла в самой симуляции жидкости и создании пространства, с которым игрок мог бы динамически взаимодействовать. На экране всё выглядит обманчиво просто, но под капотом модель куда сложнее. Вода состоит из крошечных частиц, обладающих рядом параметров вроде вязкости и давления. Каждая частица в зависимости от расстояния отталкивает или притягивает другие, давая в итоге реалистичную модель воды.

Когда разрабатывались головоломки, где есть всё: от загрязненной воды до ряски и переключателей, – на первом месте также стояла доступность. «Мы решили, что головоломки должны быть такими, чтобы любую из них можно было описать одной фразой», – говорит дизайнер.

«Суть в том, что у тебя есть относительно небольшое количество элементов, из которых и составляются все возможные комбинации, – продолжает он. – Есть лишь несколько видов жидкости, несколько материалов. Мы старались сделать число хитрых штуковин вроде переключателей и движущихся объектов как можно меньшим. Так что теоретически игрок всегда может держать в голове все элементы, составляющие головоломки. Это не слишком много, на него не давит. Но если соединить всё, что может друг с другом взаимодействовать, линиями, получится очень пестрый график».

Команда стремилась к тому, чтобы все игроки, будь им шесть или шестьдесят, решая головоломки, чувствовали себя умными и хотели продолжать. Вот как описывает это Декрим: «Как говорит Джон Лассетер (режиссер «Истории игрушек» и «Тачек», креативный директор Pixar и Walt Disney Animation Studios), хороший диснеевский фильм делает мир чуть светлее. В нашем понимании хорошая головоломка развивает мышление, дает чувство достижения. Чувствуешь, что учишься и развиваешься, что это полезно и интересно. По-моему, это очень по-диснеевски. Когда закрываешь игру, мир оказывается чуть лучше, и ты сам – лучше и умнее».

В Disney привыкли тратить на запуск нового бренда и персонажей сотни миллионов долларов. Любой новый фильм или сериал оказывается для компании рискованной инвестицией. Where's My Water? стоит лишь долю этой суммы, но она сумела породить персонажа, которого теперь узнают во всех уголках мира.

Декриму кажется важным, что мобильный сектор позволяет Disney экспериментировать. «Главное дело The Walt Disney Company – создавать новые бренды, персонажей и миры, – говорит он. – А в App Store и на этих платформах небольшая группа людей способна создать экспериментальную, по сути, игру и посмотреть, как пойдут ее дела. Если хорошо, дальше можно уже бросать все силы компании».

Where's My Water? вышла в сентябре 2011-го только под iPhone, и в ней не было внутренних коммерческих элементов. «При запуске компания не слишком поддерживала релиз, – объясняет Декрим. – Но когда игра стала успешной, к нам пришли аниматоры, и появилась хорошая возможность сотрудничать с YouTube. Из этого вышел сериал про Свампи, у которого пятьдесят миллионов просмотров на Disney.com и YouTube. Запущена целая линейка товаров. В общем, в итоге компания проект поддержала».

Такой подход позволяет Disney создавать в мобильном секторе бренды, способные потом перейти в другие части компании. «В Силиконовой долине нынче жутко любят принцип MVP (Minimal Viable Product – минимального жизнеспособного продукта), – говорит Декрим. – Суть в том, чтобы постараться выпустить самую легкую и простую версию продукта, в которой есть только главное и ничего больше. Преимущества тут в концентрации внимания, скорости и цене. В случае с Where's My Water? минимальный продукт – сама игра для iPhone. Без внутренних транзакций, почти без интеграции с Facebook, без сериалов и сопутствующих товаров – просто основной геймплей. Когда не волнуешься о плане развития и всём таком, а думаешь только о качестве игры, потом, уже получив хит, можно развить его успех».

Мобильный сектор сейчас бурно растет, особенно за пределами западных стран, и Where's My Water? воплощает в себе то, как Disney обращается к новым потребителям. «Сейчас у нас впервые в истории есть, по сути, сеть из миллиона „гостей“, как мы их называем, и с каждым можно поговорить напрямую, без посредников, – объясняет Декрим. – По сути, так с диснеевскими мирами знакомится целое поколение западных детей и взрослых – скажем, из Китая и Индии».

Может, Where's My Water? и казуальная игра, но для Disney она является частью очень серьезной стратегии по росту на новых рынках и в новых форматах. Сериал Where's My...? уже расширился, включив в себя и главную икону студии, Микки; что ждет нас дальше? Видение Декрима амбициозно: «Сейчас у Where's My Water? около двухсот миллионов скачиваний. Мы хотим добиться миллиарда. Пока не добились».

Q&A

с Тимом ФитцРандольфом,
главным дизайнером Where's My Water?

Как на работу с Where's My Water? повлиял опыт Jelly Car?

Ну, мы посмотрели на Jelly Car и подумали, что есть способы преподнести эту игру более широкой аудитории. Там было довольно хитрое управление и не было ярких героев. Она была немного абстрактной. И мы подумали, что могли бы сделать казуальную физическую игру со всеми этими элементами, которая привлекла бы людей.

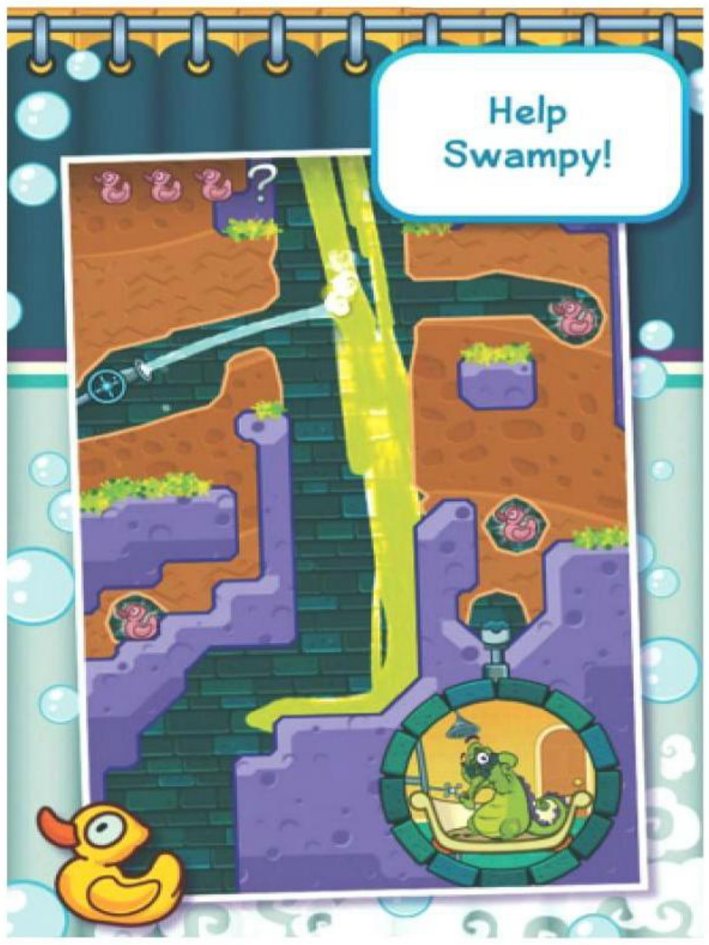
С этого и началась история Свампи?

Мы чуть меньше верили в то, что сможем создать хорошего героя, чем в успех физического движка. Обычно сперва придумывают персонажа, а потом подгоняют под него игру. Но изначально Свампи был нужен для упрощения игры. Тот факт, что он интересный и милый, – это приятный бонус.

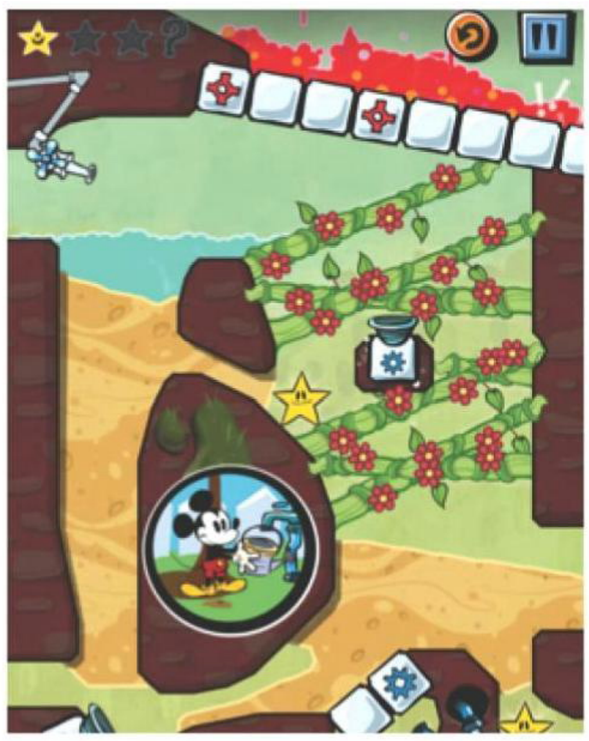
Поэтому игра сосредотачивается на геймплее, а не на персонаже, да?

Мы долго бились над названием. Должно ли там присутствовать имя героя, что-нибудь в духе Swampy's Sewer («Канализация Свампи»)? Или оно должно описывать то, что в игре нужно делать? Мы не были даже уверены, что игроки запомнят имя Свампи, потому что звучит оно не очень часто. Многие называют его просто «аллигатором»!

Набросок Винсента Переи и Шейн Зэлвин демонстрирует необычность Свампи: друзья смеются над тем, что он предпочитает чистоту лодки плаванью по канализации.



Disney Mobile впечатляет стремлением добавлять контент. В январе 2012 вышла Cranky's Story с задирой-противником Свампи. В мае свет увидела Allie's Story про подругу аллигатора.



Икона Disney возвращается в Where's My Mickey? — очаровательным выпуском сериала Where's My...?

Мышеловля

Если Where's My Water? – маленькая игрушка, достигшая большого успеха, то Where's My Mickey? – ее брат-блокбастер. Последнюю с фанфарами анонсировали на E3 (вместе с девятнадцатисерийным мультсериалом), и она повышает масштабы, поскольку в ней присутствует самый знаменитый диснеевский герой. Взяв за основу физический движок Where's My Water?, она выводит сериал из канализации на поверхность земли: вода нужна Микки, чтобы делать лимонад и тушить огонь. «Where's My Water? – успешная игра, а Микки – чуть ли не самый любимый в мире персонаж, – говорит Декрим. – Так что можно инвестировать больше ресурмов и людей. Мы запустились на трех платформах и двенадцати языках, потому что сразу знали: игра будет хитом – и потому что компания ожидает широкой поддержки и доступности». Но Where's My Mickey? не забыла корней и того, кто сделал ее существование возможным: и Свампи, и утконос Перри из Where's My Perry? появляются в последнем трейлере.

Крэнки – зеленый недруг Свампи с дурным характером. Про него есть отдельный DLC, а еще он присутствует в веб-сериале «Подземные приключения Свампи», где борется с тем за внимание симпатичной аллигаторши Элли.

КРУГЛЫЙ СТОЛ

с Александром Щербаковым

Тема обсуждения: РЕЛИЗ GRAND THEFT AUTO V

В дискуссии принимают участие:

Александр Щербаков
Продюсер, геймдизайнер, ведущий «Круглого стола».

Алексей Савченко
Главный продюсер компании BWF.

Олег Яворский
Руководитель PR и маркетинга компании Vostok Games.

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).

У нас выходит пятая часть GTA. Одна из главных игр года. И абсолютно точно самая главная быдлоигра года. Народ с нетерпением ожидает. Мы будем говорить не только о самой GTA V – в которую мы пока еще не играли, а некоторые даже и не хотят, – но вообще в приниципе о GTA.

АЩ: Для старта дискуссии, задам прозаичный вопрос: вы вообще новую GTA ждете?

ОЯ: Мне очень интересно посмотреть на GTA V. Я не уверен, буду ли я запоями играть. На это и времени-то нет. Но интересно потому что это проект с большим открытым миром. Это мне близко. Это косвенно пересекается с тем, что делали в GSC по «Сталкеру». Но понятно, что ребята из Rockstar пошли сильно дальше. И с каждой новой частью они наращивают «мясо», дают все больше свободы игроку, больше возможностей. Помимо сюжетных каких-то вещей. Есть ощущение жизни в мегаполисе, где ты может, условно, творить все, что хочешь. Это одна из немногих игр, где такое ощущение появляется.

АС: Я скажу как фанат серии Saints Row – которая и есть настоящая, оригинальная GTA. После третьей части GTA скатилось в сраное говно – это общеизвестный факт. Я не могу сказать, что я как-то сильно жду GTA V. Но смотреть я на нее буду хотя бы потому что от Rockstar можно ожидать чего-угодно. Саша правильно сказал, что это «главная быдлоигра года», но там неожиданно может случиться, например, Red Dead Redemption. Никто не знает. Они будут каким-то образом переплетать три разные истории трех разных персонажей – не только с точки зрения, собственно, сюжета, но и с точки зрения геймплея. И это интересно. Я не ожидаю каких-то особых откровений. Это все такой gimmick, «суперфича», которая активно пиарится. Но нет ничего нового во множественном point of view. Видели. Знаем. Но как конкретно они это реализуют. Было несколько интересных роликов о том, как один впрыгивает в окна, другой прикрывает из винтовки… По-моему, это самый распространненый метод завязки двух геймплее в компьютерных играх.

ОЯ: Игра же сингловая, мне не совсем понятно, как будет сделано взаимодействие. Принудительно будешь по очереди переключаться? Что это, как это?

АС: Я думаю, что в миссиях ты будешь переключаться. А вообще там есть мультиплеер-

Топовый комментарий к трейлеру GTA V на YouTube: WOOOOOOOOOOHOOOOOOOO!! LET'S SHOOT EVERYTHING, MOTHERFUCKERS!

компонент. Причем с четвертой GTA достаточно серьезный и интересный. А в Red Dead Redemption так вообще клевый мультиплеер.

АЩ: Там за лошадь можно играть?

АС: Ты видел во «Вконтакте» паблик «Кони математики»?

АЩ: Я даже не знаю, что сказать!

АС: Я считаю, что это самый гениальный паблик. Там красивые картинки лошадей. И у них комиксовые пузыри. И, например, в пузыре написано «2+2=4». И подпись: «Молодец, конь! Правильно посчитал!» Ты когда пролистываешь штук пятьдесят, у тебя взрывается мозг. «Ай-да конь! Ай-да молодец!»

Но если вернуться от лошадей к GTA… Тут же Saints Row IV вышел. Который про дабстеп, космос и анальные зонды.

ОЯ: По мне Saints Row как-то… жестковато. Они мимо меня как-то прошли.

АС: Ты во вторую и третью играл?

ОЯ: Нет. Только посматривал. На выставках обычно. Мне показалось, что это какая-то пародия на GTA.

АС: Понимаешь, GTA изначально достаточно маразматичная игра. Ирония, самоирония. Когда она top-down еще была. Много юмора. Это была фирменная фишка сериала. Но, как я и говорил, с третьей части она вдруг стала серьезной. Ну ладно, она стала нести определенный заряд серьезности. А в четвертой части стала совсем серьезной. У меня это вызывало хохот. Игра про то, как машинки ездят, вид сверху. И можно было брать игрушечные машинки и загонять их под транспорт, взрывать, а потом за тобой якудза бегает. И тут она стала рассказывать о сложной судьбе бывшего военного преступника, торговавшего людьми. И раскрывать проблемы миграции. Ну але, что за чепуха? Лицо попроще, ребята, у вас не оттуда корни. А Saints Row в это время делали то, что должно была делать GTA. Там в третьей части в озвучке Саша Грей, а в определенный момент появляется Берт Рейнольдс в роли самого себя – он оказывается мэром города. Saints Row веселый. И он стебет, это пародия на всю игровую движню. В четвертом Saints Row можно возвращаться на космический корабль, а все вокруг – это матрица, виртуальная реальность. А космический корабль – пародия на Mass Effect. Где игрок подходит к другим персонажам и там две кнопки: «поговорить» и «romance character». Романтическая линия выглядит примерно так: не важно, какого пола персонаж, ты нажимаешь кнопку, «Привет, кака дела? Давай-ка потрахаемся!» И они оба падают на пол.

ОЯ: Это как-то… Ну, с точки зрения фарсовости происходящего – да, круто, не вопрос.

АС: Тут нужно сказать, что с точки зрения механик, всяких мелких уникальных фичей, даже третий Saints Row забарывал GTA IV. Но он, конечно, попозже вышел. Многие, наверное, скажут, что это совсем разные игры. В GTA действительно нельзя бегать с огромным резиновым членом и бить им прохожих по голове.

АЩ: Я вообще не совсем понимаю, когда начинают говорить про GTA и рассказывать про замечательный открытый мир – о чем это? То есть, он там, конечно, есть. Я как-то не испытываю энтузиазма по поводу игры и в те редкие разы, когда я GTA смотрел или играл… Ну вот в GTA IV мир, может, как-то и живет, но делать там нечего. И ты начинаешь выполнять исключительно сюжетные задания. Бегать из точки А в точку Б, по пути угонять машину, давить 50 человек, и тебе за это ничего не будет – так и надо. Что это?

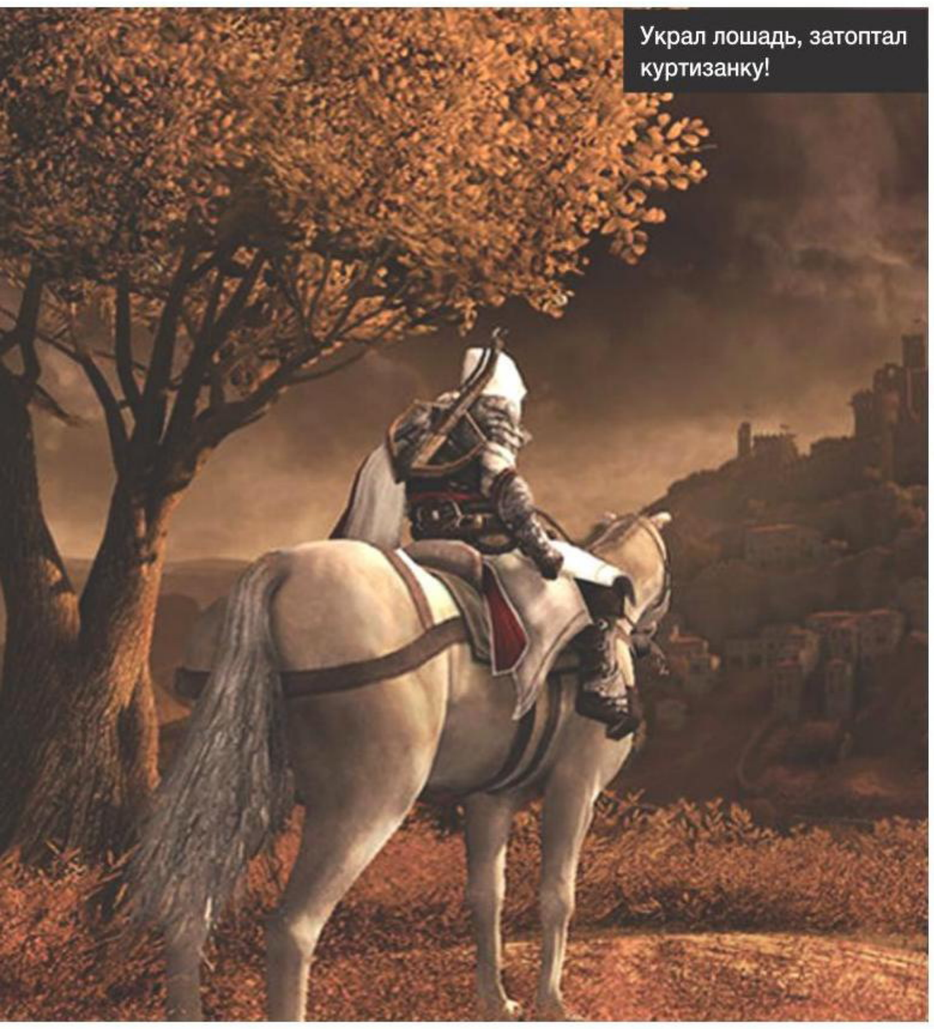
ОЯ: Это классное отображение реалий американского общества. Ну и криминалитет, разборки, оружие. Мы, слава богу, далеки от этого, но это интересно. И с элементами фарса. Я не совсем согласен с Лехой, что игра сильно далека от своих корней.

АЩ: В случае с GTA IV мы, кстати, не так уж далеки от местных реалий. Там Брайтон-бич и братушки-славяне. Но я о другом. Сюжет может быть интересен. Но – это лично мои впечатления – как только ты отклоняешься в сторону, ты видешь прорву контента, который там находится непонятно зачем. Когда речь идет об открытом мире в GTA, и об открытом мире в Skyrim или Morrowind – это сильно разные миры. И скайримовско-обливионовские сэндбоксы более логичны, пристойны и вообще живы.

АС: Сложно сравнивать. Скайримовско-морровиндовские сэндбоксы про другое. В них мир гораздо важнее, чем сюжет. Это основополагающая разница. А в GTA – или в Assassin's Creed – там сюжет играет очень важную роль. Игра предполагает, что даже если ты выполняешь какие-то побочные задания, то в какой-то момент они или закончатся, или тебе надоест. И ты пойдешь дальше по сюжету. А в Skyrim каком-нибудь люди выходят в мир, забивают на основной квест и начинают днями ходить по подземельям. И игра не форсит сюжет. Это структурный вопрос. Я думаю, что GTA корректнее было бы сравнивать с Assassin's Creed.

ОЯ: И там геймплей динамичнее. В The Elder Scrolls он размеренный. А GTA, там тебе и ролики, и киношные сцены, и общая презентация – они круты именно в этом.

АС: Важно, кто главный персонаж. Это прописанный, сюжетный персонаж – как Эцио Аудиторе или Нико Белич – вокруг которого все



Украл лошадь, затоптал куртизанку!

В новой части Microsoft Flight Simulator… Ой, нет, это же GTA V.

вертится, крутятся пререндренные ролики, и все вот это. Или же проект нацелен на то, чтобы игрок максимально ассоциировал себя с главным героем. Это твой аватар. От этого зависит, как строится вся игра. Кстати, у вас в Survarium, случаем не открытый мир?

ОЯ: Нет, у нас сессионное. И вообще open world – это еще и очень дорого. (смеется)

АС: Но роль лобби выполняет какой-то мир, где ты ходишь, что-то ищещь?

ОЯ: В задумке все это есть. Просто на данный момент еще не реализовано. Сейчас командный PvP, базовый режим. Но мы хотим сделать freeplay, где ты ходишь по карте, выживаешь. Это все будет. Но не open world. Просто на больших картах.

АЩ: И нужен ли он, этот «открытый мир»? В S.T.A.L.K.E.R., я помню, изначально – по крайней мере на бумаге – тоже была идея большого открытого мира, который как-то там сам эволюционирует. Но в итоге все пришло к тому что… Да не очень-то и хотелось!

ОЯ: В итоге пришло к тому, что получилось, да. Но для второго S.T.A.L.K.E.R. действительно планировался бесшовный мир. Локации бы динамически подгружались. Понятно, что на этих локациях происходили бы заскриптованные вещи – как обычно. На самом деле, это больше разница в том, видишь ты экран загрузки или нет. А остальное то же самое. Народ там стонет, но, мне кажется, что действительно это непринципиально. Для сюжетной игры тем более.

АЩ: Меня удивляло в GTA, в то недолгое время, что я играл: у тебя есть сюжет, но все, что за его пределами – это скукота и нелепица.

АС: Вот Saints Row как раз позволяет тебе не лезть в основной сюжет, а шариться по карте и играть в большое количество ржачных мини-игр. Я согласен, что в GTA это было менее интересно. Можно было выйти, съесть хот-дог и сходить в магазин одежды.

ОЯ: В пятой части, судя по всему, такая же тема намечается. Но, может, глядя в том числе на Saints Row, они что-то наворотили. В таком мире просто должно быть много мини-игр, развлекающих игрока.

АС: Да. Они были, в общем-то, во всех GTA. Но их может быть больше или меньше. Они могут быть успешны или нет. Я так понял, что девиз пятой GTA: «много всего». Берем объемом, берем массой.

ОЯ: Самолеты, подводные миссии…

АС: Походы в спа.

АЩ: И все это одинаково скучно, как я понимаю.

АС: Как и жизнь! «Second Life с пушками».

АЩ: Четвертая часть все-таки не очень была похожа на… не знаю, The Sims.

АС: И слава богу!

АЩ: В смысле, почти любой шаг в сторону от сюжета – все разваливается. Насколько я помню, и по ходу сюжета тоже. Если тебе надо на машине куда-то доехать и, как я и говорил, ты всех по пути подавил – включая сюжетных персонажей – это ничего. Все отряхиваются и делают вид, что ничего не произошло.

ОЯ: Ты, наверное, слишком много хотел от игры!

АЩ: Нет, ну когда ты давишь сюжетного персонажа… Можно же было как-то…

АС: А ты чего хотел? Сбиваешь чувака на машине, тебя задерживает полиция, ты сидишь в каталажке две недели и ждешь суда. Потом судебный процесс, тебя сажают на пять лет. Ты их сидишь, выходишь, жизнь поломана…

АЩ: Да хоть Game Over! Речь немного о другом. Я плохо уже помню детали, но, вроде, я ехал на встречу с персонажем, задавил его, он встал и даже глазом не моргнул. Стал со мной говорить, как ни в чем ни бывало. Сэндбокс!

ОЯ: Ну это же разработческая условность. Если это сюжетный персонаж, то с ним не должно ничего случиться.

АЩ: Верно. Но это можно было как-то обыграть. Ну или Game Over. Метеорит на тебя падает. Не важно. Последствия. А когда город населен невидимками – это становится не интересно.

ОЯ: Реализм ощущений пропадает, да.

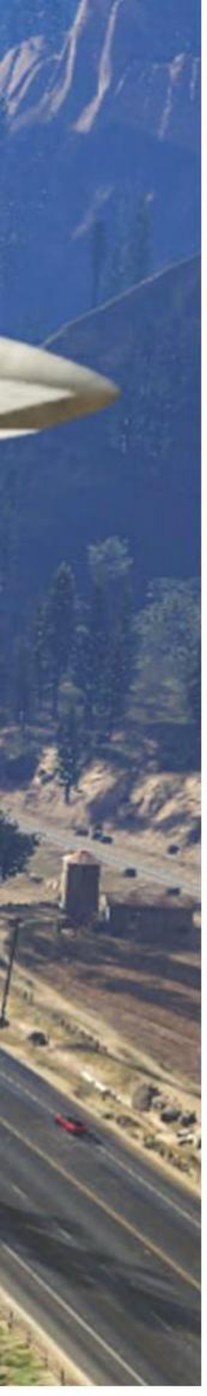
АЩ: Если мне обещают сэндбокс, то я хочу его получить. Не смог удрать от полиции – тебя ловят, насилуют бутылкой от шампанского, конец игры.

АС: Это не в Liberty City действие должно происходить!

ОЯ: GTA IV вышла в 2008. Я не думаю, что на тот момент можно было бы полноценно реализовать тот сэндбокс, о котором ты говоришь. Чтобы и сюжетная часть с постановочными сценами, и еще и ультрареалистичный мир. С точки зрения разработки это почти невыполнимая задача.

АЩ: Тут даже не вопрос реалистичности. В каком-нибудь, простите, условном Skyrim, он выглядит… осмысленно. Это органичная часть игры. А в GTA – нет.

АС: GTA – это отполированный, выдроченный консольный сюжетный проект. А в играх, вроде Skyrim, жив дух старой школы. Я больше скажу. Я играл в Skyrim, когда он вышел, а потом в его премиум-издание со всеми DLC. Это, в общем-то, две разные игры. В изначальном Skyrim и глюков-то хватало. Притом, что это консольная игра. Массивная, огромная, на-



Отличительной четрой сериала Saints Row является серьезный уклон в философию и скрупулезное моделирование социокультурных связей.

Дайвинг в GTA V мог бы стать настоящей бомбой. Но, к сожалению, под водой нельзя давить шлюх.

Казалось бы, причем здесь GTA?

вороченная RPG. Но при этом визуально, при разнице в несколько лет между GTA IV и Skyrim…

АЩ: Да, это не мешает моделям в Skyrim выглядеть как ночный кошмар.

АС: Вот да, я именно это и хотел сказать! Если взять любого персонажа из Skyrim и поставить рядом с любым персонажем из GTA IV…

АЩ: Да что там GTA IV! Если взять персонажа из вообще любой игры. Даже пятнадцатилетней давности.

АС: Но всем плевать если игра хорошая. Никто не дрочит на пиксели.

АЩ: Да ладно! Графон – это главное. В GTA V тоже все будут дрочить на графон. На графон и на то, что можно переехать чувака машиной.

ОЯ: Я, кстати, не считаю, что в GTA графон крутой. Сделан акцент на персонажей, но окружающий мир низкополигонален. Судя по всему, GTA V сделан на том же движке, что и четвертая часть. Что-то полировали. Но графически, если честно, он не впечатляет.

АЩ: Это логично. Из-за количества ассетов.

ОЯ: Да, банальные технические ограничения.

АЩ: Но при это GTA IV в 2008 году смотрелся вполне ОК. Красиво.

ОЯ: На тот момент, да. Но сейчас, судя по всему, качество примерно идентично прошлой части. И на сегодняшний день игра вряд ли удивит.

АС: Давайте еще вернемся к быдлоаспекту. В чем ржач с GTA. Когда она стала наворочennой, серьезной, с сюжетом, с графоном и всеми этими делами – большинство людей ее воспринимает как «ударить прохожего и шлюх машиной подавить». Такое персональное проклятье сериала. Они могут пытаться быть серьезными сколько-угодно. Но это действительно главная быдлоигра года.

ОЯ: Остановить машину и дать в табло, да.

АС: Именно этот элемент и вызывает основную часть фана у аудитории.

ОЯ: То, что ты обычно не можешь позволить в реальной жизни. Полная противоположность моральным установкам нормального человека.

АС: В Saints Row есть отличная миссия: нужно голым пробежать по улице 1000 метров.

АЩ: Ну это-то как раз посильно в реальной жизни. Можно хоть сейчас.

АС: Это у вас там в Таиланде каждый второй этим по утрам занимается! А тут все сложнее. Культура.

АЩ: Да, Днепропетровск – культурный центр мира.

АС: GTA прикольна еще чем. Это одно из знамен ритейла. С точки зрения некоторых людей погибающего. С точки зрения других людей: ритейла, который будет жить вечно. Это такая игра, про которую можно сказать, что я заплатил за нее 70 долларов и месяц в нее играю. Все круто, контента много. Какие другие модели, если есть такие игры? С этой точки зрения, конечно, GTA крута. И в нее можно играть долго. Можно месяц играть.

АЩ: Некоторые подростки, кажется, играют годами. А для PC-версии скачивают моды.

ОЯ: Это действительно такой редкий случай однопользовательской игры, за которой ты можешь сидеть очень долго.

АС: Кроме того, GTA V задаст какое-то количество стандартов.

АЩ: Стандарт того, как надо давить шлюх.

АС: ГОСТ.

ОЯ: Шлюх, которые потом будут вставать и идти дальше, как ни в чем не бывало.

АЩ: Да, это же понарошку.

ОЯ: И она сюжетный персонаж!

АС: В GTA V все шлюхи – сюжетные персонажи. Потому что главный герой может с ними закрутить.

АЩ: Ага. Романтические отношения.

АС: Как в играх BioWare практически! Главное в GTA – это, то, что мы ее можем тут поругивать, но все равно в нее будем играть.

АЩ: Я не буду.

ОЯ: Краем глаза все равно посмотришь. Кстати, не слышали, они все-таки PC-версию будут, как обычно, делать потом?

АЩ: Это сложный, провокационный вопрос. Все дети России расстроены. Все дети России бьют тревогу. Не первый год. Потому что а как же так? Как мы будем играть?

ОЯ: Как мы будем скачивать?

АЩ: Скачивание второстепенно. Из всех игровых платформ есть же только PC. Ну и да, там есть Рутрекер, главный сервис цифровой дистрибуции. И удобно. Ты сразу скачал и игру, и тут же мод, где все бабы голые, а ты – негр.

ОЯ: Едешь на лошади.

АЩ: Конечно.

ОЯ: Придется подождать, раз уж такое дело!

Альфина Беринг

«Тук-тук-тук»: кто там?

Возвращение авторов «Мора. Утопии»

КОГДА СМОТРИШЬ НА ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК РОССИЙСКОЙ СТУДИИ ICE-PICK LODGE, НЕВОЛЬНО ДУМАЕТСЯ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКУ ЭТОМУ ВЫПАЛА ОДНОВРЕМЕННО СЧАСТЛИВАЯ И НЕСЧАСТНАЯ СУДЬБА: ПЕРВАЯ ЖЕ ИГРА ОКАЗАЛОСЬ ЕГО OPUS MAGNUM, А ПРОЧИЕ ЛИШЬ ПЫТАЮТСЯ ДОТЯНУТЬСЯ. УТВЕРЖДЕНИЕ ЭТО, КОНЕЧНО, СПОРНОЕ, И НЕ ВСЕ СЧИТАЮТ, ЧТО «ТУРГОР» (2009) МЕНЕЕ ПРИМЕЧАТЕЛЕН, ЧЕМ «МОР. УТОПИЯ» (2005), НО И С 2009-ГО ГОДА ПРОШЛО УЖЕ НЕМАЛО ВРЕМЕНИ. В 2011 ГОДУ СВЕТ УВИДЕЛА «ЭВРИКА!» (ОНА ЖЕ CARGO! THE QUEST FOR GRAVITY – СТУДИЯ ОТЛИЧАЕТСЯ КРАЙНЕ РАЗУМНОЙ МАНЕРОЙ ЛОКАЛИЗОВАТЬ И НАЗВАНИЯ СВОИХ ИГР), НО ПРОШЛА ОНА В ЦЕЛОМ НЕЗАМЕЧЕННОЙ, ЧТО БЫЛО СВЯЗАННО С ОПРЕДЕЛЕННЫМ ТВОРЧЕСКИМ КРИЗИСОМ У РАЗРАБОТЧИКОВ.

И вот в сентябре 2012-го году Ice-Pick Lodge запустила Kickstarter-кампанию новой игры под названием «Тук-тук-тук» (Knock-Knock). Проект был описан довольно туманно, однако заявлялся как «крохотный и дешевый» – призванный стать не эпохальным возвращением студии, а скорее промежуточной работой перед очередным масштабным трудом. Предполагалось, что спонсоры получат копию «Тук-тук-тук» уже в декабре 2012-го.

В августе 2013-го Ice-Pick Lodge наконец-то расщедрилась и поделилась с журналистами превью-копией игры, релиз которой неопределенно сдвинулся на сентябрь уже этого года. Впрочем, ужасаться тут нечему: недавний выход Shadowrun Returns показал, что творческий процесс бывает непредсказуем, а результатом Kickstarter-кампании может оказаться не совсем то, что было в ней заявлено. По всей видимости, такова данность независимой разработки, и если вас смущают подобные риски, покупка после релиза просто подходит вам лучше, чем спонсорство.

КАК ТАМ?

В первую очередь «Тук-тук-тук» представляет собой не игру, а легенду в духе классической крипипасты. Дело, мол, было так: в ноябре 2011-го года в студию пришел e-mail с загадочным архивом, и вся дальнейшая разработка является попыткой оный архив отрефлексировать, а то и помочь его отправителю. В архиве под названием lestplay лежало девятнадцать файлов – текстовых, аудио- и видеоотрывков. Отправитель просил «доделать его проект» и всячески темнил.

Впрочем, в процессе разработки упоминания архива отошли для студии на второй план. «Когда я впервые прочел то странное письмо – небрежно, по диагонали, – оно не произвело на меня сильного впечатления, – рассказы-

Таким Жилец был изначально, но эту версию отбросили как «слишком слабую»; герой «Тук-тук-тук» должен быть упрямым и сердитым, как маленькая злобная зверюшка.

вает CEO и креативный директор студии Николай Дыбовский. – Впрочем, я не стал его стирать, а это говорит о том, что оно меня чем-то зацепило, пусть даже я этого еще не осознавал. Прошло несколько дней, и на глаза мне вдруг попались картинки Дона Кенна. И когда на следующий день мы приняли решение „сделать любую игру, лишь бы она была крохотной и дешевой“, в первую очередь мне в голову пришло не письмо, а вот эти картинки. Впрочем, думаю, что подсознательно привлекло меня к ним именно письмо. И я решил построить игру вокруг вот такой ситуации: рабочее название для нее сразу же родилось „Бука идет!“».

Видимо, именно ввиду столь негеймерских источников вдохновения никто сперва и не знал, чем именно должна стать «Тук-тук-тук». Перебирались не только разные концепции и механики, но и разные жанры: по первоначальной задумке у героя имелся инвентарь из пяти слотов, и на каждом уровне, длительность которого должна была составить десять минут, эти слоты заполнялись навсегда. «Можно было бы оказаться в ситуации солдата из сказки „Огниво“: набьешь все карманы медью, а в следующей комнате – серебро, а в следующей – золото, – поясняет Николай. – И будешь себе локти кусать за поспешность». После подготовки планировалась лихая дуэль с монстром-букой, а дальше все по новой. Даже апгрейды и повышение уровней планировались, а игру мотало между жанрами tower defense и doodle god.

Но ничего этого в «Тук-тук-тук» не осталось. В процессе разработки игра пережила как минимум четыре принципиально разных сборки: то она была хоррором, то двухмерной мультяшной аркадой; то почти RPG с исследованием

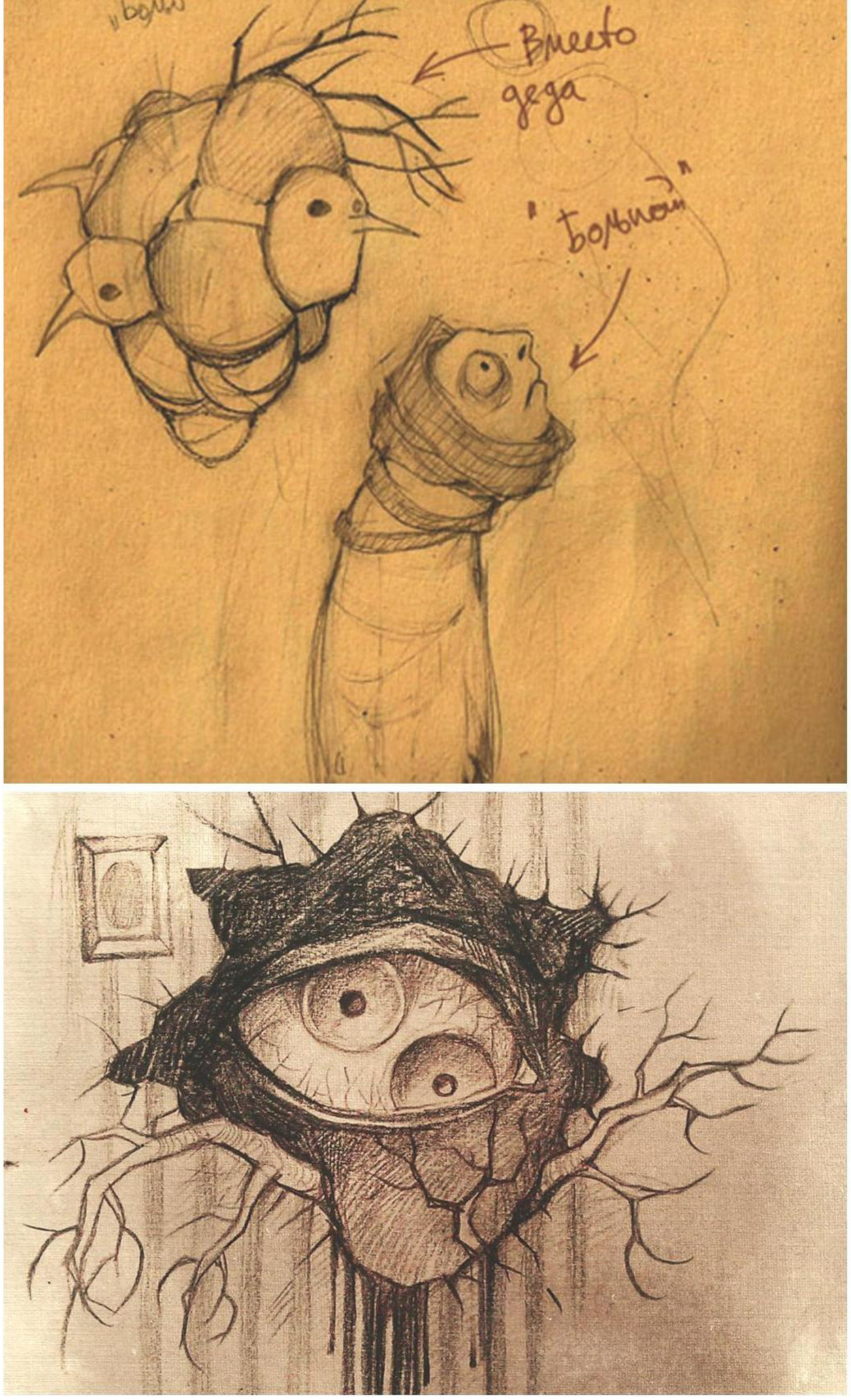
▲ Одним из главных визуальных вдохновений игры стали работы датского художника Дона Кенна.

окружения, то почти адвенчурой; монстры были то видны, то сокрыты…

Смена концепции разработки зачастую дурно сказывается на результате – тянет припомнить хотя бы Bureau: XCOM Declassified, вызывающую у ряда журналистов сомнения в своей целостности. Тем не менее, сам факт наличия творческого поиска не следует рассматривать и как нечто дурное, тем более что основная часть сборок «Тук-тук-тук» создавалась до кампании на Kickstarter, так что студию нельзя укорить даже в том, что она металась за чужой счет. В то же время любой краудфандинговый проект подразумевает более высокий уровень ответственности разработчика перед своей аудиторией: профессиональные инвесторы в полной мере сознают, что вложение в проект подразумевает риск, а вот обычная аудитория может обозлиться, если ее обманут. (А может и не обозлиться: пресловутая Shadowrun Returns являет собой не совсем то, что предполагалось, однако волны общественного недовольства по этому поводу не наблюдается, ведь игра-то вышла хорошая.)

В этом смысле, надо заметить, Ice-Pick Lodge перестраховалась: питч на Kickstarter сформулирован достаточно туманно. «Люди хотели „игру от нашей студии“, а не „крутую стратегию“, – уверен Николай. – Если бы мы заявили, что делаем стелс-хоррор, и привлекли бы аудиторию поклонников этого жанра, а в итоге сделали бы квест – действительно, это было бы обманом. Но тут ведь люди хотели „странную игру от ледорубов“».

Что ж, игра в самом деле получилась странная. В хорошем смысле слова.



ЧТО ТАМ?

Если бы жанр «Тук-тук-тук» было необходимо определить со всей строгостью, она бы вопреки позиции разработчиков именовалась стелс-хоррором. Главный герой, Жилец, торчит где-то в лесной глуши; его программно сгенерированный домик состоит из нескольких комнат, по которым бродят монструозные Гости. Противостоять им – на сей раз вопреки некоторым изначальным концепциям игры – Жилец не может, и потому ему следует скрываться. Или открываться? Защищает Жильца от Гостей свет, который можно в комнатах включать. Но Гости обожают бить лампочки, да и сама по себе проводка работает не ахти, так что опасность подкрадывается со всех сторон. Придется много дергаться, много убегать и караулить под лестницей, затаив дыхание (в Доме несколько этажей, но способные ходить сквозь стены Гости двигаются лишь горизонтально, так что лучший способ от них убраться – сгинуть на другой этаж).

▲ На выполненных от руки эскизах, где нет и следа мультяшности, Гости и прочие странности Дома выглядят еще более жутко.

«Таких игр уже сделаны сотни, если не тысячи», – недовольствует Николай.

И он прав. Даже если мы определим жанр «Тук-тук-тук» как стелс-хоррор, это немного скажет нам о ее непосредственной механике. Сама же игра двухмерна, с видом сбоку; страшноватая, но мультяшная графика не слишком увязывается с традициями инди-ужастиков вроде Slender. Еще на ранних этапах разработки студия решила, что «не хочет пугать» игрока.

Невольно возникает вопрос, что же она в таком случае с игроком намеревается делать.

И ответ на него окажется неожиданным для многих поклонников студии Ice-Pick Lodge, с момента своего создания декларирующей, что она делает искусство высокое, а не развлекательное.

Таки развлекать.

Впрочем, развлечение «Тук-тук-тук» специфическое – и, как это ни парадоксально, способное принести наибольшее удовольствие именно опытным геймерам.

За пределами гейминга существует целый жанр так называемых «игр со скрытыми правилами». Самая известная из них – «Лепестки розы»: игрок, знающий правила, кидает пять игральных костей и называет некое число, а другой, правил не знающий, должен проанализировать ответ и на основании ряда бросков разобраться, по какому принципу это число выбрано. Есть и ряд словесных игр подобного толка – например, «Из Ленинграда в Москву», где задача формулируется следующим образом: задавая общие вопросы (то есть такие, которые подразумевают ответ «да» или «нет»), игрок должен выяснить у ведущего правила этой игры. Правила настольной игры «Паранойя» знает только мастер, а игрокам их объяснять запрещено, что подчеркивает антиутопичность сеттинга.

Тем не менее, в видеоиграх попытки использовать схожую механику катастрофически редки, и главным достоинством «Тук-тук-тук» представляется именно неочевидность ее правил. Надо заметить, что игры без туториала встречаются, но мало где его отсутствие оборачивается главной движущей силой на протяжении целого ряда уровней. В этом смысле «Тук-тук-тук» ближе к головоломкам или паззл-платформерам: в самом начале игра сообщает, какие кнопки за что отвечают, указывает на имеющиеся возможности (как включить свет, как спрятаться от Гостей в интерьере)… и оставляет вас в покое. Иными словами, «Тук-тук-тук» предлагает инструменты и окружение, а вот решать, что, когда и зачем применять, предстоит самому игроку.

Если вспомнить о том, что игра с самого начала задумывалась не просто как развлечение, а как рефлексия некоего внеигрового объекта – присланного разработчикам архива, – становится ясно, что подобный мета-геймплей в ней чрезвычайно уместен. Это не игра в игру, это игра с игрой. «Нам предстояло разгадать загадку, которая была сформулирована очень расплывчато, – рассказывает Николай про присланный в студию архив. – Нам показали нечто неясное и жутковатое. Что все это было? Что с этим делать? Так что фактически мы сами должны были угадывать правила».

«Тук-тук-тук» – это не головоломка, где игроку нужно разобраться, что происходит; это головоломка, где главное – сам процесс поиска, чувство растерянного непонимания. Ключевая механика закономерно отсылает нас к игре в прятки: единственная стоящая перед Жильцом задача – дождаться рассвета, не сгинув в лапах Гостей. Кажется, что задача эта чрезвычайно прямолинейна – тем более что игровой процесс, пусть он и затягивает, хочется назвать чуть ли не казуальным.

Но истина, как водится, прячется в деталях.

Возможно, не все Гости враждебны. И не всякое столкновение непременно оказывается смертоносным: если вы смогли продержаться достаточно долго, вас просто отбросит во времени назад (то есть время будет функционировать как ресурс – как «жизнь» игрока). Любое действие тоже требует времени, но парадоксальным образом вы его не тратите, а приобретаете (тут ведь чем дольше тянешь, тем лучше). Или все-таки тратите? В освещенных комнатах открываются новые возможности, но, кажется, свет привлекает Гостей. Или нет? Может, если на каждом шагу подстерегают опасности, разумно просто замереть в стартовой локации? Но в освещенных комнатах иногда возникают часы, значительно приближающие вас к рассвету.

Да дело и не только в этом. Известно, что, выбирая между действием и бездействием, игрок почти наверняка предпочтет первое. К этому подталкивает его сама идея интерактивности: зачем запускать игру, если ничего с ней не делать? «Игра мотивирует проходить себя самим фактом своего существования, – объясняет Николай. – Ты будешь ходить по дому, хотя бы чтобы проверить, что в нем есть. Ну не замирает человек на месте в хоррорах, даже если понимает, что это самая выгодная стратегия. Ему интересно, что там еще». Гнать вперед должен и страх того, что Гости отыщут Жильца первыми, желание подстраховаться и осветить побольше комнат.

«И потом, – продолжает Николай, – будучи закованным в жесткие правила получения наград и наказаний, ты ведешь себя как робот – предсказуемо и четко. Я такого не люблю. Мне нравится, когда „как в жизни“».

Игра в угадывание правил игры звучит как любопытный эксперимент. К счастью, нельзя сказать, что «Тук-тук-тук» заразилась болезнью многих инди – неинтересностью обычному геймеру. С учетом того, что Ice-Pick Lodge гордится репутацией крайне высокодуховной студии, даже удивительно, что в «Тук-тук-тук» столь увлекательно играть. Каждую секунду в доме происходит множество событий: что-то где-то скрипит, откуда-то лезут Гости, Жилец бросает очередную фразу, а игрок вдруг замечает, что иногда его герой закрывает глаза, и это наверняка что-то да значит.

А ведь все это – только половина игры.

▲ Впрочем, порой и мультяшность не спасает.

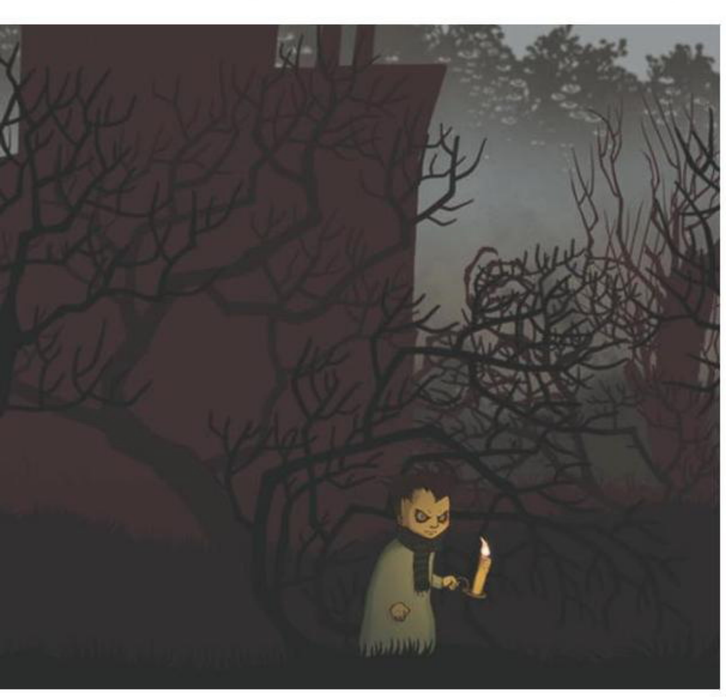
ГДЕ – ТАМ?

Да, уровни «Тук-тук-тук» чередуются, и лишь половина событий разворачивается в самом доме. В другой же половине дверь открывается, и герою предстоит выйти в лес. Зачем? Один только леший и разберет! В лесу попадаются свои твари и свои загадки, свои обрывки сюжета, сложить которые в единую картинку еще сложнее, чем полностью вычислить все нюансы правил геймплея. А вот угроз там, кажется, нет.

Занятно, что в игре про попытку укрыться от монстров ваше убежище – Дом – оказывается и самым опасным местом, не так ли?

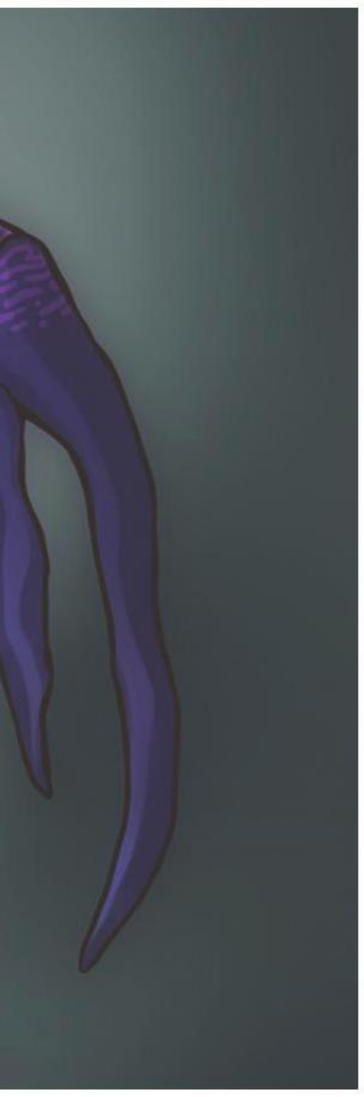
«Когда меня спрашивают, какие у игрока инструменты для достижения победы, я серьезно отвечаю: смотреть, слушать и как можно меньше делать, – объясняет Николай. – В этой игре нужно как можно меньше ходить. Как можно больше ждать. Всматриваться. Вслушиваться. Движение – зло. Концентрация – благо».

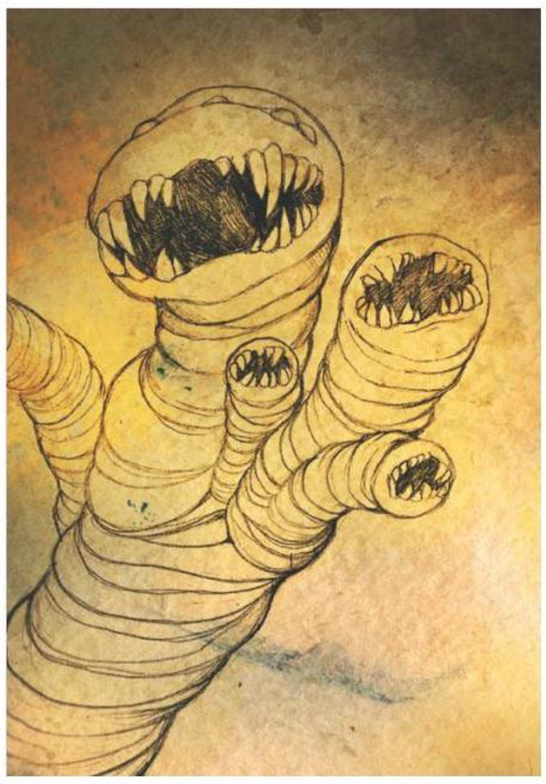
Дело в том, что «Тук-тук-тук» – игра в первую очередь про непростой выбор между познанием и его отсутствием. Во время непосредственного прохождения наиболее, пожалуй, интересным для игрока является именно необходимость угадывать правила, которым он невольно подчиняется, но вот Жилец такого подхода не разделяет. «Жилец – существо упертое, ограниченное и косное, – отмечает Николай, – именно поэтому с ним все так и происходит. Он обладатель псевдонаучного мышления». И вновь парадокс: выходит, что аватар здесь вовсе не является аватаром, не является проекцией игрока в вымышленный мир, ведь желания того, кто сидит с клавиатурой, и того, кто ходит по Дому, различаются. Первого тянет вперед любопытство, а вот второй бы предпочел просто стоять на месте, и «сосредоточенная созерцательность» игры объясняется тем, что герой ее видит мир именно таким. Квадратным. Глухим. Разбитым на комнаты и затерявшимся за деревьями. И ему совершенно не интересно, откуда в этот уютный, колыбельный мир лезут всякие сомнительные твари.

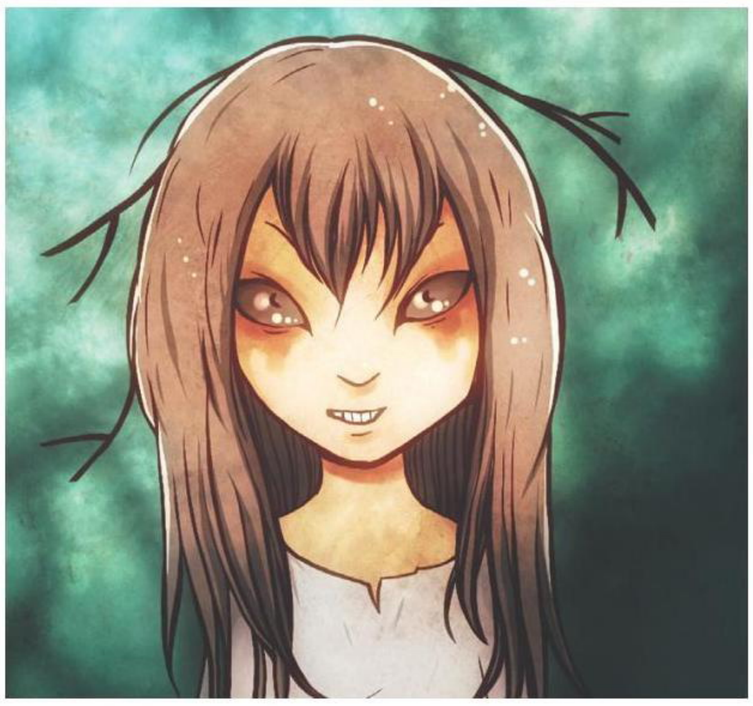


«Мы хотели сделать игру о борьбе с безумием. О коллапсе сознания. Смоделировать ситуацию человека, который находится на грани сумасшествия», – говорит Николай.

И тем удивительней, что Дом в самом деле оказывается уютным несмотря даже на то, что с потолка его порой свешиваются петли, а стены некоторых комнат покрыты больничными разводами. Теплый желтый свет керосиновой лампы даже равнодушные залы делает родными. Или все дело в том, что любое жилье лучше подбирающегося скрипа ржавой каталки и бесшумных тварей, проходящих сквозь стены? «Дом – это сам человек, причем фактически он является хронотопом: это одновременно и карта прожитой жизни, и тюрьма, за пределы которой нужно выбраться,







▲ Жилец смотрит в зеркало и видит себя. Сколького он при этом не видит?

и материал для лестницы в новый мир, и могила, – объясняет Николай. – И притом это уютное теплое пространство, это утроба, к которой ты успеваешь привыкнуть за время игры, и тебе в ней уже хорошо. Она воспринимается как источник защиты, хотя по сути таковой не является».

О ЧЕМ ТАМ?

Надо заметить, что внятно артикулированного сюжета у «Тук-тук-тук» нет – от связности игра уходит даже дальше, чем «Тургор». Здесь отсутствуют привязки к реальному контексту, отсутствует внешний мир, отсутствуют даже другие герои. Есть один лишь Жилец и окружающая его стихия леса и пучин собственного сознания.

Конечно, что-то вроде цели Жилец себе изобретает, но все, кроме него самого (то бишь игрок), понимают, насколько она надуманная. Главная задача – дотерпеть до утра, но и она бессмысленна, поскольку не предполагает никакого результата (в конце концов, день закончится, и за ним настанет следующая ночь). Сами образы Гостей и короткие вставные сюжеты, попадающиеся при прохождении, будто отчаянно на что-то намекают, но вот на что?

«Жильцу нужно умереть, – улыбается Николай, – ведь рассвет избавляет от Гостей, которые кажутся ему врагами, сводят его с ума, отбрасывают его назад. Но он не понимает, что такое Настоящий Рассвет».

Но если Жилец и управляющий им игрок – разные сущности, то что тогда нужно второму? Видимо, нечто противоположное. Не избавиться от Гостей, а понять их. Разобраться в правилах. Не закончить все это побыстрее, а потянуть время, поэкспериментировать.

Сделать все то, что не объясняется в туториале и к чему «Тук-тук-тук» кокетливо пытается не располагать.

Играть против игры – занятие чрезвычайно увлекательное (для тех, конечно, кто к подобному расположен). Мы привыкли к тому, что игры нам благоволят, подкидывая Довакину слабых монстров и заставляя противников мазать. Привыкли мы и к тому, что игры порой оказываются к нам немилосердно жестоки (привет, Spelunky и Super Meat Boy!). Мы даже знаем уже, что иногда играм бывает на нас наплевать: вот тебе кубики, вот кирка, строй что пожелаешь.

А «Тук-тук-тук» заставляет почувствовать себя шпионом. Нацепив парик из по-дурацки торчащих дыбом волос, игрок прикидывается Жильцом, влезает ногами в его тапочки, хватает его свечу и пытается подглядеть, что же все-таки творится в Доме. Игрок умнее Жильца, он живее Жильца. Любопытнее. Там, где Жилец безоружен, игрок вооружен своими представлениями о принципах игрового дизайна, он может строить осмысленные гипотезы и просто любоваться замечательной картинкой, слушать пересыпанную возгласами и стонами Гостей музыку и гадать, чем все закончится. Искать десятки пасхалок, которые и пасхалками-то не назовешь, раз уж вся прелесть игры именно в том и состоит, чтобы залезть в каждый угол.

«Это игра о смелости. О познании. Об одиночестве. О смерти. О времени», – говорит Николай. И еще это игра об играх.

Ведь недаром же в конце каждого уровня Жилец находит очередную страничку с описанием неких правил, столь туманных и многозначительных, что невольно начинаешь подозревать: а играем-то мы в бисер. **СИ**

Наталья Одинцова

ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

Bayonetta 2

ОРИГИНАЛЬНАЯ BAYONETTA – ПО-ЯПОНСКИ СУМАСБРОДНЫЙ И ОДНОВРЕМЕННО ОЧЕНЬ ТЕХНИЧНЫЙ ЭКШН – ПОЛУЧИЛА В «СТРАНЕ ИГР» ВЫСШУЮ ОЦЕНКУ – 10 ИЗ 10. ТЕПЕРЬ НА ПОДХОДЕ ЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ: ОТ ДРУГОГО ИЗДАТЕЛЯ, ДЛЯ ДРУГОЙ ПЛАТФОРМЫ, НО С (ПОЧТИ) ТОЙ ЖЕ КОМАНДОЙ У РУЛЯ. С ЧЕГО НАЧИНАЛИСЬ ПОХОЖДЕНИЯ ЧЕРНОВОЛОСОЙ ВЕДЬМЫ, ПОЧЕМУ В ЕЕ ЖИЗНИ ПРОИЗОШЛО СТОЛЬКО ПЕРЕМЕН И КАКОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ПРОИЗВОДИТ ДЕМОВЕРСИЯ BAYONETTA 2 – ОБО ВСЕМ ПОЙДЕТ РЕЧЬ В ЭТОЙ СТАТЬЕ.

Платформа: Wii U
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: Nintendo
Разработчик: Platinum Games
Страна происхождения: Япония

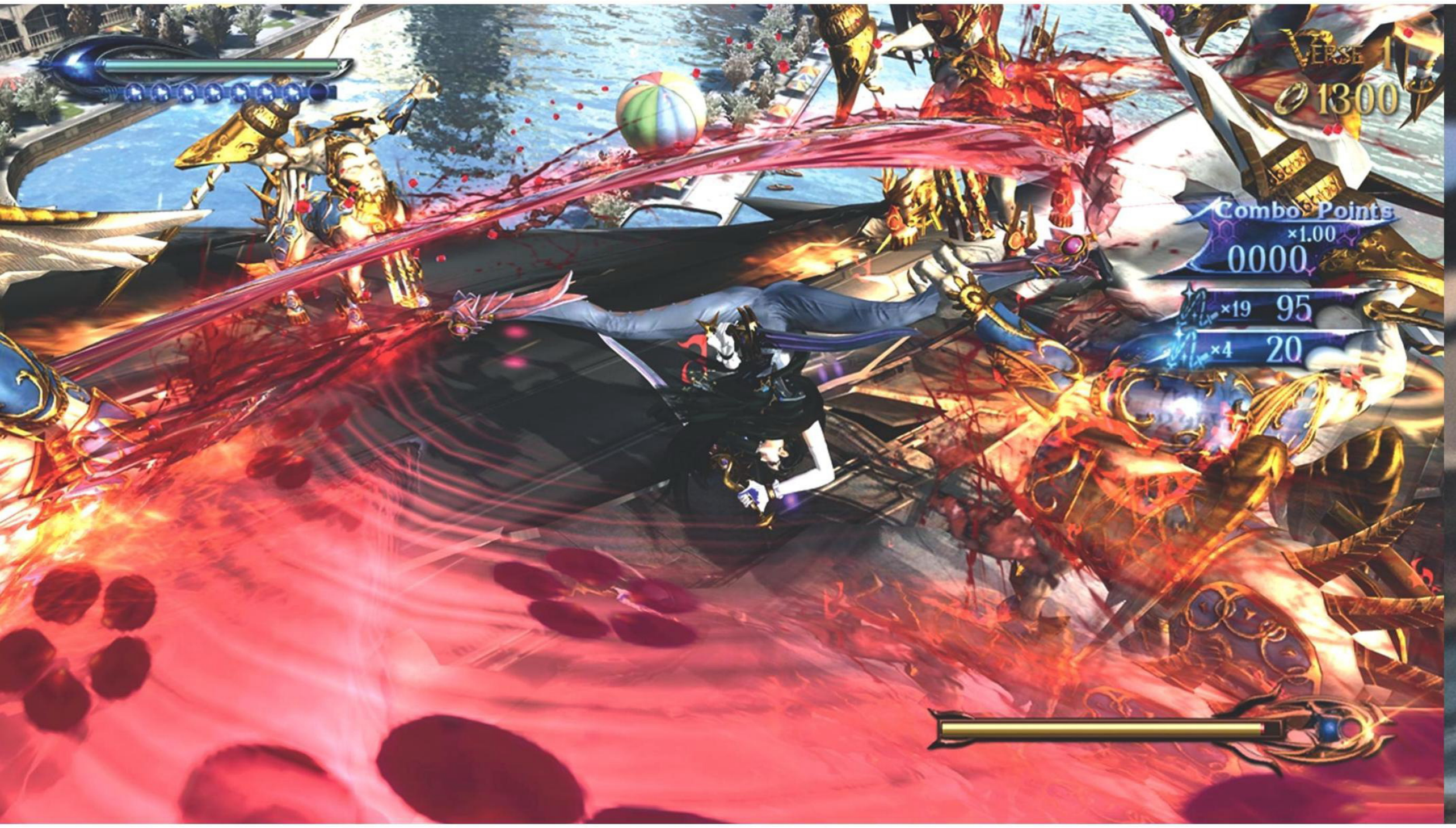
Хидеки Камия, создатель Bayonetta, никогда до сих пор не занимался продолжениями собственных игр. За что бы он ни брался, всякий раз оказывалось, что сиквел будет делать кто-то другой. Очень некрасивая история вышла, например, с оригинальной Devil May Cry (2001; PS2). Сама она стала хитом, популяризовав жанр экшнов от третьего лица так, как это не удавалось ни одной игре до нее. Но руководство тогдашней Capcom отстранило Камию от работы над второй частью – мол, незачем давать одному человеку столько власти над сериалом. А он узнал об этом только, когда новый глава проекта пришел к нему за документацией к первому выпуску. Лично продолжить Viewtiful Joe и Okami Камии тоже не удалось.

И вот Камия вместе с другими выходцами из Capcom создает независимую студию Platinum Games. Разработчики подписывают договор с издательством Sega на публикацию четырех оригинальных игр. «Bayonetta стала первым масштабным проектом, который должен был выйти под эгидой Platinum Games, – вспоминает Ацуси Инаба, один из основателей и нынешний продюсер Bayonetta 2. – Мы взялись за дело с настроем: надо выложиться по полной. У нас было чувство, что будущее студии зависит именно от этой новинки». Пока идет рекламная кампания, Камия делает громкие заявления: мол, именно его игра встряхнет жанр экшнов от третьего лица. Обещанная встряска не ограничивается задорным стрип-шоу в исполнении главной героини: черноволосая ведьма Байонетта лихо дерется собственными волосами, раздеваясь почти догола, если требуется сложить из прически гигантского адского дракона. Оригинальная Bayonetta – это прежде всего зрелищные и техничные бои на высокой скорости, безупречная взаимосвязь между тем, какие кнопки на контроллере нажимаешь и что в этот момент на экране исполняет персонаж. Это бесконечный поток восторга: и от ловко выполненной череды приемов, и от победы над серьезным противником, который, конечно, гибнет после пары ударов, но точно также может парой ударов убить героиню.

Камию забрасывают просьбами о сиквеле чуть ли не в первые недели после релиза. Сам он примерно в то же время обсуждает с продюсером Юске Хасимото варианты задумок для следующих похождений Байонетты Однако финансовые неурядицы издательства Sega ставят под вопрос будущее проекта. Как признается

СХВАТКИ НА ВЫСОКИХ СКОРОСТЯХ

Основной принцип боев остался прежним: под удары отводится две клавиши и в зависимости от того, в какой последовательности и с какими паузами игрок их нажимает, героиня выполняет разные приемы, периодически завершая цепочку особой атакой – например, вылетающим из ниоткуда гигантским кулаком или обутой в туфлю ногой. Никуда не делся и навык Witch Time. Если уворачиваешься от неприятельского выпада в последний возможный момент, время для врагов приостанавливается и они становятся удобными мишенями для ведьмы. В Platinum Games подчеркивают, что сделать бои и зрелищными, и техничными – во многом заслуга программиста, ответственного за схватки. Дон-сан, как его зовут в студии, программировал не только соперников ведьмы и приемы самой герини в оригинальной Bayonetta. Он делал где-то треть неприятелей в оригинальной Devil May Cry, а в Resident Evil IV и God Hand – уже всех. «Мы можем нюансы расставить. Например, попросить программиста сделать больший акцент на чем-то в конкретной драке. Но в целом у нас есть общее видение, а от мастерства программиста зависит, как и что в итоге получится, – говорит Хасимото. – Хотя это и не односторонняя связь. Бывает, что вдруг понимаешь: игра прямо зверски сложной стала. И тогда мы вместе обсуждаем, что, может быть, стоит врагов как-то ослабить или еще какие поправки внести».


VERSE 1
1300
Combo Points
×1.00
0000
×19
95
×4
20

Камия, он уже не верит, что Bayonetta 2 увидит свет. И тем не менее, в сентябре 2012-го появляется анонс: черноволосая ведьма снова вступит в схватку с ангелоподобными противниками, потому что Nintendo взялась профинансировать продолжение. А выйдет оно, что логично, на Wii U.

Альтернатива понятна: если Bayonetta 2 не выходит на Wii U, то она не выходит нигде, потому что никто из издателей больше не изъявил желания поддержать авторов материально. Этот факт напрямую озвучивает продюсер Ацуси Инаба в ответ на начавшиеся возмущенные отповеди: дескать, да как авторы посмели сменить платформу. Это ж придется еще и консоль покупать в придачу к игре! Даже удивительно, что отказ Final Fantasy от SNES в пользу PS One в свое время не вызвал такого же накала сетевых страстей – видно, сказалась неразвитость Интернета. Хотя, казалось бы, куда волнительней известие о смене главы проекта. Bayonetta 2 поручена Юске Хасимото (как уже говорилось, он продюсировал оригинал). Камия спешит развеять возможные опасения. Хоть он в очередной раз не режиссер сиквела, но активно участвует в создании новинки. На ключевых этапах его приглашают оценить успехи команды и проконтролировать, в правильном ли направлении движется разработка. Причину перестановки в Platinum Games не озвучивают, но самое логичное объяснение: Камия трудится над оригинальной задумкой, экшном The Wonderful 101 для Wii U, и только при нынешнем распределении обязанностей может сочетать работу над двумя проектами сразу. Сам геймдизайнер комментирует происходящее так: «Когда я смотрю, как продвигаются дела у авторов Bayonetta 2, то иногда ловлю себя на мысли, что какие-то вещи сделал бы иначе. Но хотя я никогда не работал над сиквелами, и не знаю наверняка, какой бы сиквел получился именно у меня, я осознаю, что есть риск попасть в западню самоповторов. Так что я всячески стараюсь избежать этой ошибки и считаю, что важно предоставить текущей команде необходимую свободу действий. Хасимото умеет мыслить нестандартно, и пока мне очень нравится все, что мне показывают. Я уверен, получится отличная игра».

Разработчики Bayonetta 2 говорят: «Наша цель – удивить вас». Оригинальной Bayonetta это удавалось даже слишком хорошо – мне не раз казалось, что в продолжении попросту нет смысла. Меня уже заставляли ахнуть от неожиданности, когда героиня соревновалась с соперницей в искусстве зажигательного позирования вместо словесной перебранки, стреляла по неприятелю помадой или маневрировала на ракете. Я помню провокационные добивающие удары с использованием пыточных инструментов и пробежки по щупальцам босса-ангела. К образу Байонетты уже будто бы ничего нельзя добавить, и положение спасет только новая героиня. Однако демоверсия второй части заставила меня пересмотреть взгляды на сиквел.

Да, это все та же Bayonetta. В продолжении снова сочетаются и требовательность к мастерству пользователя, и неудержимый, чисто японский полет фантазии, когда происходящее настолько сумасбродно, что это уже и не глупо вовсе, а круто. Испытания, как и раньше, следуют друг за другом в стремительном темпе, постепенно становясь все невероятнее. А Байонетта, не отрываясь от сражений, изгибается в провокационных позах – так, словно знает, что по ту сторону экрана за ней наблюдают. И даже в демо разработчики успевают удивить не только редизайном героини, показав новые бои в воздухе, которые визуально

В НОВУЮ ИГРУ – С НОВЫМИ НАВЫКАМИ

Возможности ведьмы расширились. Теперь, когда линейка магии полностью зарядится (в обмен на то, что бьешь противников и не даешь им попасть по героине), Байонетте предлагают не только добивать врагов с помощью пыточных инструментов, но и перейти в режим Umbran Climax. В этом состоянии ее обычные удары обладают большим радиусом поражения и убойной силой, плюс самую малость восстанавливают здоровье, насколько можно судить по демо. На нормальном режиме сложности (самый высокий из доступных в демо) Umbran Climax дает ведьме довольно большое преимущество над рядовыми соперниками и будет интересно посмотреть, каких еще противников геймдизайнеры придумают, чтобы усложнить Байонетте жизнь.

преображают схватки с действительно громадными соперниками.

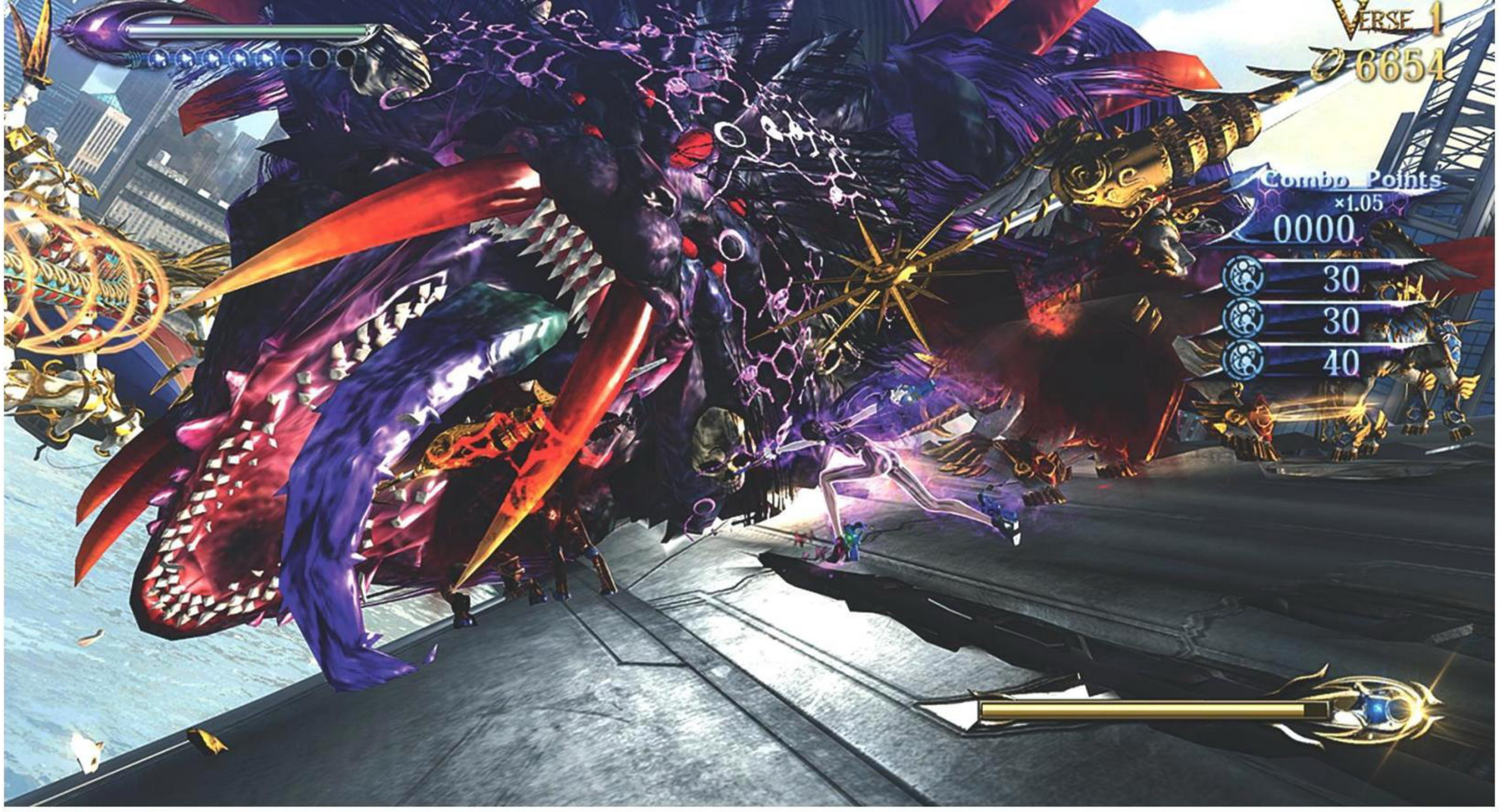
Разве что ленивый не успел пошутить на тему того, как боссам-гигантам в экшнах то и дело приходится топтаться у края арены, чтобы герой хоть как-то сумел до них дотянуться. В Bayonetta 2 платформу сделали невидимой, и саму битву разбили на несколько этапов-этажей, в промежутке между которыми враг взлетает все выше и его нужно догонять. Выглядит это очень эффектно и свежо, хотя при первом прохождении не всегда понимаешь, в какую сторону можно уворачиваться, ведь границ зоны не видно. «Конечно, чувство изумления – реакция личная, зависит от самого человека, – говорит Юске Хасимото. – Но мы рассуждаем так: если мы все, люди, делающие эту игру, не удивляемся какой-то находке, то шансы, что она станет сюрпризом для максимального числа геймеров, очень малы. Так что мы ставим себе цель удивить свою команду».

Сюрприз – это необязательно какая-нибудь новая способность. Иногда радость испытываешь оттого, что пробуешь как-нибудь выкрутиться из ситуации и оказывается, что твоя догадка верна. Скажем, я до сих пор помню, сколько восторга мне принесло открытие, что огненные файрболлы босса Фантома в первой DMC можно отфутболивать ему обратно в пасть. А в Bayonetta 2 есть такой эпизод: Байонетта балансирует на крыше вагона. Соперник-ангел, догоняющий поезд, вот-вот шарахнет по вагону огромной ручищей. И тут не вылетает никакой дополнительной подсказки, что первую атаку можно отразить. Инстинктивно отпрыгнешь назад, перейдя в Witch Time, – молодец. Зазеваешься, посчитав, например, что на экране все еще предзаписанный ролик и героиня увернется автоматически, будешь ждать QTE – ведьма незначительно поплатится здоровьем. Когда ты действуешь логично в рамках боевой ситуации, и выясняется, что да, действительно, тут предусмотрена возможность поступить именно так, хотя лишний раз ее не афишируют, – это здорово.

Nintendo, как говорят в Platinum Games, не диктует разработчикам свои правила, но помогает им совершенствоваться. «В этой компании прежде всего заботятся об основах, о качестве геймплея. Нам не оставляют шанса замаскировать недочеты лишними видеороликами или более эффектной графикой, держат нас в тонусе», – говорит Ацуси Инаба. «Если мы хотим добавить какие-то особенности, нам никто не мешает, не душит наши идеи, – вторит ему Юске Хасимото. – Но Nintendo – как очень взыскательный геймер, который способен дать нам весьма ценные советы».

Это не означает, что на картинку в Bayonetta 2 махнули рукой: напротив, Инаба подчеркивает, что визуальной составляющей игры уделяется самое пристальное внимание. Дескать, удивлять хорошо и тем, что боевая система ладная, и тем, что сами схватки выглядят красиво. Недаром в студии до сих пор самым большим своим провалом называют версию Bayonetta для PS3: ее адаптировала для этой консоли сторонняя команда, и в результате графика по качеству уступает варианту для Xbox 360.

Вместе с тем что первая Bayonetta, что Metal Gear Rising: Revengeance – это прежде всего отличный экшн. Platinum Games очень близка идеология Nintendo – обращать внимание именно на основы. Игры студии можно не любить за чуждую эстетику, но бои на высоких скоростях здесь представляют так, что дух захватывает. Конечно, может статься, что на всю игру, в отличие от короткого демо, сюрпризов у команды не хватит, но я надеюсь, что Bayonetta 2 не разочарует. **СИ**



BAYONETTA 2 ДЕЛАЮТ:

Юске Хасимото, режиссер

Когда Камия в 2008-м беседовал с «СИ» о первой Bayonetta, то в шутку заметил, что продюсеру Юске Хасимото с ним приходится нелегко, ведь Камия – бунтарь по натуре. Теперь Хасимото руководит созданием второй части. «Мы с Хасимото очень много беседовали на тему Bayonetta и пришли к взаимопониманию относительно того, как развивать сериал, – говорит Хидеки Камия. – Фэны могут не волноваться, что Bayonetta 2 внезапно окажется совсем не такой, как первая Bayonetta».

Известные игры: Bayonetta

Ацуси Инаба, продюсер

Один из основателей Platinum Games, давний соратник Хидеки Камии и продюсер с многолетним стажем. Начинал программистом: сперва в Irem, а затем в SNK. «Работая с Хасимото, я отметил, что его подход к созданию игр отличается большой методичностью, – говорит Инаба. – Он придумывает такие концепции, которые можно развивать и совершенствовать, а не просто накидывает гору идей».

Известные игры: Phoenix Wright: Ace Attorney, Viewtiful Joe, Okami, God Hand, Madworld, Vanquish, Metal Gear Rising: Revengeance, The Wonderful 101

Хидеки Камия, творческий консультант

Создатель первой Devil May Cry, Viewtiful Joe, Okami и Bayonetta. Оценивает работу команды на ключевых этапах. «Конечно, раньше, как режиссер, я должен был продумывать каждую мелочь, все-все про игру знать. А теперь мне показывают билды на определенных стадиях, и я смотрю на них глазами игрока. И мне очень нравится, как продвигается дело у моих коллег, команде уже несколько раз удалось меня по-хорошему удивить своими находками!», – признается он.

Известные игры: Devil May Cry, Viewtiful Joe, Okami, Bayonetta, The Wonderful 101

Наталья Одинцова

ДАТА ВЫХОДА
2014 год

Murdered: Soul Suspect

У ДЕТЕКТИВА-ПРИЗРАКА КУДА БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, ЧЕМ У ОБЫЧНОГО СЛЕДОВАТЕЛЯ. НУЖНО ПОДСЛУШАТЬ ЧУЖОЙ РАЗГОВОР? ЭТО ПРОЩЕ ПРОСТОГО – ВСЕЛЯЕШЬСЯ В ТЕЛО ОДНОГО ИЗ БЕСЕДУЮЩИХ И ВСЕ, ЧТО ЕМУ ГОВОРЯТ, НЕ ПРОЙДЕТ МИМО ТВОИХ УШЕЙ. ТЕМ ЖЕ СПОСОБОМ ЛЕГКО ПОДГЛЯДЫВАТЬ В ЧУЖИЕ ЗАПИСНЫЕ КНИЖКИ – НАПРИМЕР, ЧТОБЫ ВЫЯСНИТЬ, ЧЕГО ЕЩЕ НАКОПАЛИ СОБРАТЬЯ-ПОЛИЦЕЙСКИЕ НА МЕСТЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ. ХОДИТЬ СКВОЗЬ СТЕНЫ, СЧИТЫВАТЬ ВОСПОМИНАНИЯ С ОСТАВЛЕННЫХ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ «СЛЕДОВ» – И ТАКИЕ ТРЮКИ ПОЛИЦЕЙСКИЙ РОНАН О'КОННОР НАУЧИЛСЯ ПРОВОРАЧИВАТЬ С ТЕХ ПОР, КАК ПОГИБ ПРИ ИСПОЛНЕНИИ СЛУЖЕБНЫХ ОБЯЗАННОСТЕЙ. ЗАТО ОН БОЛЬШЕ НЕ МОЖЕТ ДЕЙСТВОВАТЬ ТАК, КАК ПОСТУПАЮТ ПОЧТИ ВСЕ ГЕРОИ АДВЕНЧУР. ЕМУ НЕ ДАЮТ ПОДНИМАТЬ УЛИКИ И КРУТИТЬ ИХ ТАК И СЯК В ПОИСКАХ НОВЫХ ПОДСКАЗОК.

Когда слышишь о сюжетной завязке Murdered: Soul Suspect, первое, что приходит на ум, – Ghost Trick, детективный квест для DS, вышедший пару лет назад. Уж очень ситуации похожи: некий персонаж гибнет и должен расследовать обстоятельства собственной смерти. На этом, правда, сходство заканчивается. В Ghost Trick дух умел возвращаться на несколько минут в прошлое и манипулировать предметами так, чтобы изменить ход событий (например, чтобы наемный убийца, зайдя в квартиру, не нашел там свою жертву). В Murdered расследование обставлено на классический лад: оказываешься на месте преступления, теперь анализируй улики и делай выводы, понемногу восстанавливая картину произошедшего. «Довольно забавно, что именно сейчас тема призраков стала очень популярной – вот и Beyond от Дэвида Кейджа ее использует», – говорю я Мэтью Бруннеру, главному креативному директору Airtight Games и по совместительству – одному из режиссеров-постановщиков видеосцен в Murdered: Soul Suspect. «Да, хотя у нас и в Beyond она по-разному обыгрывается, – отвечает он. – Но так бывает. Я в этих случаях все объясняю силой коллективного бессознательного. Вообще мы где-то четыре года назад начали переговоры со Square Enix на тему этой игры и занялись оформлением концепции на бумаге».

Airtight Games не пришла к издателю с готовой концепцией. Напротив, Square Enix обратилась к студии с вопросом, не будет ли команде интересно заняться совместным проектом. Креативный директор Еске Сиокава, сотрудник Square Enix, предложил завязку, вдохновившись «Крепким орешком». Дескать, что если герой вроде Джона Маклейна погибнет при исполнении, однако останется в мире живых в качестве призрака. Наверняка ведь он не оставит попыток помешать плохим парням. «Нам не давали какое-то конкретное задание, – уточняет Бруннер. – Просто сказали: «Вот у нас такие идеи, а вы что можете предложить?» Мы свои варианты добавили и когда все вместе их перебирали, то остановились на нынешнем. Вообще обычно проще работать с издателем, когда у тебя на руках набор задумок, а не полностью оформленная игра».

Команда черпала вдохновение отовсюду. «Мы обратились к художественной литературе фильмам, в том числе довольно старым, вроде Ghost, телесериалам, даже некоторым играм, – замечает Бруннер (между делом выясняется, что о Ghost Trick он раньше не слышал). «Но кстати игр о привидениях не так уж много, – добавляет он. – Мало кто решается действительно отдать им главную роль. Мы хотели в первую очередь понять, чего люди ждут от произведений о привидениях, изучить мифологию, связанную с привидениями: как себя должен ощущать человек, ставший призраком, что ему захочется делать. И когда собрали достаточно материала, то задали себе вопрос: «А что логично делать нашему герою, как именно он будет использовать свое новое состояние?» Так мы более четко определили для себя наши задачи».

Платформа: Xbox 360, PS3, Windows
Зарубежный издатель: Square Enix
Российский дистрибьютор: «Новый Диск»
Разработчик: Airtight Games
Страна происхождения: США

Коротких роликов в Murdered очень много и именно поэтому у игры два режиссера-постановщика видеосцен.

Тем не менее, сначала Ронан не умел ходить сквозь стены. Но когда в студии начали обкатывать первый прототип игры, то сразу обратили внимание, что героя сложно воспринять именно как призрака – наоборот, создается впечатление, будто это просто прозрачный человек. Способ подчеркнуть его сверхъестественную природу тут же нашелся: для призраков стены не помеха! Однако как только Ронан научился свободно передвигаться по миру, ориентироваться на местности стало гораздо труднее. Камеру отлаживали около года и, насколько можно судить по демоверсии, с задачей вполне справились. Сюжетные ограничения не позволят детективу залезть в абсолютно любой дом. Согласно легенде, входы в местные жилища освящены и привидение может в них проникнуть, только если войдет через открытую дверь вместе с кем-нибудь из живых. А уж внутри – блуждай себе вволю. Четырехэтажное строение из демоверсии, как обещают разработчики, не самое крупное, какое можно отыскать в игре, мир достаточно обширен.

События игры разворачиваются в Салеме. «Вообще мы перебрали просто-таки гигантское количество городов, – говорит Бруннер. – Более того, в самом начале мы хотели на другом городе остановиться, но когда вживую увидели Салем, то нам показалось очень правильным выбрать именно его. Вообще нам требовался маленький старый город – такое место, которое воспринимается немножко старомодным, где все друг друга знают, и которое одновременно производит жутковатое впечатление. В Америке не так уж много подобных городов. А отправлять призраков в небоскребы – это совсем не то, не такое настроение получается, как мы хотели задать». «Да, ведь тогда вам пришлось бы все этажи в них воссоздавать», – говорю я. Бруннер смеется: «Ну да. А игра ведь, в основном о том, что творится в мозгах у вашего персонажа и у других героев. И в этом случае не так важен размер окружающего мира, чисто объем занимаемой площади. Нужно, чтобы он был богат на детали».

Как уже говорилось, детектив, став призраком, лишился возможности брать в руки предметы и обследовать их. Взамен пользователю предлагают потренироваться в наблюдательности и умении логически мыслить. Когда Ронан сосредотачивается на улике, на экране появляется не готовое описание предмета,

КТО РАБОТАЕТ НАД MURDERED: SOUL SUSPECT

Airtight Games – независимая студия, которую в 2004-м основали выходцы из Microsoft (в прошлом трудившиеся над авиасимулятором Crimson Skies: High Road of Revenge для первой Xbox). На ее счету – Dark Void, посредственный шутер от третьего лица, и неплохой скачиваемый паззл Quantum Conundrum, созданный под руководством Ким Свифт (Portal).

Помимо основного расследования, герою предложат сайдквесты: чаще всего это простенькие поручения от других призраков, но будет также, как минимум, одно достаточно продолжительное побочное дело.

а мысли-слова, из которых нужно выбрать те, которые подходят лучше всего. Как говорит Бруннер, изначально улики собирались представить классическим образом. Но потом разработчики подумали, что это естественно для человека – обдумывать, какое значение имеет та или иная находка. Так что будет интересней дать пользователям возможность самим выбрать наиболее логичные с их точки зрения варианты. Самых сообразительных (т.е. тех, кто будет делать правильные выводы с первой попытки) обещают поощрять, хотя пока неизвестно, как именно.

Расследование в Murdered постоянно подкрепляется крошечными видеороликами. Вы подслушиваете разговор персонажей – это небольшая предзаписанная сценка. Правильно составляете промежуточную цепочку улик – вас награждают, опять же, маленькой сценкой, которая подсказывает, в каком направлении двигаться дальше. Находите так называемые «остаточные энергетические следы воспоминаний», специальную разновидность улик, и отрывки прошлого вам, опять же, демонстрируют с помощью роликов. Сами видео очень короткие и, возможно, именно поэтому в демо воспринимаются вполне органично. Не возникает ощущения, будто игра делится на четкие этапы: вот интерактивный отрывок, а вот долгий ролик-награда. Надеюсь, разработчикам удастся так же хорошо выдержать баланс в финальной версии.

Заодно в демо иллюстрируют, что работа детектива опасна и трудна даже в загробной жизни. Создатели сразу предупреждают, что Murdered – не ужастик, они не ставят себе цели запугать пользователей до икоты. Тем не менее, первое появление демона – довольно-таки жуткий момент. Демоны – бывшие призраки, которые за годы болтания между небом и землей деградировали в хищников, питающихся неприкаянными душами. В лобовой стычке их не победить, но если Ронан зайдет монстру в тыл, то сможет разорвать его голыми руками. В демо показывают, как проскользнуть мимо двух демонов, когда деваться некуда: герой может спрятаться в теле живого человека, проходящего мимо. Выглядит довольно забавно, хотя я очень надеюсь, что в дальнейшем задания будут еще как-то усложнять, чтобы было интереснее. Один из возможных способов показали тут же. Как выяснилось, Ронан все-таки может взаимодействовать с ограниченным числом предметов, заставляя их двигаться, открываться, и т.д. Полтергейст привлекает внимание живых, так что, вероятно, в каких-то случаях игроку предложат «приманивать» людей к опасным для призраков зонам, чтоб герой сумел прокрасться мимо демонов.

Murdered интересна прежде всего тем, что практически не задействует элементы других жанров. Это, насколько сейчас можно судить, чистая адвенчура (в отличие, скажем, от L.A. Noire). Одновременно у нее не низкий бюджет (т.е. не как у The Walking Dead): демоверсия выглядит весьма неплохо. Насколько интересной окажется сама детективная история, сейчас предсказать сложно, – тем более, что послужной список студии не позволяет безоговорочно выписать ей кредит доверия. Но хочется надеяться, что сценаристы Airtight Games не подведут. **СИ**

Андрей Окушко

The Evil Within

ДАТА ВЫХОДА
2014 год

НАСТОЯЩИЙ ХОРРОР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ОТ СИНДЗИ МИКАМИ – СЛОВНО НАСМЕШКА НАД БЕСПОМОЩНОЙ RESIDENT EVIL 6. ЧЕЛОВЕК, ДВАЖДЫ ЗАДАВШИЙ ЗОЛОТОЙ СТАНДАРТ ЖАНРА, СДЕЛАЕТ ЭТО В ТРЕТИЙ РАЗ, НО УЖЕ НЕ ДЛЯ CAPCOM.

В survival horror последних лет уже давно нет ни survival, ни horror (их заменил, например, кооперативный мультиплеер), а где есть – проблемы с бюджетом не дают вытянуть игру на достойный уровень. В The Evil Within ресурсы игрока жестко ограничены – как, скажем, в The Last of Us. Каждая пуля на счету – а в монстра нужно всадить несколько, да еще и сжечь труп для надежности. Даже смотреть из-за плеча на экран человека, играющего в The Evil Within, страшно до кирпичей в штанах. Безупречный визуальный стиль и натуралистические подробности подчеркиваются дорогой картинкой – никогда еще освежеванные трупы не выглядели так естественно.

The Evil Within, впрочем, не только возвращает нам привычное, но и удивляет в каждом кадре своей пятнадцатиминутной демоверсии. Масато Кимура, продюсер проекта, объясняет: «В каждом survival horror есть логические загадки. У нас они тесно переплетены с сюжетом. Разгадывая смысл происходящего, игрок продвигается дальше и тут же сталкивается с новыми, еще более ошеломляющими вопросами». Детектив Себастьян и его команда прибывают в лечебницу: санитары и полицейские мертвы. Кажется, это завязка для еще одной истории о зачистке особняка с зомби, но убийца подкрадывается сзади, бьет – и герой просыпается на бойне, ноги подвязаны к потолку,а мясник уж точит нож. Через пять минут неловкого стелса (первая, самая простая загадка) уже неясно, что из происходящего реально, а что лишь грезится умирающему полицейскому. Разрушенный город? Крикливая женщина-паук? Зомби, лезущие сквозь окна? Больничные коридоры, стены которых сочатся кровью. The Evil Within – это вообще про что? Кто может напасть из-за угла в следующий раз? Где референсы к популярным играм, фильмам? В последний раз игра так удивляла и пугала одновременно, пожалуй, хедкрабами в Half-Life. Книга – наверное, «Туман» Стивена Кинга.

Одновременно The Evil Within чертовски традиционна. Герой, ходит, конечно, не так медленно, как в ранних Resident Evil, но и никуда не спешит. Дизайн Себастьяна и его подружки – это типичные европейцы из CG-роликов к японским играм конца девяностых. В The Evil Within не будет ни мультиплеера, ни возможности играть за коллег Себастьяна. Только история, только хардкор. Наверное, таким и должен быть последний (было такое заявление) режиссерский проект Синдзи Миками. Было бы обидно, если бы он взялся за, скажем, онлайн-ужастик с микротранзакциями. **СИ**

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One **Зарубежный издатель:** Bethesda **Российский дистрибьютор:** 1С-Софтклаб
Разработчик: Tango Softworks
Страна происхождения: Япония

Марти Слива

Assassin's Creed IV: Black Flag

СУДЯ ПО ТОМУ, ЧТО МЫ ВИДЕЛИ ИЗ ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG, UBISOFT СОЗДАЕТ НЕЧТО ВРОДЕ СБОРНИКА ЛУЧШИХ ЭЛЕМЕНТОВ ПРЕДЫДУЩИХ ИГР СЕРИАЛА. В BLACK FLAG ЕСТЬ ЗАГАДОЧНОСТЬ ОРИГИНАЛА, ЯРКИЙ ГЕРОЙ И ИНТЕРЕСНЫЙ МИР ТРИЛОГИИ ПРО ЭЦИО, А ТАКЖЕ РАЗВИТИЕ ВОЗМОЖНОСТИ УВЛЕКАТЕЛЬНЕЙШИМ ОБРАЗОМ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ ИЗ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ.

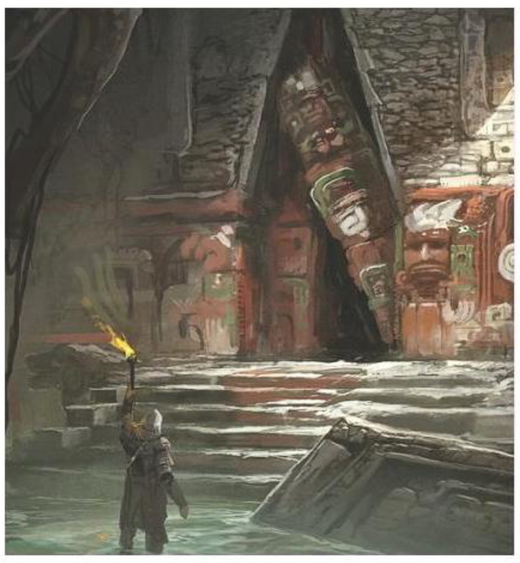
На горизонте уже маячит релиз, и всем нам не терпится в него поиграть. Так что я предпочел отказаться от сухого перечня новых возможностей игры, а опишу вам вместо этого собственный опыт плаванья по морям, исследования тропических островов и погружений ко дну океана.

С анонса Black Flag больше всего в этой игре меня интересовал акцент на морской тематике, ставшей, на мой взгляд, одной из самых сильных и ярких сторон AC3. Рад сообщить, что управлять «Галкой», фирменным кораблем Black Flag, стало еще удобнее; поразительно также, что весь океан можно переплыть, не увидев ни одного экрана загрузки.

Маневрировать на корабле по усыпанному островами океану просто, поскольку в игре имеется множество настроек скорости и легкости поворота, выдерживающих баланс между реализмом и увлекательностью. И это дорогого стоит, поскольку через 45 секунд после начала демо я уже столкнулся с вражескими кораблями. Заметив новых друзей, я обошел по кругу небольшой остров, зарядил пушки и выплыл из-за поворота во всеоружии. Морские сражения потрясающи, в них широкое пространство для тактики. Можно было пальнуть простыми ядрами, зарядить мортиры или просто взять противника на таран.

Эта неожиданная встреча демонстрирует, сколь многим в Black Flag можно заняться. Если вас беспокоила потенциальная пустота морей, утешьтесь: на этих Карибах дела сыщутся. Во всех концах воды вы встретите противников, с которыми можно сразиться, затонувшие корабли, которые можно разграбить, и таинственные острова. Честно говоря, столь заманчивой перспектива плавать по синим цифровым морям не была с The Legend of Zelda: Wind Waker.

Несмотря на то, что Black Flag делает акцент на морских стычках, тем, кто предпочитает убийства на твердой земле, волноваться не приходится. Мир полон различных сухопутных локаций. Сперва я наткнулся на небольшой остров в форме полумесяца, манящий пышными джунглями и видимым с «Галки» водопадом.



Пробираться по скромным хижинам и навесам столь же просто и приятно, как в AC3. Сериал всегда позволял игроку почувствовать себя почти супергероем, избегая громоздкой схемы управления, и Black Flag это чувство только усиливает. Я быстро пробежал вглубь острова, влез по утесу и в восторге замер наверху. Стоя над лагуной, глядя на свой корабль, причаливший к другому концу острова, и созерцая мир до горизонта, я прочувствовал, насколько мне хочется поиграть в Black Flag на консоли нового поколения.

К сериалу Assassin's Creed меня всегда тянуло потрясающее чувство пространства, столь мастерски создаваемое Ubisoft из года в год. Больше всего в этом сериале я люблю не постановочные сцены, а возможность бродить по миру, исследуя прекрасные локации и порождая собственные маленькие приключения.

Да, сериал AC уже подарил нам интересных героев, потрясающие исторические локации и замечательную легкость перемещения. Но прежде мы не видели, что скрывается за суровой оберткой моря. Что ж, в Black Flag это изменится – я понял это, когда мой водолазный колокол спустился на загадочное, жуткое, но потенциально богатое наградами дно.

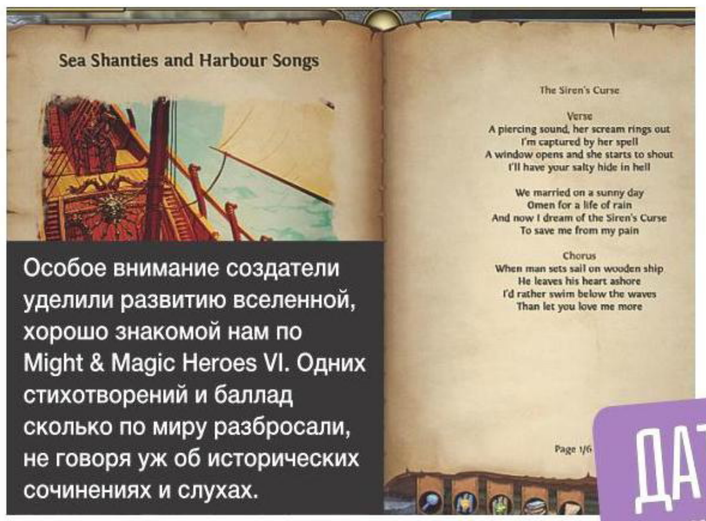
Доплыв до определенной точки на карте (в моем случае это был затонувший корабль), вы получаете возможность погрузиться и поискать сокровища. Спустившись на дно, я должен был плавать в поисках сундуков с драгоценностями, не забывая следить за количеством кислорода. Это было бы не слишком напряженным делом, если бы в останках корабля не плавали акулы, готовые разорвать меня в клочки, как только заметят. Когда твари проплывали мимо, приходилось прятаться за камнями, и это придавало игровому процессу относительно необычного для сериала напряжения.

Меня всегда немного пугали подводные секции. Думаю, дело в боязни захлебнуться, плохой видимости и в том, что морские твари – самые жуткие монстры на этой планете. Мои страхи подпитываются угрем из Super Mario 64, затопленными переходами BioShock, а теперь и проклятыми акулами из Black Flag. Спасибочки, Ubisoft. **СИ**

Андрей Окушко

Бой с королевой пауков – настоящее испытание на прочность, без запаса лечебных зелий и противоядий соваться к ней не стоит.

В релизной версии будут доступны четыре расы, и каждой дадут выбор из трех классов. Интересно, отряд из четырех эльфов с высоким уклонением сможет выжить в недружелюбном мире?



Особое внимание создатели уделили развитию вселенной, хорошо знакомой нам по Might & Magic Heroes VI. Одних стихотворений и баллад сколько по миру разбросали, не говоря уж об исторических сочинениях и слухах.

ДАТА ВЫХОДА
начало 2014 года

Might & Magic X: Legacy

ВОЗРОЖДЕНИЕ КУЛЬТОВОГО RPG-СЕРИАЛА ПОКА ПРОХОДИТ В ФОРМАТЕ «В 2013 ГОДУ ДЕЛАЕМ ИГРУ КАК ДЛЯ 2003».

Ох, Might & Magic, сколько ностальгических воспоминаний связано с этим именем у поклонников RPG. Начиная со второй половины 80-х, мы регулярно отправлялись в волшебный мир «меча и магии», собирая команду приключенцев и шинкуя монстров ради уровней и вещичек. Великая игра скончалась в 2002 году, но сейчас Ubisoft решила воскресить ее, неспроста дав десятой части подзаголовок «Legacy».

Запустив раннюю версию этой RPG, мы ощутили стойкое чувство дежавю. Будто бы ничего и не поменялось с 90-х: тот же графический стиль (хотя картинка и похорошела), тот же пошаговый геймплей. Честно говоря, сомневаемся, что он понравится всем и каждому. Уж больно нудное это дело – ход за ходом двигаться по городу, пытаясь дойти от лавки до таверны. На мой вкус, вполне можно было обойтись другой схемой, позволив в безопасных местах, вроде городов, бегать на полной скорости. Но разработчики решили: ретро – значит ретро, и никаких гвоздей. Что самое забавное, пройдя поселок из конца в конец, внезапно обнаруживаешь, что день уже сменился ночью, и у бойцов слипаются глаза. А так как припасы не бесконечны, приходится бежать в магазин закупаться, на что снова тратится время. Хорошо хоть, герои не стареют, а то была бы совсем беда.

С квестами все куда интереснее. Пусть задания и сводятся к «убей-принеси», но их описания заставляют по-настоящему сопереживать местным NPC. Как можно не спасти городской колодец от поселившихся под ним гигантских пауков? Или не помочь девушке, попросившей положить на могилку букетик цветов? Кстати, иногда вместе с нами увязываются соратники, не стесняющиеся отпускать комментарии в нужных местах. Причем тексты в Might & Magic X написаны с любовью, видно, что ими занимался настоящий профессионал. Зато сражения нуждаются в доработке – почему многие враги легко дотягиваются до магов и стрелков, минуя прикрывающих их воинов, непонятно. И как сражаться без магии с теми же пауками, если они иногда парализуют весь отряд, тоже. Хотя в целом система хороша: все бьют по очереди, и нас никуда не торопят с решениями.

Отдельное «спасибо» скажем тому, кто разрабатывал систему магии. Заклинаний здесь видимо-невидимо, и они могут практически все: от банального нанесения урона до изменений характеристик, поиска врагов, идентификации и поджаривания пользующихся заклятьями противников. Маг в команде – не роскошь, а обязательное условие для выживания. Он и подлечит, и от паралича защитит, и супостатов замедлит. Жаль, хлипковат колдун, пара ударов – и поминай как звали. Остается снова тащиться в город и воскрешать. Впрочем, возвращаться на базу все равно нужно: чинить доспехи, сдавать награбленное, разживаться едой…

Так и бегут дни настоящего приключенца: то он подземелья или поверхность от монстров зачищает, то в местных селах и мегаполисах куролесит. День сменяется ночью, ночь сменяется днем, герои растут в уровнях, обзаводятся новыми навыками, меняют класс на продвинутую версию, обзаводятся крутыми вещичками… Отличное развлечение для тех, кто никуда не спешит. **СИ**

Платформа: Windows **Жанр:** role-playing.fantasy.turn-based **Зарубежный издатель:** Ubisoft
Российский издатель: «Бука» **Разработчик:** Limbic Entertainment
Страна происхождения: Германия **Мультиплеер:** отсутствует

Nintendo eShop

В ЦИФРОВЫХ МАГАЗИНАХ WII U И NINTENDO 3DS ПОСТОЯННО ПОЯВЛЯЮТСЯ КЛАССНЫЕ ПРОДУКТЫ, КОТОРЫЕ НЕ ПОПАДАЮТ В НАШ ОСНОВНОЙ РАЗДЕЛ С РЕЦЕНЗИЯМИ, НО ВАШЕ И НАШЕ ВНИМАНИЕ ЗАСЛУЖИВАЮТ В ПОЛНОЙ МЕРЕ. ЭТО ПЕРЕИЗДАНИЯ КЛАССИКИ В СЕРВИСЕ VIRTUAL CONSOLE, ДОПОЛНЕНИЯ К БЕЗУСЛОВНЫМ ХИТАМ, НЕБОЛЬШИЕ СКАЧИВАЕМЫЕ ИГРЫ И УНИКАЛЬНЫЕ STREETPASS-РАЗВЛЕЧЕНИЯ. ОНИ, КАК ПРАВИЛО, НЕ ПРОДАЮТСЯ НА ФИЗИЧЕСКИХ НОСИТЕЛЯХ И ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО В ESHOP. ДЛЯ ФАНАТОВ РЕТРО ЭТО ШАНС ПРИОБРЕСТИ В КОЛЛЕКЦИЮ ЛЮБИМУЮ ИГРУ ДЕТСТВА, ДЛЯ ОСТАЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ – ПРИЯТНЫЙ БОНУС К ЛИНЕЙКЕ БОЛЬШИХ ИГР ДЛЯ NINTENDO 3DS. ИМ И ПОСВЯЩЕН НАШ ГИД.

Super Mario Bros. 2

ПЛАТФОРМА: NINTENDO 3DS — 199 рублей

Этот восьмибитный платформер сначала вышел в Японии под названием Doki Doki Panic, но был перерисован под мифологию Марио для западного рынка. Получилось настолько хорошо, что игра вошла в канон сериала Super Mario Bros. и неоднократно переиздавалась. Хорошо знакома и российским геймерам, заставшим начало девяностых.

Покорять классические двухмерные уровни с платформами можно за любого из четырех персонажей, наделенных уникальными способностями: Луиджи выше прыгает, принцесса Пич умеет планировать в воздухе, гриб-Toad быстрее вытаскивает редьку. Врагам можно приземляться на голову, и они (удивительно!) от этого не умирают. Смысл в другом – ваш герой может схватить то, что под ногами (растение или живое существо), и бросить в кого-нибудь или просто за границу экрана. Эта возможность радикально изменила игровую механику по сравнению с первой Super Mario Bros. Еще у героев есть линейка энергии, в бонус-уровни вас телепортируют волшебные двери (не трубы), мир игры – не грибное королевство, а территория снов, которую нужно защитить от короля-жабы по имени Варт.

Если вам нравится Марио, но хочется получить новый опыт игры за знаменитого водопроводчика (или, напротив, вспомнить детство и испытать ностальгию), Super Mario Bros. 2 – отличный выбор. Наконец, Super Mario Bros. 2 – важная часть истории видеоигр, которую просто нужно знать, чтобы иметь право называть себя настоящим увлеченным геймером.

Единственный, но неизбежный минус: игра работает в оригинальном разрешении NES и использует не весь верхний экран Nintendo 3DS.

Pokemon Rumble U

ПЛАТФОРМА: WII U — 599 рублей

Те самые культовые игры игры цикла Pokemon с сумасшедшими продажами и миллионами поклонников выходят только на портативных приставках (этой осенью на Nintendo 3DS берите Pokemon X/Y), а на домашних – только красивые (теперь в HD) сопутствующие товары для тех, кто хочет посмотреть на детально смоделированного Пикачу и его друзей. Так и Pokemon Rumble U – это не классическая JRPG, к которой все привыкли, а череда битв на аренах, где нужно водяными монстрами атаковать огненных и активно бить по кнопке A, чтобы получить новых покемонов (всего их более шести сотен).

Бизнес-модель Pokemon Rumble U предлагает игрокам приобрести не только игру, но и одну (или больше) из восемнадцати фигурок покемонов с NFC-чипом. Синхронизируйте такую фигурку с контроллером Wii U – и в игре появится соответствующий персонаж. Его можно прокачивать и обучать новым скиллам, у остальных покемонов (тех, для которых у вас нет реальной игрушки с чипом) характеристики фиксируются в момент ловли, поэтому их вы будете менять, как перчатки. А фигурку (вместе с сохраненными характеристиками любимого Бульбазавра) можно отнести к другу и использовать в мультиплеере, если вдруг захотите. А можно и не носить и играть дома самому.

Если вы уже полюбили сериал Pokemon, на игру обратить внимание стоит, если нет – начать лучше с основных игр сериала.

Street Fighter II: The World Warrior

ПЛАТФОРМА: Wii U

319 рублей

Самый первый вариант Street Fighter II – игры, фактически сформировавшей современный жанр файтингов, доступен теперь в сервисе Virtua Console для Wii U. Два с лишним десятка лет назад миллионы геймеров (в том числе и российских) просаживали деньги в аркадных залах, стараясь одолеть друг друга или же компьютерных противников. Восемь персонажей, четыре босса, бой до двух побед, первые комбо (ставшие возможными благодаря ошибке в коде), – очень классно сейчас, спустя два с лишним десятка лет сесть за джойпад и проверить, помнят ли пальцы все комбинации суперударов. В наше время есть и другие популярные сериалы, вроде Tekken или Super Smash Bros., но Street Fighter до сих пор остается в числе лидеров жанра файтингов. Стоит заметить, что упрощенная пиратская версия была выпущена в России для «Денди», ее многие помнят. Но бережная адаптация оригинала (точнее, SNES-версии), конечно, куда интереснее.

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting

ПЛАТФОРМА: Wii U

319 рублей

Сложно подсчитать, сколько всего игр в сериале Street Fighter, поскольку издательство Capcom выпускало десятки обновлений и портов на разные платформы. Тем интереснее ознакомиться с некоторыми из них по отдельности, бережно сохраненными в архивах и адаптированными для Wii U. Третий по счету вариант Street Fighter II отличается прежде всего скоростью боев. Бойцы прыгают, ходят и атакуют быстрее, а тайминг комбинаций для суперударов из-за этого стал еще сложнее для исполнения. Боссами можно управлять (на самом деле, добавлено еще в SFII: Champion Edition), а список специальных атак был переработан, чтобы уравнять силу персонажей. Например, Чунь Ли получила дистанционную атаку, а у Бизона был ослаблен удар ножницами . С таким улучшенным балансом играть стало интересно за всех бойцов.

Super Street Fighter II: The New Challengers

ПЛАТФОРМА: Wii U

319 рублей

Разработчики из Capcom неустанно обновляли Street Fighter II, и не только улучшали игру, но и экспериментировали. The New Challengers, четвертый (всего их было пять, не считая портов на домашние консоли) вариант Street Fighter II, зачем-то замедлил скорость боев до стандартов The World Warrior. Зато в нем радикально обновлены графика и музыка (оригинал вышел на более производительном аркадном железе), плюс добавлены четыре дополнительных бойца – T. Hawk, Dee Jay, Fei Long и всеобщая любимица Cammy. Больше кадров анимации у персонажей, больше движущихся объектов на заднем плане, больше число спрайтов – в те годы именно такими вещами гордились самые мощные игровые платформы. Наконец, игра научилась считать число ударов в комбо – в наши дни без этого нельзя себе представить ни один файтинг.

StreetPass Mii Plaza

599 рублей (комплект их 4-х игр)
199 рублей (одна игра)

ПЛАТФОРМА: NINTENDO 3DS

Сложно объяснить , в чем прелесть сервиса StreetPass, тем, у кого нет Nintendo 3DS, но поверьте: владельцев консоли он заставляет постоянно носить устройство с собой и ловить чужих Mii (в Москве это непросто, но реально). Еще одно популярное решение: подарить Nintendo 3DS второй половинке и попросить ее выбрать определенный цвет рубашки для аватара. Смысл в том, что пойманного встреченного чужого Mii можно использовать в простых, но невероятно увлекательных мини-играх. Чем больше у вас друзей и чем чаще вы с ними встречаетесь в реальном мире (Nintendo 3DS должна быть с собой и находиться в спящем режиме) – тем большего сможете добиться. Если ловить и использовать совсем некого – на виртуальных бойцов можно тратить монетки, которые Nintendo 3DS зачисляет за пройденные шаги. Один из редакторов «СИ», например, кладет консоль в карман и бегает по парку, чтобы помочь себе в прохождении игр. Так или иначе, но дома отсидеться не удастся.

Двух встроенных в консоль развлечений (обмен кусочками пазлов и пародия на JRPG) геймерам уже стало недоставать, поэтому летом Nintendo выпустила платное DLC с еще четырьмя приключениями . Обратите внимание: при покупке всего комплекта одна игра, по сути, идет в подарок.

Галактика StreetPass

Классический двухмерный шутер с видом сбоку. Каждый друг-Mii – это и оружие (эффект зависит от цвета рубашки), и дополнительная жизнь. Игра чертовски сложная, пули летят со всех сторон, вы отвечаете врагам лазерами и молниями и стараетесь проходить уровни без помарок и собирать сокровища. Инновация: у вас есть четыре слота для оружия (сверху, снизу, слева и справа), и их можно крутить шифтами. Повторю: это полноценный, сложный 2D-шутер с длинными уровням, и альтернативными маршрутами прохождения и мощной по меркам жанра графикой. Очень круто.

Сад StreetPass

Эдакая занимательная генетика: вы выращиваете цветы и скрещиваете их с растениями ваших друзей, получая новые удивительные гибриды. Чертовски медитативное занятие для тех, кому мало Animal Crossing. Ненужные семена цветов можно продать, любимым растениям – купить красивые горшки и подобрать им правильный цвет. Сверхзадача – перебрать огромное количество комбинаций и получить самые редкие экземпляры. Особенно классно этим заниматься вместе с друзьями и обсуждать результаты. Логично, что эта игра предназначена в первую очередь для девушек, поэтому ее можно, например, подарить подруге. Будьте только к тому, что она попросит вас гораздо чаще встречаться и помогать ей выращивать цветочки. Поверьте, это не так скучно, как копать картошку на настоящей даче.

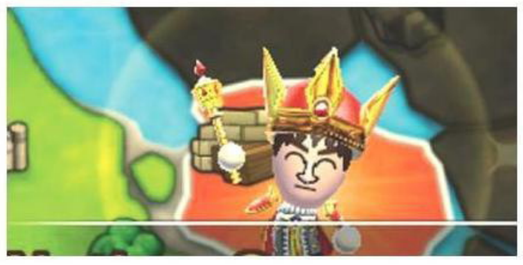
Крепость StreetPass

Стратегия с простой задачей: захватывать вражеские королевства одно за другим, пока вы не покорите всю карту. В чем-то это похоже на настольную игру Risk или, например, Pokemon Conquest. Собираете армию, нападаете на соседнюю провинцию, если победите – она ваша. Встреченные Mii помогают пополнять армию солдатами. Собственно бои идут по механике камень-ножницы-бумага (в их роли выступают пехота, лучники и конница), и их исход сильно зависит от генератора случайных чисел (невозможно предугадать, в какой последовательности будет атаковать AI). Главная проблема игры: рано или поздно вы доходите до королевств с огромными армиями, и вам придется набрать очень много Mii, чтобы иметь хоть какие-то шансы на победу. Это может занять, скажем, неделю. В другие StreetPass-развлечени даже с небольшим числом друзей можно играть по чуть-чуть, но часто. Также «Крепости» сильно не хватает мультиплеера. С живым соперником играть было бы интереснее.

Загадочный особняк StreetPass

Этот дом с привидениями, который вы изучаете вместе с ассистенткой Машей Прозорливой, напоминает мультиплеерные башни из Luigi's Mansion 2 с той разницей, что лабиринты коридоров и комнат на каждом этаже вы выстраиваете сами (как в настольной игре «Манчкин Квест»). По боевой механике это простенькая RPG, вроде встроенной в Nintendo 3DS игры Find Mii. Встреченные Mii дают вам разноцветные кусочки карты (пазла (напоминающие фигурки из «Тетриса»), а вы находите им место на поначалу пустой карте. Если состыкуете правильно – получатся комнаты с призами в сундуках. В коридорах особняка-небоскреба (всего в нем 30 этажей) нужно воевать с призраками, подбирая оружие под их уязвимости. Задача – найти выход с этажа, продвинуться еще выше и, конечно, собрать все, что запрятано в особняке. Не забудьте, что необязательно выкладывать кусочки пазла в том же порядке, в каком вы их получили. Лучше сначала просмотреть все, что есть в наличии, и лишь потом действовать. Если же какой-то кусочек вам вообще не нужен, сходите на этаж , куда он точно не влезет, и попробуйте применить его дважды, – он исчезнет. Пробуйте, экспериментируйте, советуйтесь с друзьями – это та игра, в которой разбираться проще вместе.

StreetPass Mii PLAZA



Сергей Цилюрик

Saints Row IV

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PS3, Xbox 360

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ: К SAINTS ROW THE THIRD ПЛАНИРОВАЛОСЬ МАСШТАБНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ПОД НАЗВАНИЕМ ENTER THE DOMINATRIX, В КОТОРОМ ПЫТАЮЩИЙСЯ ЗАХВАТИТЬ ЗЕМЛЮ ИНОПЛАНЕТНЫЙ ИМПЕРАТОР ЗИНЬЯК ЗАТОЧАЛ ГЕРОЕВ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. ДЖЕЙСОН РУБИН В СВОЮ НЕДОЛГУЮ БЫТНОСТЬ ПРЕЗИДЕНТОМ THQ УВИДЕЛ В АДДОНЕ БОЛЬШОЙ ПОТЕНЦИАЛ И НАКАЗАЛ РАЗРАБОТЧИКАМ РАСШИРИТЬ ЕГО И ПЕРЕДЕЛАТЬ В ПОЛНОЦЕННЫЙ СИКВЕЛ.

Прохождение довольно часто прерывается туториалами, очень старающимися, чтобы суперсилы не прошли мимо игрока.

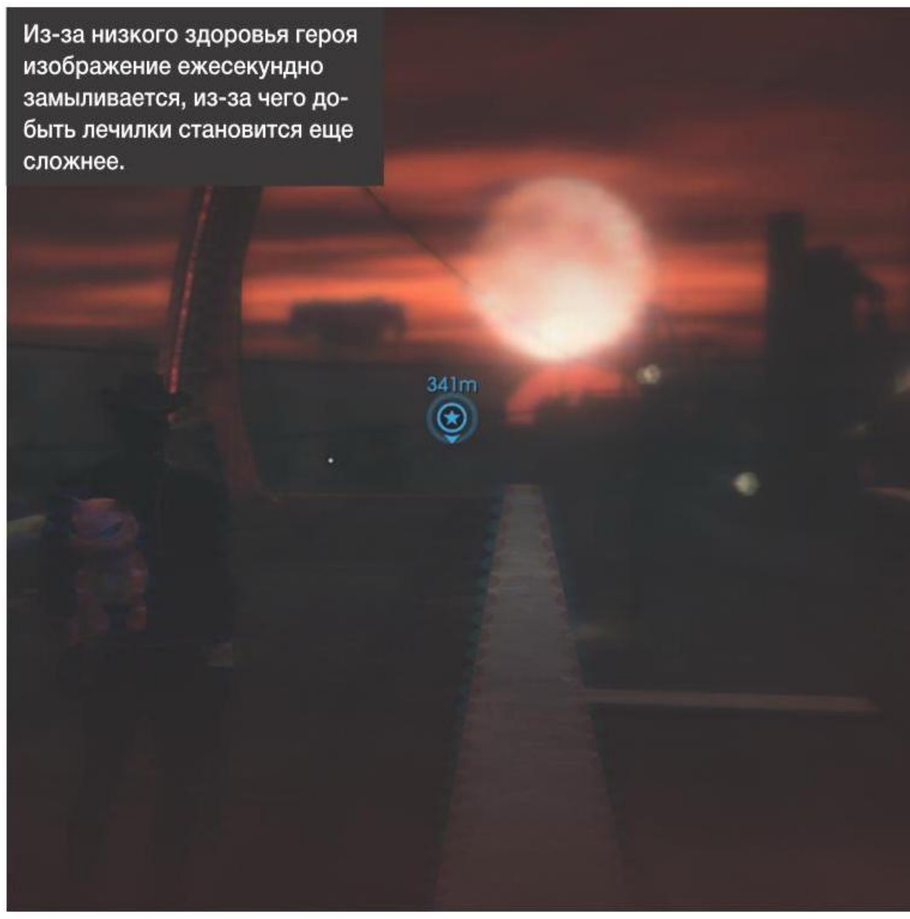
Главного героя по-прежнему можно создать какого угодно. Вот кто-то решил сделать из сенатора Армстронга президента.

Протагонист с третьей части не изменился – он по-прежнему полукомичный необразованный раздолбай, которого не стесняются стебать его подопечные.

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** action-adventure.third-person.sci-fi **Зарубежный издатель:** Deep Silver **Российский издатель:** «Бука»
Разработчик: Volition **Мультиплеер:** co-op, online **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** США

Побочные задания теперь выдаются друзьями протагониста – да вот только аргументация у них хуже некуда.

Первое DLC-оружие – анальный зонд, запускающий жертву в небо фейерверком.



Из-за низкого здоровья героя изображение ежесекундно замыливается, из-за чего добыть лечилки становится еще сложнее.

Истоки Saints Row IV дают о себе знать: сколько бы в нее контента ни запихнула Volition, по-настоящему полноценной номерной частью ее назвать сложно. Хоть события третьего и четвертого выпусков цикла и разделяют многие годы, складывается ощущение, что буквально вчера герои бились с Киллбэйном, а сейчас у них новый враг в виде пришельцев. В Saints Row IV практически все персонажи перекочевали из приквела, не изменившись ни на йоту, и, пожалуй, именно это лучше всего указывает на происхождение SR4: в нормальной новой части какого-либо сериала игрока, как правило, знакомят с персонажами заново, давая знать, кто есть кто и одновременно подчеркивая, как герои изменились с предыдущего выпуска; в DLC же – наоборот, нет смысла так делать. А SR4 кидает в игрока одного персонажа за другим, не заботясь о том, что их имена неофитам ничего не скажут. Незнакомые с Saints Row четвертой части словно и не нужны: она настолько щедра на фансервис, что кажется, будто она создана чисто ради него, в качестве извинения перед расстроенными SR3 фанатами первых двух частей.

Утверждение, что Saints Row IV – игра «для своих», касается знакомства не только с сериалом от Volition, но и с многими другими продуктами масскульта. Юмор и сатира были неотъемлемыми чертами сериала Saints Row с его появления на свет, но четвертый выпуск прямотаки грозится похоронить игрока под нескончаемой лавиной пародийных отсылок и гэгов, иногда при этом забывая о вменяемости повествования.

Если в первых частях прохождение сюжетной линии каждой из банд было последовательным и складывалось в цельную историю, то в SR4 каждая миссия существует в отрыве от остальных. За исключением общего контекста (злой повелитель пришельцев похитил друзей, надо их выручить и надрать ему зад), происходящее в SR4 настолько разрознено, что попытки составить какую-то общую картину происходящего даются с трудом.

Не помогает ситуации и то, что у каждого из друзей, которых наш герой пытается спасти, есть свой личный кошмар (откуда его и необходимо вытащить) с уникальным сеттингом и геймплеем. SR4 предлагает презабавнейший набор зарисовок, включающий в себя пародии на ситкомы 50-х, Metal Gear Solid, фильм «Чужой среди нас» и многое другое – но это разнообразие также оборачивается ей боком, из-за него игра не воспринимается как единое целое не только в сюжетном плане, но и в геймплейном. Это как картридж «99 в 1», произвольным образом запускающий то одну игру, то другую.

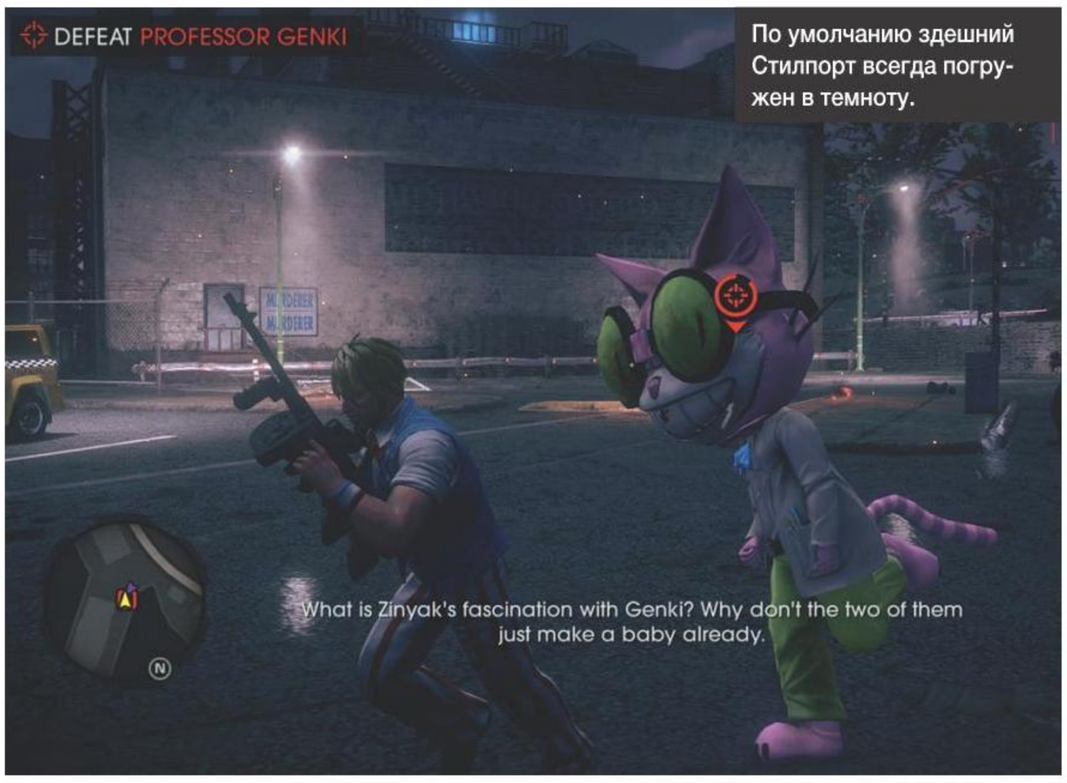
С другой стороны, в этой непредсказуемости, «рандомности» игры, несомненно, есть свой шарм. Чем меньше вы знаете о Saints Row IV, тем больше у нее получится вас удивить (к несчастью, многочисленные трейлеры, призванные убедить публику в том, что тут творится настоящее безумие, заспойлили очень, очень многое). Нечасто встречаются игры, в которых разработчики могут воплотить в жизнь свои самые безумные идеи, и Saints Row IV заслуживает внимания уже хотя бы по этой причине.

Не стоит ждать от SR4 классической «песочницы» в стиле GTA – сериал SR всегда был гораздо веселее своего прототипа, и после третьей части, к которой разработчики наконец догадались, что пресловутый «фан» надо ставить во главу стола, они разошлись на полную. Суперсилы, которыми наделен протагонист, меняют ровным счетом все; SR4 резонно сравнивать не с GTA, а с Prototype или Crackdown. Ведь зачем машины герою, который за пару минут на своих двоих пробегает полгорода?

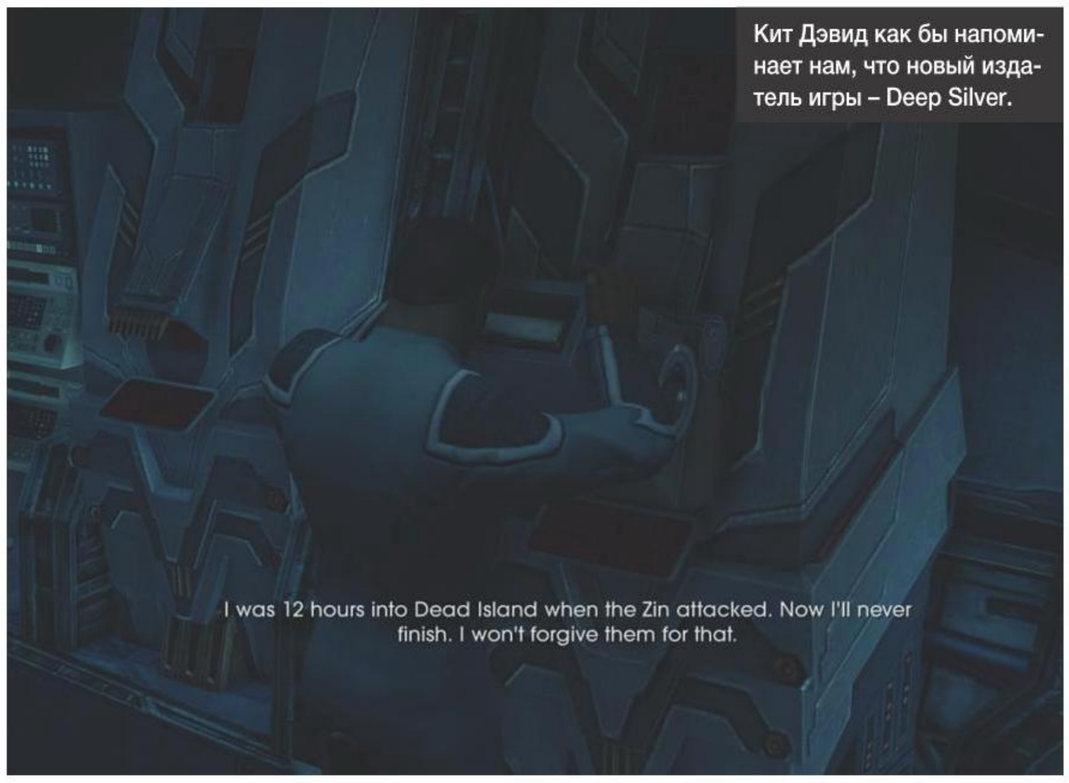
Дебютировавший в SR3 Стилпорт оказался скучным и неживым. Вместо того чтобы пытаться исправить ситуацию, SR4 пошла дальше по пути «неживости» и превратила Стилпорт в город виртуальный. Пешеходы глючат и покрываются жирными пикселями, по стенам домов пробегает рябь, повсюду раскиданы синеватые «кластеры» (нужные для прокачки), при сборе которых по окружающим декорациям проходит световая волна – абстрагироваться от постоянных указаний на то, что все происходящее иллюзорно, невозможно.

В ранних частях город Стилуотер был в центре повествования – за него, в конце концов, боролись банды – но в третьей раздувшееся эго команды героев затмило и без того унылый Стилпорт, а в четвертой город окончательно превратился в декорацию, в набор тропинок и платформ для супергеройского бега с препятствиями. И нормального живого города, честно говоря, сильно не хватает.

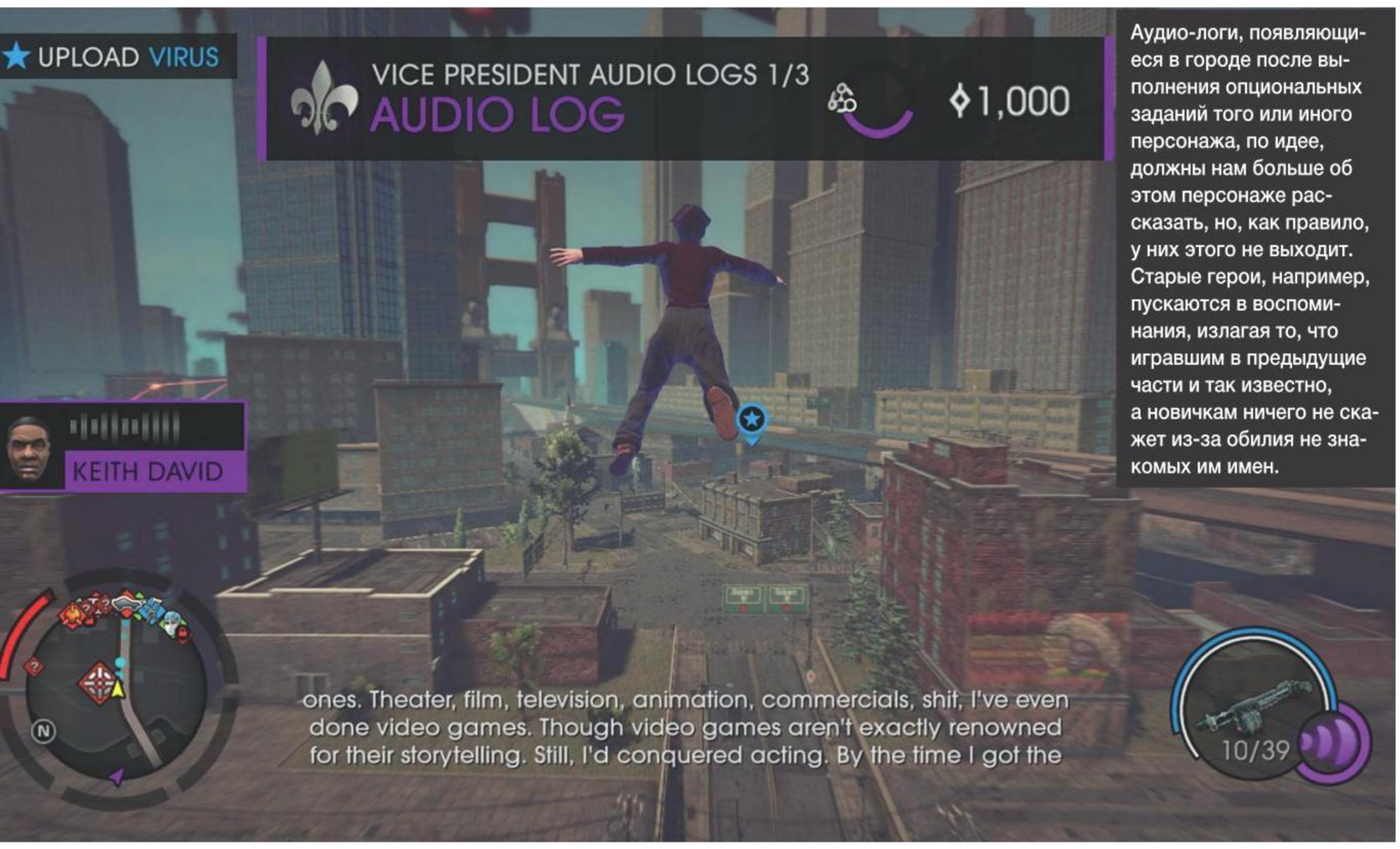
Но самое главное – SR4 не воспринимается как часть цикла Saints Row, исконно посвященного борьбе банд за город; SR4 с ее противостоянием пришельцам в виртуальной реальности больше подходит название «Партизаны



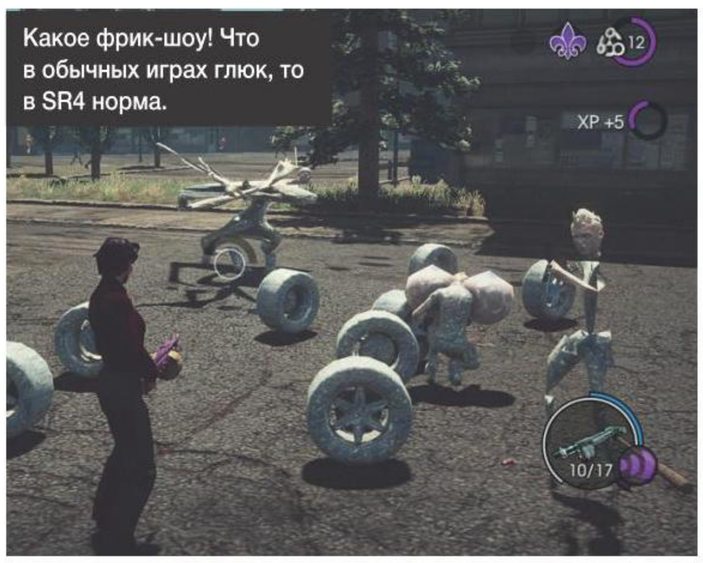
По умолчанию здешний Стилпорт всегда погружен в темноту.



Кит Дэвид как бы напоминает нам, что новый издатель игры – Deep Silver.



Аудио-логи, появляющиеся в городе после выполнения опциональных заданий того или иного персонажа, по идее, должны нам больше об этом персонаже рассказать, но, как правило, у них этого не выходит. Старые герои, например, пускаются в воспоминания, излагая то, что игравшим в предыдущие части и так известно, а новичкам ничего не скажет из-за обилия не знакомых им имен.



Какое фрик-шоу! Что в обычных играх глюк, то в SR4 норма.

в Матрице». Обилие старых героев и ностальгических отсылок лишь усугубляет ощущение того, что это все – один большой фанфик про любимых персонажей, а не настоящая история из их жизни. Вход в чужие реальности – в любимом баре. Шонди в третьей части стала унылой – ничего, вернем веселую Шонди из SR2, пусть их будет две. Персонаж нашел в симуляции своего заклятого врага и наконец-то отомстил? За это он получит сверхсилы и наряд супергероя! Все просто так, из ниоткуда, взломы-хаки-вирусы. Это Матрица, тут что угодно может происходить.

И из-за этой нереалистичности SR4 гораздо слабее удается вовлечь в происходящее. Все-таки дети, играющие в песочнице, строят в ней замки, а не новые песочницы; ровно также и прелесть жестоких видеоигр заключается в возможности творить беспредел в якобы настоящем мире, живущем по своим законам. Saints Row IV такого удовольствия нас лишает: здешний Стилпорт – фикция даже в рамках самой игры, и оттого нет больше ощущения, что ставки, как ранее, высоки. Мы не завоевываем город, мы ломаем инопланетянам их и без того глючную виртуальную реальность.

Ломаем мы ее по-старинке – выполнением всевозможных миссий. Самая распространенная – учинить как можно больше разрушений при помощи выданного вооружения, которым может быть как пушка, создающая черные дыры, так и танк, и гигантский робот, и летающая тарелка. Вернулись и другие классические задания вроде заказных убийств, похищений автомобилей и причинения самому себе максимального урона. Добавились и новые задания, преимущественно дурацкие – платформинг суперпрыжками и бег в киберпространстве на манер Temple Run. Всю игру можно пройти вдвоем с товарищем, но добрая половина испытаний в кооперативе лишь портится, хотя в теории должно быть наоборот.

SR3 была преступно легка: единственным, что хоть как-то мешало пройти ее на высоком уровне сложности без прокачки вообще, были безмозглые AI-напарники, за сохранностью которых иногда приходилось следить. Прокачка же и вовсе превращала героя в неуязвимого терминатора, которому врагам было нечего противопоставить.

Разработчики, очевидно, прислушались к воющим от скуки фанатам и сделали четвертый выпуск заметно сложнее (хоть AI и не починили). Увы, сложность эта принесла не удовольствие, а лишь фрустрацию: не терять здоровья невозможно, восстанавливать его толком нечем, да и, когда герой при смерти (а это половина премени при прохождении на Hard), изображение замыливается, и прохождение превращается в сущую пытку. Normal зато крайне прост, но играть стоит именно на этом уровне сложности. Ведь SR4 – игра про «фан», а не про превозмогание перед лицом непосильных испытаний. Раз уж разработчикам не удалось сделать ее и веселой, и интересной с точки зрения сложности – ничего страшного, будем довольствоваться тем, что у них получилось. Даром что аналогов у Sainta Row IV нет.

Saints Row IV – это продолжение практически всех начинаний третьей части: вместо того чтобы создавать живой и интересный город и позволять игрокам наполнять его собственными историями, разработчики решили наделить героя максимальной крутостью и напичкать игру доверху всевозможными шутками – авось что-то да выстрелит! Нельзя сказать, что такой подход не оправдан (что-то наверняка выстрелит, да так, что запомнится очень надолго) – но для старого поклонника сериала, надеявшегося на возвращение утерянной в SR3, извините, души, в Saints Row IV утешения не найдется.

Начинать знакомство с Saints Row с четвертой части нельзя: не поймете ничего. Знакомиться с тетралогией лучше с начала, с оригинала на Xbox 360, даром что самокопированием цикл не страдает, и каждый выпуск заметно отличается от предыдущего. И когда вы пройдете этот длинный путь от никому не нужного оборванца до президента США и спасителя Вселенной, вы увидите, сколько всего прекрасного было в начале этого пути, и поймете, почему я, предпочитая Saints Row IV выхоленной и лоснящейся GTA V, так много ворчу о том, что раньше трава была зеленее. Сверхсилы и фансервис – это, конечно, мило, но SR4 до второй части все же очень далеко. **СИ**

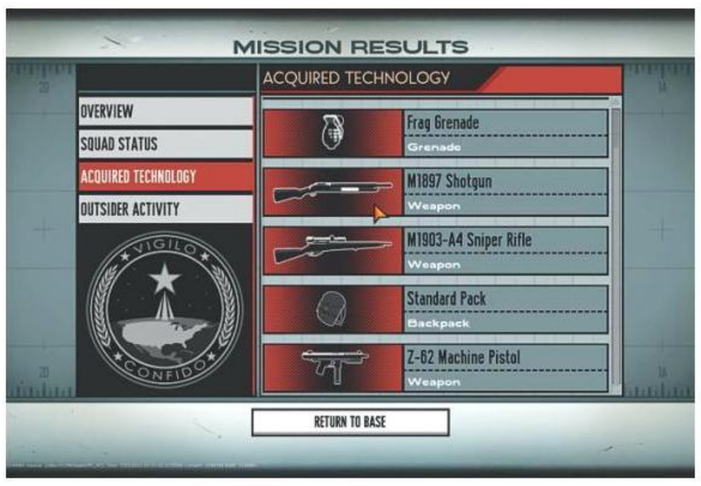
Святослав Торик

The Bureau: XCOM Declassified

САКРАЛИЗАЦИЯ ГЛАВНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИГРОВОГО ИСКУССТВА СЕРЕДИНЫ ДЕВЯНОСТЫХ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ШЕСТЬ РОДИТЕЛЬНЫХ ПАДЕЖЕЙ ПОДРЯД, НО И ОЧЕНЬ ОПАСНАЯ ТЕНДЕНЦИЯ. ИЗДАТЕЛИ ПЫТАЮТСЯ РАЗБУДИТЬ ВОСПОМИНАНИЯ О ПРЕКРАСНОМ, НО, КАК НИ КРУТИ, – А ВСЕ ЖЕ ТОПЧУТСЯ ГРЯЗНЫМИ САПОГАМИ ПО КАНОНУ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PS3, Xbox 360

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** shooter.third-person.tactical **Зарубежный издатель:** 2K Games **Разработчик:** 2K Marin
Мультиплеер: online **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** США



На момент своего анонса XCOM (тогда название еще не содержало в себе громоздкие слова) представлялся безумным шагом со стороны Take-Two Interactive. Если прочие издатели хотя бы делали видимость, что уважают созданное или купленное ими наследие, и не особенно выходят за рамки изначального жанра, то в этот раз словосочетание XCOM is a first-person shooter породило не только кое-какие воспоминания о судьбе предшественниц (напомню, что уже X-COM: Apocalypse разительно отличался от классической Enemy Unknown, не говоря про космосим Interceptor и шутер Enforcer), но и плохие предчувствия в целом. Едкие критики припомнили издательству и тот же несчастный Enforcer, и не доживший до релиза командный шутер с ролевыми элементами Alliance.

Уже потом разработчики жалели, что позволили пиарщикам раскрыть карты раньше времени. Критики были в некотором смысле правы – от изначальной концепции XCOM остался только временный период: конец 1962-го. В Белом доме заседает Джон Кеннеди, на Карибы едут ядерные ракеты, неграм запрещено ходить в рестораны для белых, а Гагарин в космосе был, но бога не видел. Однако боги из космоса решают сами посетить скромный голубой шарик и совершают подпространственные прыжки через 600 световых лет, чтобы... пожалуй, на этом закончу. Разработчики в титрах скромно благодарят Кена Левина, и им уж точно есть за что.

Хотя начинается все вполне прозаично. Первую половину развитие сюжета чем-то похоже на X-COM: главный герой, агент этого самого «Бюро» (и нет, речь не про ФБР) дает отпор орде сектоидов, захватывает в плен живого пришельца, выведывает местонахождение их ключевых точек, затем открывает путь на Самую Главную Планету – короче, почти все как в классике, только вместо Кидонии – какая-то занюханная платформа в открытом космосе. Но вот там-то и начинается самый драйв – то, из-за чего я категорически отказывался идти спать, не добравшись до разгадки. Итоги финального боя омрачило лишь то, что я выбрал явно неудачную концовку...

Если прошлогодний X-COM: Enemy Unknown отличался от оригинала в том числе и персонифицированными человекофункциями, вроде доктора Вален, то TB:XD еще больше углубляется в сферу персональных отношений. Между миссиями можно разгуливать по базе, рассматривать аутентичную обстановку, общаться с офицерами и агентами, выбирать реплики, которые совершенно ни на что не влияют, и выполнять необязательные задания с применением логики и инопланетных артефактов. Персонажи, в свою очередь, сошли прямиком с конвейера Фабрики Грез: неотразимый агент-ловелас, движимая личной местью агентесса, амбициозный директор, бывший нацистский физик, параноидальный коммунист – ну, вы поняли идею. Комикс. Только графика не такая мультяшная, какой могла быть.

Реплики из диалогового колеса не влияют на ход беседы: справа – уточняющие «петли», слева – одна большая кнопка «давай дальше». Успешно выполненные мини-задания на базе от-

крывают доступ к горячим, но не очень важным точкам – туда, как в Assassin's Creed 2, можно отправлять автономных коллег, которые вернутся с наградой одновременно с вами. Улов не балует разнообразием: в лучшем случае достанется уникальная экипировка, в худшем – еще один оперативник среднего уровня. И зачем они тут? На 3/4 сложности мне лишь раз довелось плюнуть на погибших напарников – это было в последнем бою, причем перед финальной заставкой ко мне рысью прибежала пара на замену.

Хотя потерять их как раз очень просто: AI ведет себя крайне рискованно, постоянно выпрыгивая под лазерные лучи по неизвестному поводу. Можно сорвать голос, указывая им место для укрытия, но суровые парни в жилетках все равно будут менять дислокацию по своему хотению, то следуя за командиром, то застревая в углах. Лучше даже не приказывать им стрелять по цели – у этих дуболомов и пришелец жив останется, и сами коньки отбросят. Одно хорошо – от гранат всегда стараются отбежать, иначе совсем житья не стало бы.

Впрочем, работа приманкой – это бесплатный бонус к основным функциям беспокойных агентов. В зависимости от класса, уровня и дерева умений они по-разному расширяют арсенал, позволяя игроку отдавать особые приказы. Поставить лазерную турель, вбросить на поле мину, шугануть психокинетической волной, пальнуть усиленным выстрелом, вызвать огонь на себя – ни одно умение нельзя назвать бесполезным. Это интересный момент: агентов можно выбрать и пощупать разные сочетания классов, но случись что – выход найдется из любой ситуации. Хотя я, по-моему, лишь один раз заменил сотрудника в самом начале и 95% миссий прошел уже сыгранной тройкой. Кроме того, сам герой тоже прокачивает умения, поддерживая и усиливая своих незадачливых соратников.

Каждый бой в TB:XD выглядел для меня примерно так: в начале я включаю замедление, запускаю все свое кун-фу, чтобы приемы начали отсчитывать время перезарядки, затем судорожно и неоднократно тыкаю приказом «оба-двое, занять позицию!» в самое надежное убежище в поле зрения; после чего снимаю игру с замедления и начинается, собственно, действие: прицелился – выстрелил. Периодически проверяю, не выбежал ли кто из моих сумасшедших птенчиков под обстрел, и не пора ли бросить еще одну мину или выманить из укрытия особо трусливого врага. Так что как бы ни старались разработчики замаскировать свой труд под операции X-COM от самого близкого контакта из возможных, у них все равно получилась урезанная версия Mass Effect.

Стоит ли The Bureau: XCOM Declassified рекомендовать поклонникам XCOM? Ответ: нет. Она их разозлит и разочарует всеми этими нестыковками, недотактикой, неканоничными алиенами. Игру стоит рекомендовать любителям шутеров-с-укрытиями, шутеров с туповатыми напарниками и шутеров с инопланетянами, а также любителям теории заговора, Кена Левина и шуток про коммунистов.

А, и любителям комиксов, конечно. **СИ**

Сергей Цилюрик

Rayman Legends

ПОЧТИ ДВА ГОДА НАЗАД UBISOFT ВДОХНУЛА НОВУЮ ЖИЗНЬ В СЕРИАЛ RAYMAN. СТАРТОВАВШИЙ В СЕРЕДИНЕ 90-Х КАК КЛАССИЧЕСКИЙ ДВУХМЕРНЫЙ ПЛАТФОРМЕР, ОН БЫСТРО ПЕРЕБРАЛСЯ В 3D, А К СЕРЕДИНЕ НУЛЕВЫХ ЗАВЯЛ, ПОРОДИВ БЫСТРО ОСТОЧЕРТЕВШИХ RAVING RABBIDZ. ЗАТО ВЫШЕДШАЯ В 2011-М RAYMAN ORIGINS ВОПЛОТИЛА В СЕБЕ ВСЕ ТО, ЧТО ФАНАТЫ RAYMAN ХОТЕЛИ ВИДЕТЬ В ДВУМЕРНЫХ ПЛАТФОРМЕРАХ – ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ, РАЗВЕ ЧТО, ОНЛАЙНОВОГО КООПЕРАТИВА.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

X

◀ Мерфи присутствует на большинстве скриншотов, но, судя по всему, это правдиво лишь для Wii U-версии игры: в остальных он не мельтешит на экране, пока в нем нет необходимости.

▼ Боссы в Rayman Legends достаточно неплохи и разнообразны.

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, PlayStation Vita **Жанр:** action.platform.2D **Зарубежный издатель:** Ubisoft **Российский издатель:** «Новый Диск» **Разработчик:** Ubisoft Montpellier **Мультиплеер:** co-op, local **Обозреваемая версия:** PlayStation 3 **Страна происхождения:** Франция

◂ Больше всего Rayman Legends ассоциируется с дилогией Earthworm Jim – и разнообразием геймплейных ситуаций, и кое-где даже дизайном уровней. Этот этап, например, напоминает Lorenzen's Soil.

▸ Персонажей на выбор четверо, и у каждого из них есть несколько вариаций внешнего вида. Рекордсменка по количеству ипостасей – новенькая Барбара: у рыжей пацанки множество сестер, которых герои выручают прохождением бонус-уровней.

▾ Если Мерфи не начнет крутить шипастый полукруг, через мгновение погибнет Рэймен. Если начнет – умрет отстающий Тинси. К счастью, жизни здесь бесконечные.

Сиквел Origins был анонсирован как эксклюзив для Wii U, платформы, прямо-таки созданной для мультиплеера локального. На E3 2012 разработчики с энтузиазмом демонстрировали геймплей, завязанный на использовании геймпада Wii U – из всей объявленной тогда стартовой линейки именно Rayman Legends выглядела наиболее убедительным аргументов в пользу приобретения очередной консоли Nintendo. Но релиз сперва отложили, потом перенесли еще раз, а в конце концов объявили, что из-за низких продаж ZombiU Legends теряет эксклюзивность и становится мультиплатформенным релизом, по дате выхода отстоящим от GTA V всего лишь на пару недель. Ни негодование геймеров, ни просьбы самих разработчиков выпустить готовую игру ни к чему не привели, и в итоге в конце лета мы смогли узнать, как игра, заточенная под геймпад Wii, была перенесена на PS3. Коротко: не обошлось без жертв.

Про основной геймплей Rayman Legends говорить практически нечего: это типичный представитель своего жанра. От одного до четырех героев бегают, прыгают, плавают, ищут секреты, мутузят врагов или друг друга и стараются не угодить в пропасти или на многочисленные опасные препятствия, прикосновение к которым смертельно. Отличает же Legends от ее предшественницы наличие на многих уровнях летающего помощника по имени Мерфи, который может и врагов защекотать, и платформы передвинуть, и за нужный рычаг дернуть. Именно Мерфи подконтролен игроку с Wii U-геймпадом. Более того, в версии для Wii U при одиночном прохождении управлять приходится именно манипулирующим элементами уровня Мерфи, а Рэймен проходит выстроенные для него участки самостоятельно.

В PS3-версии игры Мерфи автоматизирован: он или движется по заранее заданному алгоритму, или переносится к ближайшему активируемому объекту и покорно ждет указаний (под которые выделена целая одна кнопка). Проблема в том, что ближайший объект не всегда нужный, а перемещения Мерфи недостаточно своевременные и предсказуемые. Да и управлять Мерфи может любой из игроков, отчего часто возникает путаница.

Rayman Legends – та игра, которую можно рекомендовать для детей: она очень красочная, персонажи забавно анимированы, да и здешние шутки рассчитаны скорее на юных игроков. А не слишком-то низкий уровень сложности позволит чаду понять, что такое настоящие игры для настоящих геймеров! Впрочем, чекпойнты в Rayman Legends расставлены достаточно щедро, и, как правило, неудача откидывает совсем недалеко назад.

Хорошо подойдет Legends и для веселых компаний. Герои здесь не так сильно друг другу мешают, как, например, в разных New Super Marios Bros., если, конечно, того не хотят сами игроки. Все этапы можно пройти в одиночку – и на некоторых напарники действительно лишь мешают – зато наличие под рукой товарища, готового после оплошности возродить вас (и отвесить пару тумаков – просто так), делает прохождение куда более живым и забавным.

Самое удивительное – разработчики утверждали, что перенос даты релиза позволил им добавить в игру 30 новых уровней и нескольких боссов. В чем загвоздка: в игре всего «несколько» боссов да десятков пять полноценных этапов, и финальные титры тут можно увидеть через какие-то пять часов после начала – и это со сбором большей части секретов! На нехватку контента, однако, жаловаться не приходится – тут есть и бонусные испытания, открывающиеся после прохождения основных уровней (возможно, они и есть те самые три десятка этапов?), и куча уровней из Origins. Кому теперь она нужна, спрашивается?

И, если уж вспоминать предыдущую часть, то Origins очень долго «раскачивалась»: первые пять миров персонажи постепенно получали свои способности и не встречались с особыми трудностями. Legends такой ошибки не допускает: тут герои все умеют сразу же, отчего играть интересно с самого начала. **СИ**

Андрей Окушко

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Europa Universalis IV

СЕРИАЛ EUROPA UNIVERSALIS – ОСОБАЯ ШТУКА. НАЧАВШИСЬ БОЛЬШЕ ДЕСЯТИ ЛЕТ НАЗАД, КАК ИГРА ДЛЯ ГИКОВ, ОН ДАВНО ВЫРОС ИЗ ДЕТСКИХ ШТАНИШЕК И ОБЕСПЕЧИЛ СВОЕГО «ПАПУ» (PARADOX INTERACTIVE) СОЛИДНЫМ ДОХОДОМ. И НЕСПРОСТА – ВЕДЬ ТАКОГО, КАК «ПАРАДОКСЫ», НЕ ПРЕДЛАГАЕТ НА РЫНКЕ ПОЧТИ НИКТО. ВЫ БЕРЕТЕ ПОД СВОЮ РУКУ НЕ ОТДЕЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА, НЕ ПАРТИЮ ГЕРОЕВ ИЗ ШЕСТИ ШТУК И ДАЖЕ НЕ АРМИЮ ИЗ ТЫСЯЧИ-ДРУГОЙ СОЛДАТ. ВАМ ДОСТАЕТСЯ ЦЕЛАЯ СТРАНА, СО ВСЕМИ ЕЕ ТЕРРИТОРИЯМИ И ПРОБЛЕМАМИ. А УЖ КАК ЕЙ РАСПОРЯДИТЬСЯ – ДЕЛО ХОЗЯЙСКОЕ.

Платформа: Windows **Жанр:** strategy.global **Зарубежный издатель:** Paradox **Российский дистрибьютор:** 1С-Софтклаб **Разработчик:** Paradox **Мультиплеер:** vs, online **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** Швеция

Причем управлять государством вы будете не годами, а столетиями. Тут сразу предупредим: садиться поиграть «на полчасика» в «Европу» бесполезно. Либо совершенно не прочувствуете атмосферы, либо очнетесь с утренней зарей и поймете, что спать идти смысла нет. Эта стратегия требует спокойного и обстоятельного подхода – одна партия в длинную кампанию занимает часиков пятьдесят-шестьдесят. То бишь, если отводить на Europa Universalis лишь вечера, то и пары недель окажется мало. Нет, можно, конечно, вообще ничего не делать и просто смотреть, как перекрашивается карта вокруг вас. Но рано или поздно какой-нибудь ушлый сосед решит проверить страну на прочность. И что тогда? Пойдете начинать сначала?

Как же быть, если вы до этого вообще не имели дела с подобными проектами? К счастью, до «Парадоксов» дошло, что делать потрясающие по своей глубине стратегии с куцым обучением – подход в корне неправильный. В Europa Universalis IV tutorial раскрывает если не все, то многое, и, пройдя его, вы можете смело садиться за управление Францией там или Испанией. То есть мировой державой, ворочающей солидными суммами и обладающей немаленькими флотом и армией. Как, я разве не сказал, что играть можно за любое государство в период с 1444 по 1820 годы? Именно за любое – хоть за Австрию, хоть за Мали, хоть за Инков или Албанию. Но новичкам рекомендуется сначала взять сильную страну, чтоб не оказаться у разбитого корыта в первые часы. Это ветераны пусть пытаются возродить Римскую империю из хилой Византии или того пуще – захватывают планету за Острова Рюкю (одно из достижений в Steam, между прочим). Ваша задача – разобраться в вопросе пусть и не досконально, но на уровне полупрофессионала. А для этого как раз Англия или Московия/Россия более чем подойдут.

Отдельные товарищи, посмотрев на скриншоты, решат, что четвертая «Европа» недалеко ушла от третьей. Не верьте им, все совсем-совсем не так. В этот раз Paradox решилась на кардинальные изменения и (по моему скромному мнению) сделала это не зря. Новая игра – лучшая за все время существования сериала, в ней все не так. Точнее, все так, как должно быть. Концепция очков власти монарха, появившаяся в Europa Universalis IV, настолько продумана, что диву даешься. Иногда кажется, что их некуда девать, но проблема скоро рассасывается сама собой, стоит полазить по закладкам в меню управления государством. Да и вообще, улучшено практически все – от торговли до боевых действий. Стоп, давайте все же по порядку, а то так и запутаться недолго.

Первое, что вы должны сделать, выбрав страну – осмотреться. Прикиньте свое географическое положение, оно действительно играет роль. Если вы живете на острове, как Великобритания, нужно постараться быстрее уничтожить соседей (Шотландию), избавившись от угрозы по суше. А обязательно построить флот – и он послужит вместо стен, огораживающих островок. Когда же сидите на суше, просмотрите дипломатические отношения соседей. Если они дружат с кем-то сильным, не ввязывайтесь в конфликт на первых порах. Притворяйтесь белым и пушистым, а сами тем временем «кушайте» страны помельче и послабее. В общем, спланируйте политику на ближайшие лет пятнадцать для начала, чтоб не метаться туда-сюда и не перекидывать средства то на армию, то на флот, то на мирное строительство.

И вот план составлен, и недрогнувшей рукой вы тянетесь к кнопочке «Pause», чтобы нажать ее и запустить «сам процесс». Остановитесь, сейчас мы расскажем о самом главном нововведении Europa Universalis IV – очках власти монарха и том, с чем их едят. Очки эти делятся на три типа: административные, дипломатические и военные. Каждый месяц к общему запасу прибавляется какое-то количество, зависящее от навыков вашего монарха (президента, Папы Римского и т.д.) и навыков нанятых советников. Причем прибавка в 9-10 – отличный результат, некоторым странам приходится довольствоваться единичкой-двойкой. А что поделать, ну, не уродился у короля наследник, где ж другого возьмешь? Упомянутые очки мы и тратим на кучу вещей. В первую очередь, ко-

Разрекламированная система торговли на поверку оказалась не такой уж и сложной. Вариантов поведения два – отправлять торговцев в узлы для сбора средств или перенаправить потоки денег в свои города. Конечно, на деле все чуток сложнее – нужно и флотилии легких кораблей удачно размещать, и провинции в ключевых точках захватывать, но корпеть на специальной карте часами не придется. Хотя и доход от торговли можно получить вполне пристойный, если верно рассчитать, куда направить кадры и суда.

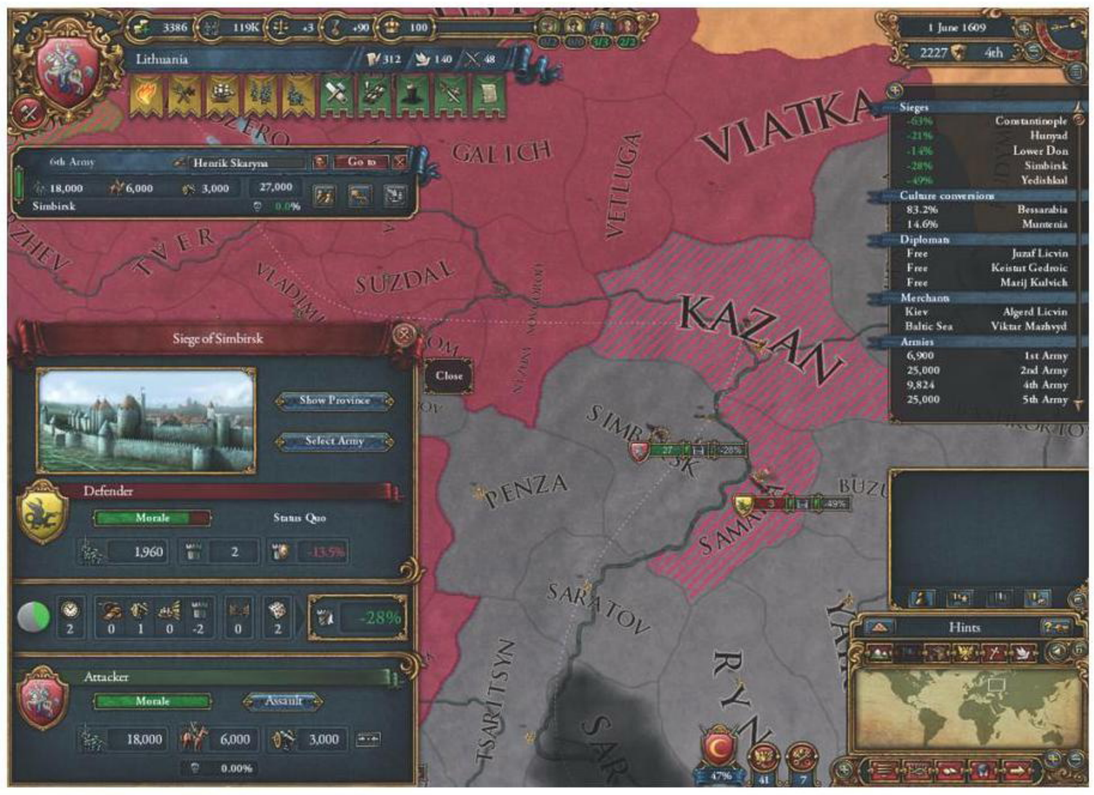
нечно, на развитие технологий, которые больше не требуют денежных вложений (во всяком случае, напрямую). Но есть и куча других мест, куда уходят драгоценные поинты. Наем генералов и постройка крепостей требует военных, заключение мирных договоров и снижение усталости от войны дипломатических, повышение стабильности и постановка так называемого «щитка» на провинцию (то есть переведение ее в разряд родных для государства) административных.

Уходят очки и на развитие идей, разбитых на группы. Это еще одна глобальная новинка, заменившая систему внутренней политики из первых трех частей. Раньше ведь как было, приходилось постоянно выбирать между хорошим и хорошим. Ставя в развитии армии на качество, игрок лишался возможности упирать еще и на количество. Теперь же вольному воля, хотите – выбирайте сначала качество, потом количество (или наоборот). Не забывая, что всего групп идей можно взять лишь восемь, и от чего-то придется отказаться. В принципе, дадим вам пару немудреных советов. Так, если в стране многовато иноверцев (как в Османской империи), лучше предпочесть группу Religious, она не только даст дополнительных миссионеров, но и повысит шанс на обращение несговорчивых товарищей. Если же вы хотите стать великой колониальной державой, отлично подойдет Exploration, которая научит вас нанимать открывающих неизвестные поначалу земли исследователей и эффективно обживаться в Новом свете. Интересно, что у каждой страны есть еще и девятая группа идей. Для ключевых государств (порядка пяти десятков), она уникальна, но у стран помельче может и совпасть. Впрочем, эти идеи исследуются автоматически, хоть тут очки сэкономим.

В наличии у нас и другой, не менее важный ресурс. Кто сказал «деньги»? Нет, они нужны, но накопить пару сотен в казне труда не составит, если не тратиться по пустякам. А ресурс этот называется «кадры». Вот есть у страны, скажем, два дипломата. И пока вы каким-то образом (через идеи, например, или правление в Священной Римской империи) вы не увеличите их число, других не будет. Совсем. То есть, отправив одного улучшать отношения со Швецией, а второго – фабриковать претензии на Полоцк, вы уже не сможете сделать ничего, пока они не закончат с текущими задачами. Схожим образом обстоят дела с миссионерами – если их всего парочка, то больше двух провинций не перекрестишь, хоть ты тресни. Аналогично и с торговцами, и с колонистами. В любой стране они все на счету, и разбрасываться парнями не стоит.

Кадры в Europa Universalis IV действительно решают все, это актуально и на войне. Нанимать генералов и адмиралов пачками накладно – чем их больше, тем меньше военных очков вы получаете ежемесячно. Да что там говорить, даже обычные рекруты в цене. Это в прошлых частях игрок мог позволить себе потерять стотысячную армию, а потом (если казна не пуста) отстроить ее заново. Теперь новобранцы идут на призыв неохотно, особенно в XV-XVI веках, пока не построены завлекающие их здания. Гибель войска иногда означает окончательное поражение, если набрать новое попросту не из кого. Сидишь и смотришь, как враг оккупирует твои провинции, выдвигая жесточайшие условия мира. Но самое печальное, что соседи шакалами тут же накидываются на беззащитную страну, терзая ее со всех сторон. Впрочем, это как раз

Отдельное «спасибо» скажем «Парадоксам» за возвращение к идее непрерывной игры. О чем идет речь? О конвертере сейвов из Crusader Kings II. Взяв оттуда сохранение и нажав на специальную кнопочку, вы получите готовый файл для старта в Europa Universalis IV с соответствующими границами наций и религий. А так как в «Крестоносцах II» все начинается теперь с 867 года, писать историю своей страны можно на протяжении почти тысячи лет. Впрочем, разработчики пошли еще дальше и сделали уникальные идеи для государств, не представленных в 1444 году. Например, для викингов-язычников. Или для успешно развившихся империй ацтеков и инков. Вот так-то!



хорошо, это значит, что «Парадоксам» удалось еще больше продвинуться в деле обучения AI всяким подлым трюкам. И даже мощнейшей империи нужно смотреть по сторонам, ожидая подвоха от кого угодно, хоть от Бургундии, хоть от Молдавии.

Сдерживают агрессоров и другим способом – коалициями. Стоит превысить определенный предел параметра Overextension (заменившего принятую ранее концепцию Badboy), и какой-нибудь сосед обязательно организует альянс против вас. А если будете зарываться, в него вступят вообще все. Подобная коалиция – не обычный союз, где участникам разрешено по одному выходить из войны. Здесь если вы нападете, драться будете со всеми и до победного конца. Не раз и не два я наблюдал, как потрясатели вселенной и завоеватели мира сталкивались с превосходящими в разы силами мелких стран. Сталкивались и сливали свои планы по переустройству Европы в унитаз. И если уж коалиции успешно сдерживают игроков, не давая тем захватить мир в первые лет сто, что тут говорить про искусственный интеллект. Он их боится как черт ладана и старательно выжидает, пока большинство участников не покинет суперальянс.

Долго думая, что же сделать с историческими событиями, Paradox решила совместить все лучшее из прошлых игр. Теперь у каждой более-менее важной в истории страны, от России до Богемии и от Франции до Великого княжества Литовского, может выскочить окошко (а то и не одно) с описанием события и выбором пути. Или просто начнут происходить какие-то приятные или не очень вещи, как в России времен Смуты. Правда, чтобы это случилось, нужно соблюдение определенных условий. Например, для Смуты нужна низкая стабильность в период с 1550 по 1650 годы, если же все окей, на бродящие по стране орды Лжедмитриев не рассчитывайте. Во Франции примерно тогда же, если в стране будет достаточно иноверцев, могут вспыхнуть религиозные войны. Опасности ждут и Бургундию, которую при отсутствии наследника вообще делят на части соседи. Но есть и хорошие события, например, «Великое посольство» у России, помогающее ей встать на западный путь развития и догнать соседей. Конечно, совсем непредсказуемой, как Europa Universalis III, игра от этого не стала. Зато линейного направления развития, как в первых двух частях, создатели избежали. Правда, учтите, некоторые события работают некорректно. Так, при игре за Великое княжество Литовское я столкнулся с тем, что переход в протестантизм попросту не происходит (видимо, где-то что-то неправильно проставили, вот и не заработало). Ждем патчей.

Но в целом «Парадоксам» удалось избежать своей старой болезни – сырости и недоработанности релизной версии. За целую неделю экспериментов с разными странами, у меня ни разу не было вылета на рабочий стол, тогда как в третьей части поначалу они случались раз в три-четыре часа. Видимо, на сей раз отдел тестирования сидел днями и ночами и сумел подтянуть проект к консольным стандартам, где «заплатки» выходят крайне редко. А зная, как компания улучшает свои стратегии дополнениями, понимаешь – Europa Universalis IV действительно вещь.

Впрочем, вещью ее делаем и мы сами. Традиционная любовь к открытости ресурсов дает широкий простор для модификаций. Даже мне, уж на что «чайнику» в этих вопросах, удалось сделать просторы Восточной Европы более реалистичными в плане названий и имен. А профессионалы обязательно улучшат и геймплей, и карту мира. Каких только модов не было для Europa Universalis III – и с всплытием из глубин веков Атлантиды, решившей заново завоевать Старый свет, и с огромным количеством построек для тех, кто любит экономику, и с «выжженной землей», где каждой стране нужно было заново заселять окружающие территории. Многие именитые мододелы уже заявили о своей поддержке четвертой части и вовсю что-то пилят и строгают. Кое-кто даже выкатил результат на всеобщее обозрение, как автор Expanded Bookmarks, раскопавший в файлах возможность начинать с более ранней даты – 1399 года вместо 1444-го. С чистой совестью предрекаем: Europa Universalis IV ждет долгая и счастливая жизнь. Не верите? Попробуйте сами и убедитесь. Если у вас, конечно, нет глупого предубеждения против глобальных стратегий. **СИ**

Система очков власти, изменения в военном деле, коалиции против общего врага, исторические события, разнообразие стран, конвертер сейвов – достоинств у Europa Universalis IV масса. Есть и два недостатка. Во-первых, все сильно зависит от государя, если не повезет, и несколько монархов подряд «не уродятся», вы явно отстанете от соседей. Во-вторых, любовь «Парадоксов» к мелким DLC заставит раскошелиться, и первоначальная цена за игру в $24.99 вырастет раза в два-три. Но за настоящий стратегический шедевр таких денег не жалко.

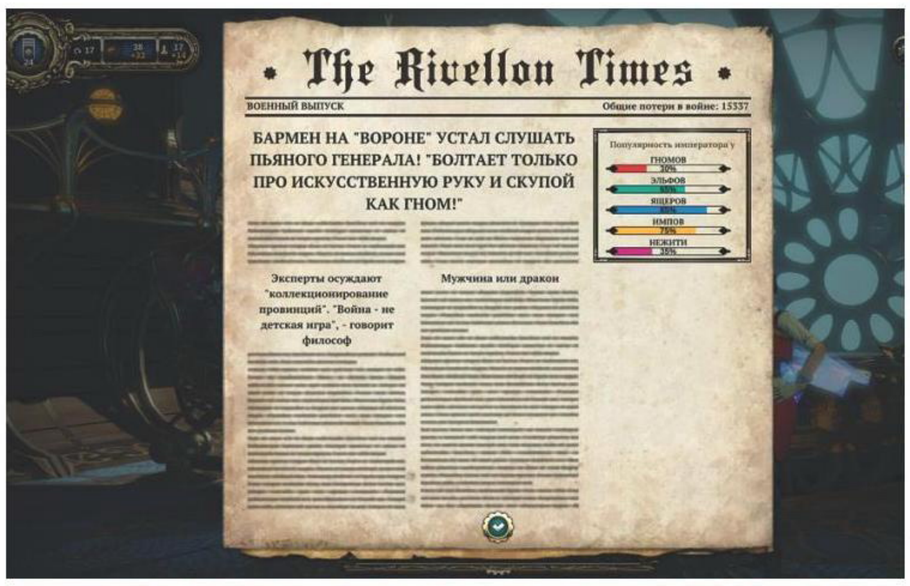
Святослав Торик

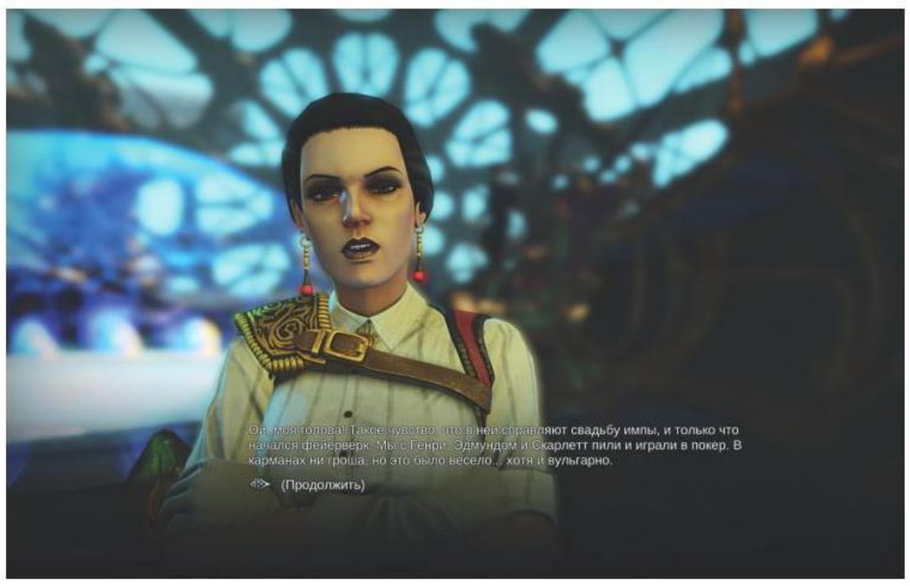
Divinity: Dragon Commander

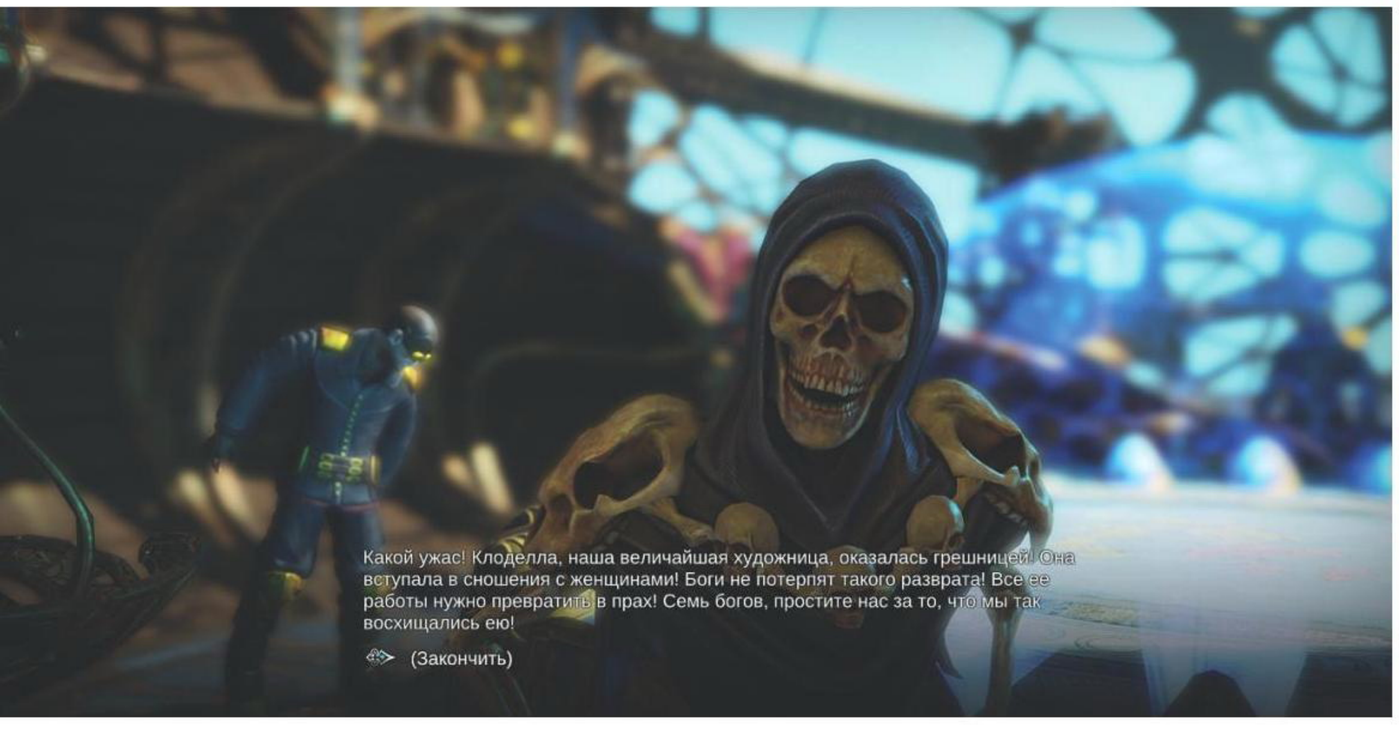
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

ПАДЕНИЕ В ПРОПАСТЬ МОЖНО СРАВНИТЬ С ВОСХОЖДЕНИЕМ – ЧЕМ БЛИЖЕ РАЗВЯЗКА, ТЕМ СИЛЬНЕЕ КОЛОТИТСЯ СЕРДЦЕ. КОГДА ТЫ ПРЕВРАЩАЕШЬСЯ В ДРАКОНА, КОМАНДУЕШЬ АРМИЯМИ, ВЕДЕШЬ ВНУТРЕННЮЮ И ВНЕШНЮЮ ПОЛИТИКУ И ПОЛЬЗУЕШЬСЯ ОРУЖИЕМ ПОБЕДЫ, КОТОРОЕ ОБЯЗАЛСЯ УНИЧТОЖИТЬ ПЕРЕД САМЫМИ ФИНАЛЬНЫМИ ТИТРАМИ, УСЛЕДИТЬ ЗА СЕРДЦЕМ В ТАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ РЕШИТЕЛЬНО НЕВОЗМОЖНО.

Платформа: Windows **Жанр:** strategy.turn-based/realtime/action
Зарубежный издатель: Larian Studios **Российский дистрибьютор:** 1С-Софтклаб **Разработчик:** Larian Studios **Мультиплеер:** vs, online
Обозреваемая версия: PC **Страна происхождения:** Бельгия







Вымывает выше ели, летает еле-еле» – обидный стишок про королевского бастарда, получеловека-полудракона, оставался релевантным ровно до тех пор, пока король не откинул копыта, а юному претенденту на престол не подарили ракетный ранец. Бывший придворный колдун Максос, высокий старик с неземными линзами решил сделать ставку на самого необычного наследника, и теперь тот заседает на огромном летучем корабле «Ворон». Транспорт этот необычен: его движитель – демон, добровольно заточивший себя в эфемерных пространствах чудо-устройства; под ногами постоянно путаются импы: инженеры и пытливые ученые с урезанным инстинктом самосохранения, составляющие рабочий персонал корабля. Пространство вокруг «Ворона» – либо враги, либо точки приложения дипломатических усилий.

Однако для самого принца-дракона единственный портал наружу – это глобальная карта Ривеллона, глядя на которую королевич долго щурится, хмурится и, наконец, передвигает фишки, выбирая направление атаки. Мощь и количество фишек улучшается золотом, а качество – наукой в пробирках; оба ресурса добываются на подвластных территориях. Гномы, нежить, эльфы, импы и ящеры трудятся на равных, однако эффективность добычи зависит от дипломатического статуса с каждым народцем. Прохладные отношения не позволяют ковать золото, пока горячо; взаимная любовь, наоборот, повышает выработку прииска и лабораторий – но не далее чем до возникновения серьезных разногласий.

Дипломатия в Dragon Commander носит добровольно-принудительный характер. На суд правителя всея земли выносятся важнейшие вопросы, по каждому из которых мнения кардинально разнятся. Нежить благоговейно относится к своим семи богам, гномы готовы драться за каждую копейку, эльфы полностью оправдывают старое как они сами прозвище «древолюбы», импы знать ничего не желают кроме своих механизмов, а ящеры – ну, они просто за справедливость. Казалось бы, картина маслом – голосуй как выгодно, и королевство утонет в богатстве и процветании, но все же Larian удалось поколебать мое рациональное сердце. Ну как можно не разрешить однополые браки, особенно если эльфы обеими руками «за», а у меня половина захваченных земель – как раз с эльфийским населением (а это и деньги, и пробирки, и рекруты)? Разве могу я запретить своим любимым импам выращивать суперсолдат в своих тайных лабораториях, если эксперименты ускорят разработку важных исследований? Способна ли хоть одна душа в ясном уме запретить эвтаназию или отказаться от включения церкви в цикл налогообложения? Со временем понимаешь, что скуповатые гномы ходят рука об руку с религиозной нежитью, так что часто приходится выбирать между потенциальной прибылью и естественными соображениями морали и справедливости – ну вот так сложилось, что не люблю я церковь и мертвецов, что ж делать-то. А если не выбирать, то решение будет принято по демократическому принципу – кого больше, тот и прав.

Кроме конфликтов международного уровня королевичу приходится решать проблемы своих приближенных военачальников. Высокомерный ящер терпеть не может грубых людишек, ветеран боевых действий вспыхивает как березовое полено от одного косого взгляда, а обе женщины из числа военного командования последовательно выступают за феминизм и свободные сексуальные отношения (потому

что одна из них – т-с-с-с!). От правильно выбранных реплик у генералов может появиться новый уровень и разгуляться аппетит, а оплату они берут за каждый бой, но своих денег стоят.

Все эти разнообразные гуманоиды – не враги наследнику престола. По ту сторону глобального конфликта запрятались тени коварных и развращенных отцеубийц, которых игра не называет даже по именам и вообще кроме как во вступительном ролике не показывает, но принц-дракон и без имен прекрасно обходится. Он сосредоточенно двигает фишки с юнитами, стратегически использует карточки с бонусами, осторожно тратит деньги и тщательно выбирает исследования. Даже время в Ривеллоне течет по желанию королевича: пока не будут перевернуты песочные часы, ни одна вражеская крыса не пересечет границу, ни один транспорт не покинет спасительную акваторию, ни один чрезвычайный и полномочный товарищ в Совете не сменит пластинку своего монолога.

Но стоит лишь перевернуть страницу, как поднимается вихрь событий, за которым еще нужно поспеть. С заводских стапелей спускаются грозные машины смерти, волшебные карточки осеняют дистрикты своими благодетельными и коварными эффектами, огромные войска собираются у линии фронта, чтобы дать бой – решительный, а для половины участников еще и последний. В эту тяжелую минуту принц с особым вниманием рассматривает запланированные операции, ведь горячих точек много, а он – один. Зато дракон.

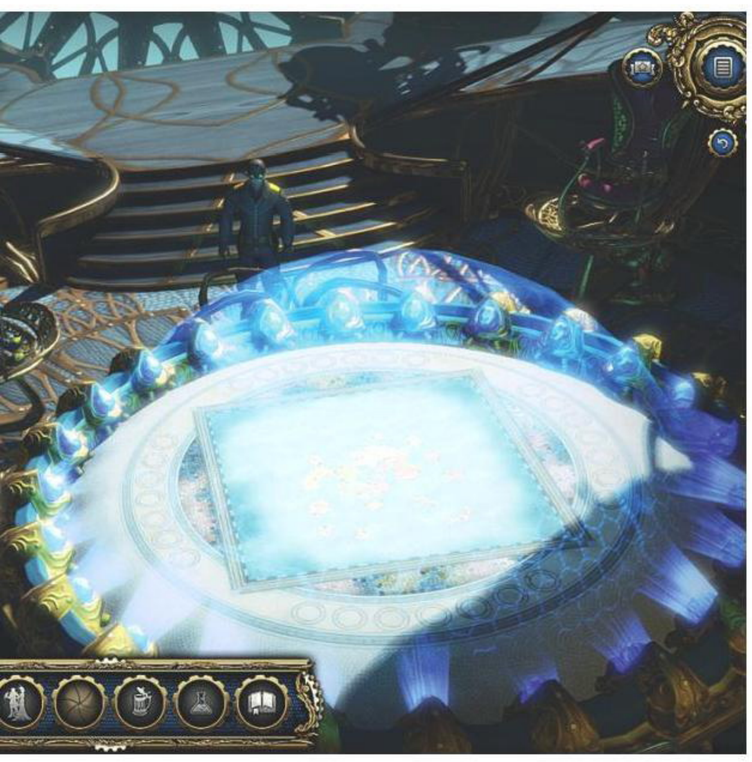
Любой конфликт в Ривеллоне разрешается одним из двух способов: молниеносной схваткой в ручном режиме или молитвой в автоматическом. Во втором случае можно откомандировать генерала с навыками, подходящими для «наших» родов войск. Такой ход конем повысит шансы на победу, но помолиться тоже не помешает, особенно если шансы на победу ниже 40%. Переигрывать весь ход от последней сохраненки – читерство, к тому же порой довольно нудное и скучное. Это важно еще и потому, что стать драконом можно только один раз за всю боевую фазу, а огонь на поражение в Ривеллоне открывают куда чаще.

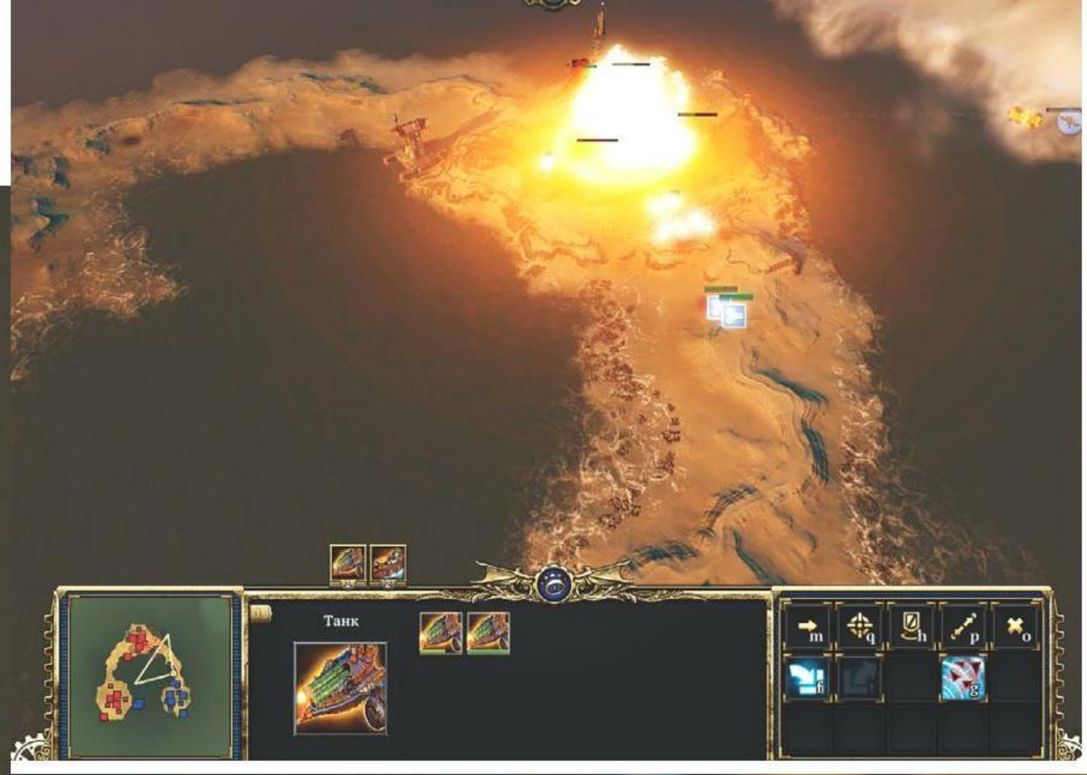
Ручное управление битвой, проходящее в деле как «режим RTS», представляет собой целую новую игру, практически не зависящую от «внешних» проявлений. Карта генерируется случайным образом, повлиять на нее может только место конфликта, обозначенное на «большой карте» – так, в море нет места суше, и транспорт не сможет обеспечить себе огневую поддержку, выгнав содержимое своего нутра на ближайший островок. На картах с преимуществом твердой поверхности разбросаны десятки ключевых точек: фундаменты для цитаделей, площадки для производства юнитов, причалы для судоверфей и небольшие доты для оборонительных укреплений. Единственный ресурс – виртуальные рекруты, которые участвуют в производстве машин. Боеспособное население пополняет бараки самостоятельно, однако скорость этого процесса напрямую зависит от успехов наших войск и количества захваченных цитаделей. Чем дальше в лес мы ломим шведа, тем быстрее пополняется штурмовая группа – впрочем, это справедливо и для противника.

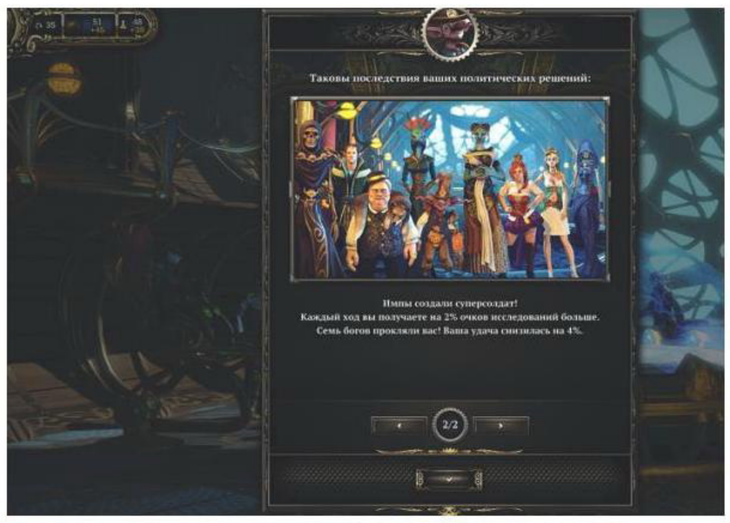
Стартовые условия – ничто, тактика – все. У врага может быть целая россыпь войск, а у принца – жалкая кучка вездеходов; такой расклад в автоматическом режиме ведет к неминуемой катастрофе, однако в «реальном времени» машины быстро добираются до ключевых и огневых точек, а еще две минуты спустя, когда наступает Время Д, юный принц оборачивается прекраснокрылой рептилией с реактивным ранцем – ну и сжигает посевы, крадет девственниц, валит рыцарей пачками и что там ему еще полагается. С поправкой на механистические реалии Ривеллона и тот факт, что драконом управляет сам игрок. Метаморфоза продумана до мелочей: WSAD, пробел, две кнопки мыши и девять умений на панели не отменяют RTS-управления. Специальные клавиши отвечают за выбор и командование как окружающими войсками, так и всей армии целиком. А заранее заложив в «Ctrl+цифра» любимый авиазавод, можно заказывать летающих гоблинов без отрыва от производства огненных шаров в скоплении врага.

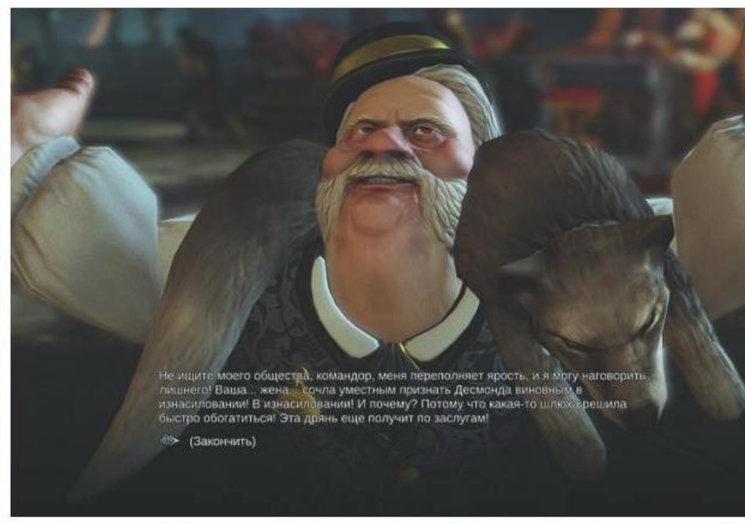
Дракон – существо выносливое, но не бессмертное. На борту «Ворона» за пару сотен пробирок можно закупить целые наборы пассивных умений и очень активных заклинаний. Инженер Грумио за те же пробирки продаст апгрейды для полюбившейся машинерии, ведь дракон драконом, а точки захватывать умеет только наземная братия. Правда как-то так получилось, что все исследования я закончил еще во втором акте из трех, так что учитесь на моем опыте: заваливать захваченные территории лабораториями и академиями нет особого смысла – лучше заранее определиться, что нужно для самого дракона, а что для группы поддержки – и потихоньку это дело прокачивать.

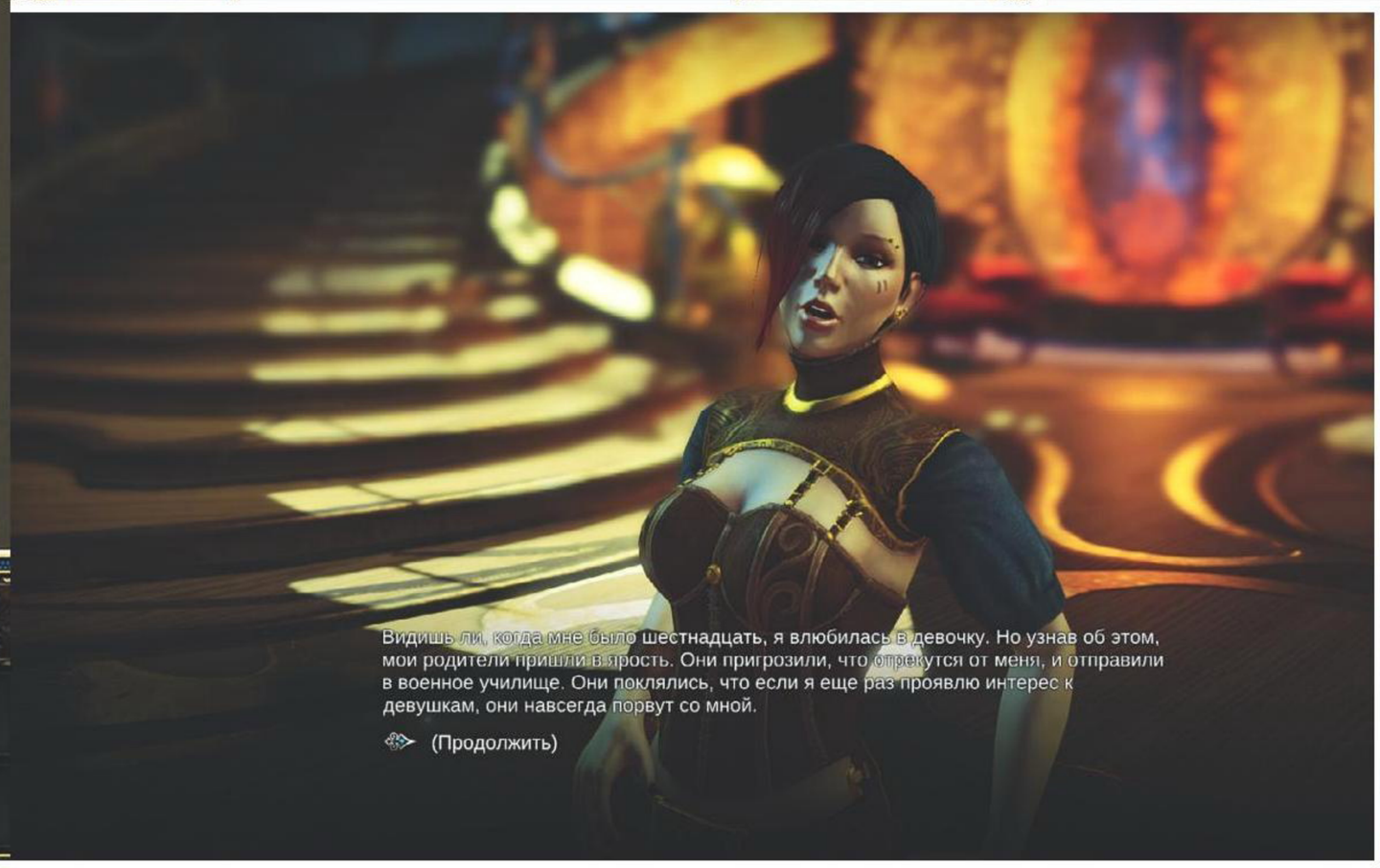
Для поклонников генератора случайных чисел приготовлен еще один сюрприз: карточки с бонусами. В начале каждого хода принцу достается случайная карта (а то и не одна!), которую можно разыграть в стратегической фазе или непосредственно перед боем. Глобальные





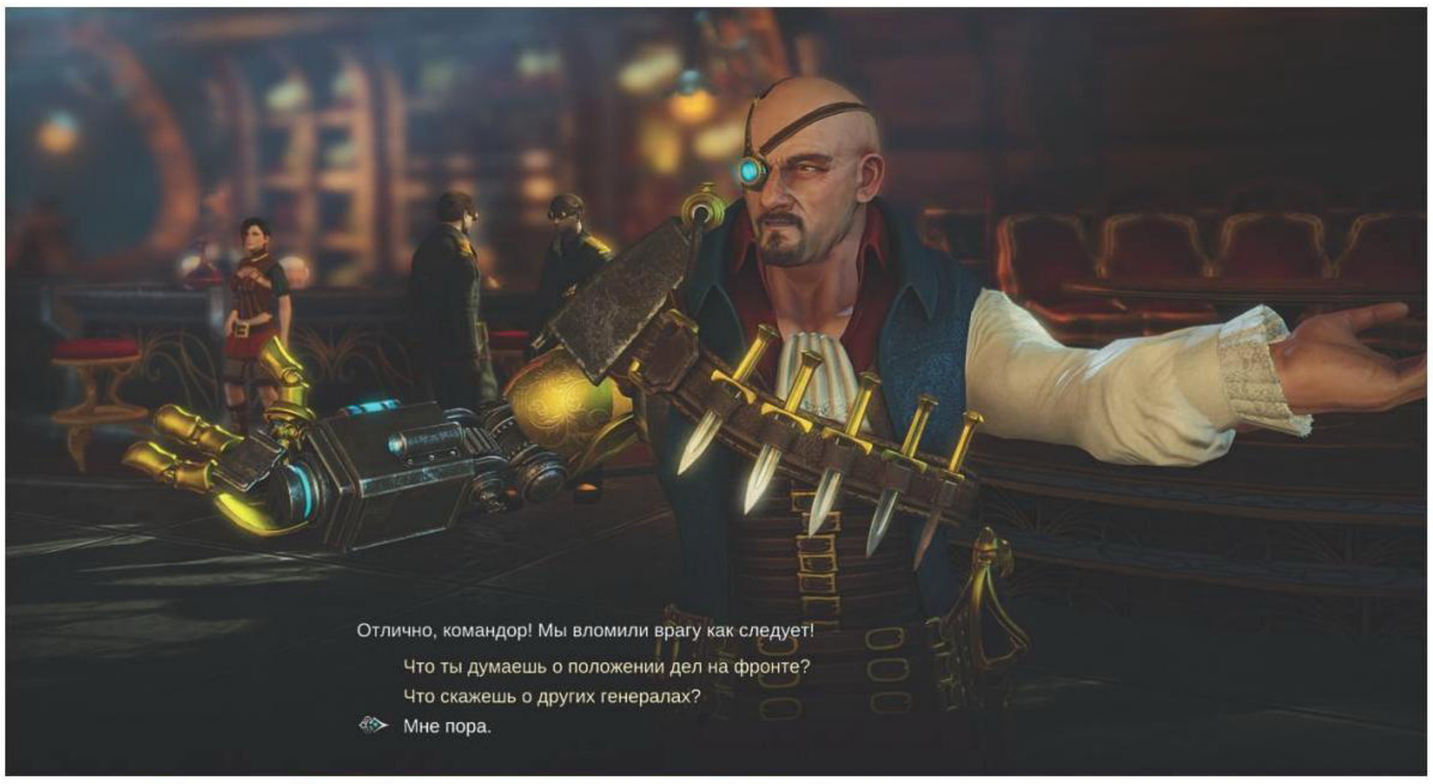


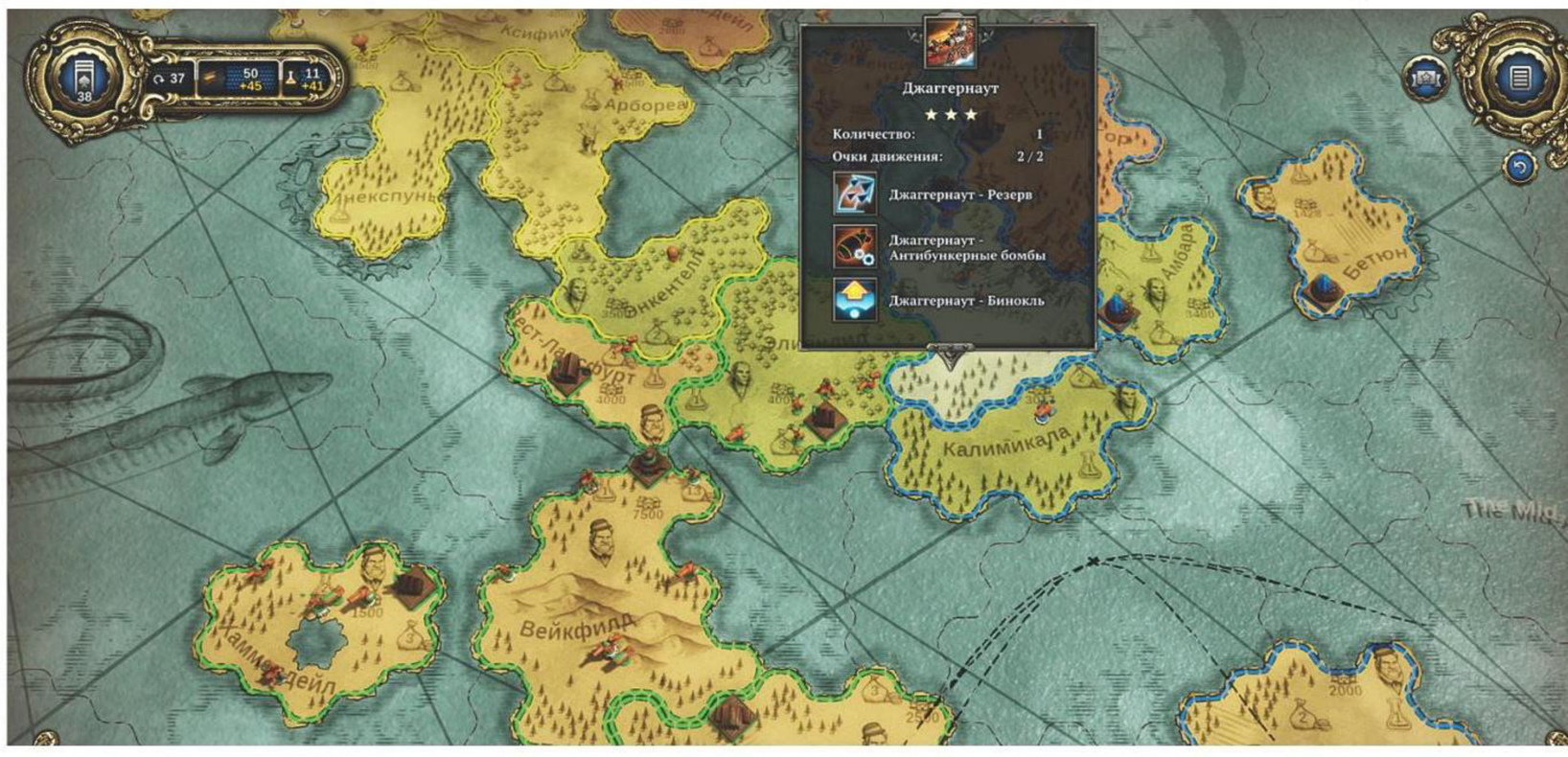




эффекты действительно глобальны: бесплатная установка золотоносного прииска или завода, уничтожение населения на вражеской территории (там нельзя будет нанять войска в этот ход), удвоение прибыли с отдельно взятого дистрикта, запрет на нападение – в одиночной кампании эти карты полезны, в мультиплеере – просто необходимы. С боевыми картами ситуация чуть похуже. В основном принцу достается всякий мусор типа «ускорение стрельбы охотников на 75%» или «замедление солдат противника на 50%». Поскольку баланс в RTS-режиме более или менее соответствует классике, а карт перед боем можно сыграть всего пять штук, то апгрейдить только один тип войск на общем фоне бесполезно, к тому же неизвестно, что там за ландшафт внизу: никогда не угадаешь, какой род войск окажется ключевым для заветной виктории. Зато приятным приобретением станут карты наемников, особенно если приказать возводить таверны по всему государству – каждый паб будет приносить по такой карте раз в три хода. Солдаты удачи не сильно-то помогут в ручном разруливании конфликта, но заметно увеличат шанс на победу при автоматическом разборе полетов. Наконец есть карты дракона: они на время боя дают королевичу-дракону умения, недоступные его классу, который выбирается в самом начале раз и навсегда.

Dragon Commander – редкий тип глобального опыта, который сложно с чем-то однозначно сравнить. Larian Studios замахнулась на стандарты девяностых, когда комплексные игры было делать проще, и замесила в одно тесто настольные игры вроде Risk и Diplomacy, интерактивные приключения, стратегии в реальном времени с ключевыми точками (Z, Company of Heroes) и старый добрый Magic Carpet. **СИ**





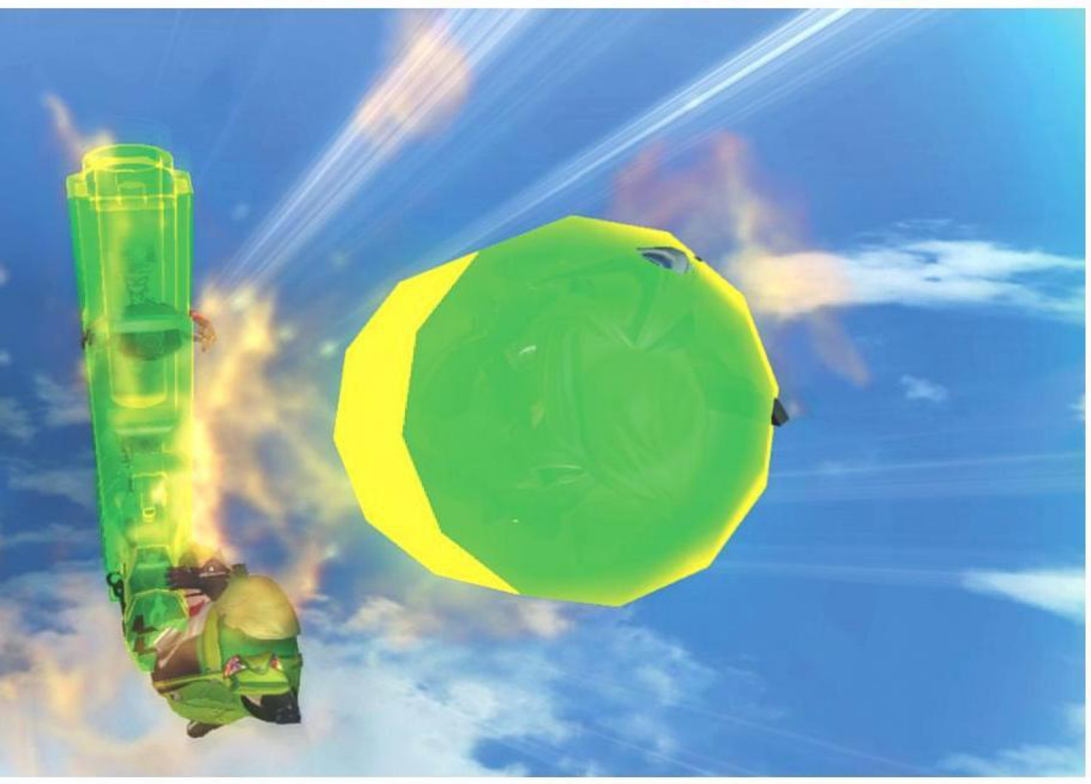
Наталья Одинцова

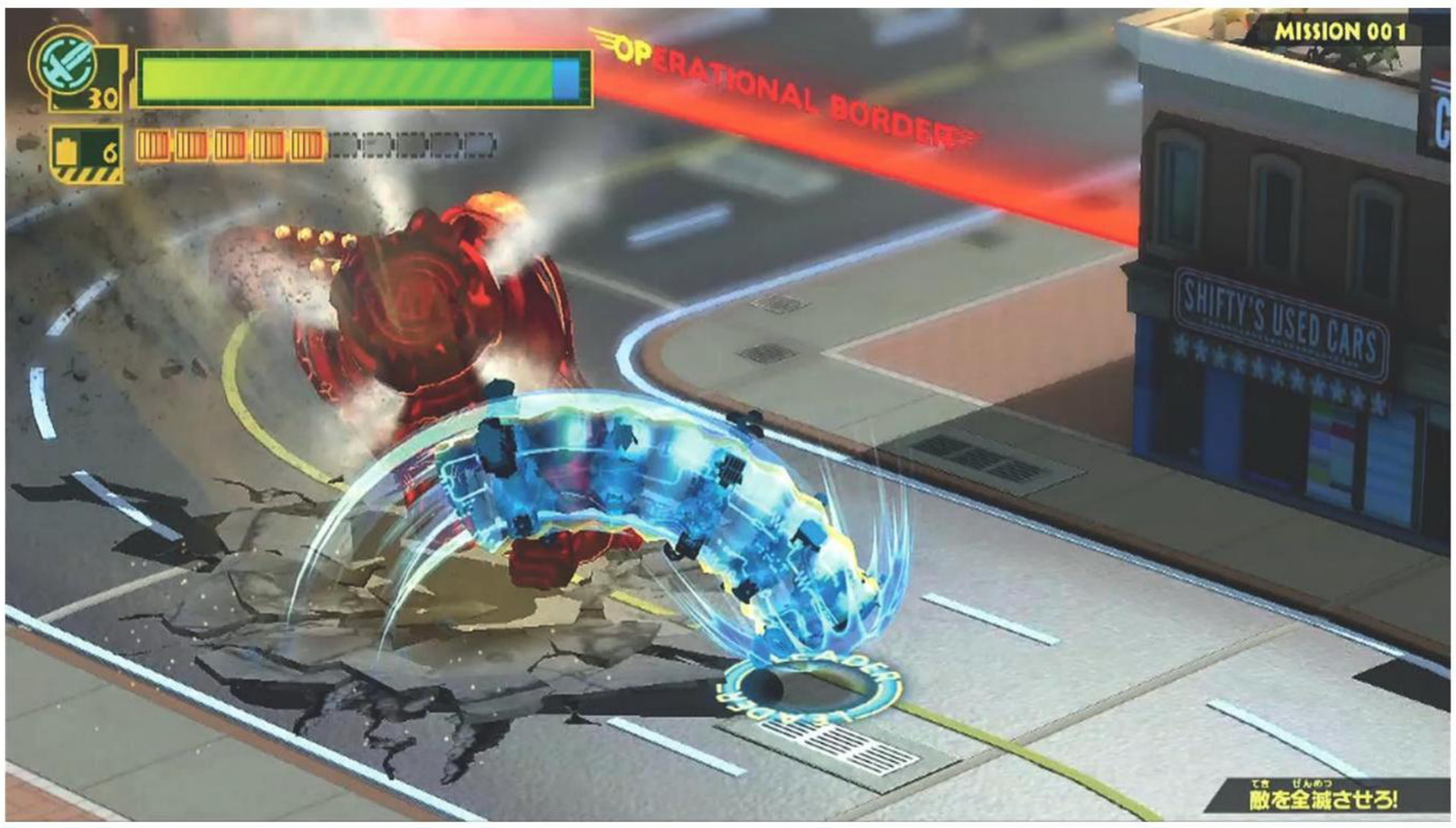
The Wonderful 101

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Wii U

THE WONDERFUL 101 ПРОВОЦИРУЕТ ЖУРНАЛИСТОВ НА СРАВНЕНИЯ С PIKMIN, НО ТОЛЬКО ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ИМ НЕ УДАЕТСЯ САМИМ ПОПРОБОВАТЬ ЭТОТ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЭКШН И УБЕДИТЬСЯ, ЧТО РЕЧЬ ИДЕТ НЕ О РАЗМЕРЕННОЙ СТРАТЕГИИ, А УРАГАННОМ ЭКШНЕ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.

Платформа: Wii U **Зарубежный издатель:** Nintendo **Российский издатель:** Nintendo **Разработчик:** Platinum Games **Мультиплеер:** vs **Обозреваемая версия:** Wii U **Страна происхождения:** Япония





«Детский» дизайн героев – просто ширма, и ни о какой дружелюбности к младшей аудитории речь не идет: в студии Platunum сделали пародийный супергеройский боевик, который не скупится на суровые испытания для геймеров. Сравнить его, правда, не с чем просто потому, что режиссеру Хидеки Камии, в прошлом – создателю Devil May Cry, удалось сделать действительно оригинальную игру. На его предыдущее творение, Bayonetta, новинка похожа разве что темпом сражений (бои ведутся на высоких скоростях) и постоянно усложняющимися заданиями. Скажем, можете не сомневаться, что вам будут затруднять битвы с боссами, придумывая какое-нибудь дополнительное препятствие, вроде путешествующих по арене лазеров.

Уникальность The Wonderful 101 – в способе ввода команд. Вместо героя-одиночки под начальством игрока – сборный отряд супербойцов, крошечных забавных человечков, которыми управляешь, как единым организмом. Если нужно, они превратятся в оружие в руках предводителя, выложат своими телами подвесной мост между зданиями, сольются в одну большую пружину или шарик, чтобы увернуться от вражеского удара либо дружно набьются, скажем, в разрушенный лифт, чтобы отстроить его заново, используя самих себя. Некоторые команды подвешены на клавиши пульта (например, уворот), но многие приказы требуется вводить с помощью простейших рисунков (прямая линия, круг и т.д.). Чертить их предлагают либо на тачскрине контроллера Wii U, либо с помощью правого аналогового стика. Как ни странно, в большинстве случаев стик удобнее, тем более, что когда вы тычете в тачскрин вслепую, есть риск случайно нажать на меню с перечислением команд, а для игры это не является сигналом приостановить бой. Сверхточность при рисовании не требуется – игра распознает круг, даже если вы изобразите его кособоким и незаконченным. Как только видите, что линия на экране подсветилась каким-либо цветом (например, кругу соответствует красный цвет) – готово, система узнает приказ.

Тут The Wonderful 101 подбрасывает первый подводный камень. Если бы речь шла об экшне вроде Bayonetta, вам, конечно, пришлось бы запоминать, какую паузу требуется выдержать между нажатиями кнопок, чтобы героиня исполнила тот или иной удар. Вместе с тем, если вы достаточно много времени посвятили похожим играм, для вас это совершенно предсказуемый и понятный этап. Запомнил интервалы – дело в шляпе. А в The Wonderful 101 вы оттачиваете совсем другой навык – умение быстро выписывать узнаваемые вензеля стиком или ногтем, и это буквально ломает шаблон. Пока речь идет о простых формах – круге, прямой линии, волнистой линии, – все еще более-менее нормально, но потом игра начинает использовать более сложные фигуры (скажем, для молота нужно нарисовать что-то вроде половинки замочной скважины). И тут без дополнительной тренировки никак не обойтись – иначе постоянно будешь впадать в ярость, что вроде бы делаешь все верно, а вместо молота то и дело подсовывают хлыст. Само по себе оригинальное управление, конечно, не минус, но из-за такой сильной непохожести на другие игры жанра привыкнуть к нему сложнее, чем, скажем, перейти от Devil May Cry к Bayonetta.

Недостаток The Wonderful 101 в другом – при всей уникальности она не расставляет при обучении акценты так, чтобы вы с самого

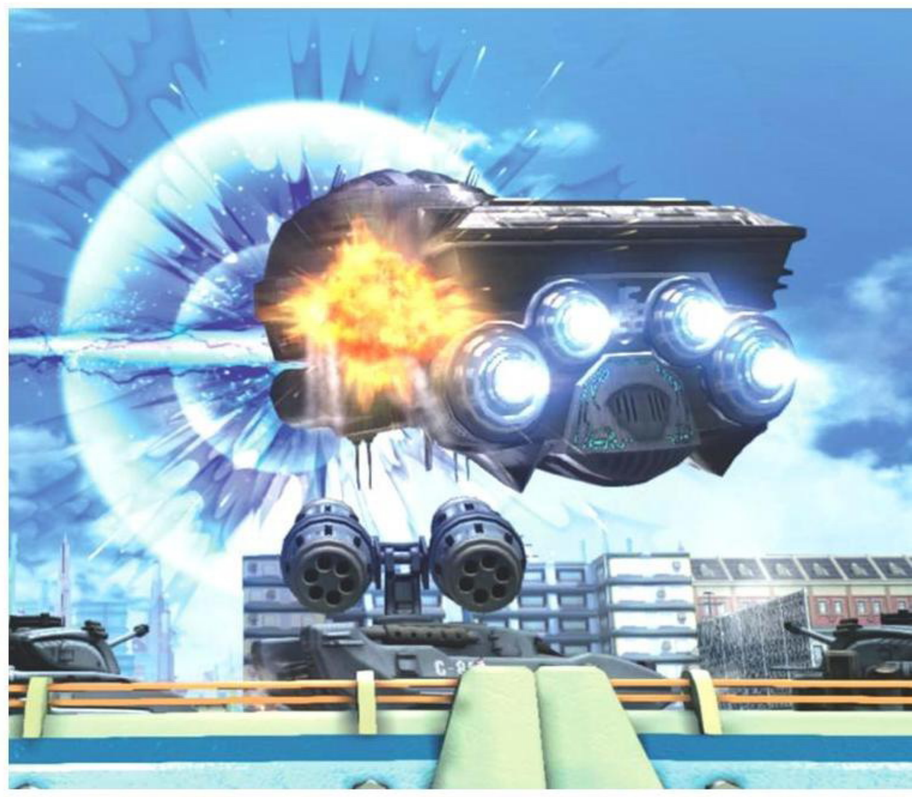
КАК СОЗДАВАЛАСЬ THE WONDERFUL 101

Президент Platinum Games, Тацуя Минами, попросил Хидеки Камию придумать игру, в которой могли бы появиться популярные персонажи Nintendo, а также герои некоторых других известных сериалов. Впрочем, еще одной Project X Zone (или Super Smash Bros Brawl) из этого не вышло: Камия забеспокоился, что не сможет уважить всех фэнов и достойно представить каждого персонажа. Ведь в экшнах, на которых геймдизайнер специализируется, обычно предлагают играть за кого-то одного, и все внимание сосредотачивают на нем. И тут Камии пришла в голову идея: а что, если на экране сразу появятся все участники действа, и всеми ими предложат управлять одновременно? Так была сформирована базовая концепция The Wonderful 101. Проект представили Nintendo, но на этом дело застопорилось. Через какое-то время Камия вернулся к старой наработке и придумал, как сделать ее интереснее, заменив персонажей Nintendo оригинальными.

начала четко уяснили, как вам нужно действовать. Например, вам скажут, что героев можно не только объединять в оружие, но и посылать на штурм неприятеля – пусть, мол, как муравьи облепят несчастного, чтоб он растерялся и стал уязвимей к ударам. Но это указание легко пропустить мимо ушей, а между тем это одна из самых действенных стратегий в игре: сначала штурмуешь врага, потом бьешь. Так же походя вам расскажут, что от размера рисунка зависит размер итогового оружия (как будто уже 150 игр приучили вас к этой мысли), и изобразив себе меч подлиннее, вы сделаете его еще и более мощным (по умолчанию спустя какое-то время он возвратится в исходную «мелкую» форму). А это, опять же, очень важный элемент стратегии. В такой манере объяснять оригинальную систему есть что-то олдскульное: мол, разбирайся сам, это часть фана. Вопрос, правда, в том, много ли сейчас людей, готовых получать фан именно подобным образом.

Но даже если вы были крайне внимательны и уловили все с первого раза, нелюбовь игры к объяснениям все равно будет вас то и дело настигать. Например, в сражении с одним из боссов битва не продвинется дальше, пока в отряде не появится ровно 100 героев и все они не отстроят заново глаз гигантской змеи, которая валяется на арене. Вам позволят отправлять команду в глазницу, пока нужного количества бойцов еще нет, но никак не дадут понять, чего не хватает для успеха.

При этом драться в The Wonderful 101 – все равно, что решать паззлы, сидя на быстро нагревающейся плите. К каждому мало-мальски трудному неприятелю нужно отыскать свой подход, в то время как отряд жестоко мутузят даже на нормальном режиме сложности. Предполагается, что плиту остужают, как только паззл решен, однако каждая новая драка тут же включает ее обратно. В результате в финале главы ловишь себя на мысли, что над шутками героев смеяться уже нет сил – гадаешь, что же заставляет тебя снова и снова шле-



паться на эту плиту. Хотя по сравнению с ретроиграми, в которых требовалось буквально заучивать каждый сантиметр уровня, чтобы выжить, The Wonderful 101 все же снисходительней к пользователю: после смерти команду возрождают именно в тот момент боя, где случился досадный казус. То есть, если у босса к тому моменту было ополовинено здоровье, то так он подбитым и останется. Но общий рейтинг успешности за главу, конечно, торпедой летит вниз, и ваши карманы не так быстро заполняются внутриигровой валютой, в обмен на которую предлагают покупать различные улучшения и дополнительные приемы.

Всю красоту замысла The Wonderful 101 оцениваешь только при повторном прохождении уже знакомой главы – при условии, что успеваешь привыкнуть к управлению и нащупать победную стратегию. Вот тогда находится время оценить, насколько разработчики неистощимы на выдумки и как они любят устраивать для пользователей испытания с размахом – скажем, схватка с одним из ранних боссов выглядит так, что ее не стыдно было бы предложить и в качестве финальной. Задания постоянно меняются, причем The Wonderful 101 старается творчески задействовать геймпад Wii U. То и дело герои ныряют в какое-нибудь здание, внутри которого можно оглядеться только с помощью экрана контроллера. Существенный минус – камерой при этом приходится управлять, поднимая и опуская сам геймпад. Пока команда находится в достаточно просторном помещении, и ей нужно всего лишь решить простенький паззл, особых трудностей нет. Они начинаются, когда испытания начинают усложнять. Скажем, команда мечется по задымленному лабиринту с кучей узких проходов. Быстро развернуть камеру – самое настоящее мучение, да и рисовать стиком в таких стесненных условиях – радости мало.

The Wonderful 101 сильно полагается на то, что станет для пользователей не самым первым экшном в их жизни. Например, хотя в магазине вам настоятельно рекомендуют купить некоторые апгрейды (например, Attack Liner, свойство, позволяющее наносить урон врагу, если он вдруг окажется на пути рисуемой линии), подразумевается, что игрок сам сообразит первым делом приобрести навык уворота (да, уворот и умение блокировать нужно покупать дополнительно). Точно так же вам не будут объяснять суть некоторых испытаний: дескать, вот тут нужно останавливать на нужных секторах колесо рулетки, а тут – становиться на кнопки, чтобы управлять кораблем. В этой презумпции понятливости есть свое очарование, особенно если вы соскучились по хардкорным играм. Правда, готовьтесь к тому, что хардкора будет очень много. Скажем, в случае с кораблем вам будут демонстрировать рубку, где отряд скачет по клавишам, на экране геймпада. И вдобавок к пилотированию обяжут отбиваться от вражеского засланца в самой рубке. Но посматривать на экран телевизора все равно придется, поскольку там маячит летающий перед кораблем неприятель.

Геймеры часто жалуются, что оригинальных игр стало слишком мало. Они переживают, что разработчики чересчур стараются все упростить. The Wonderful 101 в этом смысле идеальна – она не похожа ни на что другое, она буквально бомбардирует вас интересными идеями и очень рассчитывает на вашу понятливость. Но новизна – не всегда безусловное достоинство. **СИ**

КТО ОТВЕЧАЕТ ЗА ПЕРСОНАЖЕЙ THE WONDERFUL 101

Обликом героев занималась Окура-сан, отвечавшая в первой Bayonetta за дизайн UI. Ее труды так понравились Камии, что он сделал ее ведущим арт-дизайнером The Wonderful 101. Точных указаний, как кто должен выглядеть, она не получала, но была в курсе, что Камия хочет видеть персонажей, которые бы напоминали ему о супергероях, поскольку те ему очень нравились в детстве. Результат привел геймдизайнера в восторг.

Семен Кобылин

JRPG на 3DS

НА ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ NINTENDO УЖЕ ЕСТЬ ВСЕ, ЧТО ЛЮБЯТ ЦЕНИТЕЛИ ЯПОНСКИХ RPG. МНОГИЕ ПОКЛОННИКИ JRPG СКУЧАЮТ ПО ВРЕМЕНАМ PS ONE И PLAYSTATION 2, И НЕ ЗНАЮТ, КАКУЮ ПЛАТФОРМУ ВЫБРАТЬ, ЧТОБЫ НАСЛАДИТЬСЯ НОВЫМИ ИГРАМИ ЖАНРА. К СОЖАЛЕНИЮ, НЕМНОГОЧИСЛЕННЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ JRPG РАВНОМЕРНО РАЗБРОСАНЫ ПО PS3, XBOX 360, WII, PSP, NINTENDO DS, И ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ИЗ НИХ ХОРОШИ. БОЛЬШЕ ВСЕГО РЕЛИЗОВ, ИНТЕРЕСНЫХ ДЛЯ ХАРДКОРНЫХ ФАНАТОВ, БЫЛО НА NINTENDO DS. И ПОКА ВСЕ ИДЕТ К ТОМУ, ЧТО NINTENDO 3DS (ДАЖЕ БЕЗ УЧЕТА ОБРАТНОЙ СОВМЕСТИМОСТИ) ТАКЖЕ БУДЕТ ЛУЧШИМ ВЫБОРОМ. КРУТОЙ ГРАФИКИ, КОНЕЧНО, НЕ ДОЖДЕТЕСЬ, НО ЕЕ НАСТОЯЩИЕ ФАНАТЫ JRPG ОТРИЦАЛИ ЕЩЕ В НАЧАЛЕ НУЛЕВЫХ, СОПРОТИВЛЯЯСЬ ПЕРЕХОДУ ОТ СПРАЙТОВ К ПОЛИГОНАМ. А ВОТ ЧТО УЖЕ ЕСТЬ НА NINTENDO 3DS – ОБ ЭТОМ И РАССКАЖЕТ НАША СТАТЬЯ.

Crimson Shroud

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

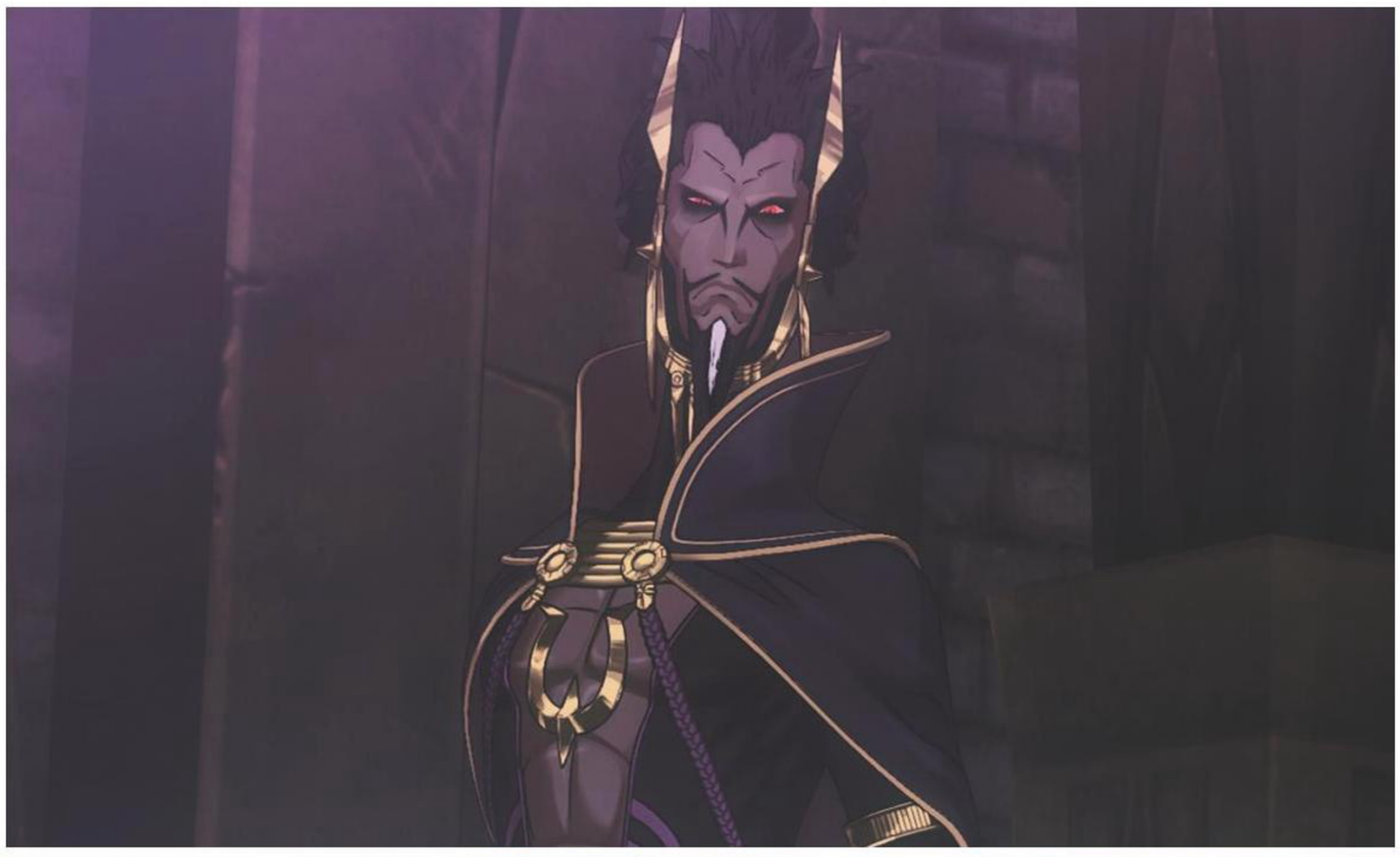
Распространяется исключительно через встроенный в 3DS магазин. Создавалась в рамках сборника мини-игр от известных геймдизайнеров для консоли Nintendo. Мини, в данном случае, характеристика продолжительности игры. Добраться до финала Crimson Shroud можно примерно за 6 часов, да и то где-то час уйдет на выбивание из мобов ключевого предмета, без которого героям не позволят перейти на следующий уровень. И это, пожалуй, самый серьезный недостаток очень оригинальной и интересной игры, вдохновленной настольными RPG. Вам действительно придется бросать кубики, чтобы определить, как и что произойдет. Правда, создатель, Ясуми Мацуно, твердо намерен рассказать пользователю свою версию развития событий, так что в финале вам не позволят по примеру D&Dшных сессий лично решить судьбу героев. Впрочем, это не такая уж большая беда: за тем, как Мацуно выстраивает интригу, весьма интересно следить. Достаточно вспомнить Vagrant Story.

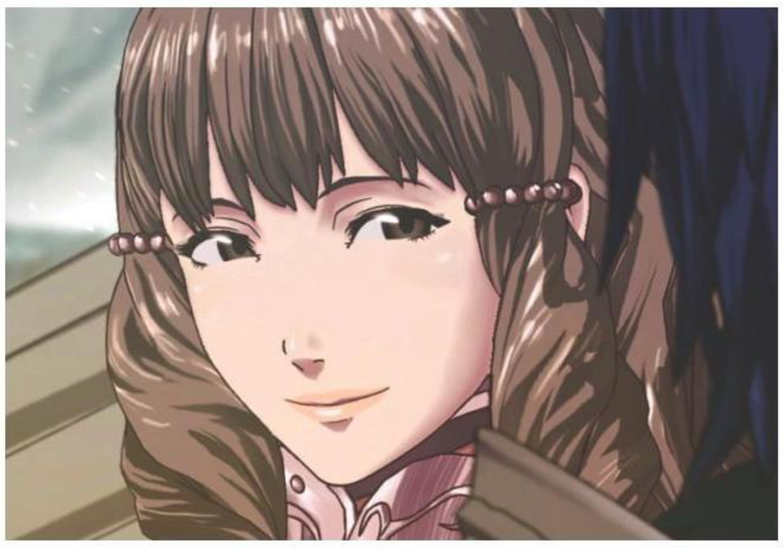
Devil Survivor: Overclocked

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

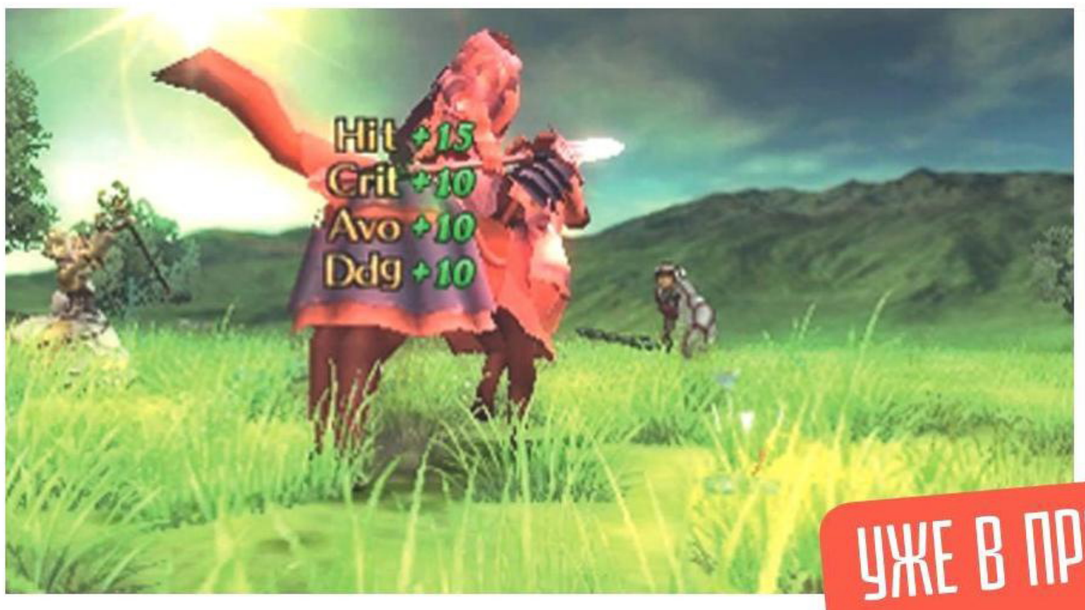
3DS-переиздание одной из лучших тактических RPG для DS. Действие разворачивается в современном Токио. Несколько районов города оказались в карантине: средь бела дня на людей нападают потусторонние существа, а военные никого не выпускают за пределы оцепления. У героев есть неделя (а в некоторых случаях и еще один день), чтобы предотвратить катастрофу, которая неминуемо произойдет на исходе седьмого дня. Сценарий нелинеен: в ключевых ситуациях вы делаете выбор и в зависимости от принятых решений получаете ту или иную концовку из шести возможных. Со сложными моральными дилеммами все обстоит отлично: конфликт идеологий хаоса и закона перекочевал в Devil Survivor из основных выпусков сериала Shin Megami Tensei. Вместе с тем много внимания уделяется взаимоотношениям персонажей, и нарисованы они подчеркнуто мило – так, как сейчас модно рисовать в аниме.

Командовать предлагают не отдельными солдатами (как, например, в Fire Emblem), а мини-отрядами (до трех бойцов в составе), причем обмен ударами между юнитами оформлен как схватка в пошаговой RPG. Помимо соратников-людей, в распоряжении игрока – многочисленные демоны (так здесь называют всех сверхъестественных существ – от кикимор до Одина). Эту традицию Devil Survivor также перенимает у основных SMT, но правила вербовки упрощены. Дружественную нечисть разрешают покупать на аукционе. Вдобавок, очень удобно обставлено скрещивание демонов, главный способ кастомизации бойцов. Можно вручную выбирать, какие навыки достанутся новому воину от «родителей», а не перебирать случайные варианты в надежде, что выпадет подходящий. Перетряхивать состав войска заставляют едва ли не чаще, чем в других играх жанра: демоны очень медленно накапливают опыт после того, как получат пару-тройку уровней. Бои достаточно сложные (иногда – за счет того, что команде просто необходимо дополнительно прокачаться, чтобы одолеть очередного босса), хотя Overclocked-версия старается быть дружелюбнее к пользователям и предлагает не только больше демонов для коллекционирования, но и easy-режим, а также дополнительные слоты для сейвов.





На 3DS есть еще несколько игр, которые обычно маркируются, как RPG. Это Paper Mario: Sticker Star, Mario & Luigi: Dream Team и, например, порт The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Однако они совершенно не похожи на «японские RPG» в привычном понимании этого слова (как Pikmin расходится с вашими представлениями о «стратегиях»), поэтому любые ярлыки только путают. Об этих играх лучше рассказать в статье о том, как Nintendo ломает каноны всех жанров.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Fire Emblem: Awakening

Правило «треугольника» – ключевое в этом цикле тактических RPG. Меч сильнее топора, топор сильнее копья, а копье побеждает меч. Игроку предлагается выстраивать стратегию так, чтобы максимально эффективно распорядиться силами небольшого подконтрольного отряда. Антураж в Fire Emblem неизменно фэнтезийный: рыцари на конях, пегасах и драконах сражаются бок о бок с магами, пешими мечниками, лучниками, боевыми монахами и даже танцорами, которые зажигательными плясками помогают соратникам сделать дополнительный ход за раунд. Awakening – первый оригинальный выпуск, пополнивший сериал после многолетнего перерыва (на DS выходили только римейки). Как и предыдущие части, он делает ставку на персонажей. С одной стороны, вам выгодно ставить воинов рядом, чтобы они получали боевые бонусы за соседство. Тем более, что в новом выпуске солдаты еще и могут объединиться в пару, когда дело доходит до непосредственного обмена ударами с неприятелем (с определенной долей вероятности союзник, например, убережет основного бойца от ранения). С другой – держась рядом, юниты прокачивают взаимоотношения, и каждый новый уровень доверия друг к другу отмечают мини-сценкой. При желании бойцов можно даже переженить по примеру одной из прежних FE (Seisen no Keifu), причем благодаря сюжетному повороту дети от этих браков будут сражаться бок о бок с родителями. Правда, большинство отпрысков придется сперва вызволить из разных передряг в опциональных миссиях, рассчитанных на довольно сильные отряды.

Awakening не пытается поразить воображение игрока полным отказом от штампов или историей, в которой вообще нет места смешному. Она очень традиционна (среди героев обязательно есть пара рыцарей, которые не разлей вода, есть опытный воин, который опекает бойцов на ранних этапах и т.д.) и по духу ближе всего к Tales of – от обеих не ждешь, что они будут открещиваться от «анимешности». Одновременно это отличная, красивая и очень продолжительная SRPG, в которую можно играть как на «классический» манер (персонажи, погибнув в схватке, исчезают из войска навсегда), так и в облегченной «казуальной» версии (тогда бойцы просто ретируются с поля до конца сражения). Еще одна приятная особенность, позаимствованная у предыдущих частей: аватар игрока – полноценный боевой юнит с уникальной и очень полезной специализацией (ему доступны и мечи, и магия), а не бестелесный дух-советчик, как в некоторых выпусках.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Хотя в цикле action-RPG Kingdom Hearts всего две номерных части (и не так давно наконец-то анонсировали третью), сериал активно пополняется разнообразными «промежуточными» выпусками, закрывающими пробелы в истории мальчика Соры и его друзей. То, что начиналось как незамысловатый рассказ о приключениях оригинальных персонажей в компании диснеевских героев, теперь – целая вселенная с собственной мифологией и сложным мироустройством. Кто, что и с какими потаенными мотивами делает – тут впору целую инструкцию выдавать для непосвященных, чтобы тем было легче вникнуть в суть происходящего.

Kingdom Hearts 3D – одна из таких «промежуточных» историй, которая призвана послужить прологом к событиям еще не вышедшей Kingdom Hearts III. Если вы не видели предыдущие части, то следить за сюжетом будет довольно просто до тех пор, пока на арену не выйдет Организация XIII и другие персонажи, дебютировавшие Kingdom Hearts II. Игра, правда, предлагает ознакомиться с описаниями уже произошедших в сериале событий, так что новички совсем уж без поддержки не останутся. Главная особенность – игрок будет постоянно переключаться между двумя героями, Сорой и Рику, которые путешествуют по одним и тем же (диснеевским) мирам, но при этом никогда не встречаются. Эта постоянная чехарда регулируется упомянутой в названии механикой Drops: как только истекает счетчик отведенного на героя времени, действие автоматически переключается на другого персонажа. А когда вас возвращают обратно, все возобновляется именно на том моменте, где пришлось прерваться. Правда, в схватках с боссами это не действует. Если вас катапультировало в другой сценарий до того, как вы расправились с монстром, по возвращении у него снова будет полный запас здоровья.

Вдобавок, в Dream Drop Distance появился «покемоноводческий» аспект – в соратниках у героев теперь дружественные духи, которых предлагается создавать из подручных материалов по специальным рецептам. А Рику и Сора научились не только дубасить врагов киблейдами (гибрид ключа и меча) – им разрешают использовать декорации (быстро прыгать со стены на стену, взлетать вверх по фонарным столбам), чтобы лучше контролировать происходящее на поле. И все миры, куда их забрасывает судьба, – абсолютно новые, ранее не использовавшиеся в сериале. Это делает саму игру куда интересней, чем, скажем, Kingdom Hearts: Re:Coded.

Tales of the Abyss

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Сериал Tales of – как отдушина для тех, кто ностальгирует по былому изобилию фэнтезийных jRPG. Он хранит верность боям с примесью экшна, причем в каждом новом выпуске правила сражений немного переиначивают и стараются окрестить как-нибудь с подвывертом, порождая совершенно фантастические названия вроде Flex Range Linear Motion Battle System. В Tales of очень много внимания уделяют персонажам и любят помимо сюжетных разговоров добавлять вагон и маленькую тележку опциональных сценок (skits), иллюстрирующих взаимоотношения героев, хотя без типичных для jRPG клише дело не обходится. Tales of the Abyss для 3DS – римейк одной из лучших частей цикла, которая изначально появилась на PS2 в 2005-м (для Европы – в 2006-м). С переходом на портативную платформу игра мало изменилась: 3D-эффект не делает ее сильно красивее, а некоторые ролики из-за него даже подтормаживают. Чуть мутировало управление – особые атаки персонажей, так называемые Artes, теперь разрешают «привязывать» не к положениям аналогового стика, а к иконкам на тачскрине. Вместе с тем главный козырь ToA – по-прежнему довольно увлекательная и ближе к финалу приобретающая все более мрачный настрой история. Главный герой не так саркастичен, как, например, Рю из Grandia II или Юрий из Shadow Hearts, но все равно ухитряется одновременно и бесить, и вызывать симпатию – одним словом, не типичный «ясноглазый подросток с чистым сердцем и добрыми помыслами».

Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Soul Hackers

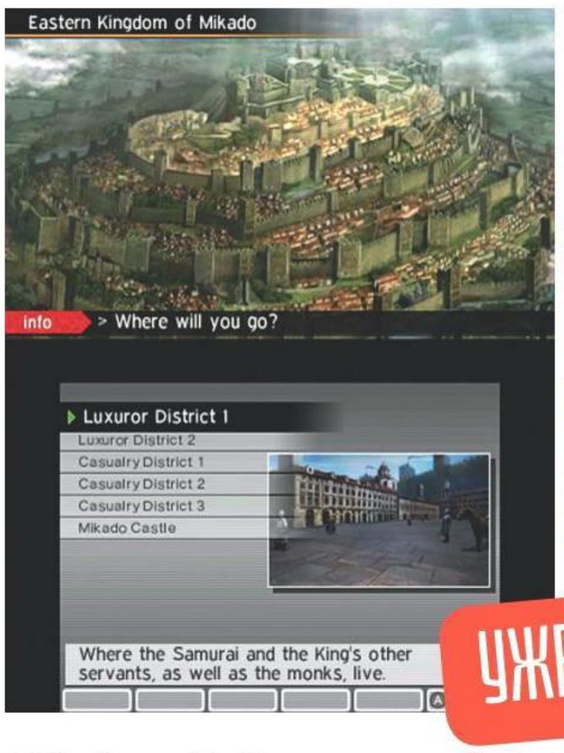
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Для большинства западных геймеров 3DS-версия – первый шанс познакомиться с Soul Hackers, jRPG родом из 90-х, которая изначально вышла для Saturn, а потом переиздавалась для PS one.Это самая что ни на есть классическая пошаговая RPG с линейным сюжетом. Скитаться по многочисленным (трехмерным) лабиринтам предлагают с видом от первого лица. Хотя Soul Hackers – вторая часть сериала Devil Summoner, она прекрасно воспринимается как самостоятельная игра и не требует знакомства с первым выпуском (тем более, что на Западе его все равно не издавали). Родство с семейством Shin Megami Tensei выражается в ней в следующем: во-первых, герою предлагают набирать отряд главным образом из демонов. Нечисть разрешают вербовать посредством переговоров прямо на поле боя и кастомизировать с помощью генетических экспериментов. Во-вторых, действие происходит не в фэнтезийном мире, а в условном будущем – таком, каким оно представлялось создателям в конце 90-х. Это означает, что какие-то элементы «современной» жизни героев сейчас могут вызывать улыбку, но в то же время историю это нисколько не портит. Развитию характеров персонажей уделяется меньше внимания, чем сейчас принято, но есть одно исключение – Немисса, спутница главного героя, могущественный дух и одновременно сама непосредственность. Несмотря на почтенный возраст, Soul Hackers старается быть дружелюбной к игроку – например, вас достаточно быстро снабдят специальной программой, которая позволяет сохраняться где угодно и не зависеть от расставленных очень скупо сейвпойнтов. К тому же, тут почти не заставляют тратить время на прокачку, а Немисса просто-таки потрясающий союзник и особенно на первых порах куда сильней, чем герой и все его демоны вместе взятые.

Pokemon X и Y

RPG-сериал про тренеров, занятых ловлей и обучением боевых монстров-покемонов, вопреки расхожему мнению, может быть интересен не только младшей аудитории – уж очень хорошо его создатели знают, как разжечь в игроках страсть к коллекционированию. Наборы покемонов в версиях X и Y, как и в случае с предыдущими парными изданиями Pokemon, немного различаются: предполагается, что вы отыщете владельцев отсутствующего у вас варианта и обменяетесь с ними питомцами. Впервые в истории портативных частей сериала эти выпуски используют полностью трехмерную графику. Игрокам позволят менять на свой вкус облик персонажа-тренера и по ходу событий приобретать для него костюмы и аксессуары. Список доступных монстров пополнился новыми особями, появились новые типы дуэлей (схватки в воздухе с участием только летающих бойцов и сражения со стадами диких покемонов) и фишки вроде Mega Evolution (покемоны высоких уровней временно трансформируются в мега-версии самих себя за счет особых предметов). Расширились сетевые возможности по поиску противников, с которыми можно было бы сразиться. Также Nintendo предложит опциональный платный сервис Pokemon Bank, чтобы пользователи могли хранить на удаленном сервере до 3000 покемонов, а также импортировать в X и Y питомцев из Pokemon Black и White, а также Black 2 и White 2.

ОКТЯБРЬ 2013

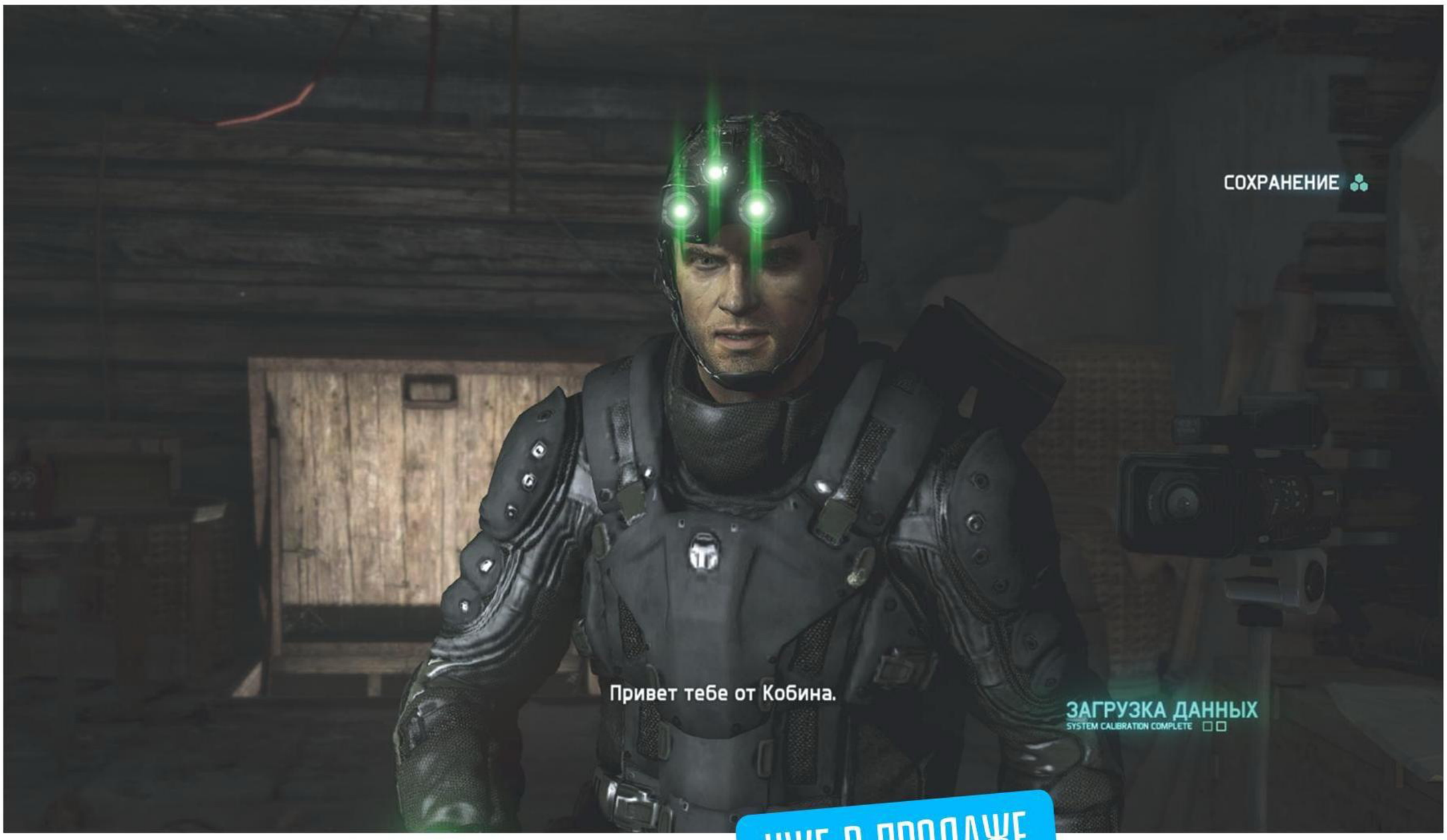


УЖЕ В ПРОДАЖЕ В США

Shin Megami Tensei IV

Четвертый выпуск основного цикла Shin Megami Tensei, как и предшествующие выпуски, посвящен войне доктрин. Молчаливый главный герой, аватар игрока, должен раз за разом делать выбор в сложных морально-этических ситуациях (типичный пример: убить или пощадить друга, который превратился в чудовище), чтобы получить право перекроить постапокалиптический мир в соответствии со своими убеждениями и заслужить одну из нескольких возможных концовок (намек: однозначно позитивных финалов нет). На начальном этапе SMT IV разительно отличается от той игры, которая раскроется перед геймером спустя несколько часов, когда из компактного фэнтезийного королевства персонаж катапультируется в полуразрушенный Токио, гигантский город-лабиринт, по структуре напоминающий матрешку. Прохождение обставлено очень удобно: сохраняться разрешают, где угодно, в опорных пунктах практически бесплатно лечат. Вдобавок, команду не ждет мгновенный game over, если противникам удастся прикончить главного героя. Более того, даже если отряд все-таки погибнет, то перевозчик Харон предоставит вам шанс возродиться перед роковой битвой в обмен на местную валюту или 3ds-овские play coins. Бои лишь поначалу кажутся зверски сложными – в основном, потому, что герою требуется какое-то время, чтобы набрать запас полезных соратников-демонов и разучить важные для выживания заклинания. Тем не менее, олдскульные корни SMT IV дают о себе знать. В современных RPG уже стало нормой помечать и цели путешествия, и способных сказать нечто важное персонажей, а здесь действительно, на старорежимный манер, приходится разговаривать со всеми встреченными NPC, иногда даже возвращаться к раздатчикам квестов, чтобы получить уточняющие инструкции касательно того, куда следует идти. Из-за этого потеряться очень легко, особенно если возвращаешься к игре после перерыва.

Святослав Торик



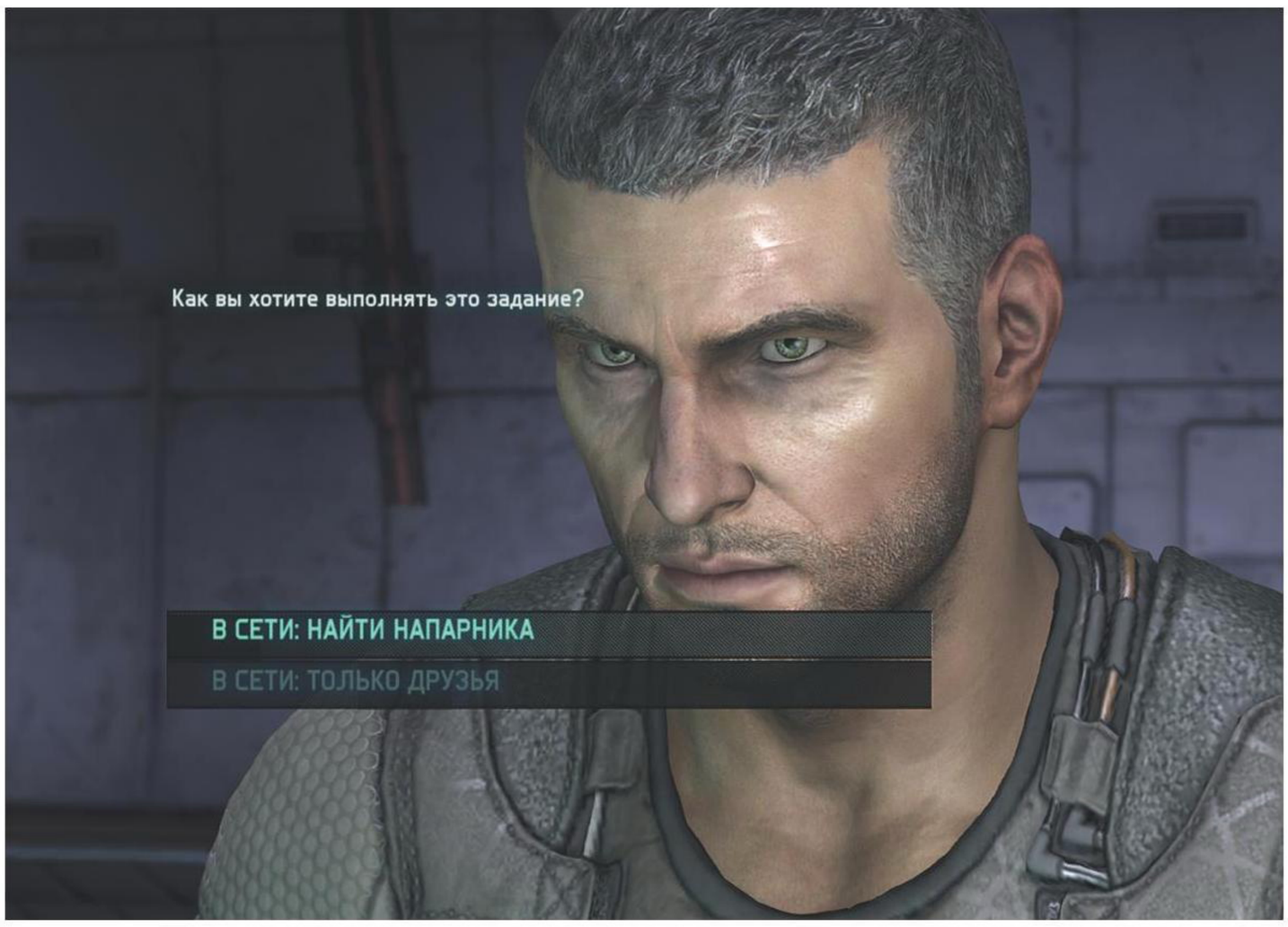
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PS3, Xbox 360, Wii U

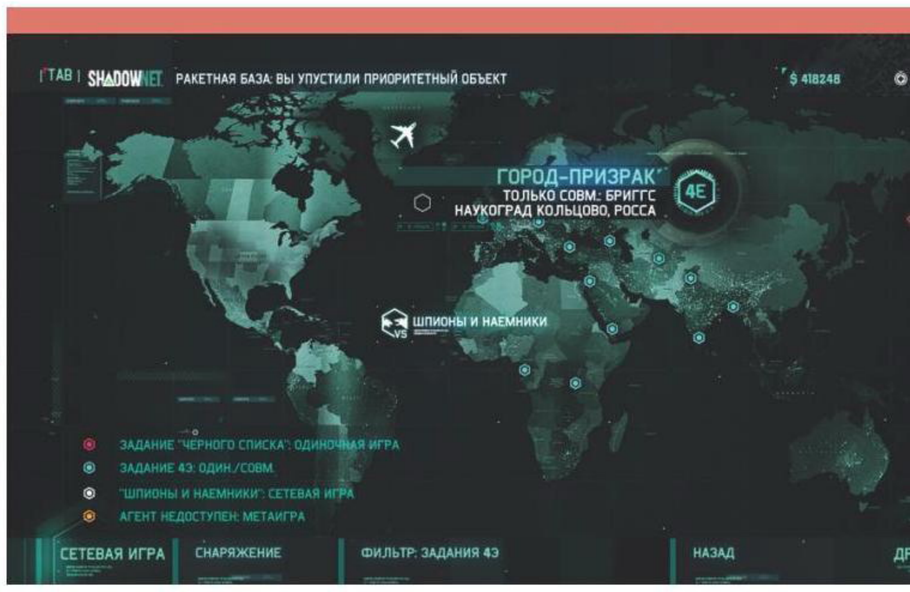
Splinter Cell: Blacklist

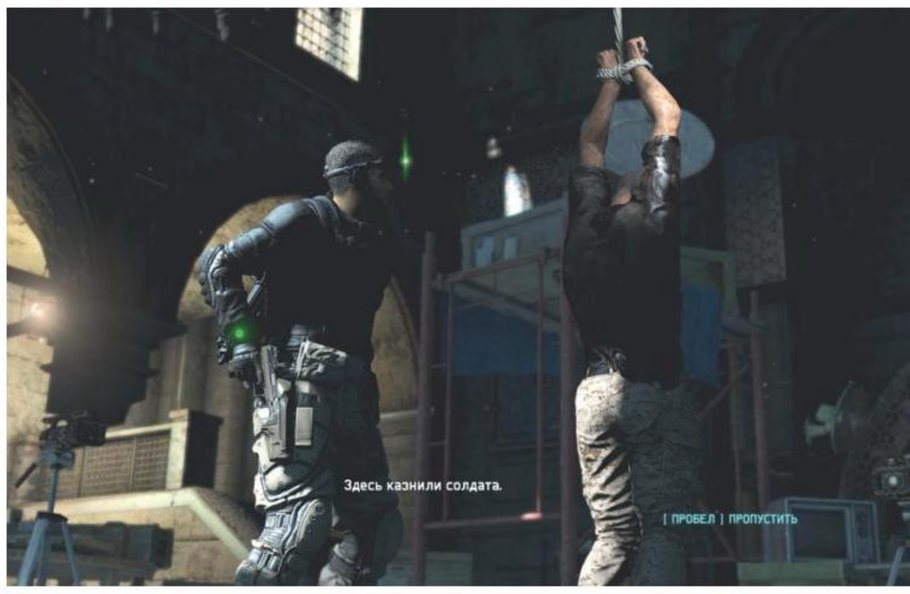
ПРЕДАННЫЙ РОДНОЙ КОНТОРОЙ И СЛЕГКА ПОТОПТАННЫЙ СУДЬБОЙ, НЕВОЗМУТИМЫЙ СЭМ ФИШЕР ВСТАЛ, ОТРЯХНУЛСЯ И ВЕРНУЛСЯ НА СВОЙ ПОСТ – РОДИНУ ЗАЩИЩАТЬ. ПЕРЕД НАМИ ОКОНЧАНИЕ ТРИЛОГИИ О ПАДЕНИИ ТРЕТЬЕГО ЭШЕЛОНА И ОЧЕРЕДНАЯ, САМАЯ УСПЕШНАЯ ПОПЫТКА ПОДКРУТИТЬ ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ SPLINTER CELL В ЛУЧШУЮ СТОРОНУ.

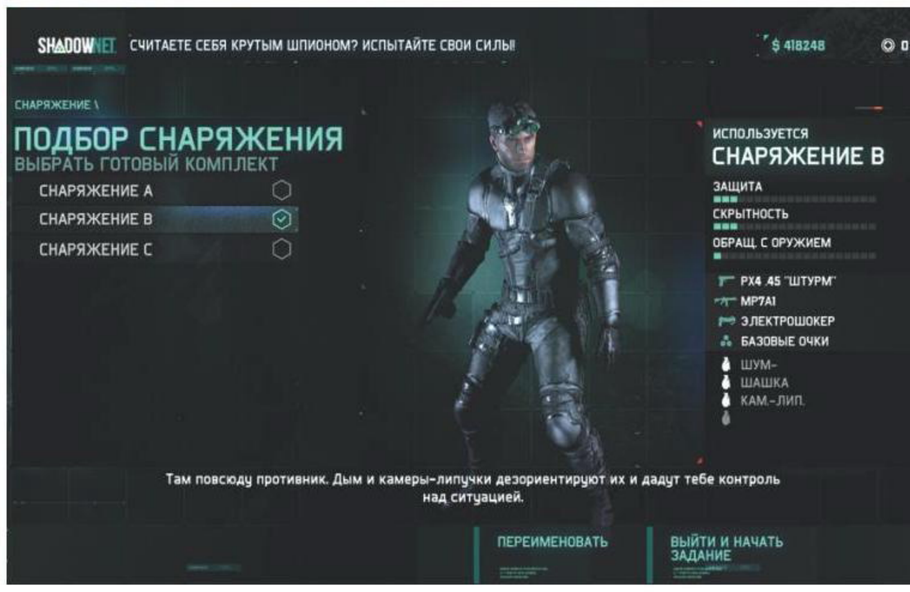
ОЗВУЧКА И ТЕКСТ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U **Жанр:** action/shooter.stealth **Зарубежный издатель:** Ubisoft **Разработчик:** Ubisoft Toronto, Ubisoft Montreal, Ubisoft Shanghai **Мультиплеер:** online, vs/coop **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** Канада







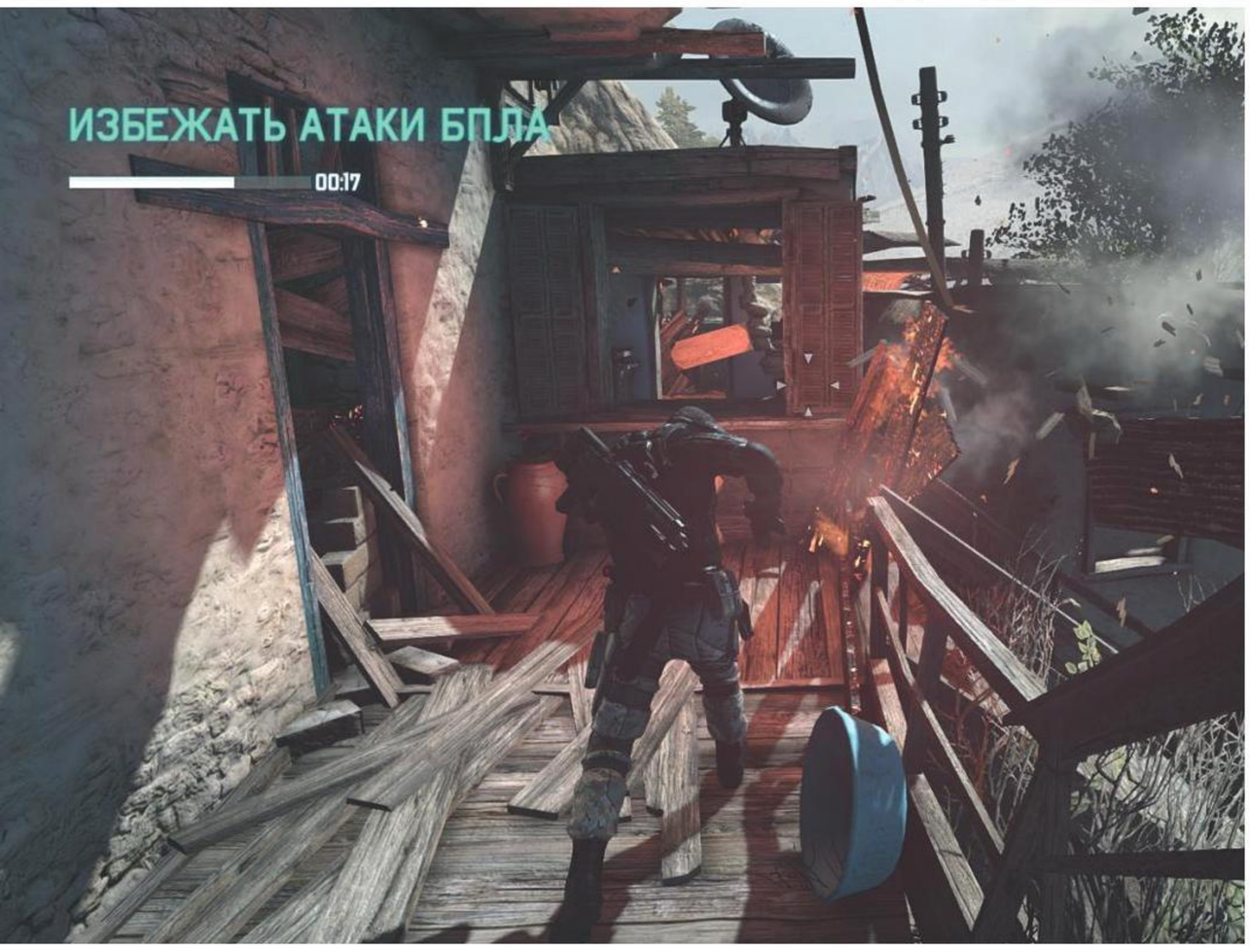


Поронзительное одиночество сериала и отсутствие коллег-конкурентов на поле stealth-action чувствуется буквально во всем. Что-то похожее происходило и с серией Resident Evil, но если японцы шестую номерную часть своего детища просто пустили вразнос, то канадцы со своим шестым заходом поступили в западных традициях: часть наследства приумножь, часть потрать на эксперименты. Ну правда, кого им бояться? Hitman? Там рулит «социальный стелс». Dishonored? В нем «прятки» так, для галочки. Ближайший к SC вариант – Thief, но когда он еще выйдет... Вот и получается, что Ubisoft Toronto, переняв эстафету у коллег из Монреаля, на протяжении трех лет спокойно и невозмутимо ковала самый настоящий хит. А вот приставку «супер» я, пожалуй, приберегу. Все-таки Splinter Cell – штука специфичная.

Несколько удивляет отсутствие широкомасштабной рекламы. Выпускать игру летом – одновременно и большой риск недосчитаться проданных копий, и шанс избежать финансовых потерь из-за отсутствия других AAA-игр, выходящих в тот же период. Фанбаза, разочарованная переменами в Conviction должна была насторожиться – в роликах Blacklist явственно присутствуют Mark & Execute и AR-указатели из предыдущей части. Спешу развеять сомнения: все в порядке. И традиции первой трилогии Splinter Cell, и нововведения второй – все они подружились и успешно соседствуют в мире и спокойствии.

На этот раз канадцы зашли с козырей, возвращая игроков в полузабытую атмосферу международного политического триллера. Центром событий вновь становится оперативный штаб, откуда Сэм отправляется в командировки в любимом обтягивающем костюме (или одну из нескольких его вариаций). Помимо бессменной Анны Гримсдоттир мозговой центр составляют чернокожий оперативник ЦРУ Бриггс и юный хакер Коул – они не только поставляют информацию, но также поставляют Сэму дополнительные задания, а Бриггс к тому же играет второстепенную роль в основном сюжетном замесе. Ну, про это вы наверняка уже в курсе – некие граждане, называющие себя «Инженеры», требуют вывода войск США из горячих и не очень точек, в противном случае угрожая причинить «дому храбрецов» бесчисленные бедствия. Как и в старые добрые времена, Фишер получает от президента карт-бланш, так называемую «пятую свободу» – сиречь лицензию на убийство, которая еще всплывет ему боком пару интересных раз в процессе прохождения.

Как и полагается игре по вселенной Тома Клэнси, расследование ведется по всей Земле – от Ирана до Парагвая, хотя добрая половина миссий пройдет на родине Фишера. Параллельные задания более разнообразны в географическом плане, однако сгруппированы по типу. Так, Чарли Коул просит добыть для него информацию из различных посольств – российского в Руанде, швейцарского в Иордании и так далее; однако любоваться видами будет некогда, поскольку во всех случаях задание заключается в том, чтобы нейтрализовать несколько волн противников. Вот тут здорово пригодится опыт прохождения той миссии в SC: Conviction, где Сэм попадает в засаду и должен расставить ловушки до прихода врагов. Учитывая, что добрая половина гаджетов работает исподтишка, тактических возможностей при обороне посольств – вагон и маленькая тележка. Задания от Анны Грим – попроще, там просто надо добраться до трех точек на карте и вернуться, не вызвав ни у кого лишних подозрений. Наконец, Бриггс выдает совместные задания, для которых нужно не только найти напарника на просторах Интернета,



но и как-то договориться с ним о координации действий – в некоторых местах ни при каких условиях нельзя поднимать тревогу.

Побочные «квесты» в строгой помиссионной структуре Blacklist выполняют примерно те же функции, что и всякие интересные значки на карте Assassin's Creed 2 и далее – они знакомят с некоторыми типовыми ситуациями, тренируют руки и пополняют счет для закупок – все это не трогая сюжетную линию. При должном любопытстве и терпении можно войти в сюжетную кампанию с полностью прокачанными костюмами и неплохой экипировкой. Рекомендую ориентироваться на арбалет, кстати говоря.

Дизайн уровней основной кампании Blacklist на голову выше, чем в любой из предыдущих серий. В отличие от Deus Ex: Human Revolution, обходные пути не подсвечиваются, и если не задаваться этой целью специально, то можно вообще не увидеть цифр в пункте «Путей обхода найдено» в конце задания. Тем не менее, почти из каждой ситуации можно выбраться без единого «фрага», было бы только терпение. Игра сортирует все действия по трем параметрам: если тих, скрытен и лишь в крайнем случае вырубаешь врага – то ты «Призрак», если безжалостен, суров и все равно скрытен – ты «Пантера», ну а если ты прешь напролом как в какой-нибудь Call of Duty, то изволь называть себя «Штурм». Да, локализация тут по-своему... прекрасна.

Увы, переключиться на английскую хотя бы озвучку не получится. Возможно, это и к лучшему – в русском переводе Сэма хотя бы озвучил традиционный для него актер, а вот Майкл Айронсайд, озвучивавший Фишера с самой первой серии, не принимал участия в работе над Blacklist. Говорят, это связано с тем, что боссы студии решили использовать технологию полного mo-cap, при котором голос и мимика пишутся одновременно с записью акробатических трюков – а значит, нужен актер помоложе. Жаль. Отсутствие Айронсайда можно понять, но сложно принять – видимо, мы уже никогда не услышим знаменитые слова: «Tell me something I need to know».

Несмотря на то, что «растяжка ван Дамма» в серию не вернулась, некоторые элементы напоминают о былой роскоши Pandora Tomorrow или Chaos Theory. Помимо сложновозведенного дизайна уровней это и отвлекающие маневры (Сэм снова свистит!), и возможность пройти игру без единого убийства, кроме заранее определенных. Кто бы что ни говорил, но ни редкие FPS-задания, ни огромный оружейный арсенал не мотивируют на агрессивный стиль освоения миссий. В кампании творится полная свобода действий, половина устройств работает в «мирном» режиме и даже для рукопашной борьбы можно выбрать: убивать или просто вырубать. Искусственный интеллект при этом реагирует довольно живо – если не спрятать труп, то можно нарваться на неприятности, а от лазерного луча снайперской винтовки и впрямь лучше держаться подальше, даже если ты в тени.

Но и при игре с естественным интеллектом тоже есть выбор! Режим Spies vs Mercs перекочевал с некоторыми дополнениями из Pandora Tomorrow, и, выбирая между наемником и шпионом, автоматически выбираешь стиль – открытая борьба с высокотехнологичными ниндзя или забрасывание бронированных воинов электромагнитными бомбами из тени. При этом шпионы-хакеры должны отключить терминалы, тусуясь в определенном радиусе от них, а наемники – искать и уничтожать диверсантов. Различный стиль и набор спецсредств, а также высокие требования к командной игре напоминают режим Escape из Aliens: Colonial Marines. Крайне рекомендуется играть с друзьями; со случайными интернет-попутчиками тоже можно попробовать сыграть, но результат будет заведомо хуже. **СИ**

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH ‘EM ALL!

ODIN SPHERE

GWENDOLYN

Косплеер: Татьяна (Sorano Suzu)
Любимые игры: серия Devil May Cry, Final Fantasy VII, Odin Sphere, The Walking Dead
Кем сделан костюм: Татьяна (Sorano Suzu)
Фотограф: Рина Гахович (drDir)

Семен Кобылин

Игровая клавиатура Logitech G510s Gaming Keyboard

В НАЧАЛЕ ДЕВЯНОСТЫХ АВТОРЫ ИГР БЫЛИ ВЫНУЖДЕНЫ ПРИСПОСАБЛИВАТЬСЯ К ОГРАНИЧЕНИЯМ УСТРОЙСТВ ВВОДА НА КОМПЬЮТЕРАХ. СЕЙЧАС, НАОБОРОТ, КЛАВИАТУРЫ ПОДСТРАИВАЮТСЯ ПОД ЗАПРОСЫ ГЕЙМЕРОВ. ОДИН ИЗ СИМВОЛОВ ЭТИХ ИЗМЕНЕНИЙ – ЛИНЕЙКА G-SERIES ОТ LOGITECH И ЕЕ НОВЕЙШИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ LOGITECH G510S GAMING KEYBOARD.

Ценители G-серии первым делом обратят внимание на обновленный дизайн с темно-синим пластиком. Новое покрытие лучше защищает клавиатуру от царапин и отпечатков пальцев (впрочем, совсем избежать последних не удастся). У Logitech G510s Gaming Keyboard есть 18 программируемых G-клавиш и три профиля, то есть, 54 варианта различных действий, от простейших макросов до изощренных LUA-сценариев. Этого более чем достаточно даже для самых хардкорных онлайн-игр с кучей спецатак и заклинаний. Программировать клавиши можно даже на лету, используя кнопку MR (первое нажатие – начало записи макроса, второй – окончание). В вечернее время можно включить подсветку клавиш – она, разумеется, тоже настраивается, причем доступна вся палитра RGB (16 миллионов цветов). Информация о вашем выборе сохраняется во встроенную память устройства. Поэтому, если вы возьмете Logitech G510s Gaming Keyboard и придете с ней к друзьям или на чемпионат, все ваши настройки останутся с вами.

Встроенный в клавиатуру LCD-экран GamePanel способен выводить статистику и прочие данные из нескольких десятков поддерживаемых игр (в их числе – World of Tanks, World of Warcraft, Crysis) и некоторых важных для геймера утилит, вроде FRAPS. Гораздо удобнее, чем открывать отдельное окно на мониторе и смотреть ее там. Можно и направить на этот экран поток новостей из RSS-рассылки игрового сайта, чтобы постоянно быть в курсе современных электронных развлечений. Дисплей яркий, со встроенной подсветкой, плюс есть собственные пять клавиш управления (чтобы, например, переключать разные виды статистики).

В клавиатуре также есть собственная звуковая плата, работающая независимо от компьютера, и соответственно отдельное гнездо для наушников. К ней же можно подключить и микрофон. Это особенно важно для игр, где вам нужно постоянно переговариваться с партнерами по команде. Да, и для управления громкостью выходить из игры тоже не потребуется – соответствующие клавиши также есть на Logitech G510s Gaming Keyboard.

Стоит также упомянуть, что клавиатура распознает до 6 клавиш, нажатых одновременно (обычные офисные устройства могут запнуться и на третьей). Наиболее часто используемые (стрелки, WASD) имеют стальное покрытие, чтобы выдержать адский ритм сетевых баталий. Остальные имеют мягкое покрытие, слегка вогнуты, и нажимать их чертовски приятно. Время отклика клавиатуры – всего 2 миллисекунды, и сложно представить себе ситуацию, где вам понадобится еще более быстрая реакция на события в игре. Кнопка Windows может быть заблокирована – впрочем, к этому функционалу ценители игровых клавиатур Logitech уже должны были привыкнуть.

В комплект Logitech G510s Gaming Keyboard входит удобная подставка под запястья с водостойким покрытием – не забывайте прицепить ее перед длинными игровыми сессиями, чтобы не дать рукам устать. Удачи! **СИ**

Игровая мышь Logitech G500s Laser Gaming Mouse

КОМПАНИЯ LOGITECH ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВОГО ХВОСТАТОГО ДРУГА ГЕЙМЕРА – ЛАЗЕРНУЮ ПРОВОДНУЮ МЫШЬ С ПОЛОСАТОЙ СПИНКОЙ. НАСТОЯЩЕЕ ГЕЙМЕРСКОЕ УСТРОЙСТВО НА ВСЕ СЛУЧАИ ВИРТУАЛЬНОЙ ЖИЗНИ.

От предшественника, G500, новое устройство отличается более точным лазерным сенсором, поверхностью из улучшенных водостойких материалов, износостойкостью покрытия и боевой раскраской. В остальном сохранился тот же высокий уровень: программируемые клавиши, настраиваемые вес и подсветка. Силуэт мыши больше подходит для правшей, размер ее внушительнее, чем у конкурентов (хорошо для больших мужских рук), влагостойкие боковые вставки обеспечивают качественное сцепление. Основные кнопки имеют усиленное покрытие и устойчивы к отпечаткам пальцев. Мышь рассчитана на очень активных геймеров и способна выдержать 20 млн. кликов и проехать 250 километров. Время отклика – всего лишь 1 миллисекунда, что в разы меньше, чем у обычных офисных USB-устройств.

К мыши прилагаются двенадцать грузиков (шесть по 4.5 грамм и шесть по 1.7 грамм), которые можно установить в два слота, точно настроив вес и центр тяжести устройства. Это лучше всего сделать один раз после покупки Logitech G500s Laser Gaming Mouse, убедиться в том, что вашей руке максимально удобно, и дальше уже ничего не менять.

Всего у мышки десять кнопок, которые можно запрограммировать. Впрочем, уже по умолчанию функции раскиданы по ним очень грамотно. Одна кнопка, например, переключает режимы работы колесика (обычный и сверхбыстрый), еще две управляют разрешением лазерного сенсора, еще две используются веб-браузером (последние две, впрочем, лучше сразу переписать под что-то более геймерское, вроде смены оружия). Количество, набор и функционал кнопок, а также наиболее удобный хват (мышь лучше держать всей ладонью) идеальны подходят прежде всего для шутеров и боевиков, вроде недавнего хита BioShock Infinite или сетевой игры World of Tanks. В числе прочего, мышь, например, позволяет быстро переключиться из режима быстрого маневрирования (вплоть до 8200 DPI) в режим точного прицеливания (200 DPI). Ваши установки будут сохранены во внутренней памяти мыши, так что вы можете спокойно носить ее на соревнования. Программирование осуществляется через фирменный софт Logitech (можете скачать с официального сайта).

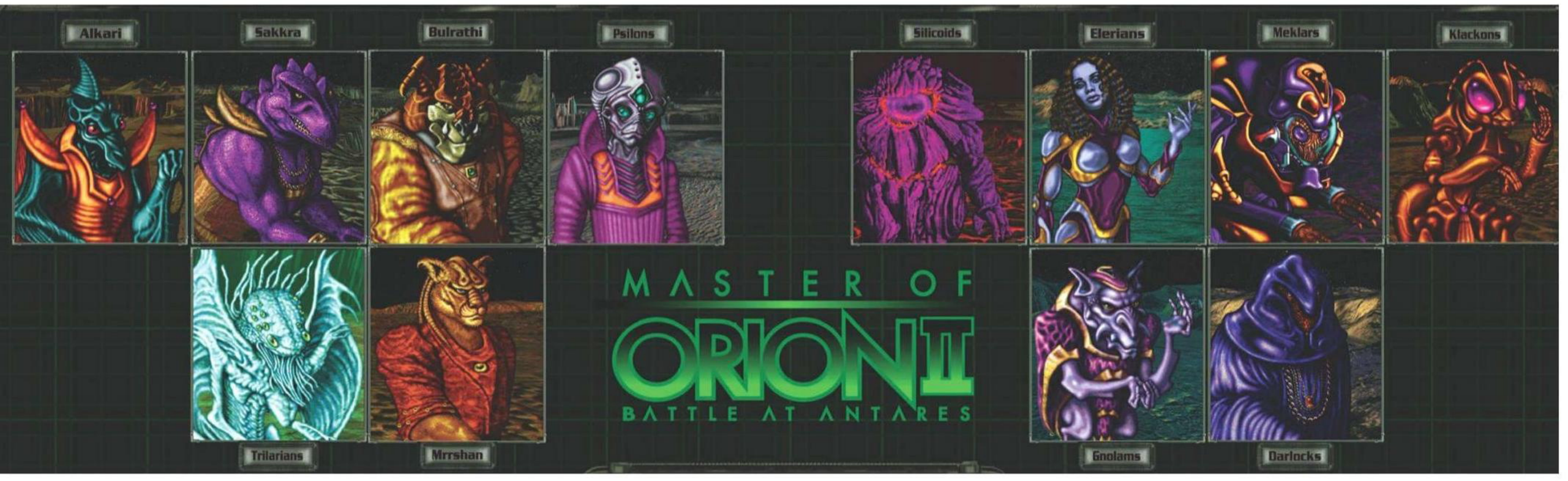
Если у вас дома уже есть предыдущая модель, G500, замена старого друга на нового не слишком целесообразна (хотя гаджетоманы наверняка думают иначе). Если же у вас до сих пор нет нормальной игровой мыши, Logitech G500s Laser Gaming Mouse – отличный выбор. **СИ**

Андрей Окушко

САМЫХ-САМЫХ

10 ПРИЧИН ПОИГРАТЬ В MASTER OF ORION II: BATTLE AT ANTARES

БЕЗГРАНИЧНЫЕ ПРОСТОРЫ КОСМОСА МАНЯТ НЕ ТОЛЬКО ПИСАТЕЛЕЙ И РЕЖИССЕРОВ, НО И РАЗРАБОТЧИКОВ. НЕ СЧЕСТЬ СТРАТЕГИЙ, RPG, ЭКШНОВ И СИМУЛЯТОРОВ, ЧЬЕ ДЕЙСТВИЕ ПРОИСХОДИТ ГДЕ-ТО ТАМ, В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ (ИЛИ НЕ ОЧЕНЬ ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ) ГАЛАКТИКЕ. И ВОВСЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ЭТО ГАЛАКТИКА STAR WARS, ЕСТЬ ВЕДЬ ЕЩЕ И STAR TREK, BATTLESTAR GALACTICA, КНИГИ ВЕБЕРА И БУДЖОЛД И Т.Д. И Т.П. ДА ЧТО ТАМ ГОВОРИТЬ, ВЕДЬ ДАЖЕ КРАТКАЯ ИСТОРИЯ КОСМООПЕР НА PC, КОТОРУЮ МЫ КОГДА-ТО ПУБЛИКОВАЛИ В ЖУРНАЛЕ, В ОДИН НОМЕР НЕ ВЛЕЗЛА. ДА, ПО ПОПУЛЯРНОСТИ СО ЗВЕЗДАМИ СРАВНИТСЯ РАЗВЕ ЧТО ВТОРАЯ МИРОВАЯ. И ТО НЕ ФАКТ.



Одной из студий, чей вклад в перенос космических баталий на экран монитора неоспорим, была некогда Simtex. Основанная в 1988 году Стивом Барсией команда поначалу не знала, куда приложить руки. И рискнула сделать Star Lords (известную как Master of Orion 0) – первую свою 4X-стратегию, отсылающую нас в будущее человечества. Несколько рас исследовали галактику, расширяли свои сферы влияния, развивали империи и сражались друг с другом. Игра была полна багов, но, показанная друзьям-журналистам, вызвала восторг. И воодушевленная напутствиями прессы Simtex тут же бросилась ковать железо.

Релиз Master of Orion случился в 1993-м и моментально сделал команду знаменитой, имя Стив Барсии произносили с придыханием, веря, что это его не последний проект. А пока влюбленные в заоблачные выси товарищи брали в свои руки одну из десяти заготовленных разработчиками рас и захватывали галактику. Впрочем, Simtex отличилась уже тогда, предложив альтернативный способ победы – через всеобщие открытые выборы. С итогом которых, впрочем, разрешалось не согласиться.

1994 год подарил нам еще одну культовую стратегию, правда, не космическую. Это была Master of Magic, игра в фэнтезийной вселенной, где геймеру доставалась почетная роль одного из могущественных волшебников. Принцип «один в поле не воин» действовал и тут – у нас была целая раса помощников, осваивавших безлюдные территории. А до кучи присутствовала магия, как с типовыми (вроде молнии), так и уникальными (наподобие мутаций собственных бойцов) заклинаниями.

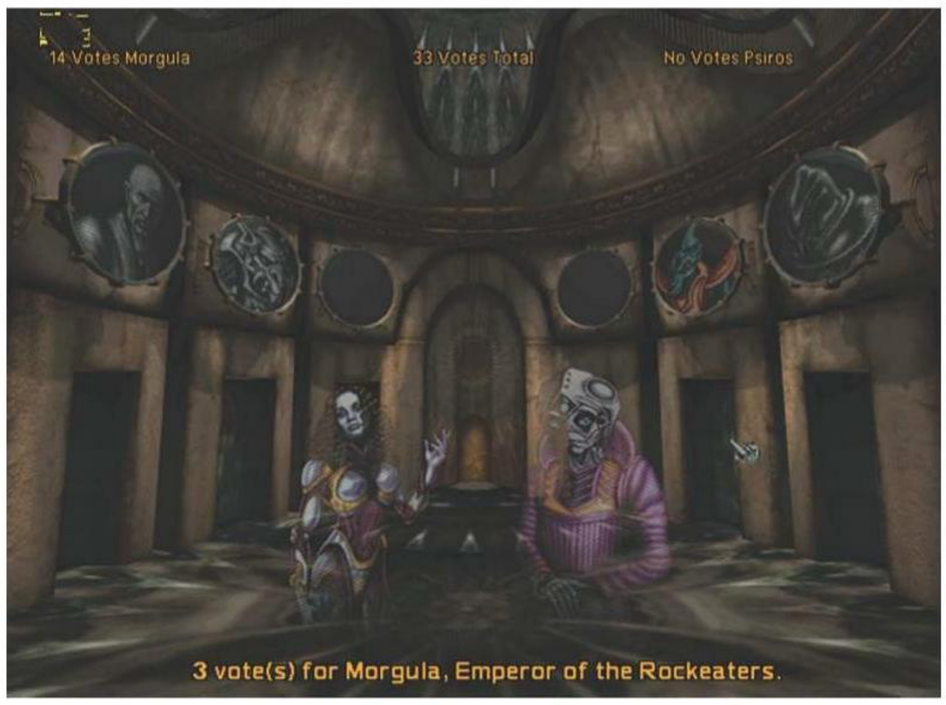
Следующий год принес средненькую по качеству адаптацию настольной игры (Railroads & Robber Barons), а вот в 1996-м на прилавки заглянула она – одна из лучших космических стратегий в истории, Master of Orion II: Battle at Antares. Увы, после этого звезда студии пошла к закату. Взявшись сначала за Mech Lords, но получив проблемы с владельцами прав на Battletech, а потом обжегшись на Guardians: Agents of Justice, Simtex канула в Лету. Может, она бы еще и побарахталась, но в 1995 году Барсиа продал студию Microprose, и та не стала ждать, когда же топ-команда выдаст очередной хит. Сам Стив потом работал в известных издательствах, его соратники разбежались по разным командам игровой индустрии, а сериал Master of Orion стал недостижимым идеалом для всех, кто пытался сделать 4X-стратегию.

1 НЕ УБИВАЯ, А ЛЮБЯ

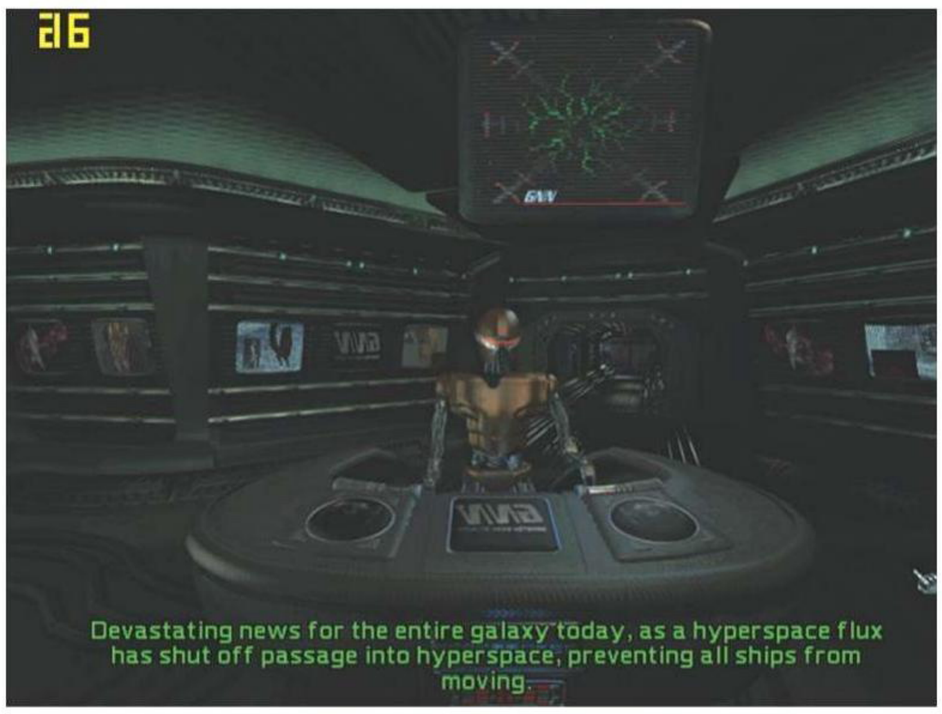
Большинство 4X-стратегий на космическую тематику в 80-90-е почему-то считало, что главный способ победы – «всех убить, одному остаться». Но с чего это разработчики решили, что галактической гегемонии нельзя добиться по-другому? Вот в Simtex так не думали, предложив два альтернативных варианта. Первый – всеобщие и альтернативные выборы. Порой в местном аналоге ООН собирались представители всех рас, которые и голосовали за одного из двух кандидатов на пост «президента всея галактики». Понятно, что число голосов было неравным – империи позначительнее и делегатов привозили больше. Впрочем, в одиночку всех превозмочь получалось разве что на низших сложностях, ведь будущему владыке вселенной требовалось две трети голосов.

Но что самое занятное – на «выбор народа» можно было и наплевать. Правда, тогда все скатывалось в войну – прочие расы нападали на вас, пытаясь принудить к демократии. Посему противиться общему решению стоило, лишь записавшись в лузеры. Впрочем, обычно заканчивалось это плохо – суммарными усилиями вас забрасывали кораблями, рано или поздно по одной перекрашивая ваши звездные системы в «неправильные» цвета. Однако шансы выстоять были, особенно если удавалось быстро нанести пару точечных ударов по столичным системам оппонентов.

Был и третий вариант: наплевать на все эти «мелкие разборки» и «игру в демократию», занявшись развитием технологий. Особо умные открывали портал к врагам всех прогрессивных народов – антареанцам (изредка совершающим набеги на цивилизованные земли). Добравшись до их базы и вырезав охраняющий ее мощнейший флот на пару с оборонительными сооружениями, вы показывали себя настоящим спасителем галактики. А не склониться перед таким великим (не?) человеком было нельзя.



2 СПАСЕНИЕ ОТ АМЕБ



В Master of Orion II перед нами открывался немаленький кусочек вселенной, и в этом кусочке все время что-что-то да происходило. Например, какая-нибудь звезда начинала подавать признаки жизни, намекая на скорый взрыв, и ученые тут же кидались спасать сородичей от жуткой напасти. Или случался шторм в гиперспейсе, мешающий кораблям перемещаться между системами. Или гигантская амеба прилетала пообедать вашей колонией. Или внезапно обнаруживался древний артефакт, до того скрытый под поверхностью планеты. Но это (как и налеты антареанских кораблей) – лишь один кусочек общей картины.

Был и другой – живущие вокруг вас другие расы. Увы, их поведение – едва ли не единственный серьезный недостаток стратегии от Simtex. Нация, с которой у вас в последние ходов сто были мир, дружба и взаимовыгодные отношения, внезапно подтягивала флоты к границе и объявляла войну. Как и почему – науке неизвестно. Самое печальное, что при этом ее посол заявлял что-то вроде «вы нас предали». С чего он это брал, непонятно, но слова говорил именно такие.

Впрочем, на то и щука, чтоб карась не дремал. Всего-то и требовалось: думать о будущем и не давать этого сделать. В конце концов, и самая миролюбивая страна поддастся соблазну, если увести пограничников на другой край галактики, оставив без прикрытия самые «вкусные» планеты. Кстати, а вы знаете, что перемещаться в Master of Orion II можно как угодно и куда угодно? Если дальность установленных на крейсерах или колонизационных кораблях двигателей позволяет, нетрудно хоть всю галактику пролететь. И не нужны для этого никакие червоточины или звездные врата – выбираешь направление на какую-нибудь звезду да летишь. Впрочем, альтернативные способы путешествий тоже в наличии, где-то связанные с расами, где-то с особенностями карты, а где-то – и с технологиями.

3 УМНЫЙ И ЕЩЕ УМНЕЕ

О-о-о, технологии… А-а-а, технологии!!! Спросите любого фаната, и он часами будет рассказывать вам, как правильно развивать науку, взяв псилонов, а как – булрати. Здешнее древо исследований, конечно, неидеально, но близко к эталонному. Восемь научных веток охватывают все сферы жизни звездной нации – дипломатию, шпионаж, экономику, войну. Труднее сказать, чего здесь нет, чем перечислить имеющееся. Вот летишь, бывает, по галактике, летишь, встречаешь систему, где одна захудалая планетка, два газовых гиганта и столько же колец астероидов. Казалось бы, бессмысленная трата колонизационного корабля. Ан нет, в будущем наши яйцеголовые помощники обязательно научатся делать из четырех бесполезных мест пригодные для жизни небесные тела. И будет у вас не одна планета, а целых пять.

Исследования помогут повысить приток денег в казну и пищи в закрома родины. Благодаря им откроются новые типы кораблей и новое оружие. Без науки наши звездолеты будут летать плохо и недалеко, их пушки не смогут даже поцарапать броню вражеского крейсера, а ракеты останутся бесполезным грузом в трюмах. Ученые подправят гравитацию на планетах и защитят их население от радиации, изучат более совершенные космические базы и оградят нас от неприятельских атак при помощи ракетных установок.

Но есть и одна закавыка – все технологии делятся на мини-группы (чаще всего по две-три штуки в каждой). Обычная раса может выбрать только одно исследование. Решить, что важнее – андроиды-рабочие или андроиды-лаборанты – нелегко. Хотя иногда справиться с дилеммой не составит проблем – уж такие штуки, как автоматические фабрики или исследовательские лаборатории, нужны всем и каждому. Эти здания принадлежат к категории must have, и отказываться от них не стоит. Впрочем, если вы случайно пропустите их в своем планировании, всегда можно договориться с соседями об обмене. Или попросту украсть, если уж дипломатия – не ваш конек.

4 НАКОРМИТЬ, СПАТЬ УЛОЖИТЬ

Стоп, какие внешние сношения, нам бы свою страну поднять – не один потенциальный властелин галактики вылетел в трубу, пытаясь построить на всех планетах все здания. Новички забывают, что экономика в Master of Orion II просчитана до мелочей, и следить за балансом своего счета нужно каждый ход. Огромный флот или куча ненужных военных академий в момент пустят вас по миру, оставив без гроша в кармане. Короче, учитесь выбирать и сдерживайте свою руку, почти выбравшую опцию постройки космической базы в тыловой системе.

Еще один сдерживающий фактор для любителей безудержной экспансии и развития – еда. Представители подавляющего большинства рас почему-то неспособны и дня прожить без пищи, оставьте их без любимых гамбургеров, и игра завалит вас истеричными сообщениями в стиле «На Якулус IV нехватка еды, жители страдают от голода». А самое неприятное, что рано или поздно эти наглецы начнут вымирать, и лучше начать заботиться о прокорме заранее. Только вот выращивать картошку или зерно можно не везде, и поначалу (до активного терраформирования небесных тел) придется завозить продовольствие из аграрных миров в индустриальные и научные. Делается это не само собой, а при помощи грузовых кораблей, что открывает еще один способ ведения войны – блокаду вражеских территорий.

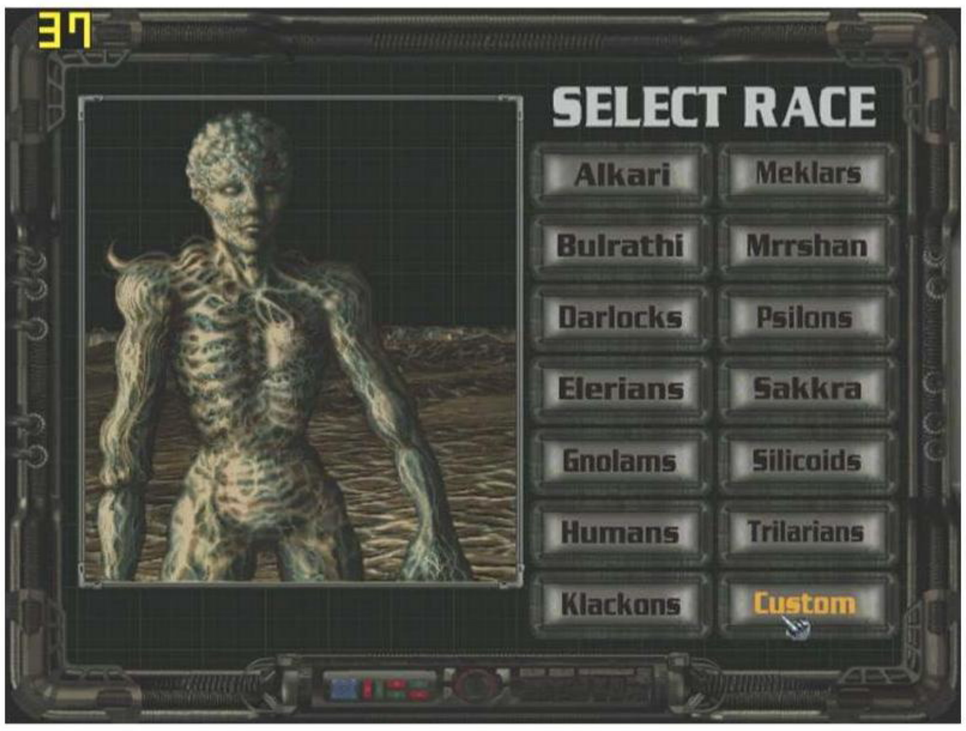
В попытках найти баланс между производством пищи, развитием промышленности и науки вы проведете немало часов. Баланс же для каждого свой – одни ставят на быстрое развитие флота и экспансию в первые ходов пятьдесят, другие предпочитают неспешное развитие и удар в поздние годы, третьим вообще подавай спокойную жизнь до самого конца. Все эти стратегии равновозможны в Master of Orion II, что еще раз подчеркивает крутость игры.

5 СДЕЛАЙ СЕБЯ САМ

Стратегию поведения можно дополнительно подстроить под себя, выбрав ту или иную расу. Взяв назгулоподобных далроков, странно будет не использовать их склонность к воровству технологий. Предпочтя мозгляков-псилонов, вы однозначно обгоните всех в развитии науки. А поставив на элерианцев, получите возможность моментальной ассимиляции колоний за счет телепатического влияния. Поверьте, это тоже немало – во всех иных случаях завоеванные территории приходится долго приводить к присяге. Уничтожать же присоединенный мир – тоже не выход, ведь тогда его придется заселять и отстраивать заново.

Как, стандартный набор наций вам не подходит? Пляшите, Simtex предусмотрела и это. Жмем кнопочку «Custom» и попадаем в конструктор, где реально подобрать сильные и слабые стороны так, чтобы вас это устроило. Изначально разработчики выдают десять очков, еще на десять позволяется набрать недостатков (вроде отрицательных модификаторов к наземным сражениям или невозможности заключать договора с другими расами). На получившиеся двадцать берите, что хотите – можете повысить выработку пищи, разместить на стартовой планете артефакт древней цивилизации или научить свой народ избегать превратностей судьбы, сделав его суперудачливым.

Печально, но совсем без читерских способностей, вроде позволяющей исследовать все технологии Creative, не обошлось. Очень ценны также расы со свойствами Lithovore, позволяющим кушать камни (читай обходиться без еды), и Tolerant, помогающим приспособиться к окружающей среде (то бишь размножаться на любых планетах и игнорировать загрязнение воздуха промышленностью). Впрочем, стоят такие перки настолько недешево, что их отсутствие можно и попытаться компенсировать другими.



6 И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Как ни старайся, а избежать войны, скорее всего, не удастся, и вот уже во все стороны полетят флотилии звездолетов, а у планет разгорятся жаркие баталии. Правда, битвы серьезно отличаются от первой Master of Orion – если там счет кораблей шел на сотни, а то и на тысячи, причем каждая группа отображалась на тактическом экране одной фигуркой, вторая серия все поменяла. Теперь каждый крейсер или даже разведчик – отдельная боевая единица, да и огромный флот содержать не выйдет – экономика попросту надорвется. Придется лично управлять боями, ведь потеря даже трех линкоров частенько становится фатальной для вашей империи.

Быть верховным адмиралом, кстати, не так сложно, как кажется на первый взгляд. Главное – сосредотачивать огонь на одной или нескольких целях, выводя их из строя. Ну, и верно выбирать эти самые цели – скажем, лучевым оружием пробить некоторые виды защиты не получится, нужно запускать ракеты. То есть нужно еще и правильно подобрать армаду вторжения, иначе окажется, что в теории она крута, а на практике неспособна причинить никакого ущерба.

Отметим и многообразие тактических приемов. Только неопытные из неопытнейших идут в лобовую атаку и долбят противника из всех стволов, пока тот не сдастся. Умные сначала оценят свои сильные и слабые стороны, а потом постараются воспользоваться первыми. Можно, скажем, подойти поближе и попробовать взять неприятеля на абордаж (если у вас на борту есть морпехи). Или… окружить! Представьте себе, но тактика, примененная Ганнибалом при Каннах, действует и в далеком будущем. Ведь то же лучевое оружие обычно стреляет не на 360 градусов, и, зайдя с тыла, вы поймаете врага «со спущенными штанами». В общем, тренируйтесь, тренируйтесь и еще раз тренируйтесь – и скоро при упоминании вашего имени оппонентов непременно бросит в дрожь.

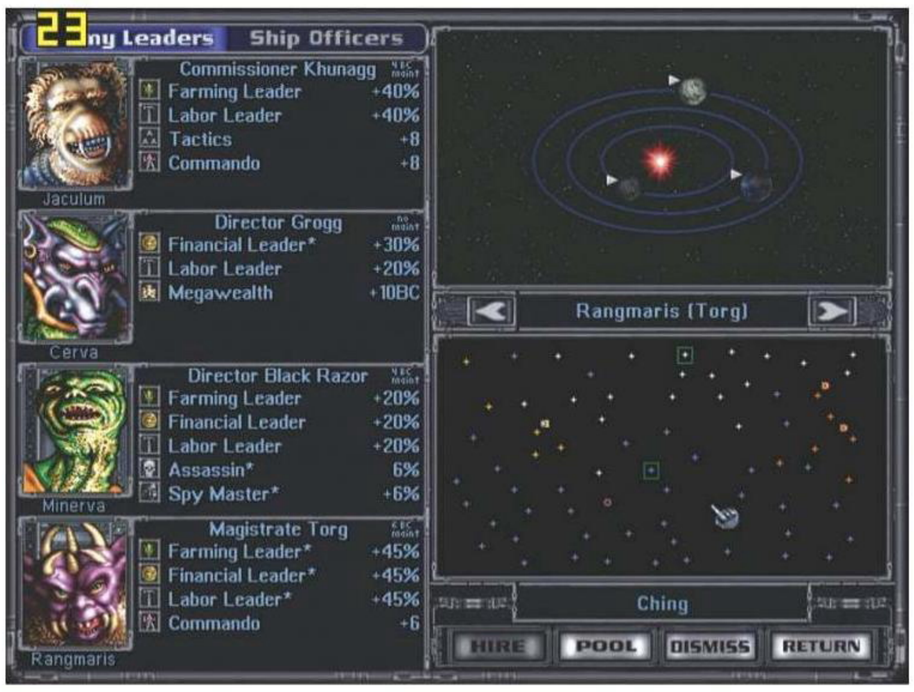
7 ТРИДЦАТЬ ВОСЕМЬ УСТАНОВОК

И зарубите на носу еще одну истину: кнопочка «Design» на экране строительства придумана не красоты ради. Нажав на нее, вы попадете в специальный «конструкторский» экран, где возьметесь за проектирование кораблей. Скажем, если боитесь окружения, почему бы не установить лазерам круговой сектор обстрела. А если хотите пожертвовать дальностью за счет силы огня – установить модифицированную «пушку» вместо обычной. Именно конструктор звездолетов позволит не полагаться на придуманные AI образцы, а делать могучие «звезды смерти» таранного типа или быстроходные крейсера для рейдов по тылам.

Одним вооружением дело не ограничивается. Мы можем повысить шанс уклонения от ракет, увеличить дальность полета кораблей, сделать их невидимыми, лишить противников шансов на отступление, поставить систему авторемонта или просто взять с собой побольше десантников. Но крайне важно помнить три вещи. Во-первых, даже самый большой корпус все же не резиновый, как ни старайся, лимит объема будет достигнут, и впихнуть еще один модуль не получится. То есть лучше специализировать корабли, готовя их для особых задач и создавая комбинированный флот. Во-вторых, лимит звездолетов тоже ограничен, и вам нужна лучшая техника (к счастью, ее впоследствии можно апгрейдить). И, в-третьих, чем мощнее боевая единица, тем дольше идет ее постройка. Иногда лучше заложить на верфях что попроще, дабы не оказаться к началу войны совсем без ничего.

Жаль, что легкие намеки на дисбаланс прорвались и сюда. Так, Battle Pods к установке обязателен почти на всех моделях, ведь он увеличивает доступное для модулей пространство аж в два раза! Чуть менее критична утроенная броня, но и ее лучше обязательно выбирать для всех звездолетов размером от крейсера и выше, иначе потери в войнах будут катастрофическими. Но это лишь отдельные случаи, а в общем можно смело сказать, что модули всякие нужны и важны.

8 НЕ ИНОСТРАННЫЙ ЛЕГИОН



Что такое флот без флотоводца? Правильно – пустое место. В Master of Orion II это учли и включили в игру офицеров-наемников, коих можно поставить на службу своей великой державе. У каждого из них свой набор способностей, большинство которых еще и прокачивается со временем. Скажем, Helmsman улучшает защиту кораблей вашей непобедимой армады, а Ordnance, наоборот, увеличивает наносимый ими урон. Нет, соваться в бой без командующего можно, но при прочих равных шансы на победу приблизятся к нулю. Особенно если вы играете с живыми соперниками.

А самое приятное, что есть тут и помощники в деле мирного строительства. Поставив такого на губернаторский пост, вы резко улучшите положение целой звездной системы. Понять, что они делают, сможет даже не знающий английского языка – Farming Leader повышает производство еды, Labor Leader ускоряет строительство зданий и звездолетов, а Financial Leader поможет пополнить опустевшую казну. Учтите только, что перечисленные способности исчисляются в процентах, и направлять финансового лидера в глухой уголок, дающий одну жалкую «монетку» в ход – дело бесперспективное.

Есть у героев и «нейтральные» (не мирные и не военные особенности). Командиры с навыком Megawealth после однократной платы за наем вообще не требуют денег на содержание. Больше того, еще и приплачивают вам за шанс заняться любимым делом, ведь каждый из них – галактический мультимиллиардер. Герои с Galactic Lore рассказывают, что творится во вселенной. Особенно они неоценимы на первых порах, позволяя не тратить время на исследование окружающего мира, а сразу лететь колонизировать лучшие планеты. А вот редкие парни с навыком Assassin вообще бесценны – они научились убивать чужих шпионов. Надо ли говорить, что чем сильнее вы опережаете супостатов по развитию технологий, тем чаще эти технологии крадут?

9 ЕСЛИ С ДРУГОМ ВЫШЕЛ В МИР

И будьте готовы к тому, что все описанное выше – просто разминка. Настоящая игра в Master of Orion II начинается, когда сталкиваются живые люди, а не человек и искусственный интеллект. Как бы ни был хитер AI, победить его реально (отдельные умельцы делают это на высшей сложности, ставя искусственное ограничение не расселяться за пределы родной планеты!). Иное дело непредсказуемый и оригинально мыслящий homo sapiens. Сталкиваясь с себе подобными, первые партий пять-семь вообще тихонько офигеваешь, видя необычные тактики и неординарные ходы. Потом втягиваешься, но нет-нет, да и удивляешься происходящему.

В мультиплеере важно не допустить серьезных ошибок, а сделать это легко даже на этапе создания собственной расы. Казалось бы, до чего полезная способность Creative. Ан нет, многие предпочитают сделать ставку на экономику и производство, «исследуя» упущенные технологии через развитую систему шпионажа. К тому же, получить стопроцентную отдачу от собственной «креативности» успеваешь не всегда – на средних и даже на больших картах война всех со всеми часто стартует еще до окончания первой сотни ходов. И что тогда делать со всеми этими технологиями, если над столицей уже висит флот соседа и активно удобряет землю бомбами?

Дать здесь какие-то общие советы крайне сложно – из-за конструктора рас никогда не знаешь, с кем столкнешься в следующей партии. Помните лишь, что развивать экономику в ущерб обороне не стоит: страна, которая не хочет кормить свою армию, очень скоро начнет кормить чужую. Ну, и промышленность поднимайте в первую очередь, тогда у индустриальных центров еще будет шанс исправить допущенные лидером страны ошибки. В остальном поможет опыт, получить который совсем несложно – многопользовательские баталии в Master of Orion II идут до сих пор.

10 С ВЕРОЙ В БУДУЩЕЕ

Казалось бы, игре целых 17 лет, какое у нее будущее? Ведь Master of Orion III (вышедшая в 2003-м) провалилась как с геймплейной, так и с финансовой точки зрения. Сменившаяся на 100% команда разработчиков сделала унылейшую стратегию, в которой было слишком много микроменеджмента и слишком мало атмосферы и продуманности второй части. Но один из лучших 4X-проектов фанаты не забыли, продолжая развивать его собственными силами. Есть, например, долгострой FreeOrion (2005), который потихоньку обретает черты нормальной игры. Есть разнообразные моды, из которых выделяется VDC (Very Difficult Choice), устранивший множество недостатков оригинала, научивший AI адекватно бороться с человеком и вылизавший баланс. Есть, наконец, порт для iPhone Starbase Orion (2011). Люди, для которых сокращение MoO все еще значит, остались, как и остались надежды на возрождение сериала.

Взоры всей прогрессивной стратегической общественности сегодня устремлены в сторону авторов World of Tanks, белорусской компании Wargaming. Именно она недавно приобрела права как на Total Annihilation, так и на Master of Orion. Помня о достижениях студии в области TBS, смеем надеяться, что и Master of Orion IV выйдет в свет уже в этом десятилетии. Хотя неисправимые пессимисты успели прокомментировать новость в своем стиле, утверждая, что ждет нас World of Orion – те же «танки», только в космосе. Но мы ведь с вами оптимисты, не так ли?

НА ПУТИ К ОРИОНУ

А вы знаете, что есть в Master of Orion II такая система – Орион, захват которой не дает никаких существенных бонусов? Ну, кроме наличия там очень классной по характеристикам планеты. Впрочем, любим мы игру не за это, а за невероятную глубину стратегической и тактической частей, за элементы RPG и конструктор кораблей, за простую в понимании и при этом почти идеальную экономику. Да что я тут рассказываю, вы и сами в курсе. Как, не в курсе? Спешите исправить упущение, не взглянуть на Master of Orion II хотя бы одним глазком – это практически кощунство!

Андрей Окушко

World of Tanks

АРТИЛЛЕРИСТЫ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ

КАК БЫСТРО ЛЕТИТ ВРЕМЯ. КАЗАЛОСЬ БЫ, ТОЛЬКО-ТОЛЬКО БЫЛА ВЕСНА, И МЫ РАССКАЗЫВАЛИ ВАМ О ТЕКУЩЕМ СОСТОЯНИИ WORLD OF TANKS, КАК ЦИФЕРКИ В НОМЕРЕ ТЕКУЩЕЙ ВЕРСИИ СМЕНИЛИСЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ – НА «8.8». НЕПЛОХОЙ ПОВОД ЕЩЕ РАЗОК ЗАГЛЯНУТЬ В ИГРУ И ПОСМОТРЕТЬ, А ЧТО ЖЕ ПОМЕНЯЛОСЬ ЗА ЭТИ МЕСЯЦЫ? А ПОМЕНЯЛОСЬ И В САМОМ ДЕЛЕ МНОГОЕ.

МТ-25 – недостойная смена Т-50-2. Хотя и относительно быстр, но в динамике серьезно проигрывает бывшему лучшему «светляку» в игре.

Китайский 112, в общем-то, неплох, хотя мощи орудия ему не хватает.

И первое, о чем расскажем – об артиллерии. Когда-то ставившая всех в тупик схема, при которой артиллерийские самоходки попадали в бои с противниками на четыре уровня выше, канула в Лету. Причем метод для ее устранения выбрали крайне простой: большую часть САУ передвинули на один-два тира выше, заполнив образовавшиеся пустоты дополнительными машинами. Так что десятый уровень теперь действительно десятый, а второй – второй.

Что касается добавленной техники, ее много, но выделяется из общей массы она слабо. Хотя британская ветка (появившаяся в патче 8.7) отличилась несколькими оригинальными образцами. Например, здорово повеселила поклонников Crusader 5.5-in. SP Gun, ездящая задом в разы быстрее, чем передом. И ведь: ей очень удобно убегать от наступающего противника, изредка отстреливаясь «чемоданами». Но вообще тут придумать что-то оригинальное сложно: цель у артиллерии та же – стой в укромном месте да забрасывай на головы вражинам снаряды, вот и весь сказ.

Увы, со своей миссией САУ сейчас справляются в разы хуже. Долгие-долгие годы разработчики на все претензии в стиле «артиллеристы слишком много воли взяли, не дают носа из-за камня высунуть» отвечали просто: «У нас все окей, самоходки ничуть не круты». Но внезапно компания поменяла курс на 180 градусов, решив безжалостно порезать «арту». Счастливые для любителей неспешной стрельбы деньки прошли – СУ-26 больше не гроза всей карты, а прилетающие с небес «подарочки» часто вообще не наносят урона. Прямо реальное подтверждение поговорки «от любви до ненависти один шаг» – внезапное, но оттого не менее расстраивающее артоводов.

Все это, конечно, повлияло на расклады в киберспортивных соревнованиях. Сыграл роль и второй фактор – убранный из игры Т-50-2. Кое-кто скажет, чего это мы тут о каком-то жалком легком танчике распинаемся. Но в том-то и дело, что его пропажа ознаменовала собой целую смену эпох. Составы команд на чемпионатах раньше в обязательно порядке включали в себя эту машинку: легкую, быстро разгоняющуюся, способную и «засветить» врагов, и хорошенько попинать заныкавшуюся артиллерию. Увы, Т-50-2 больше нет, его место занял МТ-25, гораздо менее маневренный и веселый. Уж точно новый танк не соберет столько проклятий, сколько его предшественник: ни рвануть с места, ни выделывать немыслимые кульбиты на полях сражений он не способен. Так что и без того не слишком динамичные бои стали еще длиннее. А танковое рубилово все меньше тянет назвать «бодрым».

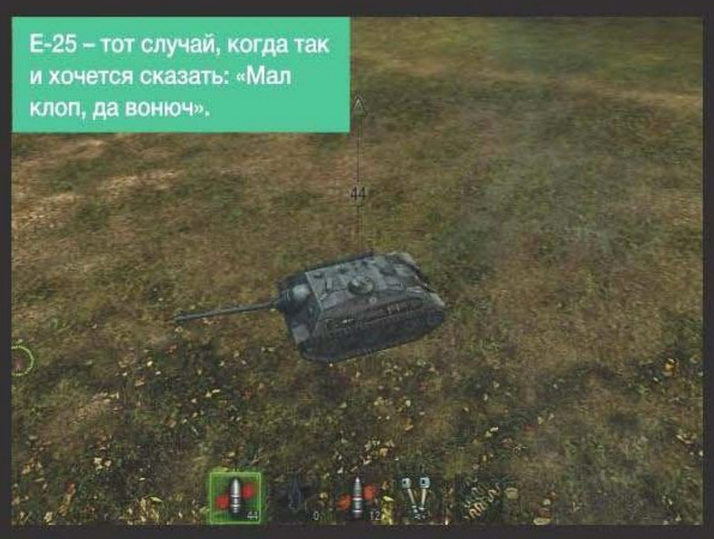
▲ Запомните, кто бы вам что ни говорил: это – тяжелый танк, повторяем тяжелый. Так решили разработчики, а вот с чего они это взяли, кто знает…

Случилась неприятность и с другим всеобщим любимчиком – одним из самых приятных премиумных (покупаемых за «реал») танков: T26E4 SuperPershing. Изъяв его из продажи, разработчики порезали характеристики, а потом снова выкатили на прилавок. К их чести, деньги тем, кто оказался недоволен подобным исходом, вернули, но от резких высказываний на форуме это не спасло. Да и прецедент получился неприятный – если раньше премиумной технике правили скрытые характеристики (вроде коэффициента прочности), сейчас вполне открытые (толщину брони). И, покупая что-нибудь за свои кровные, уже не испытываешь уверенности, что завтра танк не понерфят. А что поделать, мифический баланс волнует разработчиков в первую очередь, ради него они пойдут на все. Например, внезапно

Любит эта артиллерия ездить задом наперед, любит и умеет.

За полгода World of Tanks сделала серьезный шаг вперед в качестве киберспортивной дисциплины. В пяти кластерах Wargaming.net League прошли финалы первого сезона, определились первые чемпионы и продолжается борьба. Организуются и другие чемпионаты, порой весьма крупные. Если уж турнир строго для волгоградских команд собирает десятки участников, что говорить про официальную лигу, где счет идет на тысячи. А ведь команда – это семь человек плюс запасные, представляете, сколько на самом деле «танкистов»? Много, очень много, руководитель Wargaming Виктор Кислый недавно назвал цифры в 77 миллионов аккаунтов. Походя унизив и растоптав большинство сетевых экшенов.

Никакой успех не проходит незамеченным, вызывая к жизни подражателей, вот и у World of Tanks есть соперник, заслуживающий слова «клон». Правда, он слегка отличается от оригинала: в Ground War: Tanks решили ввести режим, где можно вернуться в бой, потеряв машину. Но набором техники, геймплеем и даже всякими мелкими деталями игра очень сильно напоминает «Мир танков», настолько сильно, что Wargaming даже подала на китайских разработчиков в суд, обвиняя в плагиате. И это только первая ласточка, есть ведь еще War Thunder, тоже планирующая потоптаться на «белорусском» поле, и Tank Domination, в которой действие перенесется с полей Второй мировой в наши дни.



E-25 – тот случай, когда так и хочется сказать: «Мал клоп, да вонюч».

вспомнят, что у танков немецкой серии «Е» в реальности не могло быть таких двигателей. Совершенно не смущаясь, что у конкурентов того же E-75 часто стоят и «неисторические» движки, и «альтернативные» орудия.

Из появившейся в последних обновлениях премиумной техники упомянем два образца. Так, немцам очень повезло с E-25 – быстроходным истребителем танков. Нет, действительно быстроходным – мало кто в World of Tanks сумеет его обогнать, что позволяет E-25 быстренько занять ключевую позицию и начать отвешивать плюхи врагам. Правда, пушка у ПТ-САУ слабовата – разовый урон смешон, что, к счастью, искупается скорострельностью. Хорош и «китаец» по имени 112 – неплохо защищен и достаточно быстр. Хотя орудие у него так себе, да и углы вертикальной наводки (что типично для дальневосточной техники) отвратительны.

В самом последнем обновлении (8.8) полку техники вновь прибыло. Советскому Союзу вручили четверку средних, часть из которых внешне непохожа на коллег из-за заднего расположения башни. Китайцам дали уже упомянутый 112 и еще одного премиумного – посредственного Т-34-3. Ну, а немцам – «мини-Пантеру» VK 30.02 (M) и еще один тяжелый танк четвертого уровня Durchbrushswagen 2.

▲ «Суперпершингу» заслуженно дали определение «уже не торт». Он действительно не торт и даже не конфетка.

Увы, радость по поводу низкоуровневого «тяжа» (обычно у наций они появляются с пятого тира) оказалась преждевременной. Эта модель с непроизносимым названием просто никакая: защита у нее несерьезна, а пушка даже не всех «одноклассников» пробивает. При встрече, например, с КВ-1 ей останется писать завещание и готовиться к путешествию в ангар.

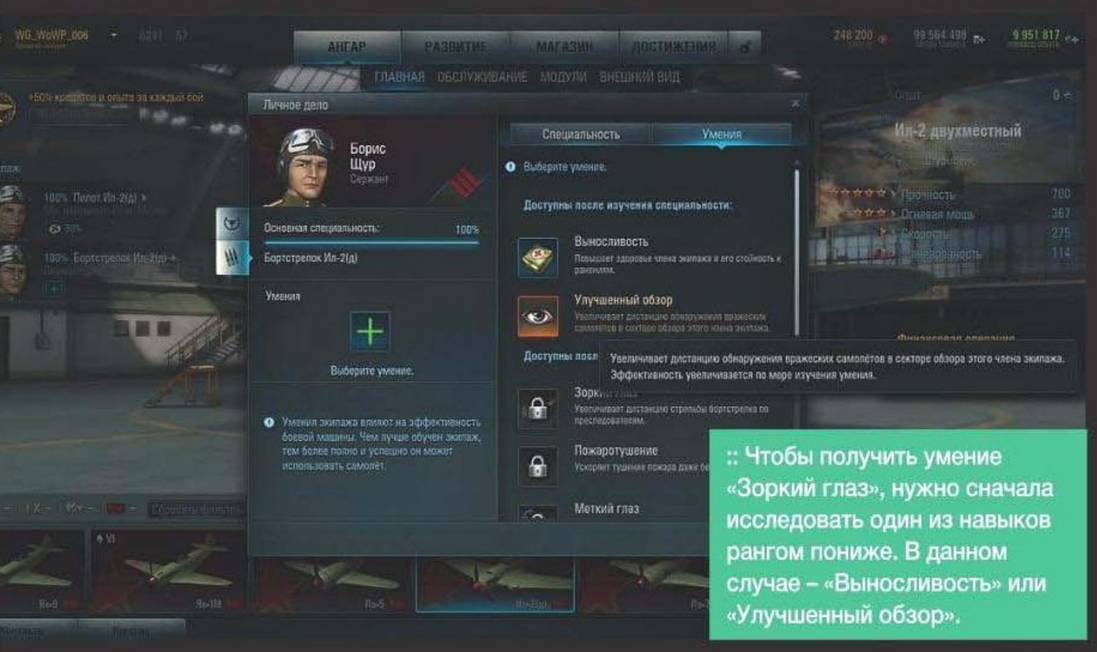
Были и другие изменения (например, новые карты и вернувшиеся переделанные старые). Но из наиболее важного упомянем две вещи. Во-первых, появление единого аккаунта – теперь все достоинства купленного для World of Tanks премиума распространятся и на World of Warplanes. Во-вторых, переработанный раздел «Достижения», где и информации отныне больше, и найти ее легче. Но все это мелочь, косметика, танкистское сообщество же замерло в ожидании патча 9.0. По традиции любое обновление с циферкой «ноль» на конце особое, можно даже сказать знаковое. Так должно произойти и с 9.0. Не менее интересно, что же мы увидим в 10.0 (оно по старой системе называлось бы версией 1.0). Однако это уже случится не раньше будущего года. А торопиться нам некуда – сколько еще танков не выкачано и сколько врагов не убито… **СИ**

Андрей Окушко

World of Warplanes

ТАМ, ЗА ОБЛАКАМИ

КОМПАНИЯ WARGAMING – УЖЕ ДАВНО НЕ ТА МАЛЕНЬКАЯ И СКРОМНАЯ СТУДИЯ, КОТОРАЯ СЧИТАЛА УСПЕХОМ НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ ПОСЕТИТЕЛЕЙ НА СЕРВЕРЕ СВОЕЙ ОНЛАЙН-ИГРЫ. НЕТ, ЭТО МАТЕРЫЙ МОНСТР ИГРОСТРОЯ, У КОТОРОГО ТОЛЬКО В МИНСКОМ ОФИСЕ СИДИТ БОЛЬШЕ ТЫСЯЧИ ЧЕЛОВЕК. И ВСЕГО У НЕЕ ОФИСОВ ПО МИРУ ПОЛТОРА ДЕСЯТКА (ХОТЯ НАСТОЛЬКО ПЕРЕПОЛНЕН ТОЛЬКО ОДИН). А ЕЩЕ ЭТО КОМАНДА, СПОСОБНАЯ КУПИТЬ НЕ ТОЛЬКО ДВИЖОК, НО И ЦЕЛУЮ СТУДИЮ (НАПРИМЕР, GAS POWERED GAMES) ИЛИ БРЕНД (ВРОДЕ MASTER OF ORION ИЛИ TOTAL ANNIHILATION). И СЕЙЧАС ЭТОТ МОНСТР ВЫВОДИТ НА ВСЕОБЩЕЕ ОБОЗРЕНИЕ ОЧЕРЕДНОЙ ПРОЕКТ: СЕТЕВОЙ ЭКШЕН WORLD OF WARPLANES.



:: Чтобы получить умение «Зоркий глаз», нужно сначала исследовать один из навыков рангом пониже. В данном случае – «Выносливость» или «Улучшенный обзор».

◂ На части карт действие происходит над морем, и роль ПВО в таком случае играют корабли.

Знающие английский (и не знающие, что это за игра) догадались: перед нами MMO про небо. По традиции, заложенной еще прошлой MMO (World of Tanks), за историческую основу взяли примерно вторую треть XX века. Это было интересное время: технологии бежали вперед с невиданной скоростью, и буквально за несколько десятилетий авиация перешла от бипланов к реактивным самолетам. Что мы и увидим в World of Warplanes: используя стандартную «танковую» схему, разработчики разместили внизу веток развития тихоходов довоенного периода, а наверх – первые серийные образцы машин нового поколения.

Впрочем, не только серийные. Отнюдь не у каждой из пяти наций в реальной истории нашлось достаточно моделей, чтобы заполнить планирующиеся ветки техники. Поэтому найдете вы в игре и самолеты, поднимавшиеся ввысь буквально считанные разы, и те, что даже не летали, оставаясь на бумаге и не воплощаясь в металле. Но и это неплохо: кто ж откажется покататься на НЛО-подобном «американце» F5U или «японце» J7W3, у которого поди разбери, где «голова», а где «хвост».

Конечно, реальных конструкций пока больше, чем выдуманных, и работа по их добавке в игру будет продолжаться годами (создатели надеются на десятилетний цикл жизни проекта, так что времени у них вагон). Буквально недавно в открытую бета-версию включили истребители от КБ Яковлева, а в перспективе к ним добавятся и знаменитые МиГи. Но даже сейчас, когда у той же Японии всего одна ветка самолетов (то бишь десять единиц – по количеству уровней развития), чтобы прокачать все, понадобятся недели.

Стоп, вот об этом нужно говорить поподробнее. World of Warplanes – не MMORPG, где вы создаете персонажа и потом бегаете по квестам, чтоб заработать «экспу» и изучить новые навыки. Это в первую очередь экшен, и развивать придется самолет и его экипаж. Как это делается? За бои (даже проигранные) вам начисляют кредиты, а машине – какое-то количество опыта. Опыт поможет открыть новые модули и аэропланы, а за кредиты их нужно

▲ В кабине можно рассмотреть пилота, но с парашютом тут не выпрыгивают. Нет такой кнопки и не планируется.

Те, кто опасался, что за «World of» придется платить дважды (а после выхода корабельной World of Warships – и трижды), перестаньте волноваться. Wargaming уже ввела единый аккаунт, посему, проплатив премиумную подписку в World of Tanks, вы получите все бонусы и в World of Warplanes. То есть сможете зарабатывать в полтора раза больше кредитов и опыта за бой. Разрешат нам перекидывать между играми и «золото», в том числе заработанное за участие в конкурсах или акциях. Похвально, Wargaming, похвально.

покупать. При этом улучшить по максимуму какой-нибудь первоуровневый И-5 – плевое дело. Иной разговор с машинами последних тиров – вот с ними придется возиться не один день. Но прокачивать все равно нужно – топтехника (с более мощными версиями движков, «пушек» и прочего) в небесах проявляет себя в разы лучше, чем стартовые варианты.

Однако любой, даже сверхсовременный истребитель, ничего не стоит без управляющего им человека. Люди – вот что вдохнет в бездушную груду металла жизнь, и о них тоже стоит позаботиться. Правда, если стандартный «комплект» в виртуальном танке в World of Tanks составлял три-четыре члена экипажа, здесь все попроще. Классический перехватчик управляется лишь пилотом, а в тяжелых истребителях и штурмовиках к нему добавляется еще бортстрелок – вот и вся команда. Но! Покупая самолет, вы получаете зеленого новобранца с 50% владением специальностью. Если чуток доплатите в кредитах – цифры изменятся на 75%. Раскошелитесь на «золото» (валюту, выдаваемую в основном за «реал») – и парень станет 100% фронтовым ветераном. Причем на этом прокачка не останавливается – в дальнейшем членам экипажа можно будет развивать навыки, научив, например, бортстрелка палить по врагам на увеличенном расстоянии, а пилота раньше обнаруживать противника.

Итак, машина укомплектована, и рука сама собой тянется нажать кнопочку «В бой!». Жмите, не задумываясь, реальный опыт все равно можно получить только в настоящем бою, а не в обучении (хотя пройти его не помешает). Тут-то вы и попадете в единственный (пока) режим «Превосходство». Суть проста: нужно либо перебить всю команду противника (то бишь пятнадцать пилотов), либо добиться этого самого превосходства, уничтожая супостатов и бомбя наземные и надводные цели. Однако важно играть именно свою роль в сражении: легким истребителям лучше биться с техникой, тогда как штурмовикам – атаковать штабы и корабли. Ну, так вот сложилось, что Ил-2 не приспособлен для скоростных маневров и погоням за Bf.109, а «Мессершмитт» весьма посредственно справляется с превращением кораблей и цистерн в обломки. Все, как и было на фронте.

Впрочем, во главу угла Wargaming ставит все же не историзм, а интересность. Это вам не заумный симулятор – изучать полторы страницы клавиш управления не требуется, как и полчаса лететь от аэродрома к месту схватки. Битвы проходят быстро – секунд через тридцать после старта вы уже встречаете врага, а минуты через полторы кто-то уже догорает на земле. А что поделать, небо – это не поверхность планеты, тут не спрячешься за скалой, изредка выезжая, чтобы выстрелить. Потому и рассчитана World of Warplanes на иную аудиторию, нежели «Мир танков». Здесь ждут тех, кто постоянно контролирует свое положение в пространстве, знает, где друзья, а где соперники, и готов в любой момент навестись на цель и выпустить точную очередь.

Как ни странно, это не означает, что всем прочим путь сюда заказан. Как место, где можно провести минут сорок-сорок пять в день (сделав семь-восемь боевых вылетов), игра вполне подойдет любому. Главное – не разбить клавиатуру (мышь, джойстик, геймпад – нужное подчеркнуть) от злости, когда ваш самолет взорвет неожиданно подкравшийся сзади противник. Ну, а с опытом придет и умение, рано или поздно. Если, конечно, вас действительно манит небо. **СИ**

▼ Внимание, внимание, в небе неопознанный летающий объект! Хотя по своим характеристикам F5U особо не выделяется, но выглядит красиво.

Зеленый кружок на поверхности – бомбовый прицел. Не раз и не два вы скажете ему «спасибо» за помощь в определении момента сброса смертоносного груза.

Облака – это не только белокрылые лошадки, но и место, где можно на пару секунд спрятаться от любопытных глаз. А потом спикировать на расслабившегося врага.

Немного неприятно, что нас все-таки подталкивают идти к высшим уровням. Порой весьма навязчиво: балансировщик самолетов часто ставит игрока против техники на два уровня выше, и это зачастую оставляет даже опытным виртуальным пилотам мало шансов. Хотя не все так грустно: разница не столь заметна, как в «Мир танков», и винтовой самолет шестого уровня может и справиться с реактивным восьмого. Однако шансов у последнего все равно больше.

Константин Говорун

Wargaming доставляет

АЛМАЗЫ В НЕБЕ НАД МИНСКОМ

Шатл на Линию Сталина опаздывает. Двери отеля Crown Plaza Minsk распахиваются, взволнованный менеджер считывает логотип на беджах, спрашивает не то: «Извините, а куда делся ваш друг на Bentley?» Неловко. «Знаете, мы ненастоящие сотрудники компании». Менеджер бежит в переулок искать машину, кажется, финансового директора. Мы вместе с четырьмя тысячами работников, партнеров, друзей Wargaming дожидаемся микроавтобусов и едем. Джон Ричителло, бывший президент EA, паркует личный самолет. Все хотят попасть на 15-летний юбилей создателей World of Tanks и немного на концерт The Offspring.

В небе кружат реактивные самолеты пилотажной группы «Русь», гости катаются на броне Т-34, глухо постукивает тяжелый пулемет за холмом. Вчера здесь же немецкие журналисты в советской форме со штыками бросались на макет фашистского танка. Сегодня они отдыхают в VIP-зоне фуршета. Безупречно застыли живые статуи. Парочки катаются на лодках. Большие и малые дети управляют танками по радио. Кальянные пустуют – это немного мимо. На холме развернуты шатры ярмарочных игр с призами. Девочка кидает нелепо большой дайс, промахивается, ей великодушно дают бросить заново. Мужчина в пиджаке крутит руль в автосимуляторе с подвижным робокреслом. Крен сорок пять градусов, композиция кадра – полный порядок. Фотокамеры – щелк, щелк. Корейские туристы столпились у штурмовика Су-25, тянут за руки улыбчивого славянина в форме. Солдат не говорит по-английски – проблема. «Friend?» – просяще протягивают гости с Дальнего востока. Солдат соглашается, кивает, все счастливы. Сегодня все – друзья.

Wargaming поит и кормит. Wargaming делает тату. Wargaming рисует портреты. Wargaming дарит мороженое и, кажется, цветы. Wargaming приглашает в музей под открытым небом с играми компании, начиная с самой первой, 2000 года выпуска. Солист группы «Леприконсы» со сцены признается: с детства мечтал выступить на одном концерте с The Offspring, и вот – сбылось. «Благодаря Wargaming», – подчеркивает он. В этот момент я начинаю немного понимать, что происходит.

Днем раньше, в Президентской библиотеке Минска (что-то вроде Олимпиады в Сочи) Виктор Кислый веселился. «Мы стали настоящей транснациональной корпорацией-кровососом» – рассказывал он российской и зарубежной прессе. Иностранцы осторожными вопросами подбирались к теме о тоталитарном режиме. Виктор парировал: налоговые правила Белоруссии крайне привлекательны для высокотехнологичных компаний. Речь зашла о поклонниках-знаменитостях, и президент Wargaming развел руками – секрет. Некоторые из поклонников World of Tanks слишком влиятельны, чтобы их имена можно было называть.

Поэтому я на Линии Сталина смотрю в небо. Я всерьез жду, что с неба на парашюте прилетит Владимир Владимирович Путин. Вместо этого «Би-2» поет о революции. Начинает накрапывать дождь.

Перерыв между выступлениями – и на экраны выходит фильм о 15-летней истории Wargaming. Череда кадров с длинноволосыми студентами-технарями. Так выглядели мои друзья двенадцать лет назад. Студенты. Программисты. Геймеры. Мечтатели. Поклонники Master of Orion и Total Annihilation. Мои друзья сейчас пишут софт для оборонки или, например, руководят отделением полиции. Эти ребята сделали свою компьютерную игру. Затем другую. «Ни одна из них не принесла миллионы долларов, – с улыбкой вспоминает Виктор Кислый. – Только опыт». Все изменила World of Tanks. За один 2012 год Wargaming заработала четверть миллиарда. Белорусская компания купила бренды Master of Orion, Total Annihilation и студию Криса Тейлора. Знаменитый геймдизайнер – тут же, в VIP-зоне, слушает русский рок и думает, хорошо ли водка сочетается с молочным поросенком.

Журналисты, что называется, в кулуарах обсуждают бюджет вечеринки. Пять миллионов долларов? Десять? Коллега, готовящий репортаж, спрашивает, как лучше передать по-русски суть слогана we deliver legendary online games globally with passion. Дескать, чем deliver отличается от produce? Я отвечаю: «produce – производить, deliver – доставлять. Wargaming доставляет, понимаешь?» Льет дождь, выступление британской группы Hurts откладывается, но совсем ненадолго. Wargaming не разогнала тучи. Но Wargaming заготовила зонты и дождевики на всех.

Вечеринка Wargaming – дорогая, но она не про деньги. Я не вижу ничего в мероприятии, что поражало бы пышностью, бессмысленным китчем, бравадой. Поверьте, этого добра в игровой индустрии я насмотрелся. Грандиозен масштаб праздника, но устроен он для людей – тех, кто сделал успех Wargaming возможным. Каждый студент и геймер, кто мечтал сделать свою игру и заработать миллион, захотел бы порадовать друзей вот так. С танками. С The Offspring. С воздушной акробатикой. С косплеерами первой игры, DBA Online, о которой не знает «метакритик». И чтобы все вместе, сразу и для всех сопричастных. Wargaming – это наивная, но сбывшаяся мечта. Вечеринка – часть мечты.

Ко мне подходит человек, здоровается. Читатель со времен «Великого Дракона». Желает успехов «Стране Игр». Программист, делает World of Tanks. Подходит еще один. Один из старожилов аниме-движения в России. Передает привет Наташе Одинцовой. Придумал World of Tanks. Говорит, что без меня игра могла бы и не состояться. Я принимаю эти слова за шутку. Человек объясняет: «Судьба проекта висела на волоске. Слишком много негатива и скепсиса. Ты был нейтрален, со стороны, поэтому твой позитивный отзыв очень помог». Я вспоминаю КРИ 2009, первый ролик World of Tanks. Черт возьми, я вырос на Battle City для «Денди». Я люблю танки. Я не мог тогда не похвалить идею сделать простой, веселый онлайн-экшн о танках. Кто ж знал.

Солист The Offspring кричит в микрофон, что никогда не видел такого большого корпоратива. Солист The Offspring делает комплимент спутницам программистов Wargaming. Официантка щедро доливает в бокал Hennessy. За соседним столиком японки обсуждают интеграцию World of Tanks с известным аниме-сериалом. Я понимаю через два слова на третье, и тут вдруг понимаю, что за вопрос вертится у меня в голове. Последний перед транспортировкой в отель.

«Если ты придумал World of Tanks, то где твой Bentley?» Собеседник смущается и тихо отвечает: «Я езжу на Jaguar». **СИ**