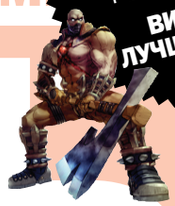
SOLD TO THE FINE
kutimskiy@rambler.ru

publishing for enth sts
4607157100087 08071

СТРАНА ИГР

УНИКАЛЬНЫЙ КОЛЛЕКЦИОННЫЙ НОМ

НА DVD:
2 БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
RED ALERT
PERFECT WORLD
ВИДЕО ПО ЛУЧШИМ ИГРАМ



САМЫЙ BESTАТЬИ НОМЕР

ЛУЧШИЕ МАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ ЗА 250 НОМЕРОВ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Сергей Цилюрик	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:
8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Слово редактора

Специальный коллекционный выпуск

ДИЗАЙН ОБЛОЖКИ
Алик Вайнер

Специальный коллекционный выпуск – отличный повод для пары тысяч знаков хвастовства. Во-первых, «Страна Игр» на данный момент является старейшим из ныне здравствующих российских изданий о компьютерных и видеоиграх. С начала 1996 года наш журнал исправно рассказывает обо всем самом важном в мире современных электронных развлечений. Во-вторых, «Страна Игр» – единственный в России настоящий журнал о настоящих играх. Что я имею в виду? Многоплатформенность других изданий, ограничивающихся только PC-играми или же линейкой PlayStation 3, – отнюдь не порок, но каждое из них в отдельности видит только десять процентов мира, не замечая остальных девяноста. «Стране Игр» доступны все сто. И ладно, если бы речь шла о «кусте» однотипных «десятипроцентных» журналов, как это принято в Европе или США. В России о консолях от Nintendo и Microsoft (занимающих первое и второе место в мире) вменяемо пишет только «Страна Игр». Годами упорной работы мы заслужили статус одного из самых авторитетных изданий в Европе; ни одно мало-мальски важное событие в США, Европе и Японии в наши дни не обходится без корреспондентов «СИ». Типичное расписание интервью руководителя Sony или Microsoft на крупной выставке: Edge, IGN, GameSpot, Eurogamer, GamesTM, Gameland. И точка. Думаю, никакие комментарии здесь не требуются.

Идея коллекционного выпуска возникла спонтанно. В нем мы хотели показать, как бы выглядела «Страна Игр» без обязательной программы в виде рецензий на все заметные новинки, предварительных тестов проектов в разработке, блока новостей и разного рода элементов «гида покупателя». Выпуск, как конструктор «Лего», складывался из уже доступных нам ресурсов – лучших статей прошлых лет и отдельных их частей, новых текстов от наших нынешних и бывших авторов. Мы намеренно не делали его «юбилейным» в духе 200 или 250 номера, обошлись без ностальгии по прошлому и рассказов об истории журнала. Вместо этого мы собрали материалы, которые будут интересны всем увлеченным геймерам – как тем, кто давно знаком с «СИ», так и тем, кто впервые взял в руки наш журнал. Если вы относитесь ко вторым, и журнал понравится, можете смело покупать раз в две недели обычные выпуски «СИ»: они готовятся, по сути, так же и отличаются лишь той самой «обязательной программой».

Напоследок хотелось бы поблагодарить героев минувших дней – людей, создававших «Страну Игр» до меня и создающих вместе со мной. Это Дмитрий Агарунов, Дмитрий Донской, Сергей Лянге, Сергей Амирджанов, Юрий Поморцев, Александр Глаголев, Михаил Разумкин, Валерий Корнеев, Вячеслав Назаров, Виктор Перестукин, Артем Шорохов, Наталья Одинцова, Игорь Сонин, Илья Ченцов и многие другие (для перечисления всех не хватит и полосы).

Константин Говорун,
главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6 ЛУЧШИЕ ИГРЫ

Двести лучших классических хитов с 1996 по 2005 год плюс семь лучших игр за последние годы.

200 лучших игр в истории индустрии 8
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 32
Grand Theft Auto: San Andreas 38
Super Mario Galaxy 42
Medieval 2: Total War 48
Prince of Persia: The Sands of Time 54
Devil May Cry 4 58
S.T.A.L.K.E.R. The Shadow of Chernobyl &&

74 МНЕНИЕ

Подборка авторских колонок экспертов «СИ» на актуальные во все времена темы. Кроме, пожалуй, насилия в видеоиграх.

Яна Сугак 74
Константин Говорун 76
Илья Ченцов 78
Александр Глаголев 79
Вячеслав Назаров 80
Иван Кузнецов 75
Игорь Сонин 82
Семен Кобылин 83
Николай Третьяков 84
Валерий Корнеев 81, 85

86 АНАЛИТИКА

Куда идет рынок компьютерных и видеоигр? За что мы любим мир электронных развлечений?

Долина живых трупов 88
Геополитика для чайников 94
Время мочить и время мочиться 102
Привет от братьев Люмьер 106
Игровая реклама: Как это делается у них? 116
Цивилизованный рынок видеоигр: сеть магазинов GamePark 122
Российская игровая индустрия – взгляд изнутри 124

132 ИСТОРИЯ ВОПРОСА

Анализ развития важнейших жанров, сериалов, студий разработки и даже целых игровых платформ.

Как хорошо быть генералом: История компании Katauri Interactive 134
Убить дьявола, или Жанр одной игры 140
FIFA: Путь к мировому господству 146
Ubisoft Montreal 152
«Ил-2 Штурмовик»: первым делом – самолеты... 158
Bethesda Softworks: от американского футбола к радиационному апокалипсису 162
Эх, дороги, пыль да туман: История сериала «В тылу врага» 168
Корсары: Все на абордаж! 174
Долгая дорога к финишу 182
Xbox 360: краткий гид о самом главном 188

Конкурс

Те, кто ещё, почему-то, не стали обладателями «Симпсонов» и «Футурамы» на DVD, получат уникальную возможность во втором ноябрьском номере принять участие в конкурсе от «20 Век Фокс СНГ» и журнала «Страна Игр» и восполнить этот пробел.

200

НА СЛАДКОЕ

Четыре небольших бонуса на смежные темы – от новейших цифровых технологий до популярных мультсериалов.

3G-интернет 196
I've got crabs 198
«Симпсоны» 200
Александр Трифонов, «Акелла Онлайн» 208

Список рекламодателей

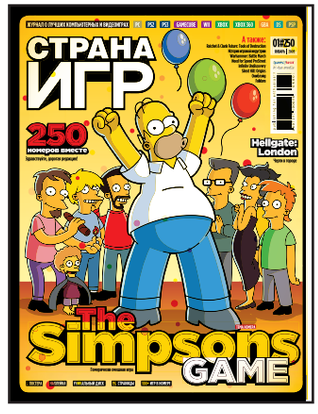
Gamepark 3.обл | **«Акелла»** 15,57, 3.обл
«Иннова» 4.обл | **SoftClub** 53, 64-65
«Гемени» 17, 207 | **Electronic Arts** 77 «1С» 13, 41, 99, 101, 121

НА ДИСКЕ:

Лучшие игры прошлых лет
Лучшие передачи Gameland.TV
Лучшие видеообзоры «Страны Игр»

Самые bestатые обложки

Журнал «Страна Игр», как и вся игровая индустрия, в целом довольно спокоен. Наш издатель, например, называет его «кавайно-интеллигентным». На самом деле, в «СИ» можно найти все то, что есть в современных компьютерных и видеоиграх – от рисованной эротики хентайных квестов до как бы мультяшных игр для всех возрастов в духе Super Mario Bros. Хватает и провокационных и нарочито жестоких игр, вроде Postal и Grand Theft Auto. Весь спектр тем проще всего отследить по обложкам нашего журнала. Мы попросили нашего арт-директора собрать их галерею с тем, чтобы всем стало ясно: «СИ» может себе позволить быть разной. И не ради провокаций – исключительно чтобы показать читателям, как выглядят современные компьютерные и видеоигры.



СТРАНА ИГР
Tokyo Game Show
Urban Reign
Хидео Кодзима
Spellforce 2: Shadow Wars
Need for Speed: Most Wanted
Burnout Revenge
BLACK & WHITE 2

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
#18 II 195
Блицкриг 2
Расы Heroes of Might & Magic V
BloodRayne 2
АДРЕНАЛИН-ШОУ

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
#17 II 194
Prince of Persia 3
Ночной Дозор
Соник и его друзья
ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
#16 II 193
Hitman: Blood Money
The Suffering: Ties That Bind
Ник Перумов
DUNGEON SIEGE II

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
#12 II 189
E3 2005
НОВОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ
XBOX 360 vs. PS3

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
#9 II 186
kessen 3
Гражданская война в Японии в новой стратегии от Коеі
Dragonshard
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Death by Degrees

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
#08 II 185
EverQuest II
Вселенная Fallout
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
XENUS
ТОЧКА КИПЕНИЯ

СТРАНА ИГР
#06 II 183
GRAN TURISMO 4
Parkan II
Tekken 5
The Matrix Online
Mercenaries

СТРАНА ИГР
#04 II 181
Resident Evil 4
Close Combat: First to Fight
Killer 7
HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
#02 II 179
Sid Meier's Pirates!
The Getaway 2
Tekken 5
Nintendo DS
Sony PSP

СТРАНА ИГР
#21 (150) НОЯБРЬ 2003
КИБЕРПАНК
ОТ «А» ДО «Б»

СТРАНА ИГР
#19 (148) ОКТЯБРЬ 2003
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
FF X-2
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
BEYOND GOOD & EVIL
SW JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
ИГРЫ НОМЕРА:

СТРАНА ИГР
#15 (144) АВГУСТ 2003
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
KREED
VIRTUA FIGHTER 4
EVOLUTION
ИГРЫ НОМЕРА:

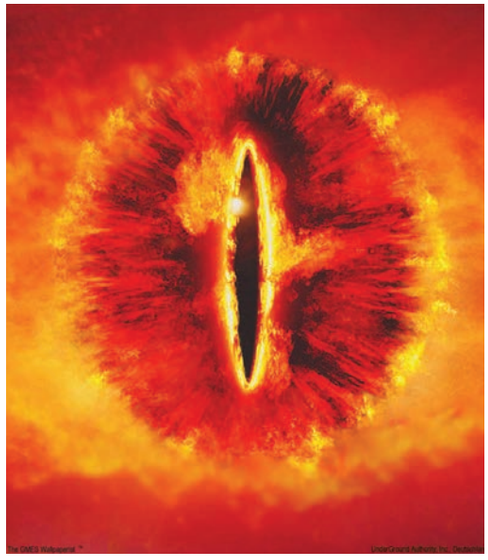
СТРАНА ИГР
#07 (136) АПРЕЛЬ 2003
MASTER OF ORION III
STAR WARS GALAXIES
PRAETORIANS
ФАБРИКА СЛУХОВ
БЛИЦКРИГ
КОНКУРС НА КОНУ PS2

СТРАНА ИГР
#01 (130) ЯНВАРЬ 2003
GBA RESISTANCE!
FINAL FANTASY X-2
RESIDENT EVIL 0
ВСЕ СЕКРЕТЫ FFX
SUIKODEN 3
MON: SPEARHEAD
«ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ»
УЖ ПОСЛАЛА, ТАК ПОСЛАЛА...
ИГРЫ НОМЕРА:
ИТОГИ КОНКУРСА

СТРАНА ИГР
#17 (122) СЕНТЯБРЬ 2002
ХЕНТАЙ
ПРОСТО ЭРОТИКА - ИЛИ?..
SIMCITY 4
Я ЗНАЮ – ГОРОД БУДЕТ!
ВЫСТАВКА GAME ON
НАГЛЯДНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОВОГО МИРА
ИГРЫ НОМЕРА:

Лучшие игры

Главные хиты прошлых лет



В рубрике «Лучшие игры» мы предложили вам материал «200 лучших игр за историю СИ», в котором собраны самые важные проекты за период с 1996 по конец 2005 года. Поначалу мы хотели превратить его в материал «250 лучших игр», дополнив более свежими проектами, но обнаружили, что сейчас не лучшее время для этого. В период с 2005 по 2007 года платформы нового поколения страдали от детских болезней, и по-настоящему важные игры, вроде Grand Theft Auto IV и Metal Gear Solid 4, появились только в 2008, то есть совсем недавно. Ближайшая осень также богата на релизы – от Fallout 3 до LittleBigPlanet, которые наверняка окажутся достойными звания «лучших», но – увы – на момент сдачи этого номера в продажу еще не поступили. А за ними выстроилась целая очередь кандидатов в хиты. Поэтому новую столь же масштабную статью, подводящую итоги развития индустрии за пятнадцать лет, мы отложим до следующего юбилейного, теперь уже 300 номера «Страны Игр».

Вторая часть рубрики – рецензии на лучшие игры последних пяти лет, то есть победителей наших традиционных итогов года. К ним добавился материал о Devil May Cry 4 как одном из самых вероятных кандидатов на лидерство в 2008 году, а также о S.T.A.L.K.E.R. – самом важном отечественном релизе со времен «Ил-2».

Справка о системе оценок

В настоящее время в «Стране Игр» принята десятибалльная система оценок с шагом в 0.5 балла. Ниже приведена таблица с оценками, их расшифровкой, а также примерами игр, соответствующих каждой из оценок.

5.0 – 5.5
ПОСРЕДСТВЕННО
Shining Tears, Without Warning, 25 to Life

6.0 — 6.5
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО
Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War

7.0 — 7.5
ХОРОШО
Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind

8.0 — 8.5
ОТЛИЧНО
Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend

9.0 — 9.5
ГЕНИАЛЬНО
Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2

10
ИДЕАЛЬНО
Final Fantasy VII, Half-Life, Ил-2: Штурмовик

Стоит отметить, что о проектах с оценкой ниже 5.5 баллов «Страна Игр» пишет только в исключительных случаях.

Оценку 10 баллов

за период с 2004 по 2008 год получили игры:

- 2004 — Prince of Persia: Warrior Within **(PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox)**
- 2005 — Metal Gear Solid 3: Snake Eater **(PlayStation 2)**
- 2006 — LocoRoco **(PSP)**
- 2007 — Portal (The Orange Box) **(PC, Xbox 360, PlayStation 3)**
- 2008 — The World Ends With You **(DS)**, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots **(Playstation 3)**

Следует отметить, что оценка Portal не переносится автоматически на весь сборник The Orange Box, равно как и оценка оригинальной версии Prince of Persia: Warrior Within на порт для PSP.

В прошлом в «СИ» использовалась 40-балльная система оценок. В материале о лучших играх все цифры автоматически пересчитывались под современные правила.

Справка о лучших играх

Каждый год журнал подводит итоги года и выбирает лучшие игры в различных номинациях. Победители номинации «Лучшая игра года»:

2003
Prince of Persia: The Sands of Time
(PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox)

2004
Grand Theft Auto: San Andreas
(PlayStation 2, Xbox)

2005
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
(PlayStation 2)

2006
Medieval 2: Total War
(PC)

2007
Super Mario Galaxy
(Nintendo Wii)

Константин Говорун

200 лучших игр

На составление этого списка в конце 2005 года ушло около полутора недель: первоначальный лонг-лист из 250 с лишним проектов пришлось буквально резать по живому; у каждого сотрудника редакции нашлись любимые игры, которые было очень жалко удалять из списка лучших. Естественно, о точном хит-параде, где все участники получили бы конкретное место от первого до двухсотого, и речи быть не могло – как можно сравнивать, например, Advance Wars и Pro Evolution Soccer? Не обошлось и без забавных казусов – так, мы не смогли найти в архивах рецензию на Final Fantasy 9, отчего в материале не был указан полученный игрой балл. Некоторые важные проекты засветились в «СИ» на стадии превью и новостей, но отчего-то «не заслужили» рецензии. Как правило, проблема была в том, что до России игры добрались слишком поздно, и редактор принимал решение игнорировать их в пользу более свежих вещей. Тем не менее, «СИ» – журнал не об отечественной индустрии, а о мировой; и все действительно знаковые игры, поступившие в продажу хотя бы в Европе, в материал вошли.

Дарльз Чикекенс

Super Mario Galaxy

После пяти минут общения с Super Mario Galaxy перестаешь понимать, как играл в платформеры последние десять лет: прыжки с планеты на планету, исполняемые при помощи виимота атаки, цепляния на звезды – все настолько в новинку, что весь предыдущий опыт игры в платформеры кажется чем-то из другой жизни. Впрочем, где-то по истечении трети космического путешествия казаться перестает: уровни начинают напоминать о кошмарно спланированной Super Mario Sunshine. Тут камера не так повернулась, там – далекий от всяких интуитивных решений пазл, ну и все в таком духе. Первая треть, впрочем, дорогого стоит: это как Super Mario 64, Jak & Daxter: The Precursor Legacy или Crash Bandicoot 3: Warped, только свежее, масштабнее, ярче. Кто как, а я до сих пор не приобрел для Wii ничего кроме Super Mario Galaxy – остальные хиты перед ней так меркнут, что и заговаривать не хочется. Кружиться, пархать, собирать звезды в прекрасной синеве – что может быть лучше? Разве что Wii Sports, идущий в комплекте с консолью.

Medieval 2: Total War

Medieval 2: Total War – лучшая игра про средневековье. Еще раз: лучшая. Игра. Про средневековье. Идеальный вариант для тех, кто однажды решил попробовать себя в качестве исторического реконструктора, потратил уйму денег и времени на доспехи и тренировки, а потом пару раз хорошенько получил по голове во время первой же массовки и решил оставить увлечение. Сколько бы гадостей ни говорили про последние игры с ежиком Соником, сколько бы сайтов типа UK Resistance ни создавалось, существование нынешней Sega оправдывает уже то, что ее логотип находится на коробке с Medieval 2: Total War и, что не менее важно, будет находиться на коробке с Empire: Total War. PC как игровой платформе не следует пока склеивать ласты хотя бы затем, чтобы на нем продолжали выходить жемчужины вроде сериала Total War – все-таки посредством клавиатуры и мышки сподручнее руководить огромными армиями.

2005
ЛУЧШИХ

HRP*

20 САМЫХ-САМЫХ

Castlevania: Symphony of the Night (PS one)

Данный двухмерный приключенческий боевик с RPG-элементами и стильным дизайном стал лучшим в серии – в этом с нами согласен и Кодзи Игараси, создатель сериала. Особенно запомнился геймерам великолепный саундтрек от Митиру Ямане. Трехмерные продолжения истинный дух Castlevania передают не до конца.

Final Fantasy VII (PS one, PC)

Ролевая игра, которая подняла жанр консольных RPG на новую высоту. Именно ее фанаты сочинили популярнейший миф: якобы Айрис, умирающую по воле сценаристов героиню, можно оживить, если очень постараться. Даже в «СИ» однажды по ошибке был напечатан «секретный способ», позволяющий добиться этого. Неудивительно, что спустя много лет Square Enix решилась на создание прямых продолжений Final Fantasy VII – трех игр и CG-фильма.

Duke Nukem 3D (PC)

Более «трехмерный», чем Quake, несмотря на спрайтовый движок. Интерактивный в такой степени, что и не снилось многим современным играм. Единственный культовый и при этом не кроссплатформенный (изначально) персонаж. Запоминающиеся уровни, черный юмор, обширный арсенал и самый знаменитый долгострой-сиквел.

GoldenEye 007 (N64)

Для жанра FPS на консолях игра сделала, наверное, столько же, сколько Half-Life – на PC. Идеальный дизайн уровней, великолепный мультиплеер, удобное управление и отличный набор оружия и гаджетов поразили воображение всех владельцев Nintendo 64. Сейчас считается хорошим тоном любой FPS на консолях или же игру о Джеймсе Бонде сравнивать с GoldenEye 007 и сокрушаться, что нынче таких шедевров не делают. И вправду ведь не делают!

Fallout 2 (PC)

Мир, в котором можно жить. Путешествовать, сражаться, заниматься работорговлей и грабежом, принимать наркотики и сниматься в порнофильмах. А можно нести разумное, доброе, вечное, остепениться и жениться. Свобода выбора и взрослая тематика – а потом уж романтика постапокалипсиса – вот залог успеха.

Gran Turismo 4 (PS2)

Самая красивая из всех существующих гонок на любой из тогдашних платформ и, похоже, останется ею до выхода Gran Turismo 5. В меру реалистичный симулятор, доступный, при этом, даже новичку. Любопытный фоторежим призван порадовать ценителей модных тачек. В игре более семисот (!) автомобилей – больше, чем где-либо! И каждую из них можно модифицировать по своему усмотрению.

Прежде чем отправить вас на встречу с двумястами лучшими играми, хотелось бы объяснить, откуда они взялись и в каком порядке выстроены. Во-первых, в список попали только игры, засветившиеся в «Стране Игр» (причем не в рамках раздела «Ретро»). Именно поэтому проектов, вышедших ранее 1995 года, в нем нет. Во-вторых, здесь собраны исключительно самостоятельные вещи, не дополнения. Основной критерий для попадания игры в список – оценка, которую она действительно заслуживала на момент релиза. Чаще всего она совпадает с той, которую в свое время выставила «СИ», но иногда это совсем не так (наиболее одиозные случаи ошибок разобраны нами в отдельном спецматериале). Оригинальность игры учитывается, но не является главным определяющим фактором. Наконец, обращу внимание на то, что мы оцениваем не сериалы в целом, а каждую их часть по отдельности. Поэтому в списке есть все три Metal Gear Solid – каждый из этих шпионских боевиков великолепен.
Из двух сотен игр мы выбрали двадцать самых-самых лучших и расположили их в алфавитном порядке в самом начале статьи. Далее идут оставшиеся сто восемьдесят. Четкого деления на места нет – все проекты заслуживают, как минимум, девять баллов, вышли в разное время, и сравнивать их друг с другом крайне сложно. Если хотите, можете попробовать это сделать сами, в письмах редакции.

Grand Theft Auto III (PC, PS2, Xbox)

Первые две GTA, хоть и были хороши, немного потерялись на фоне сонма отличных проектов для PC и консолей. Возможно, смущал внешний вид – GTA 2 была трехмерна, но использовался вид сверху. Grand Theft Auto III поменяла камеру на более привычную для боевиков от третьего лица и предложила огромный город, по которому можно было свободно передвигаться на автомобиле или пешком. Одновременно появились интересный сюжет, запоминающиеся герои и отлично срежиссированные диалоги. Ничего подобного на рынке не было, и долгое время потом успешные клоны GTA можно было пересчитать на пальцах одной руки.

9.0
6(111)

Heroes of Might & Magic 3 (PC)

Всенародная забава, ужасный пожиратель времени, образец интуитивного геймплея – все это она. Трава была зеленой, будущее NWC – безоблачным, а третьи «Герои» казались самой лучшей игрой на свете. Пройдут года, но смешные человечки на лошадках и игрушечные замки прочно заняли место в наших сердцах.

9.0
6(39)

Half-Life (PC)

И ведь есть в двадцатке еще три FPS, и каких! Но, коли уж мы уделяем внимание такому популярному жанру, без этой игры ну никак не обойтись. Сей экспонат сделал революционный ход – придал происходящему на экране смысл. Заставил проходить дальше не в поисках финального рубильника, а потому, что интересно.

9.5
14(33)

Metal Gear Solid (PS one, PC)

Малоизвестный сериал Metal Gear после релиза Metal Gear Solid вдруг превратился в один из самых знаменитых, а Хидео Кодзима оказался одним из самых популярных дизайнеров игр. Трудно представить себе более атмосферную игру, невозможно придумать более удачное сочетание шпионского триллера и романтической истории, напряженного экшна и стелс-геймплея, великолепного сюжета, графики и звука. Metal Gear Solid фактически создал жанр stealth action.

9.0
13(32)

Halo: Combat Evolved (Xbox)

Halo – не просто шутер. Это командный шутер, где мы управляем всего одним героем. Искусственный интеллект монстров и напарников столь силен, что большинство сражений проходят именно в формате стенка на стенку. Гигантские уровни, на которых практически не бывает загрузок, потрясающий сюжет, захватывающие бои с применением военной техники, гениальный дизайн миссий – все это сделало Halo идолом, легендой. И графика, конечно. По тем временам она была непревзойденной.

9.5
3(108)

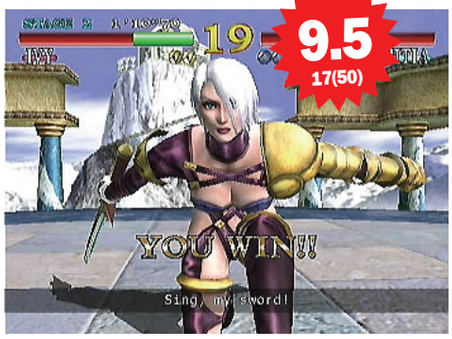
Metroid Prime (GC)

Никто и не ожидал, что американские разработчики смогут сделать достойный сиквел Metroid.
К тому же, трехмерный и в жанре FPS. Самус Аран вернулась во всем своем великолепии, игра сохранила приключенческие элементы и, строго говоря, не конкурирует напрямую с традиционными шутерами от первого лица.

9.5
2(131)

Soul Calibur (DC)

Одна из трех игр, получивших 40 баллов из 40 от журнала «Фамицу» за всю его историю, была по достоинству оценена и в «СИ». Графика при переносе игры с аркадного автомата была даже улучшена, и в результате Soul Calibur оказался самым красивым файтингом своего времени.
Интуитивное управление позволяло легко освоиться с игрой новичкам, а продуманная система боя сделала ее пригодной для проведения турниров между профессионалами.



9.5
17(50)

Prince of Persia: Warrior Within

Во второй части обновленного Prince of Persia разработчики сделали акцент на экшн, но не забыли и о логических загадках. Интересный сюжет, великолепный дизайн уровней, красивейшие бои и интуитивное управление превратили Prince of Persia: Warrior Within в практически идеальный приключенческий боевик.

10.0
23(176)

Tekken 3 (PS one)

Пожалуй, единственный трехмерный файтинг прошлого, который любят и помнят до сих пор.
В далеком 1997, в аркадных залах, «самый лучший Tekken» выглядел отлично. В 1998 домашний PS-вариант потрясал. Но внешность – это пшик, куда важнее отточенный геймплей и безукоризненный баланс. Tekken 3 – пик серии, точка отсчета, ориентир, маяк.

8.5
5(24)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

Обретя объем, The Legend of Zelda стала в тысячу раз лучше, не потеряв ни грамма былого очарования. Многие из фич этой action/RPG кажутся ныне банальными, но по тем временам считались революционными. Одно только автонаведение на врагов, не теряющее их при смене ракурса камеры, чего стоит! Отличный сюжет и красивейший мир, который так приятно исследовать, – поклонникам Nintendo 64 и этой игры есть что вспомнить.

9.5
16(35)

StarCraft (PC)

Первоначальное восхищение, разительный переход от расы к расе и минута молчания в память о Тассадаре. Затем – бессонные ночи в Battle.net, турниры и презрение к жалким попыткам свергнуть титана. Игра, дуэли по которой транслирует телевидение Южной Кореи, и с которой долго еще будут сравнивать каждую выходящую RTS.

8.0
5(24)

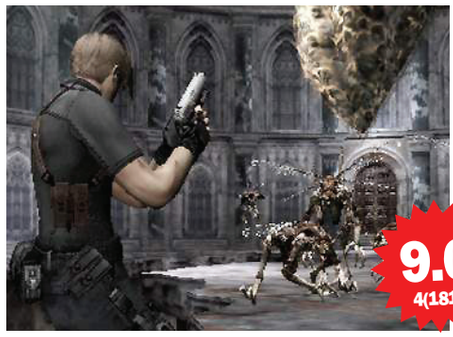
Quake (PC)

Чтобы остаться в анналах истории, id Software достаточно было сделать один лишь Doom и почивать на лаврах. Но разработчики не успокоились на достигнутом и невероятным образом вновь взорвали жанр. «Квака» – точка отсчета всех современных FPS, проект, который обязательно вспомнят, если зайдет речь о PC-играх.

9.0
5(5)

Resident Evil 4 (GC, PS2)

Поиски правильного пути отняли много времени и, наверное, в результате стоили Capcom многомиллионных убытков. В итоге разработчикам не только удалось избавиться от большинства болезней предыдущих серий, но и представить на наш суд абсолютно свежее, завораживающее своим технологическим совершенством произведение, в котором превосходный дизайн и сверхъестественно красивая графика сочетаются с динамичным и сбалансированным действием.

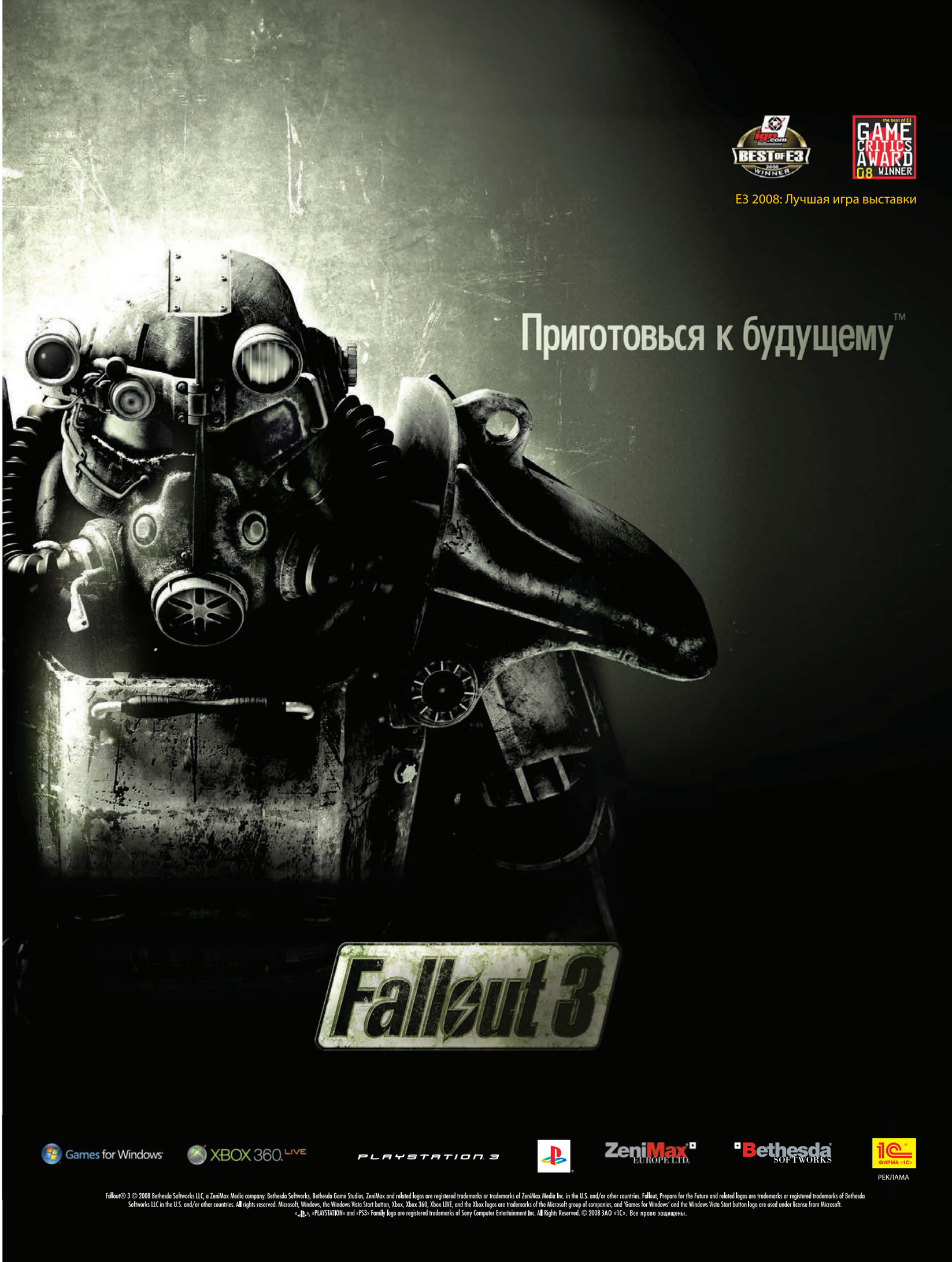


9.0
4(181)

Super Mario 64 (N64)

Первый настоящий трехмерный платформер представил множество идей, которые затем были успешно реализованы в сиквелах и клонах. Удобная камера, правильное управление, гениальный дизайн уровней – все великолепно. А еще Марио в этой игре впервые заговорил!

10.5
7(7)



РЕКЛАМА

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
«PS», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

180 САМЫХ

Ace Combat: Squadron Leader (PS2)
Новейший и лучший представитель жанра консольных авиасимуляторов – вернее, flight action. Упрощенный геймплей и великолепный сюжет – таковы особенности Ace Combat.

Age of Empires II: The Age of Kings (PC)
Достоверный масштаб зданий, практически идеальный баланс между типами юнитов – классика RTS.

Banjo-Kazooie (N64)
Классический пример превосходства формы над содержанием. Вариация на тему Super Mario 64 от студии Rare получилась ошеломительно красивой и ни на что не похожей.

Advance Wars (GBA)
Первая идеальная пошаговая стратегия для портативных приставок, да и консолей вообще. Баланс, управление, графика, карты, режимы – все на высоте.

Ape Escape (PS one)
В этом платформере впервые появились знаменитые обезьянки с лампочками на голове, которых необходимо отлавливать. Жаль, что в дальнейшем сериал развивался вяло.

Battlefield 1942 (PC)
Простая, как все гениальное, задумка. Взять лучшие сетевые режимы, смешать между собой и добавить технику.

Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA)
Продолжение Advance Wars довело до совершенства идеи первой части. Сильно обновился ассортимент боевой техники и спецвозможностей генералов.

Baldur's Gate (PC)
Игра, доказавшая, что даже по AD&D можно сделать доступный для всех проект, и открывшая талант BioWare.

Battlefield 2 (PC)
Больше, лучше, сильнее – как часто этот принцип дает сбой. Но только не в этом случае.

Advance Wars: Dual Strike (DS)
Новая Advance Wars творчески использует два экрана Nintendo DS и возможность работы со стилусом. Ради этой стратегии можно купить консоль.

Baldur's Gate II (PC)
Великолепное продолжение и одна из лучших CRPG в истории. Захватывающие бои и эпический сюжет в комплекте.

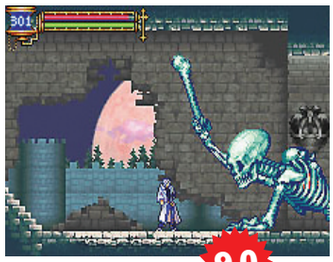
Black & White (PC)
Игра, вышедшая в то время, когда, казалось бы, все жанры устоялись и были выбиты в камне. И успешно нарушившая все каноны.

© 2008 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.games.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natali@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42 akellarostov@aanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@ekt.ru; Представитель на Украине – «Мультитрейд» – www.multitrade.com.ua. Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании – «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65.

Burnout 3: Takedown (PS2, Xbox)
Сериал Burnout в своей третьей части совершил огромный рывок. Сумасшедшие скорости, красивые сцены столкновений и отличный набор режимов превратили Burnout 3: Takedown в лучшие аркадные гонки своего времени.

9.0
18(171)

Castlevania: Aria of Sorrow (GBA)
Третья попытка сделать Castlevania на GBA увенчалась наибольшим успехом. Не просто «лучшая Castlevania со времен SotN», а лучшая с учетом двух отличных предшественниц.



9.0
15(144)

Civilization III (PC)
Никаких революционных новшеств, чуть подновленная, но все такая же аскетичная графика – ну что тут любить? Однако ж, игра имеет ярых фанатов и заклятых ненавистников. Но главное – нет равнодушных.

9.5
23(104)

Burnout: Revenge (PS2, Xbox)
Трассы стали изобиловать развилками, появилось несколько любопытных режимов, до совершенства была доведена графика.

9.0
20(197)

Championship Manager 4 (PC)
Яркий пример «PC only»: мешанина разноплановых занятий, заключенная в подавляющий информацией интерфейс.

9.0
08(137)

Colin McRae Rally 2.0 (PC, PS one)
Великолепный дизайн трасс при их фантастическом изобилии, солидная графика, практически идеальный баланс между простотой управления и реалистичностью поведения автомобиля.

9.0
15(72)

Caesar III (PC)
Даже сейчас, спустя семь лет – один из красивейших и интереснейших градостроительных симуляторов.

8.0
13(32)

Chrono Cross (PS one)
В свое время эту RPG многие приняли в штыки, однако она входит в число величайших достижений Square. Подробно об игре мы рассказывали уже не единожды.

8.5
17(74)

Colony Wars (PS one)
Отличный космосимулятор времен PlayStation с оригинальным сюжетом – своего рода приставочный ответ Wing Commander.

8.0
10(18)

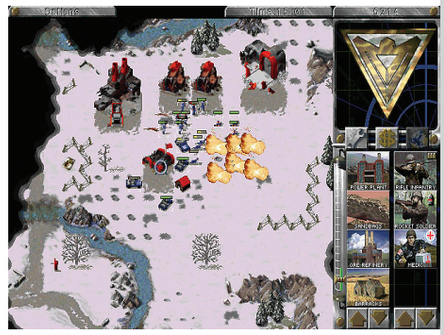
Call of Duty (PC)
Казалось бы, тема «шутера по Второй мировой» была исчерпана. Но детище Infinity Ward успешно доказало обратное.

8.5
24(153)

Civilization II (PC)
Многие до сих пор считают вторую «Цивилизацию» лучшей в серии. Что ж, все основания для того есть.

9.0
5(5)

Command & Conquer: Red Alert (PC)
«Золотая эпоха» RTS: танковые раши, харвестеры, безумный сюжет и юниты. И ролики. О, эти ролики!



УЖЕ В РОССИИ!

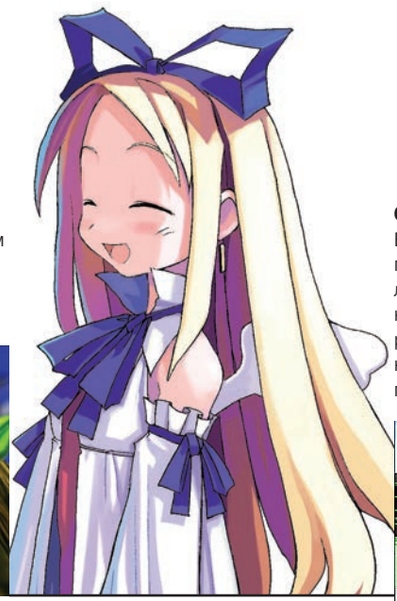
ЭТОГО ВЫ НЕ УВИДИТЕ НА ТВ!

Всем знатокам комических приключений!

НОВАЯ СЕРИЯ на DVD с 20 ноября!

*ФУТУРАМА: ИГРА БЕНДЕРА

Futurama © Двадцатый век Фокс СНГ 2008 Реклама



Conker's Bad Fur Day (N64)
Игра выбилась в мегахиты не столько красивой графикой или оригинальным геймплеем, сколько своими дерзкими шутками на грани фола. От Nintendo такого хода никто не ожидал.

8.7
08(89)

Command & Conquer: Tiberian Sun (PC)
Все, за что мы любим «ЦыЦ»: пафос, великолепное видео и отточенный до совершенства игровой процесс. «Kane lives in death!»

9.0
17(50)

Dead or Alive 2 (DC, PS2)
Возможно, самый красивый файтинг в свое время, привлекал не столько системой боя, сколько симпатичными девушками в откровенных нарядах. Реалистично покачивающиеся груди, опять же.

8.0
08(65)

Crash Team Racing (PS one)
Пусть это и клон Mario Kart, но зато единственный по-настоящему качественный. На PS one у него просто не было конкурентов.

Crazy Taxi (DC)
Веселый порт с аркадных автоматов предлагает попробовать себя в роли таксиста под зажигательные треки Offspring. Произвел настоящий фурор в свое время, однако два сиквела не смогли предложить геймерам ничего нового.

9.0
05(62)

Dark Chronicle (PS2)
Одна из немногих сильных action/RPG на PS2 изобиловала оригинальными геймплейными находками, могла похвастаться красивой графикой и неизбитыми типажами героев. Одна система изобретений чего стоит!

8.5
19(148)

Devil May Cry (PS2)
Синдзи Миками удалось встряхнуть болото боевиков от третьего лица, создать новое направление в жанре и придумать нового культового персонажа.

8.0
20(101)

Deus Ex (PC)
Гимн киберпанку и свободному геймплею, игра, жанр которой так и не смогли определить окончательно.

9.5
14(71)

Devil May Cry 3 (PS2)
Capcom реабилитировала себя после неудачной второй части – новый Devil May Cry стал еще более красивым, стильным, веселым и разнообразным, чем оригинальная игра. Эталон.

9.0
07(184)

Diablo (PC)
Интересно, сколько времени должно пройти, чтобы «Дьябла» не ассоциировалась у непричастных с CRPG?

10.0
04(4)

Diablo II (PC)
Долгострой от Blizzard, «убивший» всех последователей столь же эффективно, как StarCraft – в RTS.

8.5
14(71)

Disgaea: Hour of Darkness (PS2)
Жанр консольных тактических RPG потихоньку вымирал, когда Nippon Ichi выпустила на Западе эту игру. Плевать на графику – система боя и великолепный сюжет привлекли к Disgaea самых разных людей.

9.0
10(163)

Dragon Force (Sat)
Весьма необычная стратегия с элементами RPG, за которой можно без труда просидеть десять часов подряд. Жаль, что ее сиквел так и не был издан на английском языке.

9.0
03(11)

Fable (PC, Xbox)
Большой, интересный игровой мир и вечно изменяющийся главный герой задают тон для грандиозного повествования, в котором автором являетесь вы сами.

8.5
20(173)

Final Fantasy IX (PS one)
Наименее популярная из трех Final Fantasy на PS one, однако может дать фору почти всем другим консольным RPG того времени. И не обращайте внимания на «детский» дизайн персонажей.

Dungeon Keeper (PC)
Хоть немного, хоть где-то, но нам дали побыть плохими. Спасибо товарищу Мулине за счастливое детство.

10.0
07(15)

1080 Snowboarding (N64)
Прекрасная графика, отличная система трюков и феноменальная физическая модель сделали этот симулятор сноубординга лучшим в свое время.

9.5
05(24)

Final Fantasy Tactics (PS one)
Считается лучшей тактической RPG на PS one – у других либо боевая механика не столь совершенна, либо сюжет подкачал. Получила достойное продолжение на GBA и PSP-переиздание.

7.5
03(22)

Einhander (PS one)
Einhander довершил окончательный и бесповоротный переход классических шутеров из плоского в почти трехмерный мир и сделал это просто блестяще.

8.0
02(21)

FIFA 2000 (PC, PS one)
Самый лучший футбол для PS one. Смена командной тактики на лету, стрелочки, показывающие возможность передать пас... Даже угловые можно было отдавать строго отведенному футболисту. Красота!

Final Fantasy VIII (PS one, PC)
Первая игра серии с нарочито взрослыми и реалистичными персонажами и серьезным сюжетом. Если бы не переусложненная система экипировки, могла бы считаться лучшей консольной RPG в истории.

8.0
05(62)

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GC)
Нестандартный психологический триллер, бросающий геймера из одной исторической эпохи в другую, – одна из жемчужин в сокровищнице GameCube.

Fight Night Round 2 (PS2, GC, Xbox)
Самый совершенный симулятор бокса – понравится и ценителям жанра, и новичкам. Уникальное управление, мощная графика и возможность редактировать внешность бойца – лишь часть достоинств игры.

8.5
09(186)

Final Fantasy X (PS2)
Плод вожделений всех владельцев PC, не имеющих возможности приобрести PS2. Красивая, умная, яркая, отлично сбалансированная ролевая игра. Шедевр.

9.0
03(108)

Forza Motorsport (Xbox)
Ответ Microsoft на сериал Gran Turismo вышел весьма достойным. Тому порукой хорошая физическая модель, уйма автомобилей и обилие игровых режимов.

Gothic II (PC)
Как долго ждали игроки «живого мира», но результат того стоил. Чтобы стать идеальной CRPG, вовсе не нужны десятки классов, рас и умений – надо всего лишь умело распорядиться тем, что есть.

Grand Theft Auto: San Andreas (PC, PS2, Xbox)
Отвязный рэп, телки, крутые тачки и суровые бандиты в городе, сильно напоминающем Лос-Анджелес. Последний GTA – самый большой, красивый и разнообразный.

FreeSpace 2 (PC)
Феерические космические сражения, крики напарников в эфире и громады линкоров преследуют «звездных волков» даже во снах.

Gran Turismo (PS one)
Первые гонки, где столь пристальное внимание уделено тюнингу автомобилей. Заодно здесь идеально соблюден баланс между реалистичностью игры и доступностью ее для массового геймера.

Grand Theft Auto: Vice City (PC, PS2, Xbox)
Новая история о жизни в условиях городских джунглей.

God of War (PS2)
Не предлагая ничего принципиально нового, первый крупный проект SCEA Santa Monica доводит до совершенства концепцию beat'em up на современных консолях.

Gran Turismo 2 (PS one)
Предлагаемый GT2 выбор автомобилей ошеломляет. Потеряться в таком изобилии марок и моделей можно за несколько секунд. Этого вполне достаточно, чтобы купить игру.

Grandia II (PC, PS2, DC)
Одна из лучших консольных RPG в истории, чуть ли не единственная, появившаяся на нескольких платформах, включая PC. Главное достоинство – уникальная система боя, не позволяющая игре наскучить.

Golden Sun (GBA)
Эта игра вселила в нас надежду на то, что Game Boy Advance вернет к жизни дух классических 16-битных консольных RPG. Увы и ах, но Golden Sun остался единственной звездой на небосклоне.

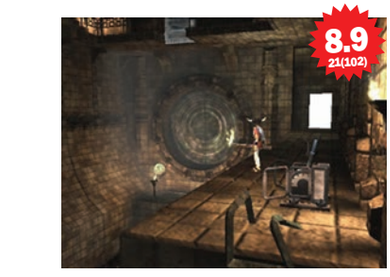
Gran Turismo 3: A-Spec (PS2)
Дебютная игра сериала для PS2 отличается высочайшим технологическим качеством и безупречным стилем, доводя до совершенства идеи первых двух частей.

Grim Fandango (PC)
Закат эпохи квестов, хвалебные рецензии при мизерных продажах. И при том – чертовски хорошая игра.

Guild Wars (PC)
Полноценная современная MMORPG, и при этом без абонентской платы. Безумие? Нет, великолепный ход.

Halo 2 (Xbox)
Сериал, который первым делом вспоминаешь, когда речь заходит об играх для Xbox. Мастер Шеф по-прежнему великолепен. Halo 2 так и не портировали на PC.

Ico (PS2)
Игра вновь подняла интерес к жанру action/adventure, мирно прозябавшему на задворках индустрии. Издатель даже не ожидал, что Ico будет так высоко оценена прессой. Считается предтечей обновленного Prince of Persia.

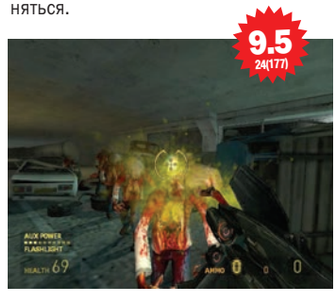


Guilty Gear X2 (PC, DC, PS2)
Самый красивый и совершенный двухмерный файтинг на момент своего релиза. Надолго задержался в редакционной консоли.

Heroes of Might & Magic II (PC)
У нас знали и King's Bounty, и первых «Героев», но только со второй части началась всенародная любовь. Игра вне возрастов и полов, простая и сложная одновременно, сказка с нешуточными заворотами сюжета.

IL-2 Sturmovik (PC)
Единственная российская игра в списке, и выбор наш очевиден. Лучший авиасимулятор по мотивам Второй мировой.

Half-Life 2 (PC)
Икона FPS, до последнего винтика оправдавшая годы ожидания.
Игра, на которую еще долго будут равняться.



Hitman 2: Silent Assassin (PC, PS2, GC, Xbox)
Концепция, поразившая новизной в Codename 47, окончательно оформилась в сиквеле. Будни киллера, как они есть. Но что более важно, лысый убийца – один из немногих запоминающихся героев на PC.

Jade Empire (Xbox)
Последняя игра от BioWare для Xbox предлагает окунуться в мир альтернативного древнего Китая, стать мастером боевых искусств, развивающим свои умения по правилам типичной RPG.

Half-Life: Counter-Strike (PC)
Самопальный мод, неожиданно получивший безумную популярность и доказывающий, что настоящие хиты вовсе не обязательно рождаются в именитых студиях.

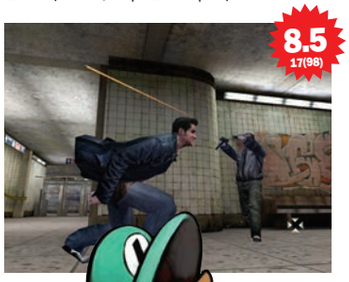
Homeworld (PC)
Это вовсе не первая трехмерная RTS. Но победителей не судят, и в памяти штамп останется навсегда.

Jagged Alliance II (PC)
Как и многие игры в списке, эта была настолько хороша, что любые последователи – лишь пыль у ног великана.

Jak and Daxter: The Precursor Legacy (PS2)
3D-платформер, давший старт новой успешной линейке игр от Sony Computer Entertainment. Сделал для консоли то же, что Crash Bandicoot – для PS one.

Lunar 2: Eternal Blue Complete (PS one, Sat)
Римейк культовой игры для Sega CD ознаменовал собой конец эры классических двухмерных консольных RPG. Милая спрайтовая графика, аниме-ролики и перевод от Working Designs сделали проект массово популярным.

Max Payne (PC)
Образец того, как одна-единственная «фишка» и выдержанный стиль могут вытянуть на себе посредственный, в общем-то, игровой процесс.



Jet Grind Radio (DC)
С этой игры началось победное шествие технологии cel-shading в самые разные жанры. Роликовые коньки и граффити, впрочем, тоже нынче не редкость.

Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)
«Ролевая игра с участием Марио» – такая концепция кажется дикой, однако уже не раз дарила нам качественные игры. Геймплей Superstar Saga предполагает использование двух братьев в паре – так можно решать смешные логические загадки.

MDK (PC, PS one)
Лучшие годы Shiny Entertainment, когда издатели не могли давить любые отклонения от нормы в зародыше. Только тогда мог выйти проект под названием Murder, Death, Kill.

Kirby: Power Paintbrush (DS)
Один из любимых героев Nintendo пришелся к месту на новой портативной консоли. Платформер, рассчитанный на управление стилусом, – могли ли мы представить себе такое?

Mario Kart 64 (N64)
Продолжение Super Mario Kart представило настоящую трехмерную графику. Зажигать вчетвером на одном экране – лучшего развлечения для большой компании и не придумать.

Medal of Honor Allied Assault (PC)
Пускай сама игра принесла мало чего нового, высадка в Нормандии навсегда останется в истории жанра.

Longbow 2 (PC)
Есть такое дело – вспоминаешь жанр, и на ум сразу приходит лишь одно название. Как раз тот случай. Лучший симулятор боевого вертолета.

Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes (DC, PS2, Xbox)
Если Guilty Gear X2 – наиболее продвинутый 2D-файтинг, то этот – самый сумасшедший. Множество героев, яркие спецэффекты, куча персонажей на экране – просто чума!

Medieval: Total War (PC)
Никто еще не передавал так атмосферу Средневековья – все против всех, бунты и религиозные войны.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2, Xbox)
Безупречное продолжение истории о шпионе, стремящемся остановить безумных политиков. Конспирологические теории Хидео Кодзимы заставили вздрогнуть весь мир.

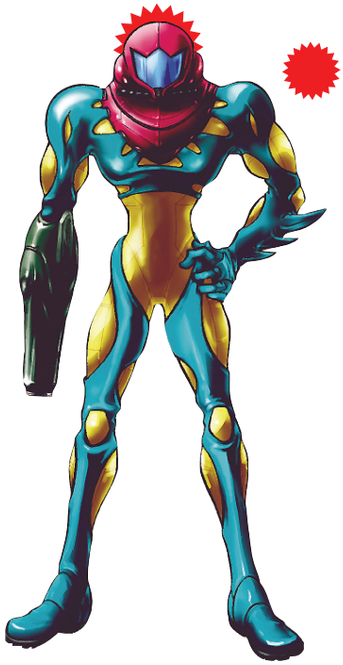
8.5
01(106)

Metroid: Zero Mission (GBA)
Сильно обновленная версия самого первого Metroid с NES. Разработчики перенесли некоторые умения из оригинальной игры, а другие – наскребли по сусекам сходных проектов.

8.0
06(159)

Myst III: Exile (PC)
Наш список не был бы полон без лучшей игры сериала Myst. Забавно, что эту часть делала сторонняя студия.

8.3
11(92)



Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
Приквел ко всем играм сериала Metal Gear отправил геймеров в шестидесятые годы, когда Советский Союз находился на вершине своего могущества.

10.0
05(182)

Metropolis Street Racer (DC)
Лучшие гонки на Dreamcast, предтеча Project Gotham Racing. Здесь впервые была представлена система кудос – очков, начисляющихся за красивое вождение автомобиля.

9.5
23(80)

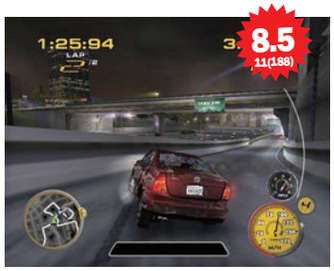
Need for Speed III: Hot Pursuit (PC, PS one)
Конечно, не могли мы забыть и про эту серию. Вспоминаем и записываем: «лучшая аркадная гонка на PC».

9.0
10(29)

Metroid Fusion (GBA)
Абсолютно новый двухмерный Metroid заставил ненадолго поверить в то, что на Game Boy Advance можно делать не только римейки классики со SNES.

9.5
02(131)

Midnight Club 3: DUB Edition (PS2, Xbox)
Стритрейсинг переживает свой расцвет, и даже средний, в общем-то, сериал Midnight Club обзавелся вдруг крайне достойным представителем этого направления.



8.5
11(188)

Neverwinter Nights (PC)
Идея сделать игру-конструктор не нова, но мало кто добился на этом поприще такого успеха, как Bioware.

Metroid Prime 2: Echoes (GC)
Тот же Metroid Prime, но великолепно обыграна идея с параллельными мирами – действия в одной реальности незамедлительно отражаются на другой. Появились интересные мультиплеерные режимы.

9.5
03(180)

Might & Magic VI (PC)
Лучшая игра прославленной серии, объединившая две популярных вселенных, после которой началось угасание.

8.0
07(64)

NiGHTS Into Dreams (Sat)
Волшебная сказка от Юдзи Наки не смогла спасти Saturn, не дала старт новому сериалу и не вызвала к жизни толпу подражателей. Но она и вправду чудесна.

10.0
07(7)

Ninja Gaiden (Xbox)
На момент релиза – самый красивый боевик от третьего лица на современных консолях. Чего не отнимешь – того не отнимешь.

Panzer Dragoon Zwei (Sat)
Лучший трехмерный шутер с идеальной на тот момент графикой. Ваш дракон эволюционировал по мере прохождения и мог превратиться в настоящую машину убийства.

Phantasy Star Online (DC)
Первая столь масштабная консольная сетевая RPG – важная веха в истории индустрии. Игра оказалась еще и необыкновенно красивой. Жаль, что Sega так и не смогла сочинить ей достойное продолжение.

Oddworld: Abe's Oddysee (PC, PS one)
Странный мир, необычный персонаж и совершенно нетрадиционный платформер привлек внимание геймеров и на PC, и на PS one.

Paper Mario: A Thousand Year Door (GC)
Ролевая игра о плоском Марио в трехмерном мире. Не самый банальный сюжет, достаточно сложная система боя и элементы платформера заставили отнестись к ней серьезно.

Pikmin (GC)
Всего за шесть месяцев Сигеру Миямото фактически создал новый жанр – консольных стратегий в реальном времени. Отличное подспорье старту GameCube.

Onimusha 3: Demon Siege (PS2)
Первая полностью трехмерная игра сериала отличилась Жаном Рено в главной роли, динамичным геймплеем и великолепной графикой. В ней Нобунагу убили окончательно.

PaRappa the Rapper (PS one)
Фактически родоначальник всех музыкальных игр на консолях. Это сейчас мы привыкли к тому, что геймеры умеют петь, танцевать и хлопать в ладоши, а тогда было в новинку.

Pikmin 2 (GC)
Продолжение истории о космическом путешественнике, командующем толпами пикминов, исправило недостатки первой части и усложнило игровую механику.

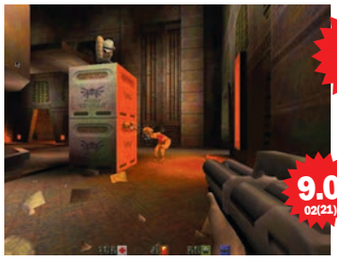
Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PC)
Симулятор пехотинца, танка, вертолета и кучи другой техники; командная тактика и местами даже RTS.

Perfect Dark (N64)
Неофициальный сиквел GoldenEye 007 считается одним из лучших консольных FPS. Интересная героиня, правильная архитектура уровней, удобное управление – что еще нужно для счастья?

Planescape: Torment (PC)
Шедевр, в который никто не играл, великолепная вселенная, которую нигде больше не использовали. Величайшее творение Black Isle Studios, которое стало началом конца. Но пусть в памяти останется только хорошее.

Prince of Persia: The Sands of Time (PC, PS2, GC, Xbox)
Ubisoft взялась за оживление классического хита и создала совершенно новую игру, неуловимо напоминающую того самого «Принца». Трехмерную.

Quake II (PC)
«Кудвака» наглядно показывала, зачем нужен апгрейд, и предлагала вылизанный до блеска мультиплеер.



Quake III Arena (PC)
Новый подход к разработке – упор на создание киберспортивного снаряда и платформы для других проектов.

Pro Evolution Soccer 3 (PC, PS2)
Вообще говоря, все игры сериала Pro Evolution Soccer – лучшие. Но мы решили выделить третью – в ней было больше всего качественных изменений.

Project Gotham Racing 2 (Xbox)
Одна из лучших гонок на Xbox и современных консолях вообще, логическое продолжение Metropolis Street Racer. Трассы проложены в крупнейших мегаполисах мира, в том числе – в Москве.

Psychonauts (PC, Xbox)
Дизайн, Сюжет, Диалоги, Персонажи, Озвучка – применительно к этой игре хочется писать все с большой буквы.

КОММЕНТАРИЙ

ДАРЛЬЗ ЧИККЕНС

Prince of Persia: The Sands of Time

Восторг от удачно состоявшегося пять лет назад переосмысления «Принца» был не меньше нынешней эйфории от неизбежного возвращения червяка Джима. Смуглый ловкач, вне всяких сомнений, надолго стал флагманом европейской индустрии: The Sands of Time – блестящий экшн, созданный в строгом соответствии с предпочтениями самых требовательных любителей жанра. Авторы прекрасно выгадали, как правильно «оживить» обстановку двухмерной классики, набрав максимум поводов оставить именно то название, которое мы видим в заглавии. «Принц Персии» – это высококлассное зрелище, приключение, полное не отдельно акробатики и отдельно резни, но чего-то среднего, сбалансированного. Такого, что сильнее дух захватывает разве что от реакции «кола плюс ментос», пупырчатой пленки и, конечно, God of War (американские горки идут пунктом ниже). На данный момент новообразованный сериал переживает очередную перетряску концепции: игровое сообщество встречает с замиранием сердца каждый новый видеоролик.

R4: Ridge Racer Type 4 (PS one)
Сериал Ridge Racer стал знаковым для PS one, и отнюдь не только благодаря лицу этих гонок – виртуальной девушке Рэйко Нагасе.

7.5
15(34)

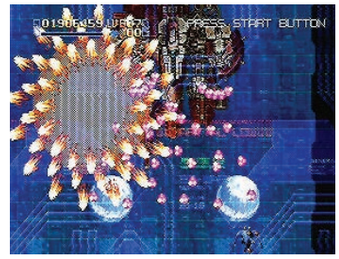
Resident Evil (GC)
Римейк самой первой игры сериала для GameCube – один из самых крупных проектов Capcom на консоли. Графика не просто улучшена – игру фактически создали с нуля.

8.5
09(114)

Rome: Total War (PC)
Лучшая компьютерная стратегия на сегодняшний день, не имеющая даже близких аналогов.

9.0
21(174)

Radiant Silvergun (Sat)
Возможно, лучший плоский самолетный шутер в истории, предложил новую модель геймплея, правильный уровень сложности и отличную по тем временам графику. Одна из самых востребованных игр для Saturn.



Resident Evil 2 (PS one)
Лучшая часть сериала о зомби и корпорации Umbrella на 32-битных консолях. В дальнейшем Capcom занималась самокопированием – вплоть до Resident Evil 4.

8.0
03(22)

Sacrifice (PC)
Очередной прорывной проект, оцененный критикой, но не широкими массами. Необычное всегда не в почете.

8.5
24(81)

Ratchet & Clank 2: Locked and Loaded (PS2)
Платформер потихоньку превратился в трехмерный боевик, сохраняющий, однако, многие черты классических представителей жанра. Безупречная игра!

8.5
22(151)

Rallisport Challenge 2 (Xbox)
Умопомрачительно красивая графика, существенно улучшенная по сравнению с первой частью физическая модель, разнообразные трассы. Роскошный раллийный симулятор.

9.0
12(165)

Resident Evil Code: Veronica (PS2, DC)
Первый действительно трехмерный Resident Evil создавался в рамках соглашения об эксклюзивности для Dreamcast; позднее был перенесен и на PlayStation 2.

9.0
05(62)

Shenmue (DC)
Возможно, самая дорогая игра в истории. Графический движок по некоторым аспектам до сих пор остается непревзойденным. В мире Shenmue можно было жить – и этого тоже пока не дает ни одна другая игра.

10.0
03(60)

Richard Burns Rally (PC, PS2, Xb)
Самый реалистичный симулятор ралли на рынке. Новичкам вряд ли подойдет, но поклонники жанра воют от восторга.

8.5
18(171)

Shenmue 2 (DC, Xbox)
Вторая глава истории, которой, судя по всему, так и не суждено быть завершенной. Разработчики переместили действие в Шанхай и вывели на сцену нескольких новых персонажей.

9.0
20(101)

Shining Force III (Sat)
Достойное продолжение Shining Force II, лучшей тактической RPG на 16-битных системах. В нем история одной войны подавалась с трех разных точек зрения – на трех дисках. В США был локализован только первый.

Sonic Adventure (DC)
Синий еж достойно встретил эру приставок нового поколения. В этой игре Юдзи Нака предложил свою концепцию 3D-платформера.

9.0
18(37)

Star Ocean: The Second Story (PS one)
Продолжение культовой RPG для SNES отличилось не вполне линейным сюжетом, красивым трехмерным миром и нескучными дополнительными квестами.

Star Wars: Knights of the Old Republic (PC, Xbox)
Взять популярнейшую вселенную, использовать прошлые наработки по созданию эпических RPG и на стыке получить одну из самых успешных игр по «Звездным войнам». Отличный рецепт!

9.0
17(146)

Sid Meier's Gettysburg! (PC)
Далеко не всегда имя Сида Мейера в названии – гарантия качества. Но этот wargame – счастливое исключение.

9.0
01(20)

Soul Calibur II (PS2, GC, Xbox)
Сиквел Soul Calibur слегка подправил систему боя, предложил несколько новых персонажей и подтянул графику до современного уровня.

9.0
18(147)

Skies of Arcadia (DC, GC)
Вторая по значимости ролевая игра для Dreamcast готовилась создателями Phantasy Star IV и Panzer Dragoon Saga. Мир летающих островов покорил геймеров своей неземной красотой.

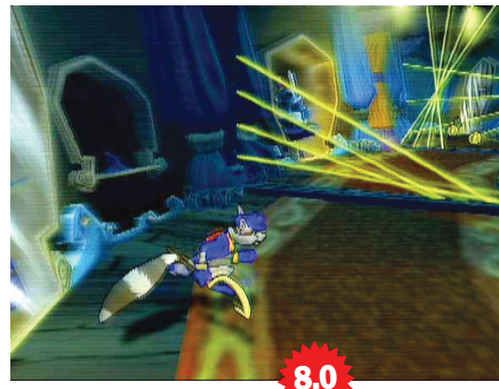
Soul Calibur III (PS2)
О наших восторгах по поводу игры вы уже читали в предыдущем номере, добавим лишь, что она продолжает радовать нас и удивлять новыми открытиями.

9.0
22(199)

SSX 3 (PS2, GC, Xbox)
Electronic Arts охватила практически все виды спорта, и сноубординг – не исключение. Лучшая игра сериала, по мнению наших специалистов.

8.5
01(154)

Sly Raccoon (PS2)
Изящная пародия на Metal Gear Solid, остающаяся при этом красивым 3D-платформером без особого акцента на экшн.

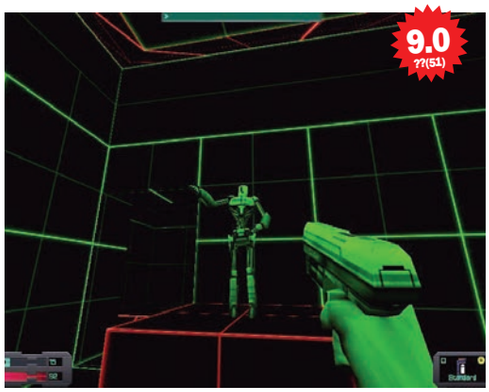


8.0
02(131)

Street Fighter Alpha 3 (PS one, Sat, DC, GBA)
Один из немногих файтингов от Capcom, достойно показавших себя на самых разных платформах. Оценка выставлена версии для GBA.

9.0
02(131)

System Shock 2 (PC)
Темнота, одиночество и страх окружают игрока в этом научно-фантастическом гибриде почище любого хоррора.



9.0
??(51)

The Elder Scrolls III: Morrowind (PC, Xbox)
Одна из немногих игр нового поколения, которая смогла пробиться в классику CRPG – и неплохо продаваться!

5.0
11(116)

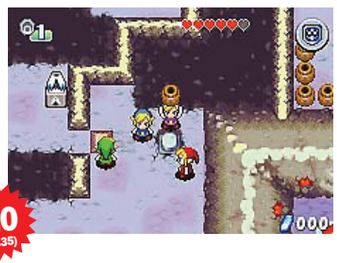
Super Mario Sunshine (GC)
Идейное продолжение Super Mario 64 повествовало о неудавшемся путешествии Марио и принцессы к морю и солнцу.

9.5
17(122)

Tekken 2 (PS one)
Первая часть вышла еще до старта журнала, зато вторая успела засветиться на его страницах. В свое время – мегапопулярный файтинг.

10.0
07(7)

The Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA)
Римейк хита со SNES позволил гонять любимого Линка по подземельям на портативной консоли.



9.0
06(135)

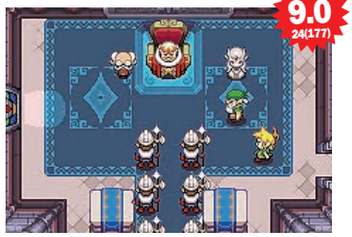
Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA)
Римейк Super Mario World для SNES – возможно, лучшей игры сериала о Марио. Оригинал в наш список не попал по причине своей древности.

8.5
06(111)

Tekken 5 (PS2)
Четвертая часть и Tekken Tag Tournament ожиданий не оправдали, зато Tekken 5 обозначил новую вершину в развитии сериала.

9.0
14(191)

The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA)
Одна из немногих ролевых игр на GBA, созданных специально для этой консоли. Позволялось уменьшать Линка, дабы тот мог проникать в недоступные места.



9.0
24(177)

SWAT 3: Close Quarters Battle (PC)
Выломанная дверь, хлопок светошумовой гранаты и крики «Полиция!». Будни заморского ОМОНа – не похождения Рэмбо, а тяжелая и опасная работа.

7.5
??(57)

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (PC, Xbox)
Никто и не ожидал, что проект по мотивам фильма, да еще и от неизвестной студии, окажется настолько хорошим.

9.0
14(167)

The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
Самая «детская» игра сериала, за которую Сигеру Миямото часто упрекали, надолго стала лучшей игрой для GameCube. Сейчас в противовес ей создается «взрослая»The Legend of Zelda: Twilight Princess.

9.0
13(142)

The Longest Journey (PC)
Тщательно выписанная история, персонажи и превосходная графика никого не оставили равнодушным.

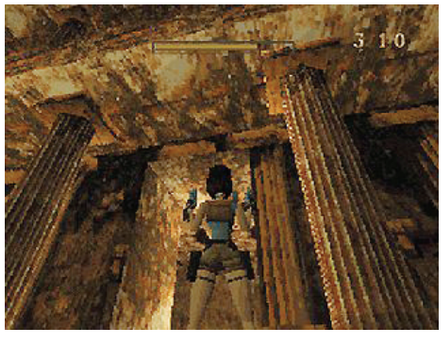
Tiger Woods PGA Tour 2005 (PC, PS2, Xb, GC)
Благодаря системе True Swing и новому редактору персонажей очередная часть сериала симуляторов гольфа стала лучшей игрой в жанре.

9.0
24(177)

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (PC, PS2, GC, Xbox)
Вторая часть не предложила ничего нового, зато третья серьезно обновила игровую механику. Интересно, что на весну следующего года запланирована четвертая...

9.0
07(184)

Tomb Raider (PC, PS one, Sat)
Ну что тут можно сказать? Лара – наше все. Отрада для души, услада для очей.



The Sims (PC)
Когда прошло уже время громких открытий, ниоткуда взялась чудо-игра и пару лет держала все хит-парады на коленях. Феномен The Sims – богатейшее поле для исследований и урок нестандартного подхода.

9.5
05(62)

TimeSplitters 2 (PS2, GC, Xbox)
Если не считать Halo, самый приятный FPS на консолях. Забавный сюжет, тщательно продуманные уровни и идеальное управление делают режим для одного игрока безупречным.

9.0
01(130)

The Sims 2 (PC)
Вот ведь задачка – уж закормили всех дополнениями и тема, вроде бы, исчерпана. Но сиквел все так же покоряет чарты.

9.5
20(173)

Tom Clancy's Rainbow Six (PC)
Краеугольный камень тактических симуляторов, забава для хардкорщиков и любителей подумать.

9.0
10(29)

9.0
03(132)

Thief: The Dark Project (PC)
FPS с отказом от основ геймплея – возможно ли такое? Хроники Гаррета приглянулись многим, и не зря.

8.0
??(34)

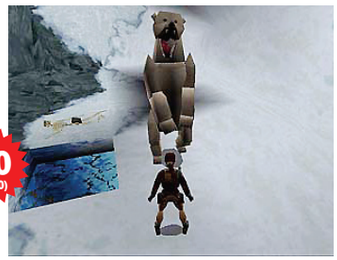
КОММЕНТАРИЙ

ДАРЛЬЗ ЧИККЕНС

Grand Theft Auto: San Andreas

Так получилось, что части GTA, в чьих названиях отсутствуют цифры, не захватили совершенно. Виной ли тому утекшее ощущение новизны, не интересующая меня лично тематика, какой-то налет «промежуточности» – сказать сложно. Однако факт: ни пригоршня новых возможностей, ни сценарий, ни ужасно смешной эпизод с розовым фаллоимитатором в туалете полицейского участка не смогли удержать меня за San Andreas и пяти часов – «пронумерованным» GTA довелось посвятить раз в шесть больше. В свое время первая часть открыла новые горизонты. Вторая показала, что эти горизонты могут быть вылизанными, сияющими; что воплощение такой идеи заслуживает много большего, чем какая-нибудь Courier Crisis. Третья – прыжок в высоту, необходимость которого всегда ставилась под вопрос; недовольных, впрочем, не было. Свежая четвертая – в сто раз более серьезный подход к нарративу, гораздо более выверенная схема со смещенными акцентами (сюжету прибыло, от «песочницы» убыло). San Andreas (как и, например, Vice City) в этой цепочке – лишняя.

Tomb Raider 2 (PC, PS one)
Во второй части геймплей, а главное, образ героини, сложился окончательно и бесповоротно.



Unreal Tournament (PC)
Религиозные споры между сторонниками Epic и id длятся до сих пор. Там, где Q3 берет отточенным балансом карт и оружия, UT отвечает разнообразными режимами и великолепными ботами. Каждому свое.

Virtua Cop 2 (Sat, PC, DC)
Знаковый шутер для светового пистолета, хорошо знакомый владельцам самых разных платформ и завсегдатаям аркад.

Tony Hawk's Pro Skater 2 (PC, PS one, DC)
Ко второй части симулятор экстремального вида спорта уже был доведен до идеала, далее пошли самокопирование и не всегда удачные эксперименты.

Unreal Tournament 2004 (PC)
После вялого Unreal Tournament 2003 фанаты получили настоящее продолжение – с новыми режимами и римейками любимых карт.

Virtua Fighter 2 (Sat)
Наверное, самый серьезный и продуманный файтинг на 32-битных платформах. Умный AI, интересные бойцы, отличная игровая механика.

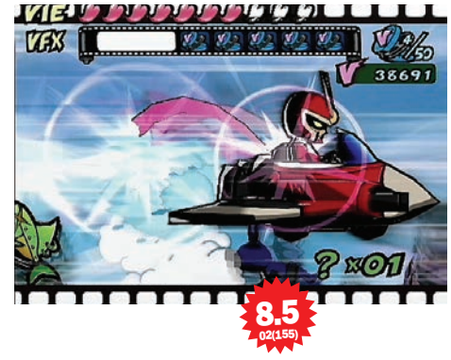
Total Annihilation (PC)
Орда техники, сметающая заслоны врага; закрепиться, собрать металлолом и снова в атаку. Наука побеждать.

Vagrant Story (PS one)
Бои в реальном времени, полностью трехмерная графика, сложная система совершенствования оружия и необычный дизайн выделили Vagrant Story на фоне однотипных, в общем-то, консольных RPG для PS one.

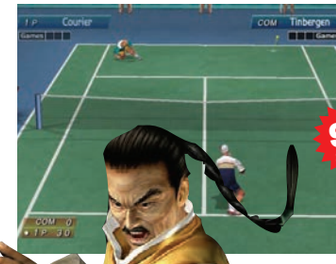
Virtua Fighter 4: Evolution (PS2)
Доведенная до совершенства четвертая часть Virtua Fighter, однако остается игрой для профессионалов жанра, не новичков.

Unreal (PC)
Красота, мощь, размах и невероятно умные противники – на таких играх держится жанр.

Viewtiful Joe (PS2, GC)
Двухмерный боевик с трехмерной графикой, весьма оригинальный проект, добившийся коммерческого успеха.



Virtua Tennis (DC)
Первый массово популярный симулятор тенниса за много лет. Реальные спортсмены, отличная графика и удобное управление привлекли к нему самых разных геймеров.

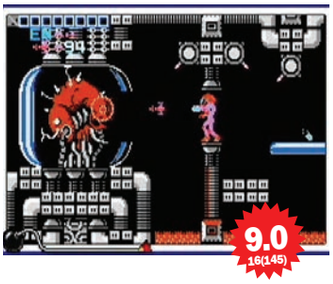


Warcraft III: Reign of Chaos (PC)
Только очередной долгострой-блокбастер-мегахит от Blizzard смог прекратить многолетнее доминирование StarCraft и столь же надежно удерживать за собой титул лучшей RTS.

World of Warcraft (PC)
Кто завладеет вниманием казуалов, тот будет править рынком. И в Blizzard это понимают как нигде.

Wing Commander Prophecy (PC)
Хоть одна игра прославленной серии, но угодила в охватываемый нами период. И вовсе не за громкое имя.

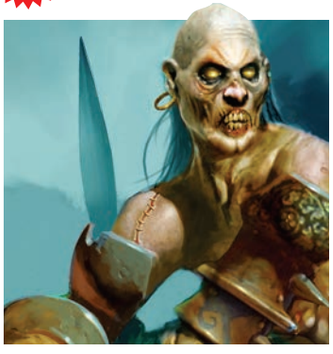
WarioWare Inc.: Mega MicroGame$ (GBA)
Сборник даже не мини-, а микроигр оказался идеальным развлечением для владельцев портативных приставок. Игра получила несколько продолжений, но им недостает оригинальности.



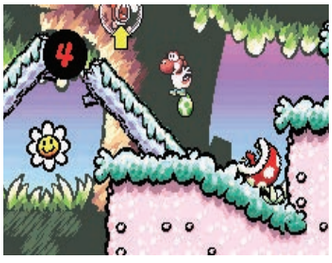
Xenogears (PS one)
Несколько затянутая в конце, но все же необыкновенно качественная консольная ролевая игра с провокационным сюжетом.

Xenosaga Episode I: DerWille zur Macht (PS2)
Первый эпизод саги, которая призвана стать самым масштабным RPG-проектом на приставках. Второй тоже хорош, но его релиз явно запоздал.

Wipeout Pure (PSP)
Известный сериал футуристических гонок нашел свое место на новейшей портативной консоли.



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (GBA)
Римейк Super Mario World 2: Yoshi's Island со SNES оказался слегка подпорчен при портировании, но даже с учетом этого он великолепен.



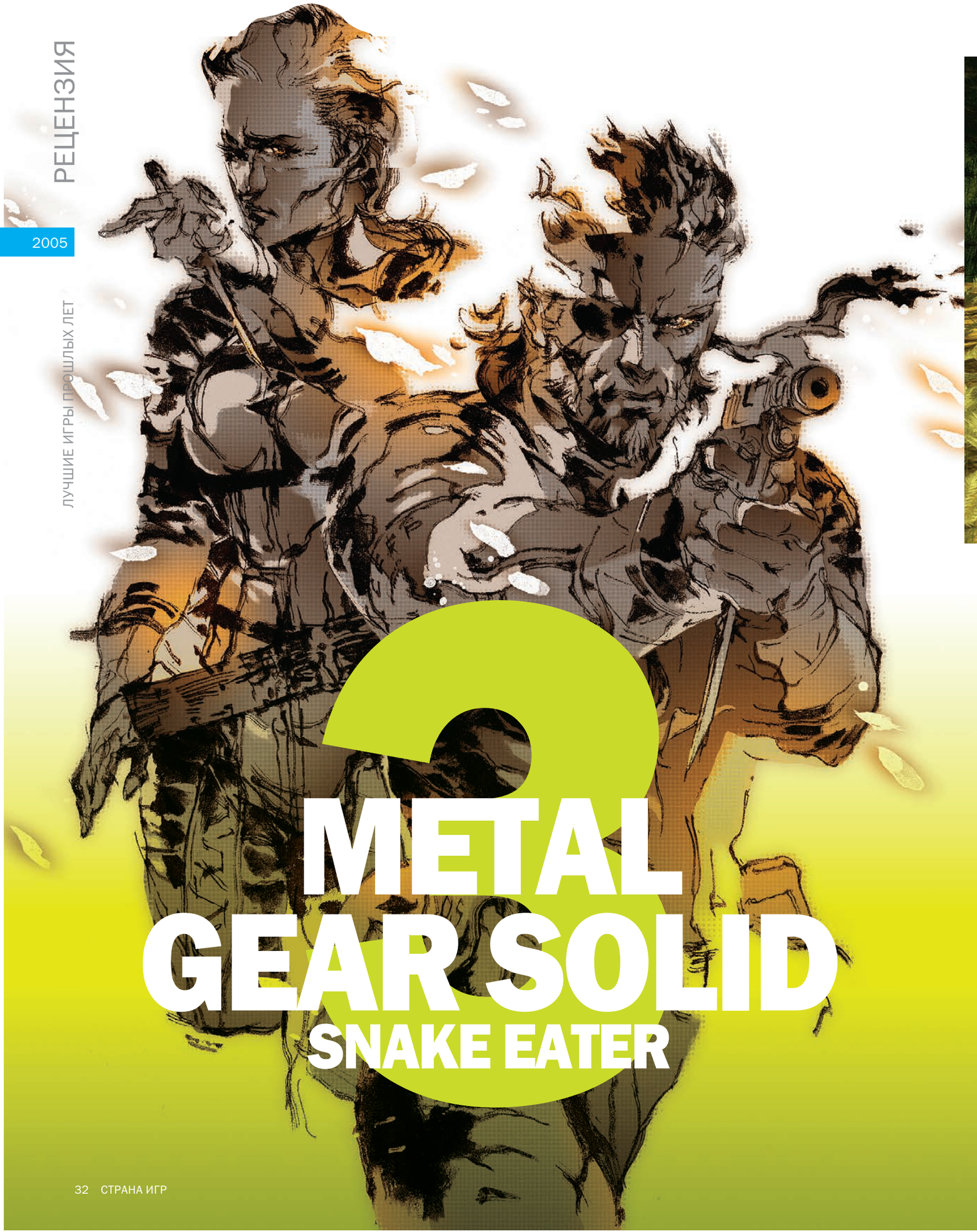
Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2)
Первая часть вышла слабой, зато сиквел поразил воображение разнообразными миссиями, волшебным дизайном боевых машин и интересным сюжетом. Жаль, он быстро заканчивался.

КОММЕНТАРИЙ

ДАРЛЬЗ ЧИККЕНС

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Есть такое особенное психическое состояние – «в ожидании следующей MGS». Это когда в преддверии появления третьей части покупаешь GameCube ради Metal Gear Solid: The Twin Snakes и после четвертого прохождения удивляешься, что Snake Eater – почему-то – как не было, так и нет. Набиваешь Ликвида пулями в пятый раз – и все равно нет. На PC установлена Half-Life 2, рядом с новеньким GameCube лежат коробочки Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Super Smash Bros. Melee и Super Mario Sunshine (ра-зо-ча-ро-ва-ние), но это все не имеет значения – хочется, чтобы Ликвид сказал «Fox», Снейк – «Die», и в магазинах тотчас же материализовались диски со Snake Eater (которая для меня все же игра 2004 года). Удивительно, сколько новых ощущений, сколько поводов по-новому взглянуть на историю, которой буквально болеешь с 1998 года. Издевательское переключение видов камуфляжа воспринимаешь чуть ли не как блажь, когда понимаешь, что все это приближает тебя к следующей Сцене-От-Кодзимы.



METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 2
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Konami
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.konami.com/mgs3
Страна происхождения:
Япония

«Холодная война. Мир. Змейка». Этими словами встречали читателя передовицы газет времен Metal Gear Solid 3: Snake Eater (далее – MGS3). «ИгроваяСтанция 2. Искусство. Кодзима», – вторим мы. Сколько уже копий сломано по поводу игры – не перечесть; пора, пожалуй, подвести итоги.

MGS3, завершая трилогию, переносит геймеров в прошлое, во времена, когда из случайной оговорки именитого конструктора родилось название нового класса вооружений, обладать которым в наши дни (по версии Кодзимы) стремится каждое государство, а его существование – ревниво охраняемый спецслужбами секрет. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (далее – MGS2) – трагедия оставшихся ненужными героев холодной войны; MGS3 посвящен душевным исканиям ветеранов Второй мировой. В одночасье борьба безусловных добра со злом обернулась сварой в клубке шипящих змей, былые друзья предали или оказались преданными собственной страной, рухнула система ценностей. Чему верить, с чьим именем на устах идти на смерть? Стоит ли из последних сил цепляться за верность присяге или лучше попытаться опрокинуть статус кво, всколыхнуть болото взаимного ядерного сдерживания и принести миру свою правду? Дотянув до Карибского кризиса, когда мир был на волоске от новой глобальной войны, этот нарыв лопнул, спровоцировав неизвестный широкой публике, но не менее опасный конфликт. В главной роли – человек, похожий на Солида Снейка. Но не он.

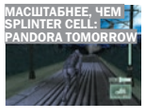
POWER ON

Не до конца понятое и принятое разделение MGS2 на две главы – раз. Ненавистный Райден в качестве главного героя – два. Похожий на галлюциногенный бред финал – три. Эти недостатки – пусть и спорные – предыдущей части господин Кодзима исправил; все эти решения были отчаянно необходимы сюжету предыдущей части, но MGS3 обходится без них. В MGS2 автор хотел обращаться непосредственно к игроку, используя слабого, колеблющегося, безликого Райдена как посредника, пустышку, на которую геймер может спроецировать себя. Напротив, в MGS3 нам отведена созерцательная роль – наблюдать за выходками молодого Оцелота (Ocelot), взрослением Снейка (Snake; вернее, Naked Snake) и – главное – трагедией Босса (The Boss; пол – женский). Именно она – боевая подруга, любовница, учитель, командир, смертельный враг Снейка – является главным героем истории, рассказанной Кодзимой. Разрушительнее, чем Шагоход в полном боевом снаряжении, быстрее, чем бросок змеи, красивее, чем цветущий луг на берегу озера; Босс не оставит Снейка до самых последних кадров игры. «There can only be one Boss and one Snake» – чем вам не слоган всего сериала?

Новую игру Кодзима решил сделать максимально доступной для всех – на поверхностном уровне MGS3 не вызывает вопросов у тех, кто прошел ее до конца. Не разжевывая детали сюжета совсем уж «для идиотов», он объяснил, «кто же кого предал» (ответ на этот вопрос так и не нашли многие поклонники MGS2) в лучших традициях военно-политических триллеров Яна Флеминга и Тома Клэнси. Но стоит копнуть вглубь – там все тот же Кодзима. Конспирологическая теория MGS2 спроецировалась на весь мир – и здесь можно найти столько скрытых цитат, туманных намеков и отсылок к реально существовавшим тайным обществам, что их расшифровка потребует отдельного спецвыпуска «СИ». Каждый понимает игру в меру своей эрудированности. Продолжились и постмодернистские игры с убеждением геймера в нереальности происходящего, появилось путешествие в подсознание Снейка, в загробный мир. Глубоко символично и вынесенное в подзаголовок игры действие – то

Оцелот и полковник Волгин. Враги Снейка. Один останется в живых, другой умрет.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



10

Верный конь, сделанный по спецзаказу пистолет-пулемет с бесконечным боезапасом, обтягивающий костюм под плащом, немигающий взгляд, – босс. Друг, любовница, наставник, враг Снейка.

«THERE CAN ONLY BE ONE BOSS AND ONE SNAKE» – ЧЕМ ВАМ НЕ СЛОГАН ВСЕГО СЕРИАЛА?

Бесконечные диалоги

MGS2 пугал геймеров необыкновенно длинными диалогами по кодеку (средство связи Снейка с друзьями). В MGS3 их стало, пожалуй, больше, но все они вынесены за рамки прохождения. Обязательных вызовов по кодеку – «копейки», зато по собственной инициативе поговорить с кем-нибудь можно всегда и на любые темы. Интересно, что помимо подробнейшей справки о, по-моему, всех известных кинофильмах первой половины XX века, так можно получить ключевую для понимания сюжета сериала информацию. Например, именно из диалогов по кодеку можно узнать, кто же на самом деле является пропавшим сыном Босса. За сюжетными сценками тоже стоит следить внимательно – в игре мелькают и дедушка Отакона, и Дональд Андерсон (шеф DARPA в первом MGS). Если лениво разбираться во всем самому – можете отбросить гордость и прочитать анализ сюжета игры на сайте http://www.gamefaqs.com.

самое пожирание змей, названное одной из героинь каннибализмом. Ведь Снейк-человек убивает тех, кто «с ним одной крови» во имя выживания – тех, кто в иных условиях оказался бы с ним по одну сторону баррикад. Говорят, что революции, подобно библейскому Левиафану, пожирают собственных детей, – всемирного масштаба войны ничуть не лучше. Наконец, Кодзима беззастенчиво цитирует Джеймса Бонда с его погонями на танке по Ленинграду, не забыв даже о постельной сцене в финале, использует популярный десятилетие назад ход «награждение героя в Белом Доме», оставляя в каждом случае впечатление «там, в источнике, это было сказкой, здесь – реальность».

Интересно, что все нелепицы Кодзимы как раз и попали в трейлер, чем и вызвали шок общественности (в основном российской; на Западе yabloko moloko даже не заметили). В игре они, конечно, присутствуют, но строго дозированно. Yabloko moloko и летающие ступы остаются где-то позади в джунглях, а впереди – продолжающаяся гонка вооружений, испытание Китаем ядерной бомбы и свержение Хрущева Брежневым. Отдельное спасибо – за то, что в игре нет медведей и шапок-ушанок. Кодзима сделал очень неожиданный ход – поместил в тайгу реальных представителей флоры и фауны со всего мира (Индия, Япония, Австралия, Китай, Южная Америка...), но все якобы исконно русские виды – выдумал. Нелепица обернулась изящным решением очень серьезной проблемы с разнообразием дичи. В самом деле, смешно называть игру Snake Eater и ограничивать рацион героя гадюками да ужами.

PRESS START

Игровой процесс MGS2 был слишком хорошо знаком фанатам первой части, нововведения обеспечивались скорее техническим превосходством движка, нежели концептуальными прорывами. В новом проекте Кодзима смог сохранить основные идеи сериала – это по-прежнему шпионский боевик со все тем же управлением и набором основных приемов, – однако представил новые типы местности, вывел геймера на открытые пространства. Чтобы адекватно симулировать поведение разведчика в лесу, горной местности, пещерах и воде, потребовалось принципиально сменить систему

Гагарин и другие

Новый MGS не обошелся без отряда инфернальных супергероев, выступающих в роли боссов. Это повелитель ос The Pain («боль»), гибрид Человека-паука и Хищника The Fear («страх»), сохраняющий в себе лишь крохи жизни старик-снайпер The End («конец»), огнеметчик-космонавт The Fury, специалист по миру мертвых The Sorrow («печаль») и «вторая половина Снейка», The Boss (собственно, «босс» или, как говорят в игре, «воевода»). Все они – члены отряда «Кобра», в свое время созданного для выполнения секретных миссий в тылу нацистской Германии. Драки с Оцелотом, полковником Волгиным и так далее – достаточно банальны, но вот встреча с каждым из членов «Кобры» – уникальный опыт во всех смыслах. Символизируя определенное чувство, соответствующее имени, да и не только (The End – смерть, дряхление, единение с природой, The Boss – чистота, красота, долг, честь), они переносят свою идеологию и на способ ведения боя. Сгоревший когда-то заживо космонавт The Fury, поливающий огнем все на своем пути, заставляет вспомнить о загадочной гибели Юрия Гагарина, а с помощью The Sorrow игра изящно напоминает Снейку о загубленных им на пути к своей цели душах. Снайперский поединок с The End – и вовсе уникальная сцена, на деле доказывающая, что потенциал всех идей MGS3 не может быть раскрыт в одной-единственной игре; на их базе хоть завтра можно сделать с десяток интересных и разнообразных хитов.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Лучшие в мире сценарий, геймплей, графика, юмор, управление, музыка, звуковые эффекты и постановка сюжетных роликов.

НЕДОСТАТКИ Не обнаружены.

РЕЗЮМЕ Новый шедевр от Кодзимы оправдал все ожидания. А смеяться над «яблоко молоко» грешно.

Забраться в вертолет нельзя. Подкарауливать нарезающего вокруг него круги часового – вполне. Труп лучше утащить и спрятать в траве у забора. А затем – вперед, искать подход к следующему врагу.

Каждый вид камуфляжа хорош для определенного типа местности. Подсказки в игре есть.

скрытого передвижения. Раньше достаточно было не попадать в поле зрения охранников да прятаться в знаменитых картонных коробках – отныне они неуместны везде кроме складов на военных базах. На опушке леса нет шкафов, столов и тумбочек, прячась за которыми, можно прокрасться мимо врага, местность всегда хорошо просматривается, а за стволами деревьев скрываться бесперспективно. И тут на помощь приходит новая фишка – показатель «скрытности».

Раньше ведь было как? Если Снейк находится в поле зрения охранника, тот его непременно заметит. Сейчас все зависит от расстояния между людьми, а также «скрытности». Если она достигает 70-90 процентов, то и в трех шагах перед собой натренированный спецназовец не увидит Снейка. Для достижения эффекта можно, например, залечь в высокой траве, облачившись в соответствующий камуфляжный костюм. Напротив, человека в белом маскхалате на склоне горы, идущего во весь рост, засекут, условно говоря, за километр. «Скрытность» в этом случае будет иметь отрицательное значение.

Раньше, как помните, у Снейка были и точная карта местности, и радар, отображающие охранников и их сектора видимости. Все это, увы, исчезло – шпион ограничивается сложным набором гаджетов: сонар, детектор движения и прибор, реагирующий на присутствие поблизости людей. Сонар выводит на экран все обнаруженные поблизости живые существа – а это не только враги, но и мелкие зверюшки. Детектор движения отлично подходит для обнаружения патрулей, но бесполезен против часовых. Наконец, последний гаджет «ловит» всех врагов, однако неспособен определить их точное расположение – только пищит громче по мере приближения к объекту.

Вверху: Все сюжетные ролики работают на движке игры и выглядят отлично.

В новых условиях крайне важно сначала определить, как устроена охрана места, куда Снейку необходимо проникнуть, а затем уже действовать. Для начала лучше всего залечь на пригорочке, чуть высунувшись из травы, да осмотреть все в бинокль, отмечая для себя, где стоят часовые. Затем уже приблизиться на безопасное расстояние, не забывая менять камуфляж под цвет местности, определить расположение ближайших охранников, которых можно нейтрализовать, не привлекая внимания остальных, и двигаться к ним, постоянно сканируя местность. В случае возникновения угрозы обнаружения лучше спрятаться в укромном месте и переждать. Ведь после поднятия тревоги избежать гибели сложно – придется либо найти безопасную «нору» (что проблематично), либо перестрелять несколько десятков умных и хорошо вооруженных врагов. И постоянно надо держать в «горячем списке» предметов те самые три гаджета, а на более поздних этапах – еще и инфракрасные очки.

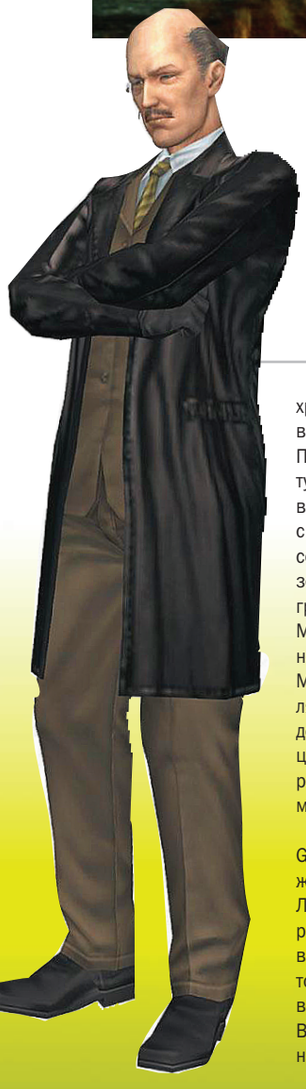
Со времен MGS2 сохранились большинство тамошних элементов геймплея. Враги так же чутко реагируют на звук (подкрадываться к ним лучше на цыпочках; а для привлечения внимания можно стучать кулаком по стене), их можно отвлечь порнографическими журналами. Снейк умеет прятаться в картонную коробку (несколько видов), свисать с края подвесного моста, пережидая, пока охранник отвернется. Другое дело, что практически все фишки такого рода применимы лишь в одном-двух местах за игру – там, где местность более-менее повторяет знакомую по MGS1-2. Фанаты сериала Metal Gear будут хорошо вознаграждены за знание корней. Например, на военной базе, где

Close Quarter Combat

Снейк использует в игре CQC – систему рукопашного боя. Она была изобретена в Азии для применения полицией и военными и позже распространилась по всему миру. CQC предполагает использование оружия ближнего радиуса действия – ножи, дубинки. Основная идея системы заключается в том, чтобы быстро сократить у противника «пространство для атаки» и несколькими ударами вывести его из строя, не дав ему применить свое оружие. Это особенно удобно для полицейских, производящих арест преступника. Применять CQC можно и при наличии пистолета – как дополнительного устрашающего средства, а также страховки на случай, если бой пойдет «не так» и противника придется убивать. В игре утверждается, что CQC изобрели Снейк и Босс, однако в реальном мире это заслуга Уильяма Фэйрбэйна, жившего в Китае с 1907 по 1939 год. В 1940 он переехал в Британию, где готовил бойцов отрядов специального назначения для английской армии.

Станислав Лем о крокодилах

Было известно, что Konami консультировалась относительно российских реалий со специалистами – отсюда и отсутствие орфографических ошибок в написании названий локаций (исключение – «корридор» – явно на совести «специалистов»). Однако поражает еще и правдоподобность политической интриги и характеров героев. Истина открылась совершенно случайно – в интервью «Известиям» знаменитый писатель Станислав Лем проговорился, что подготовил для Konami 15-страничный документ, куда вошли воспоминания о поездках в Советский Союз в шестидесятые годы, о необычных людях (в том числе ученых и космонавтах). Стал он тогда и участником «нескольких невероятных приключений, вполне достойных того, чтобы стать сюжетами фильмов о шпионах».



ФАНАТЫ СЕРИАЛА METAL GEAR БУДУТ ХОРОШО ВОЗНАГРАЖДЕНЫ ЗА ЗНАНИЕ КОРНЕЙ.

хранится Шагоход, Снейк может проникнуть в заветную лабораторию двумя способами. Первый – вооружиться картой и отправиться туда «пешком». Второй – найти пустой грузовик, забраться туда и накрыться коробкой с надписью «To Weapon Lab». Подошедший солдат увидит ее, сядет за руль и сам отвезет вас туда, куда нужно! Такие поездки на грузовиках встречались в самом первом Metal Gear, если помните; были они и в MGS на PlayStation. MGS3 не отрицает наработки MGS1-2, он включает в себя их, – это составляет процентов двадцать игры. Еще восемьдесят – нововведения, расширяющие концепцию шпионского боевика до невиданных ранее пределов. Splinter Cell и Commandos меркнут в тени шедевра Кодзимы.

Раньше – еще во времена первых Metal Gear на 8-битных платформах – с линейкой жизни Снейка дела вечно обстояли плохо. Любое попадание быстро приближало героя к смерти, а лечебные предметы (Ration) встречались редко. Именно поэтому боестолкновение было невыгодным – слишком высока была их цена для здоровья Снейка. В MGS3 Кодзима отказался от стандартной модели. В новой игре герой может выдержать несколько очередей из АК-47 и остаться в живых. Однако помимо урона для линейки жизни, он получит несколько ранений, которые придется излечивать с помощью полевой аптечки. Каждую пулю надо извлечь ножом, затем следует обработать рану дезинфицирующим средством, зашить ее и наложить повязку. От ожогов существует специальная мазь, а от пиявок поможет избавиться сигарета. Встречаются и переломы, и порезы. Линейка жизни восстанавливается со временем, но лишь до предела, установленного ранениями Снейка – именно поэтому их и нужно лечить. Запас медикаментов ограничен, поэтому на бинтах или других дефицитных предметах можно экономить, если рана неопасна – со временем она и так затянется. Интересно, что предмет, непосредственно восстанавливающий линейку жизни (как ранее – Ration), существует – Life Med. Вот только встречается он в игре крайне редко, поэтому лучше приберечь его для последних боссов.

Третья новая фишка MGS3 – разрекламированная в прессе система питания. Снейк, как и любой нормальный человек, от постоянной беготни и стрельбы устает. Восстановить силы (специальная линейка Stamina) ему помогает еда. Все, что растет на деревьях, бегает или ползает по земле, может быть поймано и съедено. Или убито и съедено. Для хранения пищи «живьем» предназначены три клетки, «мертвую» снедь можно складировать в мешок в больших количествах, но учтите – она может и испортиться со временем – поэтому настрелять кроликов «на всю игру вперед» не получится. Проблем с едой в лесах практически нет, однако в зданиях водятся разве что крысы, поэтому некоторый запас при себе иметь всегда стоит. Система охоты MGS3 добавила игре очков отнюдь не только за счет ее важности для симулятора шпиона. Коллекционирование всех видов змей, зверей, грибов, фруктов «затягивает» почище ловли покемонов.

USE BINOCULARS

Смена графического движка помогла разработчикам лучше отображать открытые помещения, и прежде всего лес. Спрашивать о количестве полигонов бесполезно – не в них дело. Лучше скажу, что хоть здесь (как и везде) деревья подобны бумажной елочке – несколько полигонов, нанизанных на

Кодзима шутит

Снейк отказывает сексапильной шпионке Еве...

... Но совершает некие странные действия с Иваном Райденовичем Райковым.

Отличия европейской версии

Нехорошие геймеры, купившие пиратскую NTSC-версию игры, могут рвать на себе волосы. Как и в случае с MGS2, европейцы получили несколько бонусов. Самый интересный из них – режим Duel Mode, где геймерам предлагается последовательно сразиться со всеми боссами игры. Опция Demo Theatre скрывает сюжетные сценки – после прохождения игры можно будет заново насладиться всеми любимыми моментами (в том числе и постельной сценой!). Для самых хардкорных геймеров Konami подготовила уровень сложности European Extreme, а любителям экзотики – пару новых уровней для пародийного режима Snake vs. Monkey. В нем Снейк вынужден бродить по лесу, отлавливая обезьян совсем как в относительно популярном сериале Ape Escape. И, наконец, в игре появилась подборка вариантов раскраски лица, победивших на соответствующем конкурсе Konami. Например, посвященных флагам европейских и не очень стран.

ствол, – выглядят они так, будто каждый листик смоделирован независимо. Эффект Shenmue. Особенно хорошо великолепие игры ощущается, когда Снейк издалека рассматривает местность в бинокль. А лежа в траве рядом с болотом, когда из динамиков 5.1 доносятся верно спозиционированные с помощью Dolby Pro Logic 2 звуки, начинаешь будто кожей ощущать прикосновение влажной земли. Ни в одной игре, ни на одной платформе до сих еще не было настолько живого, настоящего леса.

Как и в MGS2, для отображения сюжетных сцен используется движок игры. Более того – во всех роликах Снейк выглядит в соответствии с выбранным типом камуфляжа, а во многих имеются эпизоды, где игра предлагает переключиться на альтернативную точку обзора. Интерактивное кино – как еще это можно назвать? По качеству искомые ролики не уступают лучшим образцам – вроде Final Fantasy X или Xenosaga. Однако Кодзима переплюнул всех в сцене с полуинтерактивными гонками на мотоцикле по вражеской базе с пытающимся достать героев Шагоходом, фактически это огромный сюжетный ролик, перемежающийся со вставками «шутера на рельсах». Фееричность зрелища лишь подчеркивается участием в ней «спецназа ГРУ на летающих ступах», а трагичность развязки заставляет вспомнить об одном достойном сравнения с MGS3 японском шедевре – «Королевской битве».

USE REVIVAL PILL

Кодзима сначала заявил, что этот Metal Gear Solid – точно последний, затем пообещал Metal Gear Solid 4, а в нашем интервью (см. стр. 30) – сообщил, что сам сериалом более заниматься не будет... Чему верить? Возможно, «номерным» играм серии настал конец, но ведь перешел же когда-то сериал от Metal Gear к Metal Gear Solid, почему бы ему не сделать очередной качественный скачок? Хорошо, пусть Снейк устарел (а герой игры – вовсе не Солид Снейк), но придуманный раз мир неисчерпаем на сюжеты, а игровой процесс совершенствовать и дополнять можно бесконечно. Мэтр как-то упоминал, что мечтает о Metal Gear Online. Почему бы и нет? Пока он думает и творит, мы можем спокойно пройти третью часть игры на PS2 и ждать Metal Gear Acid (или AC!D, если угодно) на PSP. **СИ**

9.5

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Объем игрового пространства, разнообразие моделей геймплея, юмор, саундтрек и внимание к мелочам.

НЕДОСТАТКИ «Шаткое» управление все усложняет. Графика – средняя. Восприятие игры зависит от вашего отношения к американским неграм.

РЕЗЮМЕ Добрый десяток, если не больше, хороших и разных игр в одной коробке. Вещь, которая определенно стоит своих денег.

ТЕКСТ
Валерий Корнеев

Grand Theft Auto: San Andreas

Черно-быль

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 2
Жанр: action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель: Take 2 Interactive
Российский дистрибьютор: «Софт Клаб»
Разработчик: Rockstar North
Количество игроков: до 2
Онлайн: www.rockstargames.com/sanandreas
Страна происхождения: Шотландия

Имея на руках громадину уровня GTA, нелегко каждый раз прыгать выше головы: для Rockstar единственный способ превзойти собственное творение – это развитие вширь. Территория становится все объемнее, игроку дозволяется больше, растет число машин-городов-заданий, наращивается количество мелких деталей... Сам геймплей жестко определен еще две игры назад и кардинально меняться не может в принципе. К чести Rockstar, их можно назвать чемпионами по прыжкам выше головы.

Многое о San Andreas стало известно до релиза. Разработчики исправно потчевали нас подробностями: в распоряжении игрока целый штат с тремя огромными городами; у главного героя параметров чуть ли не больше, чем у персонажа Sims (одеваться-стричься просто необходимо, а коли не посещать спортзал, то растолстеет!); аутентичная атмосфера девяностых годов в лос-анджелесском негритянском гетто – и великое множество мини-игр, аккуратно переплетенных с «генеральной линией». Пресс-версии не существовало, специализированные журналы получили новую GTA не загодя, как это обычно происходит с блокбастерами, а в день поступления проекта в магазины, – и мы знали о San Andreas ненамного больше рядового геймера.

Маза фака

Помните фильм «Не грози Южному Централу, попивая сок у себя в квартале»? Атмосфера, антураж – точь-в-точь оттуда. Наигравшись мафиозными разборками и пляжными перестрелками, Rockstar ударилась в наичернейшую блэксплуатацию. Главгерой San Andreas – ниггер, и кореши его – ниггеры, а вокруг сплошной шоколадный рай – негритянский квартал с вальяжно прогуливающимися черными чиксами, тлеющими на завалинках афробабушками, подпрыгивающими в ритме хип-хопа «кадиллаками», наркотой, рэп-дуэлями, порнографити и непременными драйв-бай, когда эбонитовые братья набиваются в авто и мчатся по территории чужой банды, поливая огнем из узи горшки с кактусами, заботливо расставленные на подоконнике дядей Томом. С центровой фигурой СиДжея мы вас знакомили пару номеров назад, остальные персонажи – один другого колоритнее, уже участковый Тенпенни в исполнении Сэмюэля Джексона дорогого стоит, не говоря о Дымке, существующем в симбиозе с гигантским косяком ганджубаса, рэпере-петушке ОуДжей Локе, крикливой сиджеевой сестрице и ее пуэрториканском хахале. Общаются здесь сочно, образно, выпукло и сугубо непечатно – в нескольких начальных роликах слово «fuck» звучит чаще, чем во всех предыдущих проектах для PS2, вместе взятых; стреляют много, из всех стволов, по делу и без, с неизменным антрацитным пафосом. Поначалу вся эта, с позволения сказать, субкультура несколько сбивает с толку, но вскоре игрока уже несет на волнах черного грува – подсаживаешься, йоу.

Черный бумер

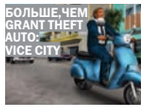
Фундаментальное отличие GTA от всех остальных «симуляторов бандюгана» в том, что при запуске этого типа игр ты думаешь: «так, что же я тут могу делать?». Однако в GTA этот вопрос очень быстро сменяется на восторженное: «чего же я здесь делать

В наличии

GTA никогда не щеголяла впечатляющей графикой, особенно в реализациях для PS2. San Andreas выглядит лучше Vice City, хотя продвижение вперед совсем незначительное. Движок выдает максимум 30 кадров в секунду, дистанции отображения объектов чуть выросли. Текстуры высокого разрешения на приближающихся объектах быстрее проявляются на новенькой приставке, а если ваша PS2 крутит диски не первый год – будьте готовы к задержкам. Говоря субъективно, графически игра уступает недавней Driv3r от Atari, которую тоже сложно назвать эталонной по части картинки.

Характерная ситуация «Это не я».

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Подцепив тетку, везите ее в едальню или танцевальню. Дальнейшее предсказуемо.

За-ши-бись

Средняя графика при таком бесподобном (в смысле – без точного подобия, ну нет же достойных аналогов!) геймплее уходит на второй план, а вот звук, точнее музыкальное сопровождение, вносит огромный вклад в формирование образа игрового мира: как и раньше, с большим вкусом подобранная музыка (представлены девяностые годы во всем их многообразии: это Доктор Дре и Айс Кьюб, Джордж Клинтон и Джо Кокер, Public Enemy и Guns'n'Roses, Depeche Mode и Дэвид Боуи – десять станций крутят около сотни треков десятков исполнителей и коллективов) и, что не менее важно, наичернейший юмор рекламных роликов и диджейской болтовни. Я как-то полчаса стоял на обочине, угорая над пародиями на ток-шоу.

Финалист заездов по метротоннелям выбирается на поверхность. Мотоцикл уворован на расстоянии в полгорода от этого места, нырок в тоннель помог избавиться от преследователей: их расплющило поездом.

ОБЩАЮТСЯ ЗДЕСЬ СОЧНО, ОБРАЗНО, ВЫПУКЛО И СУГУБО НЕПЕЧАТНО – В НЕСКОЛЬКИХ НАЧАЛЬНЫХ РОЛИКАХ СЛОВО «FUCK» ЗВУЧИТ ЧАЩЕ, ЧЕМ ВО ВСЕХ ПРЕДЫДУЩИХ ПРОЕКТАХ ДЛЯ PS2, ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ.

не смогу?». В случае San Andreas это верно как никогда: весь геймплей сформирован из мини-игр разной степени сложности, по сути перед нами удачное слияние идей Shemnue и The Sims. Ты вертишь баранку, а сидящие рядом кореша высунулись из окон и полосуют мелькающее впереди авто мафиозного босса – стрельба идет из купленных давеча у знакомого дилера стволов, а машина твоя угнана три дня назад и с тех пор дожидалась в гараже явочного домика, приобретенного в прошлом месяце на деньги, вырученные при шантаже местных наркодилеров. У тебя на голове прическа афро – она сделана в парикмахерской, соседствующей с тату-мастерской, где ты набил свои первые наколки; раз в неделю ты докупаешь что-то из одежды и побрякушек – футболки, шорты, джинсы, цепи, банданы, кепки и очки – шмоточный магазин как раз по дороге в спортзал, где ты частенько выжимаешь килограммы и спарингуешься с отставным боксером: надо подучить новые приемы и сбросить вес, набранный на пицце и гамбургерах. Когда мы говорим «гамбургер» – подразумеваем не просто строчку в меню, а всамделишную закусочную с посетителями и обслуживающим персоналом, куда СиДжей наведывается за свежей дозой холестерина; когда говорим «магазин» – имеем в виду заведение с примерочной и зеркалом, перед которым можно сколько угодно вертеться в разных прикидах. Любая машина из едущих по дорогам, включая патрульные полицейские, может стать вашей – достаточно заставить ее остановиться и вышвырнуть оттуда прежних владельцев. То же касается катеров, лодок, яхт и гигантского танкера. Получите лицензию на управление авиатранспортом – и в вашем распоряжении кукурузники, вертолеты, реактивные и турбовинтовые самолеты пассажирской и грузовой авиации. В крайнем случае, под руку всегда подвернется мотоцикл или велосипед BMX – последний пригодится не только для езды и выполнения трюков, но и позволит еще сбросить лишний вес, повысит силу и выносливость. Арсенал транспортных средств, насчитывающий многие десятки типов и моделей, позволяет путешествовать сколько душе заблагорассудится: даже если железный конь сломался или разбит, замена всегда найдется на расстоянии вытянутой руки. Чем лучше игрок следит за внешностью СиДжея, тем охотнее к тому в машину просятся подружки, которых можно прокатить до ближайшей закусочной, ресторана или ночного клуба (в этом случае готовьтесь к танцевальной мини-игре, тренирующей чувство ритма). А ведь это только факультативные дисциплины: основные сюжетные миссии, выполнением которых вы вольны заняться в любой момент, подразумевают прицельную стрельбу по бензобакам, домушничество (чистейший stealth action), войны за территорию с соперничающими уличными группировками, малевание граффити, стритрейсерские заезды, установку пластиковой взрывчатки, рандеву со старыми знакомыми, игру в казино и многое, многое, едва ли не бесконечно многое другое. GTA: San Andreas можно ценить уже за то, что она позволяет поехать на набережную и любоваться закатом, выкинув на время из головы еду, одежду, семью, друзей, работу, спорт, оружие и бизнес. А когда на остывающем небе покажутся звезды, можно вспомнить о том, что надо заработать на новый спойлер, вызволить кореша из-за решетки, перестать жрать кало-

Друганы поначалу используют СиДжея в качестве водителя ударного негромобиля.

...И про теток

Традиционный способ развлечения из GTA, ставший уже притчей во языцех, перекочевал и в San Andreas. Воспользовавшись услугами жрицы любви и заплатив по счету, вы вольны высадить дамочку из машины и, не отходя от кассы, закатать путану в асфальт. А потом подобрать денежки, которые покинули было ваш карман. Возможность с особым цинизмом демонстрировать вопиюще аморальное и бесчеловечное поведение который год исправно повергает в праведный гнев американских сенаторов и юристов, которые добиваются наложения запретов на продажи игры, и без того носящей рейтинг Mature.

Справа – жемчужина моего гаража, моднее этой малютки только танк.

GTA: SAN ANDREAS МОЖНО ЦЕНИТЬ УЖЕ ЗА ТО, ЧТО ОНА ПОЗВОЛЯЕТ ПОЕХАТЬ НА НАБЕРЕЖНУЮ И ЛЮБОВАТЬСЯ ЗАКАТОМ, ВЫКИНУВ НА ВРЕМЯ ИЗ ГОЛОВЫ ЕДУ, ОДЕЖДУ, СЕМЬЮ, ДРУЗЕЙ, РАБОТУ, СПОРТ, ОРУЖИЕ И БИЗНЕС.

рийную пиццу и сменить, наконец, тренера с боксера на каратиста. Скриптовая часть и случайный фактор сочетаются идеально: это живой, действующий мир с широчайшими возможностями для игрока. Вселенная GTA слегка напоминает устройство Shenmue, но в блестящей для своего времени разработке AM2 свобода действий персонажа была куда более ограниченна, а скриптово/рандомный подход заменяли спорные и гораздо менее интересные в геймплейном плане Quick Time Events.

Бланко/негро

Ролевые элементы – давайте уж назовем их своим именем – совершенно не напрягают. По мере прохождения «прокачка» идет практически незаметно: без видимых, казалось бы, усилий с вашей стороны подскакивает вверх то один, то другой параметр; здоровье же можно поправить у любого торгового автомата с шоколадками и газировкой. Легкий доступ к «лечилкам» компенсирует шероховатости игрового процесса, хорошо знакомые обладателям предыдущих частей серии и никуда из San Andreas не улетучившиеся. Заложенный в основу мира фактор случайности вкупе с неидеальной моделью управления и частенько чудящим автоприцеливанием означает, что вас частенько будут «убивать» совершенно неожиданно. Сам по себе факт «смерти» не так страшен: СиДжея исправно откачивают в больнице, разве что оружие конфискуют, – но частота, с которой происходят подобные нокауты, и тот факт, что случается это либо из-за невозможности увидеть стреляющего противника, либо из-за совершенно незапланированного удара в полицейскую машину и вызванной этим погони со стрельбой, либо еще из-за какого пустяка, который невозможно предусмотреть, – все это временами напрягает. По крайней мере, ситуация понятна: движок, по сути представляющий из себя пышный букет мини-игр, при попытках увязать его в единое целое будет неизбежно поскрипывать на стыках. Как относиться к вылезающим огрехам вроде нечеткости управления в отдельных сегментах, каждый решает сам – по мне так достоинства новой GTA запросто перекрывают все ее традиционные минусы. Один из которых – отсутствие кнопки «вернуться к началу миссии», раздражающий, пожалуй, сильнее прочего – но ровно до тех пор, пока вы не одолеете сравнительно сложный «деревенский» период между первыми двумя городами, дальше все снова будет... в шоколаде.

Очередная GTA, как странно это бы ни звучало, имеет определенное духовное сходство со старенькими проектами для NES, открывшими новые горизонты в области исследования игрового мира, предоставившими ранее невиданную градацию свободы (вспомним первые Dragon Quest и Final Fantasy) и вместе с тем настолько требовательными к игроку, что джойпады так и летали об стену. Детище Rockstar отчасти лежит в русле жанра, которому положила начало The Sims; соединяет в себе черты боевика, черной (теперь уже во всех смыслах) комедии; спортивного и гоночного симулятора, музыкальной игры; она вобрала в себя почти все главные наработки индустрии за последние десять лет; игра объемнее и глубже большинства RPG и далеко не так навязчива, как лучшие шутеры. Она в меру качественна, поразительно увлекательна, задорна, похожа на все сразу и оттого так удачна. По справедливости, именно GTA сейчас наиболее полно отражает значение словосочетания «ролевая игра». Виват, йоу. **СИ**

Долгоиграющая пластинка

Изюминка GTA в том, что даже после окончания слегка ветвящейся сюжетной линии игровой процесс не останавливается: в вашем распоряжении остается весь необъятный Сан-Андреас с его городами, городками, поселками, реками-горами-лесами-полями, техникой и прочая, прочая, прочая. Скорее всего, вам и после «официальной» концовки будут попадаться ранее неизведанные уголки, неиспробованные занятия, хитро запрятанные транспортные средства – сюрпризов и секретов здесь такое безумное количество, что их вполне должно хватить до выхода следующей части сериала. Если говорить о продолжительности и разнообразии геймплея, никакая другая игра на PS2 не сравнится с GTA: San Andreas в плане позитивной отдачи от той суммы, которую вы выложите за нее в магазине.

Вверху: Первым делом наворачивайте прическу афро. Афро без афро – не настоящий афро.

Слева: Поначалу некоторые районы карты для вас закрыты: если добраться туда вплавь, на СиДжея объявляет охоту вся местная полиция вместе с ФБР. И даже угнав грузовик спецназа, вы долго не продержитесь.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

1С ФИРМА «1С»

GAMECOCK MEDIA GROUP

SPARK

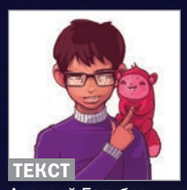
LEGENDARY™

LEGENDARYTHEGAME.COM

© 2008 Spark Unlimited, Inc. LEGENDARY is a trademark of Spark Unlimited, Inc. All rights reserved. Used under authorization by Gamecock Media Group.
© 2008 Gamecock Media Group. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

Super Mario Galaxy

Водопроводчик вселенского масштаба, или Невероятные приключения итальянца в космосе!



ТЕКСТ
Алексей Голубев

НА ПЕРВЫХ ПОРАХ ВОЗНИКАЕТ ОЩУЩЕНИЕ, БУДТО ВЫ ПОПАЛИ НЕ В КОСМОС, А В ДУРДОМ – НАСТОЛЬКО СМЕЛЫМИ, А ТО И ВОВСЕ БЕЗУМНЫМИ МОГУТ ПОКАЗАТЬСЯ МНОГИЕ РЕШЕНИЯ ХУДОЖНИКОВ И ДИЗАЙНЕРОВ NINTENDO.

Ищете интересную, хорошо оплачиваемую, перспективную работу? Тогда карьера итальянского водопроводчика – ваш выбор. Кандидатам, успешно прошедшим собеседование, гарантированы: бесплатная униформа на каждый день (кепка и подтяжки), исправно пополняемый запас золотых монет и свободный рабочий график. Сотрудники, оставшиеся в живых после испытательного срока, могут рассчитывать на приятное общество штатной принцессы и дополнительную порцию замечательных грибов в обеденный перерыв. Для самых выносливых предусмотрены компенсации за выслугу лет. Резюме направляйте по адресу miyamoto@nintendo.ru, первые три миллиона соискателей примут участие в специальной программе под кодовым названием Super Mario Galaxy.

Эта программа – новейшее детище небезызвестного господина Миямото, главного кадровика и по совместительству ведущего продюсера компании Nintendo, человека в высшей степени творческого и наделенного исключительно богатой фантазией. Благодаря его стараниям многие поколения итальянских водопроводчиков годами преследуют полоумных завистливых горилл, сражаются с полчищами черепах и, конечно же, спасают особ королевской крови. Последнему из перечисленных занятий Миямото-сан особенно охотно посвящает собственные проекты – ведь, как известно, любую, даже самую плохонькую принцессу можно спасти целой сотней различных способов. Например, отправившись в затяжной межпланетный круиз, который начинается…

Не стоит недооценивать черепашью сторону Силы!

…в Грибном Королевстве. Государство как раз готовится отметить большой праздник, а усатый Марио со всех ног торопится во дворец на свидание с Принцессой. Однако планам итальянца осуществиться не суждено: вместо праздничного салюта подданные загнивающего монархического режима получили целый флот космических кораблей, битком набитых враждебно настроенными черепахами. Возглавил оных сам Дарт Вейдер черепашьего племени, гигант мысли и просто надоедливая колюче-панцирная рептилия, Баузер. Злодей и негодяй и прежде предпринимал попытки умыкнуть Принцессу, но никогда еще не действовал с таким размахом – в этот раз Баузер стащил возлюбленную Марио вместе с королевским дворцом. Очевидно, прознал о росте цен на недвижимость.

А что же наш герой? Он, конечно, попытался отстоять свои права, но безуспешно. И после непродолжительного, но крайне сумбурного полета оказался на другом конце мироздания, в компании жирных говорящих звезд, называющих себя Лумами, и загадочной особы по имени Розалина, у которой к Баузеру свои счеты. Розалина – хозяйка целой космической станции, Comet Observatory. Правда, упомянутое чудо технологической мысли изрядно потрепано и срочно нуждается в ремонте, но и Марио сидеть сложа руки не намерен. Водопроводчик, не откладывая дела в долгий ящик, собирается слетать в ближайшие галактики и там найти необходимые для восстановления Comet Observatory ресурсы.

Поиски обещают быть довольно трудными, и вот почему. Для выполнения поставленной задачи вам не нужны ни сталь, ни дерево, ни тому подобные привычные стройматериалы. Станции, чтобы зарабо-

Нежелание компании Nintendo наделять героев голосами давно известно – в то время как большинство известных персонажей, созданных другими компаниями, не первый год охотно болтают, живые легенды видеоигр, вроде остроухого Линка, неизменно хранят обет молчания, в лучшем случае отделываясь от докучливых поклонников невразумительной тарабарщиной. Марио – тоже мужик не из болтливых. Хотя за героем давным-давно закреплен персональный актер озвучки (Чарльз Мартино представляет голос водопроводчика аж с 1995 года), он предпочитает изъясняться странным набором мяукающих звуков, обычно не поддающихся расшифровке. Подельники знаменитости ничуть не лучше – жабы крякают, Лумы посвистывают, а словарный запас Принцессы больше напоминает лексикон взбесившейся канарейки.

тать в полную силу, необходимы Великие Звезды (Grand Stars), чья энергия запустит центральный реактор Comet Observatory. Загвоздка в том, что использовать Великие Звезды вместо батареек додумалась не только красотка Розалина, но и – да-да! – Баузер; а он, как многие знают, с однажды украденным расстается крайне неохотно. Почти все Великие Звезды надежно спрятаны на военных базах мерзкой черепахи и находятся под усиленной охраной. Так что действовать придется поэтапно.

Для начала соберите некоторое количество обычных золотых Звезд (тоже не самая простая задача) – чем их больше, тем дальше в космос может улететь Марио. Проложив дорогу к очередной крепости Баузера, уничтожьте стражу и, пользуясь общей суматохой, возвращайтесь на Comet Observatory в обнимку с желанной Великой Звездой. По прибытии трофей отправляется прямиком в реактор, чья возросшая мощь открывает нам доступ к новым галактикам и планетам. Стоит ли говорить, что далее цикл действий необходимо повторять вплоть до победного конца – то есть пока Марио не доберется до Принцессы, спрятанного в глубинах безвоздушного пространства дворца и глотки главного зачинщика всей этой суеты. Трудиться предстоит в поте лица: в мире Super Mario Galaxy ровно сорок две галактики, где попрятано больше сотни (сто двадцать одна, если быть точными) золотых Звезд. Ну как, все еще уверены, что хотите быть водопроводчиком?

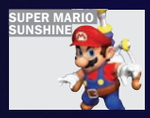
Презрев природы наставленья

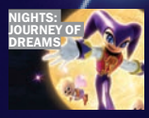
На первых порах возникает ощущение, будто вы попали не в космос, а в дурдом – настолько смелыми, а и то и вовсе

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: action-adventure.platform
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский издатель: «ND Видеоигры»
Разработчик: Nintendo EAD
Количество игроков: до 2
Онлайн: http://supermariogalaxy.com
Страна происхождения: Япония

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

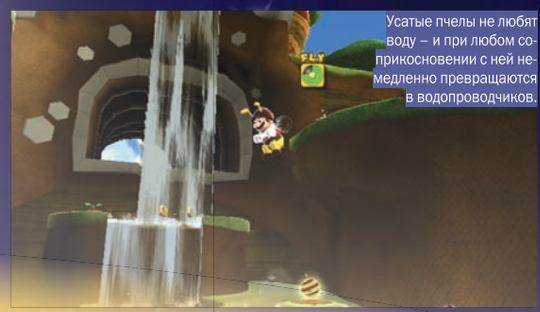




Жизненных сил мало, врагов много… Где бы взять золота, чтоб поправить здоровье?

К сожалению, жабрами Марио так и не обзавелся, и под водой может находиться очень недолго.

Чем меньше звезд в галактике, тем сложнее их раздобыть. Будьте морально готовы: если карта сообщает, что искомый объект в пункте назначения всего один, быть беде. Вас заставят проходить безумные лабиринты, скользить по огромным (и почему-то дырявым) шоколадным плитам, устраивать гонки на скатах, заниматься эквилибристикой – одним словом, страдать, страдать и еще раз страдать. Заметим, что уровень сложности в Super Mario Galaxy временами далек от демократичного, а количество попыток у главного героя отнюдь не бесконечно. Кстати, отметим одну неприятную мелочь, связанную с сохранением игры: сколько бы жизней вы ни набрали, проходя ту или иную галактику, загружая последний сэйв, вы каждый раз будете обнаруживать, что у вас их осталось всего четыре. И хоть набрать пару-тройку лишних жизней здесь не так уж и сложно (благо, дефицита звездных осколков не наблюдается), подобное решение разработчиков кажется несколько странным.



Усатые пчелы не любят воду – и при любом соприкосновении с ней немедленно превращаются в водопроводчиков.

безумными могут показаться многие решения художников и дизайнеров Nintendo EAD. Всюду, насколько хватает глаз, болтаются крошечные планеты, планетки и планетоиды вперемешку с кометами, астероидами и никому не нужным до поры до времени мусором. Ровные поверхности здесь не в чести: формы большинства космических тел при ближайшем рассмотрении оказываются невероятно причудливыми, любой неосторожный шаг грозит падением в бездонную пропасть… или головокружительной прогулкой вверх тормашками. Да-да, благодаря своеобразному действию закона всемирного тяготения, Марио частенько умудряется не терять почву под ногами даже в тех случаях, когда с нашей точки зрения висит вниз головой. Между прочим, ходить по отвесным стенам он тоже умеет, да так шустро, что какой-нибудь Человек-паук, увидев выкрутасы толстенького итальянца, повесился бы на собственной паутине от зависти. Правда, это в мирное время. А вот когда очередь доходит до сбора ресурсов и схваток с противниками, бывает уже не до веселья – тут бы в трех метеоритах не заблудиться.

Упомянутых ресурсов в игре два типа. Первый – хорошо знакомые золотые монеты. Водятся они далеко не везде, к тому же служат не только для пополнения банковского счета в неназванном итальянском банке, но и используются как целебное средство – Марио довольно давно стал большим поклонником альтернативной медицины. Тех, кто еще в прошлых сериях Super Mario привык собирать золото лопатой, поспешим разочаровать: в Super Mario Galaxy драгметалл в ужасном дефиците, и улов с одной галактики порой не превысит и десятка монет.

Второй ресурс – разноцветные осколки звезд (Star Bits), которые, с одной стороны, «забрали» себе кое-какие функции монет, а с другой – подарили Марио несколько дополнительных, очень полезных возможностей. В отличие от золота, звездных осколков в любой галактике – пруд пруди, только успевай собирать.

К тому же, в отличие от твердой валюты, Марио необязательно прикасаться к осколкам, дабы сложить их в глубокие карманы, достаточно с помощью Wii-пульта навести на вожделенное сокровище прицел (star pointer), и оно само приплывет в загребущие руки протагониста. Тут, кстати, нелишне упомянуть, что каждые пятьдесят осколков даруют Марио лишнюю жизнь; к тому же их рекомендуется использовать для артобстрела некоторых противников – никого, конечно, убить таким способом не выйдет, но хотя бы временно выведете недруга-другого из строя. Еще одна сфера применения Star Bits – их любят пожирать хаматые Лумы. Звезды-мутанты (страх-то какой!) обладают завидным аппетитом, и в один присест могут проглотить несколько сотен осколков. Результатом такого чревоугодия нередко становится превращение очередного пятиконечного гурмана в целую планету либо появление нового, до того неизвестного маршрута. Все-таки у благотворительности есть корыстные мотивы!

Кроме золота и космического мусора Марио интересуют грибы – вкус к бледным

9.0

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Потрясающий дизайн уровней, десятки галактик для космических прогулок и больше сотни звезд, забавные превращения главного героя, сногсшибательная графика.

НЕДОСТАТКИ Управление никак не назвать идеальным, малоподвижность камеры порой раздражает, не все задумки разработчиков хорошо привились.

РЕЗЮМЕ Отнюдь не новое слово в жанре, но идеальное воплощение уже не раз опробованных идей. И, без сомнений, одна из лучших игр этого года.

К счастью, драться с исполинской пчелой не нужно – от вас требуется только отыскать в гуще пчелиного меха осколки звезды.

Управлять шаром, да еще виртуозно объезжать на нем препятствия, не так-то просто.

Даже если вы пока еще не видели Super Mario Galaxy, ограничившись просмотром скриншотов, вы могли заметить, что перемещение героя из одной галактики в другую происходит без использования космического корабля. Каким же образом герой отправляется в безвоздушное пространство? Для этого на территории Comet Observatory и в каждой галактике припрятаны специальные «пусковые» звезды – Launch Stars и Sling Stars. Одни позволяют путешествовать от одной планеты к другой, не покидая пределов галактики, другие предназначены для дальних перелетов. Чтобы включить такую звезду, достаточно просто подойти к ней и тряхнуть пультом или нунчаком.

Этот босс хотя бы меньше планеты, на которой поселился, – но в Super Mario Galaxy так бывает далеко не всегда.

Гигантский клоп не только умеет летать, но и швыряется бомбами.

Завидовать Марио имеет право не только Человек-паук, но и пижонистый Серебряный Серфер.

поганкам и тому подобной полезной и здоровой пище у итальянца появился еще в детстве. Грибы оказывают на героя подчас самое неожиданное воздействие, поэтому не бойтесь смелых диетологических экспериментов. Например, гриб нежно-зеленого цвета в белую крапинку добавит одну жизнь; сильно смахивающий на мухомор – добавит здоровья; полосатое, отдаленно напоминающее ложный опенок растение превратит водопроводчика в неповоротливую пчелу. Другие грибочки также обладают рядом необычных свойств – скажем, наделяют Марио способностью швыряться сгустками пламени, позволяют замораживать воду и даже раскаленную магму. Тут, правда, возникает одно «но»: любой новый облик героя обычно требует от вас осваивать и некоторые новые премудрости управления. А с ним-то как раз в Super Mario Galaxy не все так здорово.

На первый взгляд кажется, будто разработчики предпочли не рисковать и решили применить стандартную для Wii-проектов схему: движение героя контролируется аналоговой рукоятью «нунчака», за прыжок отвечает кнопка «A», более сложные трюки (вроде сальто или двойных прыжков) выполняются с помощью простеньких манипуляций той же рукоятью и, опять-таки, кнопкой «A». Справится и ребенок? Едва ли – ведь в Nintendo не могли оставить без дела гироскопы. Во-первых, как уже упоминалось, с помощью Wiimote вы управляете прицелом, нужным для сбора звездных осколков и обстрела ими супостатов (роль гашетки предсказуемо до-

Обстрел раскаленными кокосовыми орехами – подлый трюк. Но опытный космонавт всегда найдет чем ответить.

Схватки с Баузером – не только самые сложные, но и самые увлекательные в игре.

Ложь во спасение

Хотя Nintendo позиционирует Super Mario Galaxy как новое откровение платформенного жанра, игра местами оказывается на удивление консервативной, а в чем-то даже делает шаг назад в сравнении с предшественницей, Super Mario Sunshine. Скажем, бывалые игроки наверняка отметят меньшую свободу действий – если в Sunshine к цели нередко можно было подобраться несколькими различными маршрутами, а игроку позволяли облазить буквально каждый сантиметр виртуального пространства, то в Galaxy структура миссий куда более линейна. Что, впрочем, блестяще замаскировано виртуозным дизайном уровней.

Эти глупые Гумбы думали, будто снежный человек – выдумка журналистов. Заблуждение будет стоить им жизни!

Марио – горячий парень. Того и гляди спалит все вокруг.

Договориться с гигантским гавкающим ядром едва ли получится. Придется спасаться бегством!

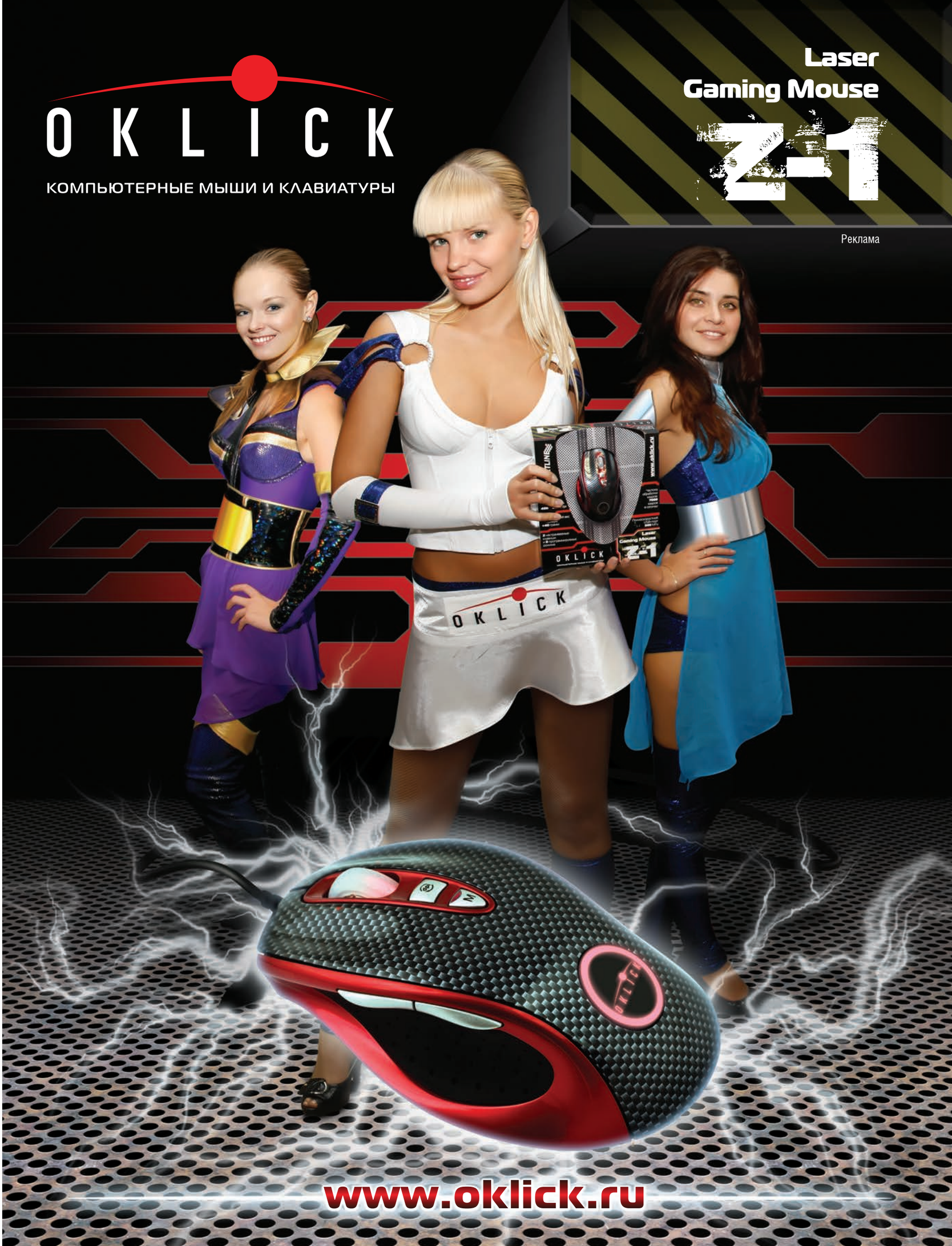
Не обошлось в Super Mario Galaxy и без многопользовательского режима – в данном случае предусматривающего совместное прохождение сюжетных уровней. Один игрок берет на себя управление Марио и таким образом отвечает за «генеральную линию партии», выбирая направление движения, выполняя все трюки и собирая золото, грибы и тому подобные сокровища. Второму участнику пары предстоит выступить в роли артиллерийской установки на самообеспечении – при помощи Wii-пульта он контролирует прицел, пополняет запасы звездных осколков и расстреливает рискнувших подобраться поближе противников. И если в одиночном режиме удар осколком звезды по лбу смущал далеко не всех, то при совместном прохождении эффективность стрельбы заметно повышается – а вместе с ней заметно снижается уровень сложности. Кроме того, второй игрок получает возможность напрямую взаимодействовать (например, удерживая или разрушая) с некоторыми объектами в игре. Наконец, если оба напарника одновременно нажмут пресловутую кнопку «А», Марио выполнит невероятно высокий прыжок – отличный способ забраться куда-нибудь повыше.

сталась клавише «B»). Вроде бы ничего сложного, но чувствительность прицела вызвала у автора этих строк определенные сомнения; к тому же о нем иногда попросту забываешь – например, проходя через очередную «полосу препятствий», где любая неточность приводит к мучительной гибели. Как ни странно, недостаток чувствительности наблюдается и у аналоговой рукояти: ведомый ею Марио порой странно тяжеловесен и неуклюж. Головной боли добавляет и камера, положение которой нельзя регулировать вручную. Несколько фиксированных позиций, настраиваемых цифровой крестовиной, – это, простите, уже вчерашний день.

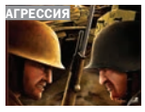
Зато к графике придраться почти невозможно – перед нами не только одна из самых красивых игр для Wii, но и один из самых красивых платформеров за всю историю жанра – на любой консоли. Комментировать что-либо излишне: смотрите скриншоты, видеоролики, а еще лучше попробуйте сыграть сами!

Итоги собеседования

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. Кто-то ждал очередной революции в жанре (ее, спешим уточнить, опять не случилось), другим хватило бы простого повторения идей Super Mario 64 и менее успешной, но не менее увлекательной Super Mario Sunshine. В результате, если судить по отзывам в Интернете, довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Каким образом Nintendo это удалось? Ответ, вероятно, для каждого будет своим – но мы подозреваем, что без хорошего гриба дело точно не обошлось. **СИ**


OKLICK
КОМПЬЮТЕРНЫЕ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ
Laser
Gaming Mouse
Z-1
Реклама
OKLICK
www.oklick.ru

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

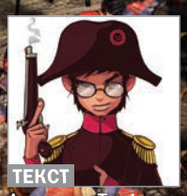


9.5

2007

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



ТЕКСТ
Александр Трифонов

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, доработанный стратегический режим. Тактическая часть, кажется, уже достигла идеала.

НЕДОСТАТКИ Во многом – повторение пройденного. Уровень AI по-прежнему оставляет желать лучшего.

РЕЗЮМЕ Лучшая Total War на сегодня и лучшая стратегия 2006 года.

Войны начинают, когда хотят,
но кончают – когда могут.

Николо Макиавелли

Умирая от чумы в походном шатре под Краковом, воевода Мал Мономах вспоминал осаду Новгорода. Воспользовавшись отходом основных русских сил, отряд венгров пробрался через буераки и весеннюю распутицу в самое сердце княжества и напал на столицу, защищенную лишь небольшим ополчением. Хмурым мартовским утром венгры пошли на приступ. Защитникам удалось поджечь осадную башню и перебить обслугу тарана, и тогда в ход пошли лестницы. Озверевшие от долгого ожидания и скудной пищи хорватские наемники упорно лезли вверх, а мужики-ополченцы спихивали их со стен ударами копий и щитов, а то и просто пинками. Чадящие обломки башни, заваленные трупами улицы, косые струи дождя, хлещущие по серым крышам домов, и усталые люди в зипунах, делающие грязную, тяжелую, но нужную работу, – таким Мал, тогда еще простой сотник, запомнил этот день.

Противостояние держав завершилось кровопролитным сражением под Бухарестом и его взятием; остатки королевской семьи бежали в Иерусалим, захваченный Венгрией еще во время Крестового похода. Беженцы обосновались там вполне прочно, несмотря на объявленный мусульманами джихад, и со временем даже оттяпали пару провинций у Египта. Новгородские дружины вторглись в Польшу и увязли там, распыляя силы по охваченным чумой и волнениями городам. Герцог Миланский, отлученный Ватиканом за уничтожение братьев-католиков, не успокоился на разгроме французов и оставил рожки да ножки от Священной Римской империи. Монгольские полчища с ходу взяли и разграбили Ереван, но потом сцепились с турками и замедлили продвижение на запад, а испанцы вышибли мавров с Пиренейского полуострова и перенесли боевые действия по ту сторону Гибралтара. Шел 1250 год от Рождества Христова, мир погряз в войне.

Серия Total War, в особенности последние ее воплощения – доказательство жизнеспособности PC как игровой платформы, гимн его возможностям, урок всем тем, кто считает, что геймерам нужны только шутеры по кинолицензии и ежегодные спортивные симуляторы. Скромные британские гении раз за разом выпускают игру, которая одинаково увлекает поклонников варгеймов и Civilization, RTS и тактики, просто любителей истории, наконец. Потрясающая глубина и вместе с тем доступность, эдакий «многослойный» дизайн.

Если неохота тратить месяц жизни на прохождение кампании за одну из наций – есть быстрые битвы и исторические сражения. Смущают показатели боевого духа, усталости, нехватка стрел? Пара кликов в меню настроек – и вот мы уже играем в незамысловатую RTS.

Кто хочет учесть каждый флорин, лезет на экран статистики городов, сверяет дебет

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy
Зарубежный издатель: Sega
Российский издатель: «Софт Клаб»
Разработчик: The Creative Assembley
Количество игроков: до 8
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 1 Гбайт RAM, 256 Гбайт VRAM
Онлайн: www.totalwar.com
Страна происхождения: Великобритания

При каждом залпе требушетов и кулеврин экран содрогается.

ЕЩЕ ОДИН ХОД – ВОТ ТОЛЬКО ЗАМОК ЗАХВАТИТЬ – ПОДЛЕЦЫ-ДАТЧАНЕ ВЫСАДИЛИ МОРСКОЙ ДЕСАНТ В ГЛУБОКОМ ТЫЛУ, ЧУМА КОСИТ ЖИТЕЛЕЙ, ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ ТРЕБУЕТ ЗАКЛЮЧИТЬ ПЕРЕМИРИЕ С ПОРТУГАЛИЕЙ, ДОЧКУ ПОРА ВЫДАВАТЬ ЗАМУЖ, ПОЧЕМУ УЖЕ ЧЕТЫРЕ УТРА, ЧЕРТ ПОБЕРИ?

Сабли востры, кони быстры

Россия в игре представлена Новгородским княжеством и начинает с одной провинцией, окруженной глухими лесами и мятежниками. Собирание земель идет нелегко – расстояния между городами преодолеваются за несколько дней, денег вечно не хватает, с запада теснят венгры и поляки, и рано или поздно приходит Чингиз-Хан. Основа русских полков – конница всех видов. Быстрые и меткие казаки, боярские сыновья, одинаково сильные и в рубке, и в закидывании врагов дротиками, верная дружина и сметающая все живое царская стража в пугающих шлемах с личинами. С пехотой тоже все неплохо: спешенные дружинники и бояре, бронированные по уши лучники-дворяне и воины с бердышами. Словом, нечто среднее между европейскими рыцарскими армиями, полагающимися на грубую силу и таранный удар, и мусульманами, предпочитающими тактику «бей-беги». Как оно, собственно, и было в истории. Если бы еще случайно создаваемые имена персонажей не получались столь смешными...

Пресловутых слонов можно увидеть только, столкнувшись с тимуридами, либо в одиночном сражении.

Татаро-монголы приходят, без дураков, с ордой. Несколько набитых под завязку армий с «десятизвездочными» генералами во главе.

с кредитом, задирает налоги и рассаживает по провинциям губернаторов посмышленее да поухватистее. Но никто не запрещает довериться компьютерным советникам, а то и вовсе взвалить все градостроительство на AI.

Династические браки, продвижение кардиналов в Папы Римские, устранение неугодных, сеянье смуты во вражеских городах, дипломатические интриги, борьба за ценные ресурсы – от фигурок священников, убийц, принцесс, лазутчиков, торговцев и дипломатов на стратегической карте рябит в глазах. И это не считая армий и флотов! Но, опять же, не хотите вникать в подробности и двигать всю эту братию туда-сюда – не нанимайте. Правда, пропустите много интересного и играть станет сложнее.

Здесь даже воевать необязательно – автоподсчет исхода сражений работает вполне честно даже на самом высоком уровне сложности, и ближе к концу кампании, когда на каждом ходу случается по 5 битв, пользуешься им все чаще. А в морских баталиях, по-прежнему, даже выбирать не приходится. Ну и ладно: проработанная как следует сухопутная часть всяко лучше унылых маневров двух корабликов в Imperial Glory.

Собственно, особо дорабатывать было нечего: уже в Rome тактический режим приблизился к идеалу. Еще больше видов войск, огнестрельное оружие – но все это было и в первой Medieval. Тут мы подходим, пожалуй, к главному недостатку игры: львиная доля новшеств таковыми является лишь для познакомившихся с серией в 2004 году. Ветераны же помнят и Крестовые походы, и проклятья в адрес Ватикана, возомнившего себя средневековым ООН, и захват пленных с последующим выкупом, и вторжение Орды... А какой даймё не умолял вернуть ролики, посвященные приключениям шпионов и ассассинов?

Другое дело, что выполнено все на высочайшем современном уровне и затягивает не хуже, чем встарь. Еще один ход – вот только замок захватить – подлецы-датчане высадили морской десант в глубоком тылу, чума косит жителей, гильдия торговцев требует заключить перемирие с Португалией, дочку пора выдавать замуж, почему уже четыре утра, черт побери? И так все продолжается, с десятками сообщений о значимых и не очень событиях и перезагрузками после неудачного боя, сопровождаемыми цитатами из Библии, Шекспира и Макиавелли.

Разделение поселений на города и замки – одно из действительно значимых новшеств. В крепостях нанимаются элитные войска и доступны самые продвинутые защитные сооружения (увы, снова никаких рвов и подъемных мостов), а вот основной приток денег в казну идет от мирных бургов и штадтов. Зато кроме как ополчением и невысокими стенами, закрома родины ничем не прикроешь. В начале кампании на карте есть определенное количество и тех, и дру-

Опущенные копья – признак того, что таранный удар пройдет как следует.

О сколько нам открытий чудных...

Происходящие в игре события более-менее привязаны к историческим датам и существенно влияют на геймплей: Великая Чума выкашивает пол-Европы, вторжения татаро-монголов и тимуридов серьезно меняют обстановку на Ближнем Востоке, изобретение пороха позволяет нанимать пушкарей и мушкетеров, а открытие Нового Света и вовсе вводит в действие еще один континент и нацию – ацтеков. Жаль, происходит это под самый конец кампании, горсточка городов с величественными пирамидами захватывается очень быстро, и насладиться экзотикой не успеваешь. Задатки для add-on'а? Очень может быть, хотя пора уже перестать мусолить одни и те же мотивы. Napoleon: Total War, где ты?

В движении все выглядит лучше. Кораблики и тележки снуют туда-сюда, прибой омывает берега, деревья качаются на ветру.

Игра «найди двух одинаковых рыцарей».

гих типов поселений. По мере захвата новых земель замки, остающиеся в глубоком тылу, можно без опаски превращать в города, ведь на передовой, как правило, всегда достаточно вражеских цитаделей для пополнения потрепанного войска.

Изменился механизм найма – чем больше жителей в городе, тем больше отрядов встанут под ружье за один ход. Правда, если какие-нибудь копейщики плодятся почти без ограничений, более сильные юниты восполняются не так часто. Следствие – даже если враг пройдет морем и высадит десант в незащищенном сердце империи – на следующем ходу его встретит вполне боеспособная армия. Разнообразные гильдии (купцов, воров, дровосеков и т.п.), которые можно строить по одной на город, помимо неплохих прибавок к характеристикам юнитов или доходам, время от времени выдают выгодные поручения. Выбирать, где какую основать, сложно, но придется.

Торговцы – непрерывный источник звонкой монеты, особенно если отправлять их в отдаленные провинции с экзотическими товарами. Впрочем, при этом возрастает вероятность, что купец примется прикарманивать часть выручки. Отношения с церковью – дело тонкое. Выполнение поручений понтифика ведет к улучшению отношений с Ватиканом, нападение на соседей-католиков – к отлучению. Беда даже не в том, что последние под благовидным предлогом с радостью ополчаются против еретика, а в инквизиторах, наводняющих наши провинции. Невзирая на титулы и звания, они хватают членов семьи и предают огню под одобрительный рев толпы. Помогает смерть либо отлученного монарха, либо Папы. Мотайте на ус и натаскивайте наемных убийц.

Дипломатия особо не изменилась, разве что теперь услужливо сообщают об ухудшении отношений с той или иной страной, а при переговорах указывают военную мощь и репутацию сторон. Слишком часто нападаете на союзников – будьте готовы, что никто с вами даже торговать не захочет. А вот подвести парочку армий к вражеской столице, припугнуть и попросить дань – милое дело.

Но все это, по большому счету, мышиная возня, которая всякий раз отступает перед ничем не замутненной радостью битвы. О нет, разогнать кучку бандитов – не дело для настоящего полководца. Только когда сходятся армия на армию, с королями во главе, а с востока подходит подкрепление, и позади родной Париж, и отступать некуда, пробуждаются дремлющие таланты, и ощущаешь себя если не Карлом Великим, то уж Вильгельмом Завоевателем точно. Поначалу все спокойно, даже торжественно: полощутся на ветру стяги и хоругви, всхрапывают лошади, бойцы поправляют ремешки доспехов и слушают пламенную речь вое-

К чести AI, в сражении с таким соотношением сил за победу придется побороться.

Рыцарей-тамплиеров и госпитальеров можно нанимать только присоединившись к Крестовому Походу.

Секрет

Чтобы прямо со старта сыграть за любую из представленных в Medieval 2 наций, добавьте в файл medieval2.preference.cfg следующие строки:
[misc]
unlock_campaign = true
Как убрать зелёные маркеры под ногами отрядов:
заходим в папку игры, открываем файл medieval2.preference.cfg, и вместо текста:
disable_arrow_markers = 0
ставим:
disable_arrow_markers = 1
Как отключить «туман войны» на стратегической карте:
нажмите клавишу [~] на стратегической карте для показа консоли, после этого введите эту команду:
toggle_fow
Если ещё раз её ввести, «туман войны» снова будет включен.
Как сделать так, чтобы на стратегической карте показывались годы, а не ходы:
заходим в папку игры \data\world\maps\campaign\imperial_campaign, открываем файл descr_strat.txt и удаляем строчку:
show_date_as_turns
Как увеличить или уменьшить продолжительность года по отношению к ходам:
заходим в папку игры \data\world\maps\campaign\imperial_campaign, открываем файл descr_strat.txt и ищем параметр
timescale 2.00
Ставим, допустим, 1.00 – тогда будет один ход – один год, или 0.5 – два хода один год (лето и зима), или 0,25 – четыре хода один год.

Причуды генератора имен. Знакомьтесь, великий князь Козел.

начальника. Пара минут уходит на маневры и перестрелку: если повезет, компьютер сочтет бой безнадежным и отступит – и тут только знай бей убегающих. А если нет...

Пехота принимает удар по центру, лучники после пары залпов драпают во все стороны, конница упреждает вражеский фланговый обход, в короткой и яростной сшибке перемалывает чужих рыцарей и всесокрушающим тараном обрушивается на спины вражеских копейщиков, увязших в наших мечниках. На поле царит хаос: кто-то гоняется за арбалетчиками, те убегают и отстреливаются, дрогнувшие было отряды останавливаются, перестраиваются и идут обратно, измотанная кавалерия снова обращает их в бегство, огненные снаряды катапульт и ядра не щадят ни своих, ни чужих. Когда все вдруг заканчивается и понимаешь, что и в этот раз победил, хочется вслед за набожными горцами рухнуть на колени в высокую траву и воздать хвалу Всевышнему, потрясая двуручником.

Игра удивительно красива. Каждый юнит, от последнего крестьянина до тимуридского слона с пушкой (!) на спине, воссоздан во всех подробностях и хоть чуточку, но отличается от остальных в отряде. Благодаря улучшенной анимации и тому, что раненые и убитые покрываются кровью, ощущение «войн клонов» исчезло полностью. В полях цветут ромашки, деревья в лесах стали нормального размера, снег, туман и дождь с грозой случаются куда чаще и выглядят куда правдоподобнее – горе тому, кто положится на аркебузеров в плохую погоду.

После выхода игры AI вызывал множество нареканий: рыцари простаивали под огнем арбалетчиков, пехота бестолково застревала на городских улицах. Но разработчики весьма споро выпустили обновление, и теперь кремниевый соперник не дает спуску – устраивает засады, заходит с тылу, старается растащить наши войска и справиться с отрядами поодиночке. Этим список исправлений не исчерпывается – патч ставьте обязательно, и тогда Medieval 2: Total War покажется во всей красе. Множество полезных изменений в интерфейсе, башни, прикрывающие ворота и подходы к стенам, а не натыканные как попало вдоль частокола: только когда запускаешь Rome, осознаешь, как много раздражавших мелочей устранено.

Не закончив играть за Шотландию, начинаешь за турков или византийцев, потом проводишь пару сражений в Сети, возвращаешься к любимым горцам, затем скачиваешь пару модов и перепроходишь кампанию за русских... Год 2006-й кончился, но развлечение на весь будущий обеспечено. Ждем дополнение?

P.S. Русская версия от «Софт Клаба» – вполне на уровне. Особенно по части озвучения и руководства. Берите и не пожалеете. Локализованный патч можно скачать, например, с http://gamershell.com. **СИ**

РЕКЛАМА

ОКТЯБРЬ 2008

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA

MIDNIGHT CLUB 湾岸 L.A. REMIX
СПЕЦИАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ PSP®
(PLAYSTATION® PORTABLE)

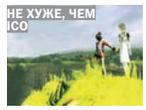
12+ www.pegi.info

XBOX 360.

PLAYSTATION 3

© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Midnight Club Los Angeles, Midnight Club L.A. Remix, the Midnight Club Los Angeles logo and the Midnight Club L.A. Remix logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logo are trademarks and/or registered trademarks. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Полный хитрых головоломок красивый платформер с неплохим сюжетом, в который удивительно приятно играть.

НЕДОСТАТКИ Слишком легкие для игрока бои, нет по-настоящему сложных загадок. Далеко не всегда оптимальная частота кадров.

РЕЗЮМЕ Вот так нужно делать римейки классики. Принц возвращается, овеянный славой и окруженный почетом!

Любимая, постой! Я подарю тебе эту звезду! Она поведет нас с тобою в бесконечность!

Стрелы Фары могут повредить здоровью вашего героя – старайтесь не попадаться.

Одно нажатие кнопки – перспектива вмиг сместится, и Принц своими габаритами станет напоминать муху.

ТЕКСТ

Валерий Корнеев

ИНФОРМАЦИЯ

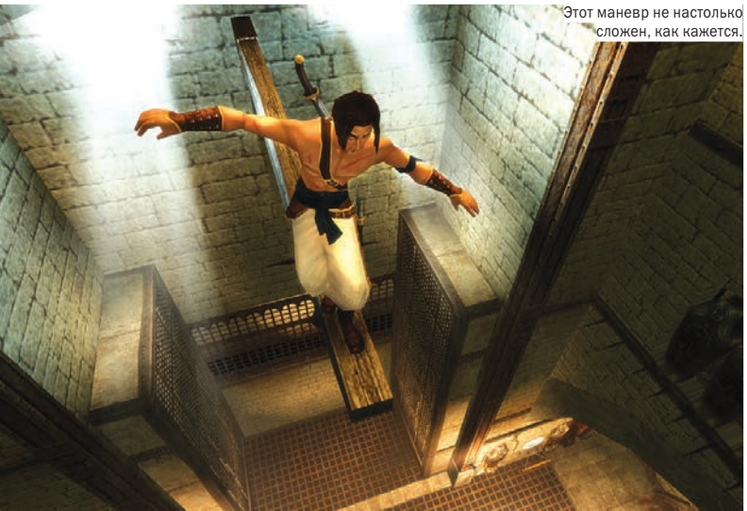
Платформа:
PS2, PC, Xbox, GameCube
Жанр:
action-adventure/ platform.3D
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Акелла» (PC)
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 800 МГц, 128 Мбайт RAM
Онлайн:
www.princeofpersiagame.com
Страна происхождения:
Франция

Prince of Persia: The Sands of Time

Властелин времени

Когда в 1999 году недоразумение по имени Prince of Persia 3D от Red Orb загремело в тартарары, увлекая в небытие наследие легендарного хита от Джордана Мехнера, мы смирились со вселенским перекосом – уж лучше никакого «Принца», чем такое посмешище. Четыре года спустя справедливость торжествует: молодые реаниматоры из канадского отделения Ubisoft явили миру чудо. Не побоявшись эксгумировать лицензию, на которой все негласно поставили крест, они выстроили на ее основе лучший игровой римейк года.

Концептуально напоминающая своих предшественниц, будучи платформером с упором на решение загадок и сдвинутыми на второй план боями, The Sands of Time совершенно не требует опыта игры в классических «Принцев». Неважно, что в 1989 году вы ходили в детский садик и не могли выговорить слово «компьютер»: приквел оригинальной игры делается, что называется, с чистого листа, без всяких сюжетных привязок к описанным ранними частями событиям. Не приквел даже – римейк, основанный на бессмертных идеях Мехнера; их актуальная трактовка. Никому не известные юнцы из Монреаля (старшему члену команды разработчиков всего 31 год) воздали должное механике «Принца», возведя ее в новое качество и отлакировав до парадного блеска. Канадцы ухитрились сделать дебютный проект броским, доступным, поразительно играбельным, одним словом – шедевральным. Редко когда такой успех свалится на команду новичков, за последние лет десять аналогичных историй не случалось, кажется, и вовсе. Видать, с монреальцами сотрудничает какой-то джинн.



Этот маневр не настолько сложен, как кажется.

Чудеса под куполом

Сам по себе главный герой и раньше был акробат хоть куда, а в новой игре – прямо капитан олимпийской сборной по художественной гимнастике. Как же иначе, если надо добраться во-о-он до той плиты за десять секунд, пока она, повинуясь невидимому механизму, не заблокировала с таким трудом открытый проход! Прыткий юноша с легкостью перемахивает через пропасть, привстав на цыпочках хватается за перила, перелезает через них, ловко разбегается по отвесной стене, чтобы спрыгнуть оттуда на вертикальную колонну, подтянуться выше, сноровисто перехватить ее, вспорхнуть еще выше, раскрутиться на флагштоке, балансируя пройтись по карнизу и юрко проскользнуть сквозь брешь между плитами. Как и десятилетие назад, Принц грациозно преодолевает смертоносные ловушки, только трехмерная природа игры делает процесс еще увлекательнее! Малейший огрех управления мог все испортить – но оно напрочь лишено недостатков. Сколько раз вы случайно сваливались с уступа в Tomb Raider или теряли направление в Resident Evil, как часто не могли рассчитать длину прыжка, расстояние до цели, высоту скалы? Забудьте типичные хвори 3D-приключений: «Принц» прошел вакцинацию. Гениальное решение разработчиков в том, что они рассчитывали модель управления, изначально заложив в нее легкую погрешность. Вам вовсе не нужно высчитывать миллиметры перед затяжными прыжками: герой долетит. Вывалившись из окна, он цепко повиснет на руках. Потеряв баланс на тонкой балке над пропастью, он обязательно схватится за нее, остановив падение. Подкат под вертящиеся ножи делается не строго в определенную секуду, а примерно в нужный момент. Ежели вдруг столь простительное отношение к игроку начинает казаться излишеством – полезно вспомнить, как аналогичные вещи реализованы в той же Tomb Raider, тихонько содрогнуться и продолжить игру, ощущая прилив удовольствия. Даже прожженные критиканы вроде нас не найдут к чему придраться: управлять героем удивительно приятно.

9.5

Timesplitter

Ближневосточный Спайдермен не зря увешан холодным оружием: шансов результативно помахать остро наточенным ятаганом здесь предостаточно. Правда боевой режим, несмотря на свое удобство и разнообразие врагов, все-таки уступает платформенной чехарде – к поединкам слегка охладеваешь, когда выясняется, что зажатая кнопка блока делает Принца нечувствительным даже к разовой атаке четверки дюжих противников. Линейка жизненной энергии резво растет, под руку подворачивается все более мощное оружие, а враги как-то не торопятся прибавлять в смекалке и настырности. Если вашего подопечного таки подрезали, тоже ничего страшного – спасут пески времени, над которыми у него есть власть. Дело в том, что в The Sands of Time работает любопытнейшая идея: прибегая к магической силе сыпучей субстанции, Принц способен в буквальном смысле слова отматывать череду событий назад – на несколько секунд, достаточных, чтобы избежать смерти. Контроль над Хроносом выражается также в замедлении хода времени для врагов (получается эдакий Max Payne с холодным оружием!). Даже гибель Принца – в случае нехватки перекраивающего историю волшебного песка – подается особенным образом: так как вся игра суть рассказ главного героя, он с удивлением восклицает что-то вроде: «Постойте-ка, не так все было!», и приключения стартуют с ближайшей точки сохранения, обычно расположенной где-нибудь в двух шагах.

В компанию к ICO

Дизайнеры игрового замка определенно вдохновлялись несравненной Ico (SCEE, 2001), стараясь придать уровням целостность – в общем и целом это им удалось. Архитектура выше всяких похвал, помещения декорированы с большим вкусом (двух одинаковых локаций вы точно не встретите), часто устройство уровня тесно увязано с происходящими там сюжетными сценками. Большинство пространственных головоломок встречались нам и раньше; но то, с каким изяществом Принц их преодолевает, сводит эффект узнавания на нет. Модификация движка Jade обеспечивает солидное качество графики не только на мощных PC, Xbox и GameCube, но и на PS2 – прис-

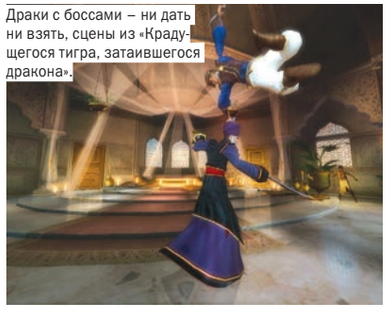
СКОЛЬКО РАЗ ВЫ СЛУЧАЙНО СВАЛИВАЛИСЬ С УСТУПА В TOMB RAIDER ИЛИ ТЕРЯЛИ НАПРАВЛЕНИЕ В RESIDENT EVIL, КАК ЧАСТО НЕ МОГЛИ РАССЧИТАТЬ ДЛИНУ ПРЫЖКА, РАССТОЯНИЕ ДО ЦЕЛИ, ВЫСОТУ СКАЛЫ?

Почувствуйте разницу

Версии The Sands of Time для разных платформ отличаются списком бонусов. На PS2 вы сможете открыть несколько галерей концептуальных набросков и оригинальную Prince of Persia в ее первозданной красе, вариант для Xbox скрывает Prince of Persia 2 и ролик, рассказывающий о создании римейка. Особенности комплектации дополнениями версий для PC и GameCube на момент подготовки номера в печать известны не были.

Песчаные зомби окончательно гибнут только после завершающего удара магическим кинжалом.

Терпение и труд все перетрут. Включая козни визиря.



Драки с боссами – ни дать ни взять, сцены из «Крадущегося тигра, затаившегося дракона».

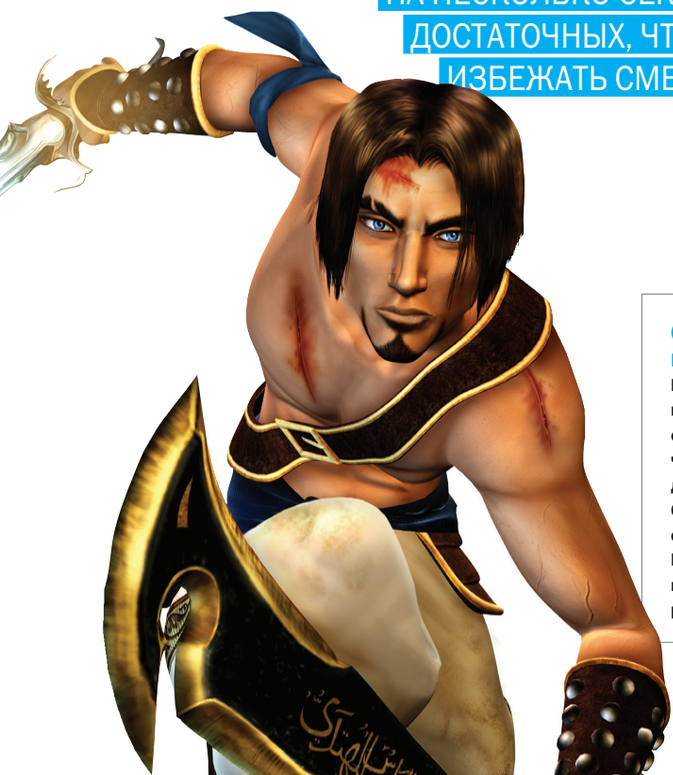
Не ведая преград, крылатые качели летят, летят, летят!

«Ката с пистолетами» – без пистолетов!

Это много или мало?

Проект явно рассчитан на самую широкую категорию игроков-казуалов, иначе как объяснить легкость прохождения? Благодаря отзывчивости управления непосредственный процесс преодоления препятствия проблем чаще всего не вызывает; единственная сложность в том, чтобы догадаться, каким именно образом проходится та или иная головоломка. О боях уже сказано – неуязвимость в блоке и меч, позволяющий одним ударом приканчивать песчаных созданий, помогают сократить процесс прохождения до 10-12 часов. 10 часов кайфа, да.

ПРИНЦ СПОСОБЕН В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ СЛОВА ОТМАТЫВАТЬ ЧЕРЕДУ СОБЫТИЙ НАЗАД – НА НЕСКОЛЬКО СЕКУНД, ДОСТАТОЧНЫХ, ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ СМЕРТИ.



тавка от Sony справляется со сложными техниками освещения и размытия движущихся изображений не хуже собратьев, хотя скорость частенько падает гораздо ниже 30 fps. Модели действующих лиц не отличаются особой проработкой, что, впрочем, компенсируется исключительным качеством анимации. Со звуком полный порядок: смесь восточных напевов и роковых композиций создает нужную атмосферу, не отвлекая нас от происходящего, а озвучка полностью соответствует персонажам – особенно хорош актер, говорящий за главного персонажа. Одна из головолок целиком основана на способности Принца различать звуки, и благодаря качественному аудио ее решение не превращается в утомительную череду проб и ошибок.

Once in a lifetime

Расписывая в этом номере «СИ» достоинства игрового воплощения «Возвращения короля», мы сравнили боевик по Толкиену с прославленной Golden Axe. На что похожа The Sands of Time? По духу – на старого «Принца», а вот подход команды к работе над этим римейком, филигранность и мастерство его исполнения вызывают в памяти другой трехмерный шедевр, Super Mario 64 (Nintendo, 1996). Труд канадцев из Ubisoft сравним только с трудом отдела Сигеру Миямото, блестяще придавшего объемность одному из классических игровых персонажей. Разница в том, что под началом Миямото служат умудренные профессионалы, а The Sands of Time – дело рук «зеленых» юнцов, за чьими плечами вообще нет сколько-нибудь хитовых игр. Тем не менее, они бережно перенесли привычную механику нашего любимого «Принца» в трехмерную среду, улучшив все составляющие, ничем не пожертвовав в процессе. По-хорошему, такие вещи зовутся чудесами и случаются далеко не каждый год. Странно, что вы все еще читаете журнал, – в магазине за чудом уже очередь. **СИ**

Спасать принцессу – вчерашний день!

Ico – это замок и девушка благородных кровей. В The Sands of Time без девушки тоже не обошлось. Индийская принцесса Фара – не чета принцессе из старого «Принца». Чем сидеть сложа руки и ждать, пока заявится освободитель, она хватает боевой лук с колчаном стрел и спешит в бой. В отличие от Йорды из Ico, Фара прекрасно владеет английским и не прочь перебросится с нашим героем парой-тройкой фраз в сюжетных роликах.

РЕКЛАМА

www.pt-boats.net

www.akella.com

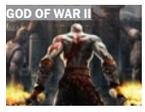
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msqbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

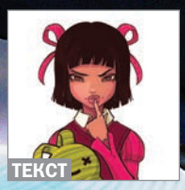


9.0

DEVIL MAY

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
action-adventure/slasher
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.devilmaycry.com
Страна происхождения:
Япония



Наталья Одинцова

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красивейший мир, богатый арсенал трюков и приемов у обоих героев, удобная система развития персонажа, разные задания для Данте и Нерона на одинаковых уровнях.

НЕДОСТАТКИ Читерская демоническая рука Нерона, неудобная камера, тройной круговорот боссов в природе.

РЕЗЮМЕ Пролог к будущим Devil May Cry растянулся на целую игру: не менее увлекательную, чем третий выпуск, и с новым героем, который не во всем подражает Данте.

CRY 4

И возрыдают демоны: теперь их двое!

Когда сэр Артур Конан-Дойль замышлял расправу над собственным литературным персонажем, знаменитым сыщиком с Бейкер-стрит, его тяготила популярность Холмса и необходимость постоянно выдумывать все новые и новые детективные ребусы на радость публике. Когда продюсер Devil May Cry 4, Хироюки Кобаяси, поведал миру, что бессменному герою сериала, прославленному Данте, предстоит уйти в тень, чтобы его место смог занять молодой да ранний демоноборец Нерон, соблазн поверить в нелюбовь создателей к задиристому сыну Спарды оказался очень велик. Но скриншоты и видеоролики красноречиво свидетельствовали: внешность – не единственное, что новичок перенял у тезки итальянского поэта. Белобрысый юнец ошарашивал противников акробатическими трюками и лихо тасовал выстрелы с фехтовальными выпадами, отказавшись от второго пистолета в пользу как будто позаимствованной у одного из демонов руки.

Первая встреча с Данте в бою не станет для Нерона серьезным испытанием, зато во второй схватке как будто самонаводящийся и почти неуязвимый сын Спарды не уступит по живучести и финальному боссу.

Война – не женское дело?

История Данте никогда не отличалась последовательностью: в DMC 2 о событиях первой части как будто забыли, лишив сына Спарды и бывших спутников, и завоеванных артефактов. Devil May Cry 4 перебрасывает мостик между старыми выпусками сериала и тем, что еще ждет нас впереди. Еще когда игра находилась в разработке, стало известно, что взамен новой «девушки Данте» к нам вернутся сразу две знакомые красотки: демоница Триш из оригинальной DMC и повзрослевшая Леди из DMC 3. Увы, сражаться от лица барышень не разрешат: обе появляются лишь в видеороликах. Вот такое вот ущемление прав женщин в отдельно взятом экшне от Capcom!

Как поясняли разработчики, Данте оказался слишком хорош для главной роли. Согласно сюжету четвертой части, и расправа над полубезумным Аркхэмом из DMC 3, и схватка с императором Мундусом из оригинальной DMC остались для владельца агентства Devil May Cry в прошлом. С ходу освоить все уловки, которых он понахватался за долгие годы, – нелегкая задача, может и отпугнуть от игры тех, кто не знаком с сериалом. Хотя обилие незнакомых приемов не мешает неофитам от файтингов вникать в премудрости Virtua Fighter или Tekken, создатели экшнов предпочитают либо лишить персонажа всех навыков (как в DMC 2 или God of War II), либо заменить новичком. И тут же на память приходят частые упреки в адрес непомерно крутых героев: дескать, не развиваются как личности, хоть и горазды скакать по стенам с мечом или винтовкой наперевес. Кризис среднего возраста у Бэтмена послужил темой для замечательного комикса Фрэнка Миллера; в Capcom же как будто решили вновь пересказать историю о взрослении героя. Неудивительно, что сходство Данте и Нерона настораживало: далеко ли четвертая часть уйдет от третьей, если из особых примет у нового бойца разве что пресловутая рука – одна-единственная разновидность оружия, да та же целеустремленность, что отличала Вергилия, брата Данте? И если сам Данте все равно появится в игре и успеет покрасоваться в личных миссиях?

И вот занавес поднят, актеры заняли места. Нерон, как и положено заправскому прогульщику, врывается на сцену последним. Хоть он и состоит в рыцарском ордене, чья цель – истреблять демонических тварей повсеместно по примеру великого Спарды (даром, что тот сам был демоном), почувствовать себя частью общины молодцу не удается – необычная рука красноречиво свидетельствует, что и с его собственным происхождением не все гладко. Да и если бы не сладкоголосая певица Кирие, сестра главнокомандующего Ордена, юный храмовник давно бы уже всем проповедям и службам предпочел уличные потасовки с исчадиями преисподней. Вопреки традициям, романтические устремления героя не связаны с девушкой, которая при случае охотно отдубасит его мотоциклом или пустит пулю в лоб: Кирие умеет хлопать ресницами, взвизгивать при виде врагов и к оружию не притрагивается. Дескать, брат – лучший мечник Ордена, вот пусть и дерется за двоих.

Стоит Нерону завести мотор меча, как анимация и убойная сила некоторых ударов меняется.

Захват демонической рукой анимируется для каждого вида врагов по-разному: ящеролюдей Нерон хватает за хвост, «ожившие доспехи» впечатывает в пол, пользуясь их же собственным копьем как рычагом.

Порой даже обидно, что сражения в DMC 4 так стремительны: в пылу битвы не успеваешь толком оглядеться по сторонам и восхититься красотой окружающего мира. И без того добротные декорации сменились прямо-таки архитектурным буйством.

ЕСЛИ БЫ НЕ СЛАДКОГОЛОСАЯ ПЕВИЦА КИРИЕ, НЕРОН ДАВНО БЫ УЖЕ ВСЕМ ПРОПОВЕДЯМ И СЛУЖБАМ ПРЕДПОЧЕЛ УЛИЧНЫЕ ПОТАСОВКИ С ИСЧАДИЯМИ ПРЕИСПОДНЕЙ.

Ромео из рода Монтекки любит Джульетту из рода Капулетти, недодемон Нерон любит благочестивую Кирие. До шекспировских высот драма их взаимоотношений, впрочем, не взмывает – недругам этот союз даже на руку, и исход его очевиден с самого начала. Главный конфликт DMC 4 совсем в другом: как именно произойдет передача эстафетной палочки от одного демоноборца к другому и как Нерон приживется в мире, где уже есть Данте.

Реверанс в сторону предыдущих частей или хорошо замаскированный римейк – этим вопросом задаешься каждый раз, попадая в знакомые ситуации. С самого начала было известно, что разработчики взяли за основу декорации самой первой DMC, а заодно переселили в четвертый выпуск и большинство монстров. Ощущение дежавю крепнет, когда идешь по картинной галерее или заходишь в библиотеку готического замка: кажется, что вот-вот с пейзажей в тяжелых рамах соскользнут закутанные в лохмотья враги-призраки. Напоминает о себе и третья часть: одна из боссовых схваток разыгрывается на круглой арене, в точности как противостояние Данте и Вергилия. Тем не менее, монстры не прибегают к старым уловкам, босс не унаследовал все приемы у второго сына Спарды, а в окрестностях готического замка обнаруживаются и заснеженные горы, и пышные джунгли с – о диво! – собственными оригинальными ловушками.

Головоломки в DMC издавна славились прямолинейностью: доберись единственно возможным путем до некоего предмета и затем воспользуйся им, чтобы пройти туда, куда раньше дорога была закрыта. Не в ребусах счастье и в четвертом выпуске: вчитываться в подсказки придется от силы пару раз. Зато редкая миссия обходится без платформенных элементов, причем на долю Нерона гимнастических упражнений выпадает куда больше. Сперва кажется, что все они пробегаются влегкую: цепкая демоническая ручища быстро разживается умением хвататься за специальные синие крюки и подтягивать хозяина к тем уступам и балконам, куда не забраться ни обычным, ни двойным прыжком. Затем гимнастические упражнения начинают усложняться: то предлагается в воздухе менять направление прыжка, то вдобавок требуется приземлиться на движущуюся платформу, то платформы постепенно тают под ногами героя, а надоедливые враги пытаются помешать ему пройти вперед. Сложно? Еще бы! Невыполнимо? Вовсе нет, даже на «нормальном» уровне сложности, который в DMC 3 скорей походил на тот режим, что обычно именуют «хард», препятствия – бодрящий вызов, а не стена, в которую с отчаяния впору хоть лбом биться.

В отличие от Данте, Нерон не полагается на боевые стили и не меняет оружие: единожды вооружившись мечом на моторной тяге и револьвером, он растет как воин, приобретая новые приемы и способности за так называемые «гордые души» (proud souls), которые выдаются как после удачного завершения миссий, так и в случае провала вместо утешительного приза. Навыки стоят достаточно дорого, чтобы нельзя было вмиг разучить все кульбиты, но – приятная особенность! – сделать неправильный выбор

Все ипостаси Devil May Cry 4

В России, как и во всем мире, Devil May Cry 4 выйдет в трех версиях: для PS3, Xbox 360, а заодно и для PC, чтобы те геймеры, кто еще не успел обзавестись next-gen консолью, не чувствовали себя чужими на этом празднике жизни. По содержанию они, как обещается, не различаются. Для консольных версий на русский будет переведена лишь обложка и документация, подробности о локализации PC-варианта пока неизвестны.

Помимо обычного издания в продажу поступит коллекционное – для Xbox 360 и PS3. Диск с игрой упакуют в стальную коробочку и вдобавок приложат DVD с первыми четырьмя сериями из аниме-сериала Devil May Cry. На втором бонусном DVD записан саундтрек, «цифровой альбом» с иллюстрациями и скетчами, а также – самое ценное – видеоролик о создании четвертого выпуска.

В драках с боссами захваты – верный способ основательно попортить кровь неприятелю. Впрочем, прежде чем враг ослабеет настолько, что не сумеет избежать демонической хватки, необходимо разгадать его секрет.

Нерон и Данте старательно рядятся под героев файтингов: даже разучили особые приемы-«дразнилки». Если выполнить их после удара, персонажу накидывают лишние очки стильности.

Уникальные навыки, присущие боевым стилям Данте, теперь по-разному анимируются в зависимости от вида оружия. Вдобавок, совершенствуя знание стиля, Данте пополняет запас трюков: помимо стандартных ударов предусмотрены и финты, «заточенные» под определенное вооружение.

Арсенал Данте пополняется после схваток с боссами: на смену набору кулачного бойца Beowulf приходит похожий набор, но уже под кодовым именем Gilgamesh. Зато пистолеты Ebony & Ivory вместе с мечом Rebellion никуда не испарились!

попросту невозможно. Если герою мало толку от трюка, он может отказаться от него, забрав обратно уплаченный взнос. Для особо боязливых предусмотрена автозакупка приемов.

Как и прежде, даже сотни демонов, выдворенных обратно в ад, – небольшая заслуга для охотника на нечисть, если он не воспользовался всем арсеналом доступных приемов, не заставил дьявольские челюсти отвиснуть при виде той небрежной ловкости, с которой подкидывания в воздух перемежаются мощными ударами, припечатывающими жертву обратно к земле, а свист пуль сменяется рычанием мотора и треском искр. Пока враги не попадут по герою, а тот не забудет разнообразить уловки, показатель стильности будет расти, а вместе с ним и урожай призовых сфер – от тех, на которые предлагается покупать предметы, до тех, что восстанавливают здоровье.

И ведь не преувеличивал Кобаяси-сан, когда обещал, что Нерон станет едва ли не мощней Данте. Демоническая рука оказывается настолько отличным подспорьем в битвах, что юный рыцарь умудряется влет раскручивать счетчик стильности и вдобавок не слишком уж подражать сыну Спарды. Между тем охотно укладываться штабелями горазды лишь самые примитивные адские твари: прочие монстры пытаются задавить бойца числом, скоростью, блокируют удары. Иных и вовсе ни меч, ни пуля не берет, пока не попадешь по уязвимому месту. Особенно ловко имитируют бессмертие боссы, оттого и схватки с ними разыгрываются как по нотам: увернуться от злодейских выпадов, разгадать секрет неуязвимости, уцепить за «ахиллесову пяту», повторить все сначала. И, опять же, даже на «обычном» уровне сложности вполне возможно завершить игру, не используя «легкий» режим, чтобы сперва прокачать персонажа.

Если по убойной силе Нерон вполне годится в главные герои, то по готовности зубоскалить и рисоваться при каждом удобном (и неудобном) случае безнадежно проигрыва-

Заучивать уловки боссов и отыскивать их слабые места – исключительно так и проходятся «генеральные» сражения. Впрочем, четвертая часть настолько дружелюбна к новичкам, насколько это только возможно: на аренах то и дело отыскиваются восстанавливающие здоровье зеленые сферы.

ет предшественнику. Дух бесшабашности начисто исчез бы из четвертой части, не окажись в актерском составе персонажей вроде Глории, которая балансирует на грани между стильностью и вульгарностью, исследователя Агнуса, напоминающего Джокера из DMC 3, и самого Данте. И ведь не сказать, что это плохо! Формально герой сменился, но на деле Нерон все первые десять миссий из кожи вон лезет, чтобы дорасти до звездной роли, а не ведет себя точно клон.

А что Данте? В четвертой части его положение куда завидней, чем у Вергилия в Devil May Cry 3: Special Edition. Хоть он в большинстве собственных миссий проходит те же уровни, что и Нерон, ему выдают личный набор заданий и маршрут, у боссов для него находится отдельное приветствие, да и для расправы с ними Данте приходится изыскивать свои способы, ведь у юнца ключом ко всем вражеским шарадам служила демоническая рука. Изобилие видов оружия (ни босса без подарка!) и возможность переключаться между ними в любой момент с лихвой искупляют мизерные наборы приемов у каждого отдельного меча и пистолета. Перекочевали в DMC 4 и боевые стили с уникальными навыками. Если раньше предлагалось перед началом миссии выбрать лишь один, то теперь для пущей стильности важно не забывать о всех четырех – менять их тоже разрешается без каких-либо ограничений. Ассортимент трюков даже ошарашивает: выучиться стильной игре за Данте и после DMC 3 – все равно, что освоиться в незнакомом файтинге уровня того же Tekken 5.

Ложку дегтя в бочку меда традиционно подкладывает камера, что в зависимости от заданий то показывает происходящее под фиксированным углом, то разрешает повертеть головой по сторонам. Но до настройки обзора ли дело, когда со всех сторон наседает нечисть? И вот, в особенно ожесточенных драках или чересчур узких коридорах герой внезапно пропадает из кадра – камера не успела отследить его действия. Случаются такие конфузы не слишком часто, но раздражают неимоверно. Не все гладко и с фиксированными ракурсами: несется Нерон или Данте по мосту вдаль, демонстрируя геймеру могучую спину, и вдруг спина сменяется видом анфас, а персонаж уже бежит прямо на камеру.

Ближе к финалу миссии начинают стремительно сокращаться, битва с колоссом, вопреки едким замечаниям Кобаяси-сана из ранних интервью, выглядит своеобразной отсылкой к God of War (разве что контекстных клавиш не хватает), а предпоследняя миссия, по традиции, которую вполне можно было бы и не соблюдать, сталкивает Нерона лицом к лицу с уже единожды побежденными боссами. И вот все испытания позади, за плечами остались и в меру заковыристые поединки, и удобная система чекпойнтов, благодаря которой необязательно проходить длиннющую миссию с самого начала (особенно если не играть ради высокой финальной оценки), и неуклюжие ухаживания Нерона за Кирие, и позерство Данте, и интересные трюки, что гравитация проделывает с бюстом Триш. И если бы сейчас мне удалось отправить письмо самой себе в 2007 год, я бы обязательно написала: «Все надежды сбылись, но сага еще не закончилась!». **СИ**

Нет предела совершенству

Секретные миссии и многоуровневый тест на выживание, Bloody Palace, – далеко не все приманки, которыми Capcom подбивает геймеров оттачивать боевое мастерство и достигать невиданных высот в драках за Данте или Нерона. Отныне, если вам вздумается перепройти миссию, на экране высветится ваш предыдущий рекорд по отвоеванным у врагов красным сферам и оценка за прохождение. А по ходу битв игра будет неутомимо подсказывать, сколько именно очков стильности принесла каждая стычка.

Как и раньше, персонаж может воспользоваться любым выученным навыком и при повторном прохождении миссий, и при выполнении заданий на другом уровне сложности.

Внизу: Миссии за Нерона буквально усеяны платформенными элементами. Незадачливых прыгунов внизу ждет теплый прием и возможность отточить боевое мастерство на полчищах врагов!

РЕКЛАМА

Король-лич ждет...

Вам удалось остановить полчища жестоких демонов Запределья... Теперь Король-лич Артас строит зловещие планы, угрожающие жизни в Азероте. Вы вступите в борьбу с легионами Плети, истребляющими все на своем пути, будете сражаться в самом сердце ледяной бездны и навсегда положите конец правлению Короля-лича.

- Достигните 80-го уровня.
- Вторгнитесь во владения Короля-лича.
- Освойте новый героический класс – рыцарь смерти.
- Управляйте мощными осадными машинами.

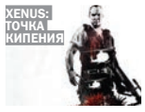
BLIZZARD ENTERTAINMENT

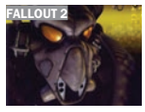
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

© Blizzard Entertainment, 2008 г. Все права защищены. Wrath of the Lich King является товарным знаком, а World of Warcraft, Blizzard Entertainment и Warcraft являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании Blizzard Entertainment, Inc. в США и (или) других странах. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев соответственно.

В продаже с 13.11.2008

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





9.0

ТЕКСТ
Александр Трифонов

2007

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ

Казнить нельзя помиловать

S.T.A.L.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Полная смертельных опасностей и удивительных открытий Зона, воссозданная с поразительной четкостью. Невиданная в шутерах свобода действий.

НЕДОСТАТКИ Возраст движка сказывается на моделях людей и мутантов и их анимации; низкая интерактивность окружения.

РЕЗЮМЕ Шесть лет ожидания того стоили. Один из лучших шутеров на сегодня – без скидок на происхождение и тематику.

S.T.A.L.K.E.R.:

The Shadow of Chernobyl

Word подчеркивает зеленым вынесенную в подзаголовок фразу, но поставить запятую в нужном месте чертовски сложно. Пуститься в долгие рассуждения о том, чем чреваты долгострои, – можно, только к чему? Лучше представить, что есть люди, никогда не слышавшие о «Сталкере». И это не преувеличение – когда мы с Разумкиным возвращались поездом из Киева, попутчик заинтересовался нашей беседой, мы разговорились, и он обмолвился: дескать, играю сам немножко, в основном сыну покупаю, но про эту игру толком не слышал. Чего это такое-то?

Тут мы и призадумались. А действительно: что такое «Сталкер» сейчас? По прошествии стольких лет уже и не различишь мечты фанатов (которых, несмотря ни на что, невероятное количество по обе стороны океана – и это у не вышедшей игры), обещания разработчиков – четыре, скажем, года назад, и незадолго до выхода, и то, что есть на самом деле. И знаете, проще махнуть на всё это рукой и написать с чистого листа. Просто как про игру.

В наших глазах

Вглядитесь в первый скриншот. Возникает желание сказать: «И что, это уровень 2007 года?» Мы привыкли искать недостатки, и сейчас это желание особенно неуемно – как же, шесть лет нам морочили голову. Но когда добираешься до этого знака в игре, меньше всего думаешь

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.freeplay
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
GSC Game World
Количество игроков:
до 32
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.stalker-game.com/ru
Страна происхождения:
Украина

Загадочная антенна, видная не некоторых снимках, сделанных во время поездки в Чернобыль, и связанные с ней слухи, подали разработчикам идею для сюжета игры.

Арена – развлечение для крепких духом. Все мощное оружие и артефакты придется сдать, только пистолетик, чуть-чуть патронов и немножко везения.

«Несе Галя воду, коромисло гнеться, за нею Іванко, як барвінок в'ється».

Предыстория

Когда из Чернобыльской зоны были эвакуированы люди, местность вокруг стала пустынной и тихой. Города и поселки быстро зарастали деревьями и кустарниками, которые пробивали путь сквозь бетон и асфальт. Дикая жизнь очень быстро захватила опустевшие территории. Сообщения о странных существах, изуродованных катастрофой, стали обычным явлением.

В 2006 году случилось новое несчастье. Яркий свет над атомной станцией озарил округу. Люди предположили, что произошел второй взрыв. Все подразделения, отправленные к месту катастрофы, бесследно исчезали или гибли при непонятных обстоятельствах. Военные окружили местность защитным периметром и вооруженными блокпостами, предохраняя людей от опрометчивых попыток попасть внутрь. Но человеческая природа взяла верх над страхом. Любознательность и жадность, желание рисковать и тяга к таинственному – вот что двигало первыми сталкерами. То, что они находили внутри периметра, было за гранью воображения. Они приносили удивительные и пугающие вещи. Эти странные предметы, обладающие уникальными и необъяснимыми физическими свойствами, назвали артефактами – настолько они выпадали из обыденности человеческого понимания. Ценность этих предметов для науки стала еще одним поводом для походов в Зону – артефакты стали добывать с целью продажи их на черном рынке.

Но их добыча была слишком опасным делом – на изуродованных новой катастрофой просторах обитали мутировавшие животные, питающиеся всем, что им попадется, в том числе и сталкерами. Еще одна опасность – зоны аномальной энергетической активности, унесшие жизни многих охотников за артефактами. Эти зоны назвали аномалиями. Путь к самой ЧАЭС перекрыт – все, кто пытался к ней пройти, сходил с ума и становился бродящим по округе зомби, хотя именно там, по слухам, расположены нетронутые поля артефактов и таинственный Исполнитель Желаний. Игра начинается в 2012 году, и очень скоро в Зоне все изменится…

ДАЖЕ ЗАГРУЗИВ ПОСЛЕДНЕЕ СОХРАНЕНИЕ, НЕВОЗМОЖНО ПРЕДСКАЗАТЬ, ПРОИЗОЙДЕТ ЛИ ВСЕ В ТОЙ ЖЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ.

о графике. Неподвижная картинка не передаст мрачность клубящихся туч, зловещий посвист ветра, чувства, охватывающие игрока, завидевшего силуэт ЧАЭС, темнеющий в тумане. Место, овеянное легендами, центр Зоны, из которого никто еще не возвращался. В нём, по слухам, находится таинственный Исполнитель Желаний.

Что там, впереди? Ответы на все вопросы, гибель от радиации или от рук фанатичных сектантов, охраняющих святыню от чужаков, инопланетный артефакт или просто полуразрушенный бетонный саркофаг над реактором – вечный памятник человеческой безалаберности? И не менее важно, что позади? Стоит ли вид этих покрытых ржавыми потеками букв сотен убитых, оставшихся на нашем кровавом пути?

Следи за собой, будь осторожен

Зона не прощает ошибок. Одно неверное движение, переоцененные силы, незамеченный мутант – и снова GAME OVER на весь экран. Прежде чем проходить игру, стоит научиться в ней выживать. Интересное дело – в обыкновенном, по сути, шутере, прокачку героя ощущаешь сильнее, чем в какой-нибудь CRPG. Наверное, потому, что опыта набираешься сам, а не заполняешь абстрактную по-

Бар – место встреч и обмена информацией, место отдыха, в котором нет аномалий и мутантов, за что и ценим обитателями Зоны.

Бочки – один из немногих интерактивных объектов. Те, что взрываются, хороши для уничтожения скоплений врага.

НА ВСЕХ ТРИДЦАТИ КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРАХ ЕЖЕМИНУТНО ПРОИСХОДЯТ МАЛЕНЬКИЕ ТРАГЕДИИ.

Снорк промахнулся и напрыгнул прямиком на «Зажигалку». Туда ему и дорога.

Одна из немногих отсылок к роману Стругацких «Пикник на обочине» – болты, которые швыряешь для проверки границ аномалии.

лоску до следующей зарубки. В начале боишься каждой аномалии и стаи собак, патронов для пистолета вечно нет, а стычка с бандитами на открытом пространстве в лучшем случае заканчивается тем, что ты полумертвый зализываешь раны в каких-нибудь кустах.

Через несколько часов в руках появляется «квестовый» АК-74 с повышенной скорострельностью, на теле – приличная броня, а пояс увешан артефактами. Не слушая отчаянно пищащий PDA, уверенно обходишь завихрения пространства, избегаешь брошенных машин и просто железной рухляди, поскольку возле них всегда повышенный радиационный фон, а с собаками играючи расправляешься одним ножом.

Впрочем, ощущение безнаказанности быстро проходит, стоит появиться врагам с бронебойными патронами и в экзоскелетах или столкнуться в заброшенной лаборатории с «контроллером». При каждой смене снаряжения, будь то артефакт «+400% к здоровью» вместо «+200%», или «Гроза» вместо «Абакана», тут же чувствуешь разницу. Не говоря уж о том, что без модного костюмчика пошива Киевского химзавода нечего и соваться в заселенные зомби зараженные катакомбы.

Дальше действовать будем мы

Игра удивительно многообразна. Поначалу, когда только начинаете изучать Зону и разбираться в хитросплетениях сюжета, перед нами чистой воды Elder Scrolls с чернобыльским окрасом: несколько группировок, свобода перемещений, множество побочных заданий и компас, указывающий направление и расстояние до цели. Каждая заброшенная деревушка или недостроенная фабрика может оказаться чем угодно: от логова мутантов до армейского блокпоста.

И главное, о чем так долго рассказывали разработчики, а мы не верили: эта система не застыла раз и навсегда, она находится в постоянном движении. На всех тридцати квадратных километрах ежеминутно происходят маленькие трагедии: сталкеры ищут артефакты и выполняют задания, бандиты нападают на их лагеря, солдаты устраивают зачистки всех и вся, звери пожирают друг друга и невезучих путников, аномалии появляются и исчезают, группировки ведут нескончаемую войну. Даже сюжетные NPC защищены лишь до тех пор, пока не выдадут нужную информацию; после разговора неумолимые законы Зоны вступают в силу и события развиваются уже не по сценарию.

Боевые вертолеты – единственная передвигающаяся техника в игре. И хорошо, если они вас не заметили.

Кровосос – крайне мерзкая помесь Хищника и Ктулху, опасная даже для опытного и хорошо вооруженного сталкера.

«Долговцы» шутить не любят. Да и какие шутки, когда с одной стороны – Долина Тьмы, кишащая мутантами, а с другой – база «Свободы».

«Пасхальное яйцо» от разработчиков в одной из лабораторий. Сколько лет прошло после снятия этой фотографии?

Верный помощник

PDA – чудесный прибор, куда более правдоподобный, чем чудесные самопишущие дневники в фэнтезийных RPG. В нем отражаются все текущие задания и карта местности с пометками, личные заметки героя, рейтинг двадцати самых опытных сталкеров, подробная энциклопедия по всем встреченным мутантам, аномалиям, артефактам.

Когда рядом оказывается владелец другого компьютера, они тут же соединяются между собой – полезно во время боя, чтобы узнать количество оставшихся поблизости противников. А после, при обирании трупов, все записи с чужих PDA автоматически скачиваются к нам – так можно выяснить важную информацию, если сюжетный NPC погиб в перестрелке, или разузнать местонахождение заначки с ценными предметами. Кроме того, прибор предупреждает об опасном приближении к аномалиям.

Даже загрузив последнее сохранение, невозможно предсказать, произойдет ли все в той же последовательности. За поведением пары каких-нибудь кабанов можно наблюдать часами, сидя на пригорке с биноклем; проживут ли они столько – вопрос другой. Возвращаясь в уже знакомые места, никогда не знаешь, что там застанешь: мирный пикник у костра старых приятелей или горы трупов, свидетельствующие о недавнем жарком побоище.

Очень часто случается, что, заслышав трескотню выстрелов неподалеку, мы получаем просьбу о помощи по рации, можем вмешаться и изменить перевес сил. Или дождаться окончания боя, перебить уцелевших и обобрать погибших. А то и просто пропустить призыв мимо ушей и шагать дальше по своим делам. В городке можно понабрать случайно создаваемых квестов в баре и сражаться на арене за деньги. Теоретически, любое поселение можно вырезать под корень, но долго пустовать территория не будет: сквозь оцепление просачиваются новые группы сталкеров и мародеров, поддерживая равновесие сил.

Самое интересное, конечно, наблюдать за группой NPC на привале вокруг костра. Кто-то сетует на тяжелую жизнь и жует колбасу, кто-то травит байки (их записано больше сотни, и все отличаются крайней скабрёзностью), а бывает, достанет гитару и выдаст что-нибудь из «Кино». Все это не несет никакой смысловой нагрузки, но стоит разок спрятаться от дождя под козырьком остановки, к которой уже никогда не приедут автобусы, и послушать бренчание расстроенных струн – и какая-то часть тебя навсегда останется в Зоне.

Доброе утро, последний герой

В другом обличье игра предстает, когда решаешь последовать за основным сюжетом. На этот счет ходили самые разные слухи, вплоть до того, что из «Сталкера» сделали MMOFPS, но спешим вас уверить: со сценарием в игре все в порядке, и одиночная кампания подарит 20-30 часов, полных загадок и смертельных опасностей.

В грузовик, вывозящий трупы из Зоны, во время грозы попадает молния, и тела разбрасывает вокруг вместе с обломками. Наткнувшийся на место аварии сталкер обнаруживает, что один из «пассажиров» еще жив, и оттаскивает везунчика к знакомому торговцу. Никаких воспоминаний, никаких зацепок – только PDA с единственным заданием «Убить Стрелка» и татуировка S.T.A.L.K.E.R. на предплечье. Сплошные вопросы – а ответы придется хорошенько поискать, и лишь в одной из нескольких возможных концовок узнать истинную подоп-

Сталкеры
Сталкеры, исследующие Зону в одиночку. Таких большинство, поскольку членство в группировке отбирает драгоценное время, тем самым уменьшая заработок; кроме того, некоторые просто по натуре своей склонны к одиночеству и независимости.

Бандиты
Представители криминального мира, пришедшие в Зону по разным причинам: заработать на продаже артефактов, скрыться от закона, купить или продать оружие. В Зоне много такого сброда уровнем от шпаны до матёрых уголовников. В большинстве своём они объединены в банды. Хотя единой бандитской организации в Зоне до сих пор нет, сильно докучают рядовым сталкерам.

Ученые
Исследователи природы Зоны и ее порождений, которых забрасывают за периметр прямо вместе с научными станциями. При хорошем отношении с их стороны удачливый сталкер может сбыть найденный в Зоне хабар ученым без торговца-посредника.

Военные сталкеры
Солдаты, прошедшие после опыта службы в Зоне специальную подготовку, или сталкеры, подписавшие контракт с армией. Снабжаются большим количеством вспомогательной аппаратуры, хорошо вооружены и экипированы. В основном используются для изучения причин и последствий катастрофы, а также занимаются картографированием Зоны. Могут ходить как поодиночке, так и группами до пяти человек. Обычных сталкеров к себе не подпускают – сразу же открывают огонь.

Свобода
Анархисты и сорвиголовы, объявившие себя борцами за свободу на территории Зоны и поэтому постоянно конфликтующие с армейскими подразделениями, военными сталкерами и группировкой «Долг». «Свободовцы» считают, что информацию о происходящем в Зоне нельзя скрывать от человечества, таким образом оспаривая монополию правительственных организаций на владение местными тайнами и чудесами.

Монолит
Группировка, скорее напоминающая религиозную секту. Её члены верят, что в центре Зоны покоится эволюционный кристалл неземного происхождения – Монолит. Большинство сталкеров презирают адептов «Монолита», считая их помешанными. Со времени своего образования группа препятствует продвижению сталкеров к центру Зоны, мотивируя это недобрыми намерениями последних в отношении Монолита.

Долг
Военизированная группировка, отличающаяся строгой дисциплиной: её члены живут по уставу. Только представители «Долга» не торгуют уникальными порождениями Зоны с внешним миром: по слухам, все найденные этими людьми артефакты сдаются учёным. Каждый «долговец» считает своей главной целью защиту мира от воздействия Зоны. Давно и яростно враждует с группировкой «Свобода».

Наемники
Самая загадочная и скрытная группировка в Зоне, в существование которой многие даже не верят. Кое-кто постоянно пользуется услугами наёмников: профессионалы в своей области, они быстро расправятся с любым сталкером и даже могут полностью ликвидировать небольшую группировку. За свои услуги, судя по всему, берут немалые суммы в деньгах или артефактах.

Группировки

Знать врага в лицо – полезно, тем более что люди – самые опасные из противников. Население Зоны поделено на несколько враждующих группировок, и их разногласия можно использовать себе на пользу.

леку событий. Сюжетные ролики, проигрываемые по завершении каждого из ключевых этапов, впечатляют с технической точки зрения, но довольно-таки непонятны и запутывают ещё сильнее. Психотропные излучения, заговоры спецслужб – в собираемой нами по кусочкам головоломке всему найдется место.

Главный герой, прозванный «Меченым», в английской версии Marked One, объединяет черты сразу двух персонажей с похожими именами – бессмертного амнезиака из Planescape: Torment и деревенского жителя из Fallout 2, оставленного один на один с огромным враждебным миром, и помимо этого с играми от Black Isle детище GSC роднит мрачная безысходность повествования.

Мама, мы все сошли с ума

Картины брошенных посреди поля ржавых «Уралов» или разрушенной свинофермы немало этому способствуют, но только в местных подземельях, они же секретные лабораторные комплексы, начинается сущий ад. Пугающие звуки, топот шагов посреди пустой комнаты, разбитые приборы непонятного назначения и перекрученная арматура в неверном свете фонаря, толстенная стальная дверь, содрогающаяся от ударов изнутри. А еще – всюду кровь и тела на разной степени разложения, от скелетов до совсем свежих покойничков. Кто эти люди, как они закончили свой путь и почему именно здесь? Когда встречаешь собственно монстра, испытываешь даже какое-то облегчение, хотя первая встреча с прозрачным, как Хищник, кровососом надолго западает в память.

При спуске на нижний уровень внимание привлекает пара медленно кружащих в воздухе бочек. Пока пытаешься понять, что это за невидаль, бочки вдруг летят в тебя. Краем глаза замечаешь удаляющееся по коридору чуть заметное сияние. Знакомьтесь, полтергейст, невероятно мерзкая тварь, владеющая телекинезом. Для полноты картины не хватает только злобного хихиканья. Впрочем, это был бы перебор.

Позже, когда сталкиваешься с зомби, страх сменяется, скорее, отвращением – шаркающей походкой, медленно, но верно они выходят из тумана на болоте или из коридоров подземной базы, что-то бессвязно бормочут, валятся под нашим огнем, корчатся на земле, как лишенные ниток марионетки, а закрепленные на их головах фонари хаотично прочерчивают темноту.

Пожелай мне удачи в бою

На открытых же пространствах и в городских условиях (а главное – с людьми как противниками) бои и сама игра преображаются как по

Значки обозначают что, во-первых, герой проголодался, а во-вторых, истекает кровью. Спасет банка тушенки и пачка бинтов.

В одном из ранних трейлеров применялся следующий эффект: сначала шли кадры отснятой ЧАЭС, а потом картинка плавно превращалась в игровую. И так все и выглядит на самом деле.

По словам разработчиков, у людей, живших и работавших в Припяти, игра вызывает сильнейшее дежавю.

Артефакты

В Зоне существует великое множество артефактов – какие-то валяются прямо на дороге, дают мизерные преимущества и стоят копейки. Какие-то нужно находить в труднодоступных местах, покупать у торговцев, снимать с трупов особо опасных врагов. А некоторые образуются только при выполнении особых условий – например, после гибели затянутого в аномалию «Мясорубка» человека.

Каждый артефакт как повышает определенные характеристики – скажем, защиту от радиации или электричества, унимает кровотечение, так и ухудшает другие – сопротивление пулям или ударам когтей, ожогам от огня и кислоты. Учитывая, что мест на поясе для их подвешивания всего пять, подбирать правильное сочетание придется долго.

ОГРОМНЫЕ УРОВНИ СОЗДАНЫ С ТАКИМ ВНИМАНИЕМ К МЕЛОЧАМ, ЧТО ИЛЛЮЗИЯ ПРЕБЫВАНИЯ ПО ТУ СТОРОНУ МОНИТОРА НЕ ОСТАВЛЯЕТ НИ НА МИНУТУ.

волшебству. Компьютерные соперники, так же как мы, полагаются на зрение и слух, переговариваются между собой, не лезут на рожон и разбегаются от прилетевшей под ноги гранаты. Если их больше – стараются окружить, умело используя укрытия, проигрывая – прячутся, чтобы потом засадить очередь в подошедшего поближе беспечного игрока. Бывает и так, что увлекшийся перестрелкой солдат попадает в «Мясорубку» или еще что похуже, с тыла подходит группа дружественных сталкеров или, наоборот, гопников, а то и стая собак, привлеченная пальбой, – ведь жизнь вокруг, как вы помните, продолжается. Все это ежесекундно меняет обстановку и придает сражениям освежающую непредсказуемость.

Хотя имеется и оружие с глушителем, и разные степени скрытности, зависящие не только от времени суток, но даже от шороха кустов, через которые мы продираемся, и даже возможность оттаскивать и прятать трупы – красться всю игру от начала до конца не выйдет – враги, как правило, по одиночке не ходят, и после первого же убийства начинается катавасия. Куда полезнее для здоровья и нервов обзавестись снайперской винтовкой и перещелкать их издали.

Выбор стволов весьма впечатляющий: десятки образцов производства как отечественного, так и зарубежного военпрома (последние, за отсутствием лицензии, носят самые забавные названия), но больше парочки с собой не унесешь – уже при нагрузке свыше 40 кг герой начинает выдыхаться, а после 60 кг и вовсе не способен сдвинуться с места. А ведь надо еще тащить боеприпасы, медикаменты, еду... Сколько раз, скрепя сердце, приходилось выкидывать новенькую штурмовую винтовку ради лишней пары гранат, не перечесть. Ближе к концу, правда, появляется броня-экзоскелет и полезная нагрузка увеличивается, да и вопрос «из чего стрелять?» уже не встает. Кончились заряды для «Винтореза» – он выбрасывается, с трупов быстро набирается пригоршня натовских патронов и дальше продолжаем с FN-2000.

На пылающий город падает тень

После истории с переделкой движка с восьмого DirectX на девятый, мы, право, уже начали опа-

Раскраска экзоскелетов зависит от принадлежности к группировке. Удобно во время крупных сражений с десятками участников.

Поначалу эту надпись придется видеть очень часто: ни опыта, ни снаряжения, ни нормального оружия... А Зона не дает поблажек новичкам.

Если повезет найти работающий телевизор, увидите один из самых ранних роликов.

саться, что все повторится, но игру все же решили выпустить в этом веке. Что уж скрывать – качество моделей людей и особенно мутантов не всегда дотягивает до современных мерок. В горячке боя на это не особо обращаешь внимания – когда пара снорков пытается вцепиться в глотку, как-то не до их анимации. Да и в выдумке дизайнерам не откажешь – каждая тварь обладает запоминающимся внешним видом и поведением.

И пускай обитатели Зоны не красавцы, зато все 18 огромных уровней созданы с таким тщанием и вниманием к мелочам, что иллюзия пребывания по ту сторону монитора не оставляет ни на минуту. Все эти леса, поля и болота, кладбища техники, военные базы и полуразрушенные деревушки настолько реальны, что невозможность перелезть через какой-нибудь прогнивший забор или повалить его взрывом воспринимается совсем не так, как в других шутерах, где условность происходящего позволяет смириться с подобными ограничениями. Но стоит просто постоять на месте и оглядеться вокруг, как все вновь приходит в норму: плывут облака, ветер колышет траву и гонит тучи пыли и листвы; темнеет, откуда-то доносится пронзительный кошачий вопль. Еще один день закончился, и мы пока живы.

Коридор гостиницы в Припяти устлан обрывками газет, из разбитого окна открывается вид на колесо обозрения в Парке культуры, искрящее от аномалий; где-то на горизонте идет гроза и серое небо озаряется вспышками молний – за эти картины прощаешь и не самую современную графику, и отсутствие средств передвижения, и все то прочее, что когда-то обещали, да за давностью позабыли или не смогли воплотить. Не говоря уж о совершенно нетипичной для отечественного проекта стабильности и почти полном отсутствии багов.

Сказка со счастливым концом, игра-загадка, игра-исследование, содержащая больше инноваций, чем все FPS за последние пару-тройку лет. Выход S.T.A.L.K.E.R. – веха не только потому, что он наконец-то состоялся, это настоящий рубеж, делящий историю жанра и компьютерных игр вообще на «до» и «после». А ведь есть еще весьма любопытный мультиплеер, но это – тема для отдельной статьи.

Казнить нельзя, помиловать. **СИ**

Да, здесь есть силовая броня и винтовка Гаусса. Bethesda Softworks вообще придется очень постараться, чтобы сделать Fallout 3 хотя бы не хуже.

ЯНА СУГАК

Мегабайт шуток юмора

Умение шутить и понимать чужой юмор – одно из тех немногих качеств, что отличают человека от обезьяны. Современные компьютерные игры – слишком серьезное развлечение, и это лучшее свидетельство их незрелости. Уверенный в себе человек способен смеяться над собой, слабому это не по силам.

Никоим образом не утверждаю, будто юмора в играх не бывает. Первая игра, заставившая меня улыбнуться, – Duck Hunt на «Денди». Помните, как издевалась собака над хозяином, промахнувшимся по утке? Держала световой пистолет я в руках тогда впервые, и попасть в мерзких птиц мне долго не удавалось… Юмора в играх просто слишком мало. Обратите внимание – даже самостоятельного жанра «игра-комедия» нет, хотя те же игры-ужастики стараниями Resident Evil и Silent Hill громко заявили о себе. Бывает, что разработчики пытаются привлечь внимание геймеров исключительно шутками. Но как! Берут за основу готовый мир Терри Пратчетта или анекдоты о Василии Ивановиче Чапаеве и сочиняют «смешной квест». Это нечестно и неинтересно.

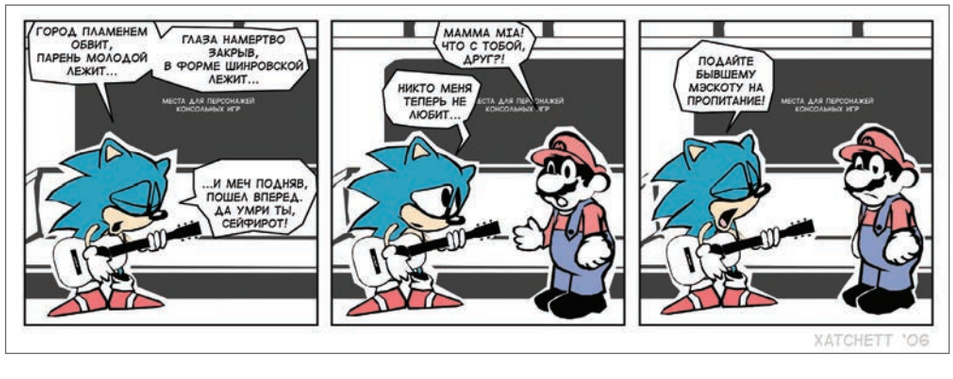
Хорошо, оставим в стороне комедии. В любом приличном голливудском боевике есть шутки – удачные или не очень, которые призваны разрядить обстановку. Они показывают, что создатели не относятся к своему сюжету о спасении мира или великой любви слишком серьезно, а персонажи фильма – нормальные, живые люди. Не всегда ведут себя подобно эпическим героям. Вспомните сцену в «Терминаторе 3», когда персонаж Шварценеггера надевает розовые очки. Зал сразу напрягается – неужели режиссер посмел превратить культовый боевик в комедию – и затем облегченно рукоплещет. Оказывается, это была всего лишь умелая игра со зрителями, хорошо помнящими вторую часть. Ура!

Но чтобы делать такие вещи успешно, надо очень хорошо понимать аудиторию и уметь управлять ей. И необходимо, чтобы эта аудитория тонко чувствовала игры, а не относилась к ним, как к сиюминутному развлечению, – это два. В современных FPS (можно подставить название любого другого жанра) слишком мало сцен, которые можно цитировать, – люди просто не запоминают жесты персонажей, детали их одежды или отдельные реплики в диалогах. Помнят лишь сюжет «в общем». В кино намекать на игры несложно. Ведь там можно прямо упоминать их названия или показывать кадры, если одной стилизацией картинки под геймплей не обойтись. У игр сразу начнутся проблемы с копирайтами. Если же в одном FPS неявно (актерской игрой, дизайном боевой сцены, обликом эпизодического персонажа) цитировать сцену из другого, одни геймеры ничего не поймут, другие же решат, что это случайное совпадение. А третьи назовут дизайнеров неудачниками, копирующими чужие удачные идеи. На явные цитаты решаются редко и только когда есть авторские права на оригинал. Именно так появились кролики-сэмфишеры из Rayman Raving Rabbids и мультяшный Данте Спарда в Viewtiful Joe. Кочующие из одной Final Fantasy в другую Сид и курицы-чокобо – тот же прием. Бывает и иначе. Ведь цитаты в играх – это еще и камео-роли известных игровых персонажей. Соник, Марио, Линк издавна любят гулять по чужим мирам. Вот только много ли с того проку геймерам? Согласна с тем, что GC-версия Soul Calibur II стала популярнее благодаря появлению Линка, но, в отличие от Спарды в Viewtiful Joe, он выглядит в игре случайным гостем.

А как надо? Платформерный сериал Sly Cooper – удачная пародия на Metal Gear Solid и Grand Theft Auto. Попала в яблочко оттого, что реалии обеих игр хорошо знакомы геймерам, и они мгновенно понимают все намеки сценаристов. И, наверное, потому, что Metal Gear Solid – как раз та самая игра, которая умеет смеяться над собой. Ведь Снейк в маске Райдена в начале третьей части – тот же Терминатор в розовых очках! А похождения Ивана Райденовича Райкова – ответ Хидео Кодзимы на упреки прессы по поводу главного героя второй части. Гениальность этого гейм-дизайнера как раз и заключается в том, что он вступает в диалог с аудиторией и умело дирижирует ее настроением. Он может по необходимости и рассмешить геймера ужимками Оцелота, и заставить закусить губу, напряженно следя за пытками Снейка. Из-за контраста между работами Кодзимы и его коллег по цеху иногда чудится, будто весь игровой юмор в индустрии концентрируется вокруг Metal Gear Solid, – знаменитые вреновские обезьяны из Ape Escape никому бы не были так интересны, если бы не засветились в знаменитом шпионском боевике.

А что у других? Чаще всего в играх нас до сих пор заставляют проходить уровни один за другим, в промежутках выслушивать выспренные диалоги о нашествии инопланетян, вторжении советских войск или борьбе с терроризмом. Я готова верить в сказки, но любая из них не обходится без иронии, а мораль не сводится к тому, что добро обязано победить зло. Над штампами жанров, вроде поиска ключей от дверей в FPS и прокачки персонажей в RPG, можно и нужно смеяться. Как это сделали, например, создатели Disgaea: Hour of Darkness, введя персонажа по имени… Mid-boss. Вернее, звали-то его как-то иначе (уже и не помню), но одна из героинь игры, которую вывели из себя слова много возомнившего о себе демона, заявила: «Ты здесь всего лишь промежуточный босс, так что заткнись!». В итоге прозвище прилипло.

Неумение шутить не слишком вредит продажам – но лишь поначалу. Сериал Sonic the Hedgehog, например, уже доигрался. Волшебный мир ежика Соника с его милыми условностями упорно пытались превратить в серьезное повествование с тучей персонажей, диалогами, сюжетными роликами и даже, кажется, любовной интригой и все испортили. Теперь его надо спасать. Например, репликами героя: «Черт, в двух измерениях я чувствовал себя увереннее», «Тейлз, зачем нам Эми? Нам с тобой и вдвоем хорошо» и, главное, «Роботник, с такими талантами тебя в Целиноярске с руками оторвут!». А там, глядишь, и другие игры подтянутся.



ИВАН КУЗНЕЦОВ

Генетически модифицированные

В американских магазинах часто встречается надпись на фруктах «Fat free» – это означает то, что продукт не содержит жир. Абсурдно и глупо, ведь каждый первоклашка понимает, что яблоко не может содержать в себе жиров.

Вот уже почти двадцать лет, как существуют проекты с не просто громкими, а неприлично громкими названиями. Далеко ходить не надо, достаточно посмотреть на отцов Blizzard с их Diablo, после которого любые сторонние разработки игр в RPG/hack'n'slash жанре стали называть «клонами». Хорошо это или плохо? Почему некоторые пытаются доказать, что они не копировали и у них самый что ни на есть оригинальный проект. А другие спокойно говорят – «да, мы, безусловно, смотрели на опыт Blizzard, и в этом нет ничего плохого». Действительно, плохого ничего нет и разница лишь в понимании.

Клон – это новомодный ярлык, которым умело и не очень оперируют все кому не лень. Если в начале 90-х появились по-настоящему первые и качественные RTS от Westwood, то после все игры в этом же жанре были обозваны «клонами», особенно весело этот ярлык начали ставить журналисты, растаскивая его по страницам журналов, как малые дети конфеты до обеда, пока их родители не поймают и не дадут по шапке. Если сейчас выходит новый и действительно оригинальный проект, то уже завтра появятся игры, которые получат клеймо «клон» – только потому, что они были выпущены позже.

За примерами далеко ходить не надо, достаточно взять Sacred и Diablo. Первому, конечно, не довелось приобрести ту славу, что, по сути, легко было получить Blizzard как пионеру, но разница между этими играми достаточно большая. С появлением каждой новой игры в схожем жанре журналисты сразу начинают хватать клавиатуры и вешать ярлык «вторично», совершенно забывая несколько вещей, среди которых и отсутствие выбора в этом жанре как такового. Лично для меня «клон диабло» уже звучит хорошо – это заставляет особо не задумываться над игрой, которую покупаю. Я знаю, что она схожа с игрой, которая мне нравилась еще десять лет назад, и, возможно, я смогу получить определенный фан на «безрыбье». Это в худшем случае, как, например с Temple of Elemental Evil, которую обозвали клоном Baldur's Gate. Или же уже выше упомянутый Sacred, в которой находишь совершенно новые и приятные для любителя изометрических ролевых игр новшества. Однако если брать российскую игровую прессу, то если мы видим надпись «клон» и чуть глубже вникаем в текст, частенько можно обнаружить лишь занудство из серии «ничего нового придумать не могли, плагиатчики» или, как любят некоторые писать «попытка убить [вставить нужное название родоначальников жанра, что находится все еще на слуху у геймеров]». Подхватив подобные суждения, неразумные геймеры толпами бегут в Интернет и начинают то же самое твердить на различных форумах, совершенно забывая, что еще неделю назад сами задумывались, во чтобы такое поиграть, похожее на, скажем, Fallout. Вспомним замечательный, на мой взгляд, The Fall, почему же она не стала культовой и вообще, довольно часто можно было услышать «пародия на Fallout?». Сходства между этими играми ровно столько, сколько у карандаша и пластикового стаканчика, но ведь журналист не может себе позволить не откопать толику дегтя (на его взгляд), что, безусловно, и произошло с The Fall. Проект окрестили «клоном» Fallout по одной причине – события обеих игр разворачиваются в постапокалиптической вселенной, что само по себе сильно сужает круг подозреваемых в силу своей редкости. С российскими разработками происходит точно так же. Будучи в команде разработчиков, я буквально вчера общался с коллегой, увереннным в том, что «Звездные Волки» являются клоном «Космических рейнджеров», на вопрос – в чем клонирование, внятно он, увы, не смог ответить, но по выражению лица было ясно, насколько он не одобряет «Волков». Стало быть, человеку понравились «Космические Рейнджеры» и все другие проекты о космосе он сразу же окрестил попыткой переплюнуть, так сказать, оригинал. Покопавшись в Интернете, я обнаружил, что эти российские разработки действительно часто сравнивают, притом, что кроме пресловутых космических декораций сходства полный ноль. Одна игра трехмерная – другая 2D, в одной real-time, в другой turn based. Обозвав «Звездных Волков» клоном, журналисты отбили охоту у игроков знакомиться с проектом, надо сказать, совершенно непохожего и во многом оригинального. Я не призываю ценить каждый халтурную разработку, выпущенную в этом жанре, но хоронить разные проекты, только потому, что действие разворачивается в сходных вселенных, декорациях, принадлежащих одному жанру – глупо и непрофессионально.

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Однокнопочные животные

На выходных мы с сестрой забрели в кинотеатр и ни с того ни с сего решили купить билеты на первый попавшийся сеанс. Название «Мальчик на троих» предвещало очередную молодежную комедию средней паршивости – и в голову не приходило, что в итоге она окажется чуть ли не самым «геймерским» фильмом за последние годы. Другое дело, что видеоигры она выставляет в совершенно невыгодном свете.

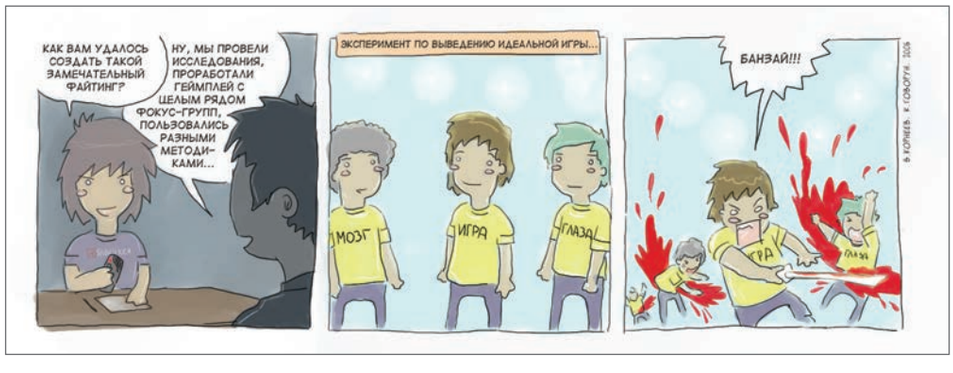
Видеоигры (компьютерные – в меньшей степени, сообразно их популярности на Западе) в кино появляются не так уж и редко. Как это выглядит, зависит в первую очередь не от эрудированности сценариста, а от задач, поставленных перед ним. Зачастую видеоигры выступают лишь в качестве модной детали, подчеркивающей жизненность фильма и его принадлежность к современной массовой культуре. Важен сам факт появления объекта в кадре, и только. Именно по этой причине в «Ангелах Чарли» двое подростков одновременно играют в Final Fantasy VIII (игра, где отсутствует мультиплеер!), а в «Людях в черном 2» герой смешно отзывается о недоуменном взгляде напарника на Dual Shock 2 (джойпад PlayStation 2): «Ты что, никогда не видел Game Boy»? Так же обстоят дела и в других областях массовой культуры. Когда Наталья Ветлицкая в своем клипе «играла» на Sega Dreamcast, и в голову не приходило, что певица всерьез может по вечерам сражаться в Soul Calibur или с упоением проходить Grandia 2. Просто это было красиво и на злобу дня. Ошибки могут даже играть на руку прокатчикам – знающий зритель невольно заметит их, запомнит и начнет рассказывать о фильме или клипе своим знакомым. Иногда, впрочем, product placement встроен в киноленту весьма органично. Например, вся первая половина фильма «Остров» выполнена в фирменных цветах Xbox 360, а герои сражаются на придуманных сценаристами консолях будущего с логотипом Xbox.

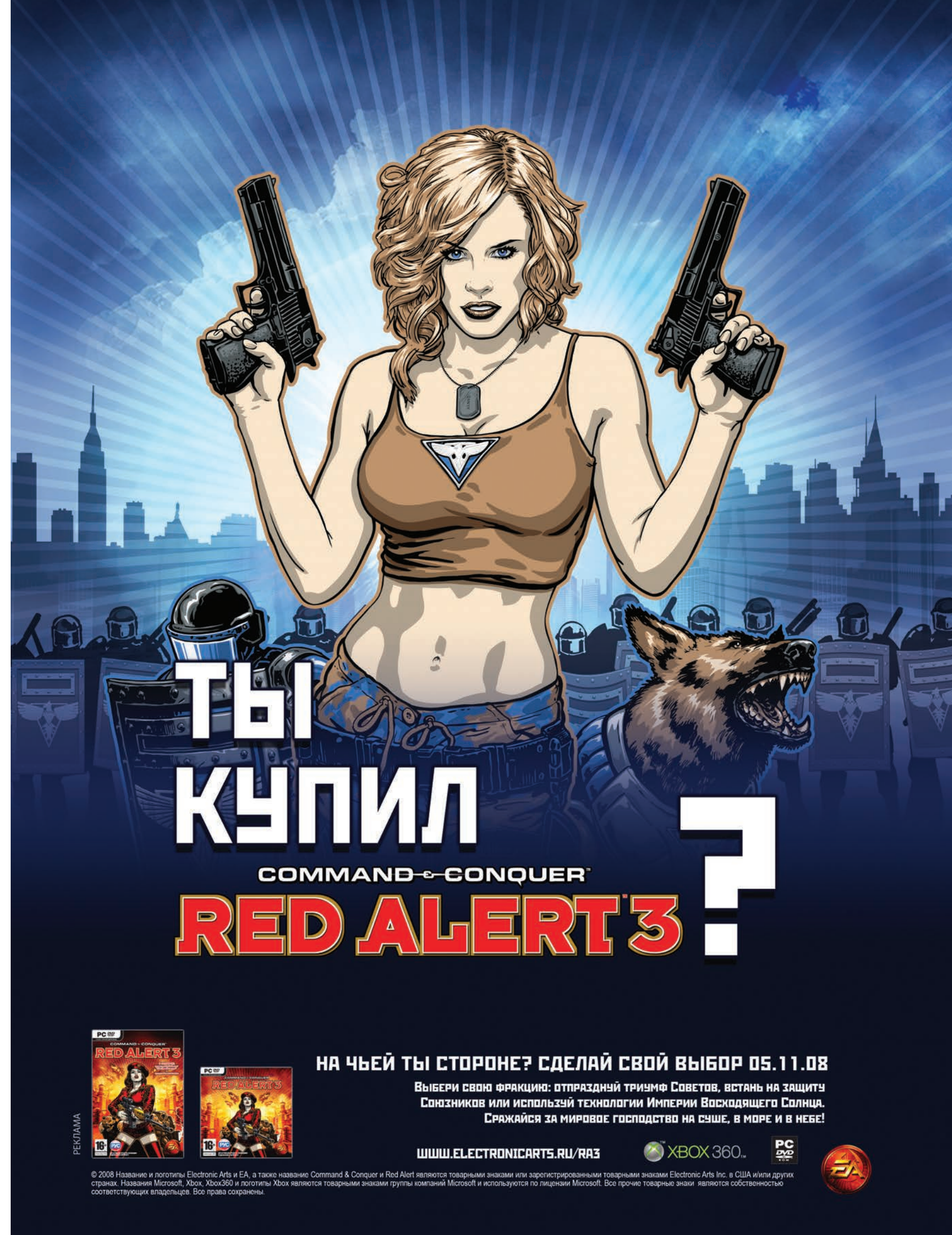
Совсем другое дело, когда фильм имеет прямое отношение к геймерам или же просто фанатам высоких технологий. В этом случае игры необходимы для создания антуража, и глупые ляпы здесь неуместны. Наиболее удачны в этом смысле попытки передать дух 80-х годов с их культовыми аркадами от Atari и первыми домашними компьютерами. Например, можно относиться как угодно к правдоподобности событий фильмов «Хакеры» или «Военные игры» (War Games), однако все, что имеет отношение к видеоиграм, там сделано очень удачно. Сценаристам удалось изобразить геймеров людьми странными, но по-своему клевыми и уж точно хорошими. Даже Тим Бартон в «Чарли и Шоколадной фабрике», хоть и придал поклоннику видеоигр отталкивающие черты, все же в смекалке ему не отказывает. Особое место в кинематографе отводится танцевальным симуляторам. Если режиссер хочет показать зрителям особенности жизни японской молодежи, он непременно тащит героев в залы аркадных автоматов. Так было и в «Трудностях перевода», и в «Васаби». Естественно, оригинальные японские фильмы также не обходятся без отсылок к Dance Dance Revolution – взять хотя бы Waterboys (демонстрировался в рамках фестиваля японского кино в Москве). И, что самое важное, вдвоем за игрой, где нет мультиплеера, в приличных фильмах про геймеров никто не сидит. Все по-настоящему.

«Мальчик на троих» (вернее, «Бабушкин внук», Grandma's Boy), однако, лишь наполовину – правильный фильм о геймерах. В той же мере он является рекламным роликом легких наркотиков. Все персонажи – кроме одного, самого отталкивающего – то и дело курят травку, а под кайфом тестируют игры и даже их делают. Это является неотъемлемой частью их стиля жизни. Связь между видеоиграми и наркотиками проводится очень четко, но, я бы даже сказал, как-то между делом. Дескать, это само собой разумеется. И если герои «Нирваны», вкалывающие себе дозу, вызывали отвращение и гнев по отношению к миру фильма, то в «Мальчике на троих» все очень смешно. Ведь герои – сплошь недотепы, где один мастурбирует на фигурку Лары Крофт, другой – спит в обнимку с плюшевой игрушкой, а третий строит из себя Нео из «Матрицы». И в итоге приключения несчастной бабушки и ее подруг, ненароком попробовавших травку, кажутся забавными в той же мере, что и обыденная жизнь геймеров. И зритель, выходящий из кинотеатра, невольно начинает думать, что столь же жалкими и убогими являются все поклонники видеоигр. Так неужели они и вправду убивают мозги наповал и превращают нормального человека в безумного чудика, вечного девственника, грязного, лохматого, замкнутого и ограниченного?

И ведь списать все на плохое отношение общества к геймерам нельзя. Нам здесь показывают настоящие игры – за исключением пары выдуманных специально для фильма – и они запускаются на самых обычных Xbox. Герои лихо отплясывают на танцевальном коврике Dance Dance Revolution, обсуждают сериал The Legend of Zelda, а в офисе их компании имеется фигура Солида Снейка в полный рост (не удивлюсь, если та же самая, что и на стенде Konami на E3). В целом «Мальчик на троих» пропагандирует консоль Microsoft (другие в кадр вовсе не попадают), но это можно объяснить банальным патриотизмом – дескать, сделано в США. Никаких наговоров, все описанное в фильме смахивает на правду. Среди знакомых мне и даже вам геймеров я могу назвать и поклонников легких наркотиков, и упертых женоненавистников, и косящих под девочек мальчиков-фриков, и не моющихся месяцами оболтусов, и просто безнадежных неудачников. Может, именно игры убили в них все человеческое? Вопрос остается без ответа.

Одно радует. Игра, которую в фильме делает главный герой, носит имя Demonik. Точно так же назывался проект от Majecso, ныне отмененный. Мне неизвестно, какое отношение он имел к фильму, но очень хочется верить, что это рука судьбы.





НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ? СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР 05.11.08

Выбери свою фракцию: отпразднуй триумф Советов, встань на защиту Союзников или используй технологии Империи Восходящего Солнца. Сражайся за мировое господство на суше, в море и в небе!

WWW.ELECTRONICARTS.RU/RA3

XBOX 360

PC DVD

РЕКЛАМА

© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название Command & Conquer и Red Alert являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Microsoft, Xbox, Xbox360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Как размножаются игры?

Лет, наверное, десять назад во многих игровых изданиях независимо друг от друга появились статьи, в которых авторы пытались провести жанровую классификацию существующих игр. Возможно, то был момент первого перехода количества электронных развлечений в не-качество. С одной стороны, жанры помогали покупателям и журналистам не утонуть в море игр, широченном уже и в ту пору; с другой – разработчики получили готовые «коробочки», в которые было гораздо проще укладывать новые проекты, чем строить их на пустом месте.

Сейчас мы с вами попали во «вторую волну». Если сравнить старые методы создания новых игр с эротикой, то, что происходит сейчас – чистейшей воды порнография. Количество способов, которыми из одной игры пытаются сделать много, просто поражает, и также требует систематизации. В этой статье я попытаюсь перечислить и охарактеризовать некоторые из них, от самых тривиальных до весьма изощренных.

Продолжения, они же сиквелы. Не у многих разработчиков хватает духу на вопрос: «Что же было дальше?» ответить подобно Дугласу Адамсу: «На этом книжка закончилась».
Если в конце игры не случается Армагеддон, значит, продолжение возможно. Впрочем, додека-слишним-логия Final Fantasy успешно опровергает и этот постулат – здесь конец света происходит практически в каждой серии. Если предыдущий эпизод игры был спрайтовым – новый делаем трехмерным. Если переход в 3D уже совершен – рендерим модели персонажей в более высоком качестве, даем пинка сценаристу и спокойно спим дальше.

Клоны. Если успешный проект сделан не тобой, ты всегда можешь попытаться его слямзить. Обезьянничая друг у друга, Blizzard и Westwood довели сериалы Warcraft
и Command & Conquer до их теперешнего состояния. Из попугаев, передразнивавших Doom и Quake, вырос целый жанр. Сравнительно свежая армия подражателей – отпочковавшиеся от The Sims разновидности человекосимуляторов вроде Singles и «Перцев в офисе». Хотя и сами The Sims, как правильно заметил, кажется, Том Холл – всего лишь развитие идей старой-престарой Little Computer People. Вот мы и подошли к следующему способу:

Римейки. Вы себе не представляете, в какое количество интереснейших игр восьмидесятых-девяностых годов вы бы ни за что сейчас не стали играть. Потому что графика их по нынешним временам может быть приравнена к текстовому режиму. Пока одни хитрецы переселяют пенсионеров на портативные консоли, другие трудолюбиво раскрашивают монохром во все цвета радуги и надувают спрайтики, пока те не разойдутся полигонами. Римейки очень любят делать независимые разработчики, но не гнушаются ими и «зубры». Подсказать, или сами Sid Meier's Pirates вспомните? А слышали ли вы про проект Bully от Rockstar? Ну, тот, где вам надо изображать школьного хулигана. Это, между прочим, тоже большой привет из восьмидесятых – были тогда такие Skool Daze и Back to Skool, там можно было и уроки попрогуливать, и одноклассников позадирать, и из рогатки по преподам пострелять.

Порты. Если системы по мощности примерно равные, или «целевая» мощнее «исходной», то порты не сильно отличаются друг от друга. Ну, может быть, частота кадров поменьше, или там модели похуже. А вот когда, допустим, «Принца Персии» пытаются засунуть в Nintendo DS, получается этакий жанровый трансвестизм. Это будет похлеще превращения из Темного в Светлого: зашел Принц в «портировальный агрегат» экшн-персонажем, а вышел, считай, героем меча и магии. А вот на мобильном телефоне он почему-то таким же попрыгуном и остался, только, как говорится, «вид сбоку». Ну а что со Снейком на PSP случилось, думаю, тоже рассказывать не надо. Забегал по клеточкам, как миленький!

Напоследок – самые гениальные методы. Замечали ли вы, что серии к третьей-четвертой из названий игр, в которых упоминаются два персонажа, почему-то пропадает имя одного из них. Были Jak and Daxter – стал Jak 3. Были «Петька и Василий Иванович» – стал «Петька 3: Возвращение Аляски». Только вот русские разработчики, в отличие от родителей Джека и Декстера, не додумались до следующего шага: запустить отдельную серию «Василий Иванович». Надеюсь, прочитав эту статью, они поймут, что были неправы, и сделают наконец бравого комдива героем какого-нибудь конно-шашечного рубилова. А то у Марио, вон, на каждого родственника по отдельной игре, да еще и не по одной! А мы чем хуже?

А мы всем лучше. Следующий способ иначе как «халявным» не назовешь. Все знают, чем «Ночной Дозор Racing» отличается от «Дневной Дозор Racing», кроме надписи на коробочке? Са-унд-тре-ком! Ноу-хау просто великолепное, а главное – очень легкое в использовании. Например, выйдет фильм «Сумеречный Дозор» – можно будет и по нему почти мгновенно игру сделать. Хорошие парни слушают хард-рок, плохие – гангстерский рэп, а Инквизиторы, допустим, J-POP. Вариантов может быть множество: Destroy All Humans без матерной озвучки Бачинского и Стиллавина (под заголовком «Низведи всех человеков»); Nibiru с адекватным переводом… Впрочем, стоп – последнее, кажется, вовсе не моя фантазия, да и новой игры тут никакой не появилось. То ли дело ставшие сиквелом самим себе «Корсары III» и «X3: Reunion».

Если это – проявление опасной тенденции, видимо, придется в игровых журналах для каждой серии заводить отдельного куратора, который будет отслеживать, чем Mortal Soccer V версии 2.0 образца 2010 года отличается от своих предшественников 2006-2009 года,
а также от совершенно неиграбельного Mortal Soccer V версии 1.9. А все к тому как раз и идет.

АЛЕКСАНДР ГЛАГОЛЕВ

«Deja vu». Это было? Было.

Так уж повелось, что в последнее время эту рубрику открывают словами «бывали дни веселые, давали мы жару на Spectrum'е...». Мол, раньше и сахар был слаще, и вода мокрее, – что уж об играх толковать. Выдохлись игроделы. Сдулись как один.

Авы представьте себе: утро. То есть, сдается мне, что утро. Тяжко и муторно. В объятиях – что-то гордое и ледяное. Будто статуя Венеры Милосской. Глаз не разлепить. Наконец, усилия вознаграждаются видением замызганного кафеля и пониманием того, что обнимал сливной бачок. На смену вопросу «как я тут оказался?» сразу приходит другой – «кто я?». Голова набита какой-то требухой; ничего похожего на воспоминания. Рыться в ней, все равно что разгребать вчерашние объедки. Тщетно. Потерян. Оставлен. Один на один с шумом воды где-то за стенкой.

Дико саднит предплечье. Что за черт – укол? На прививку от столбняка вроде не смахивает. Наркотики?

На двери пижонский плащ. В кармане три сольдо, зажигалка, пара дорогих перчаток и пакетик жвачки. Со вздохом надеваю плащ. Будто на меня шили. Под ним на крючке болтается пистолет в кобуре. Что ж, пожалуй, сгодится. Натягиваю штаны и с грацией похмельного медведя-шатуна ползу к выходу. Обычная уборная обычной забегаловки. В зеркале отражается породистый брюнет с воспаленными глазами. Неужели я? Нет, не помню...

Из-под двери дамской комнаты растекается лужа. Что мне за нужда соваться в туалет для девочек? Суюсь. Настоящий сантехнический катаклизм. Похоже, недавний. А тут что у нас? Вот так здрасте – сережка! И дорогущая! Отправляется в компанию к перчаткам и зажигалке. Все, к черту отсюда.

Не тут-то было. Бар пуст. То ли еще слишком рано, то ли уже слишком поздно. На стойке стакан сельтерской. Двери заперты. Витринное стекло с наскоку не возьмешь. Одна дорога – вверх по лестнице, другая – в подвал. Взбираюсь наверх. Ноги подгибаются. Половицы скрипят. Башка и того пуще. Узкий коридор, тусклый свет. На стенах плакаты с боксерами. С одного надменно взирает брюнет – точь-в-точь как в зеркале. Так-с, надо собраться с мыслями. Проклятье, не помню! Ни-че-го.

Редкие штрихи к портрету. Обрывки снов. Адреса. Разъезды. Гоп-стоп в подворотне. Музыка – то ли несыгранное творение Анджело Банталаменти, то ли продолжение наркотического сна. Беспощадно скупые намеки опутывают сетями неприкаянности, пустоты, заброшенности. Трещины на стене, паутина в темноте винного погреба, тусклый блик витрины, случайно оброненная фраза рисуют картину цепкого забвения, опаски, жажды свободы и ни с чем не сравнимого желания вспомнить все. Именно это принято называть нынче безликим словечком «атмосфера», хотя куда ему тягаться с проседающим осенним небом, воротником, натянутым аж до загривка, и набухающим беспросветным отчаянием...

Запустив такую игру однажды, вернешься к ней опять и опять. Это как с любимой книжкой. Зачитал до дыр, прикроешь глаза – видишь каждую буковку. Но так приятно вечерком вытащить ее с верхней полки и в синих сумерках перелистывать потрепанные страницы за трубочкой душистого табаку. И в сизых клубах дыма просквозит вдруг маленькое чудо – ты вновь переживешь ночь в одиноком октябре, когда очнулся в пустом баре. Без воспоминаний, но с пистолетом и лайковыми перчатками. Будешь нота за нотой смаковать сумасшедшую мелодию и впечатывать кулак в случайного вечернего воришку.

Это, братцы мои, и называется искусством! Думали, компьютерная игра? Куда там! Приставочная жизнь. Редкий представитель вымирающего жанра в бескрайнем строю консольных «килл-эм-оллов» и «бит-эм-апов». Не какой-нибудь там полукровка – квест чистой воды. Двадцать четыре карата как одна копеечка. Девять из десяти. (Только потому, что «десятку» на моей памяти в «Стране» еще никому не давали.)

Где медные трубы и кипа дипломов с печатями (game)land award? Почему не обзор на три страницы, не «Тема номера», а всего лишь «Авторская колонка»? Увы, ответ прост. Если говорить языком штампов, «неформатный продукт». О чем писать-то? О гудящей боли в висках, редких находках в неподходящих местах или об осторожном дрейфе по волнам памяти?.. То-то и оно. К тому же есть и еще одна причина. Игра вышла задолго до тех поросших быльем времен, когда компания Blizzard отважилась выпустить 16-битные гонки для приставки Sega Mega Drive, а Коля Басков впервые спел между рядами на разогреве сводного ансамбля ложкарей-чечеточников. Размер дистрибутива триста восемьдесят пять килобайт.

В этих килобайтах все – и жгучая настороженность, и судящая загадка, и бег с препятствиями, и последний грош, скормленный однорукому бандиту, и Game Over.

Давненько это было. И знаете что? Сдается мне, в ту пору сахар все-таки был слаще...

P. S. Для всех. «СИ» и Минздрав предупреждают: курение опасно для вашего здоровья!

P. P. S. Для новичков, без устали тиранящих «мышку» в Warcraft III. «Близардовские» гонки вышли во времена оны по лицензии Sega, назывались Rock'n'Roll Racing и вполне дадут фору знаменитым «Микромашинкам». Фирма веников не вяжет.

P. P. P. S. Для романтических пятнадцатилетних девушек, мурлыкающих на ночь «Шарманку». Николай Басков если и выступал на разогреве упомянутого ансамбля, то нам об этом ничего не известно. Очень заслуженный певец. Просто под руку подвернулся.

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ

13 лет просвещения

Игры пришли в Россию в начале девяностых. С тех пор не раз менялись платформы, герои, жанры, лица, но журнал «Страна Игр» всегда оставался на переднем крае индустрии.

Многие люди не любят число 13. Обзывают его «чертовой дюжиной», «единицей и тройкой», «девятнадцатью без шести» и всячески выказывают ему свое презрение. И очень зря. Во-первых, потому что оно мне нравится. Во-вторых, я учился в 13-й группе. В-третьих, уважаемая редакция все-таки решилась собрать в одном месте лучшее, что происходило с нами и нашими любимыми играми за последние 13 лет. И за это все люди должны немедленно полюбить «13». Согласно пророчеству.

К счастью, мне неизвестно, что происходило с большинством из вас, милые читатели, последнюю дюжину лет и еще один год. Иначе я бы наверняка поседел в самых нескромных местах. Но меня терзают смутные сомненья, что некоторые из ваших родителей читали еще первые номера «Страны Игр» в перерывах между сессиями и свиданиями. С несколькими такими родителями я даже знаком лично. Но в отличие от них я почти не отвлекался на сессии.

Полагаю, что именно благодаря этому, а также божественному таланту, неземной красоте и редкой скромности мне удалось подружиться с редакцией журнала. Произошло это в 1998 году между первым российским концертом The Rolling Stones и знаменитым дефолтом. Представление маэстро алкоголя и кудесников гитарных запилов мне понравилось сильнее, но финансовый цирк оказал на мою неокрепшую психику гораздо более серьезное влияние. В скором времени я перестал писать конспекты в институте и переключился на статьи для «Страны Игр».

Преподавательский состав до определенного момента не замечал перемен в будущем краснодипломнике. Благодарить за это нужно человека, который когда-то изобрел копировальный аппарат. А также того, кто придумал студенток, не знающих о таком полезном изобретении. Благодаря их усидчивости и старательности, а также факторам, положенным в основу нашей дружбы с редакцией, у меня всегда были лекции, которыми я гордо прикрывал свои тылы.

В то время, начиная с 1998-1999 годов, мой интерес к играм рос быстрее, чем сейчас растут прожорливость моего кота и цены на нефть. В связи с этим я был частым гостем в редакции и редким – в институте. Но когда преподавательский состав забил насмерть тревогу и уже замахнулся непосредственно на меня, я был готов нанести сокрушительный термоядерный удар. Примерно как в Command & Conquer образца 13-летней давности.

К своему куратору я пошел со свежеотпечатанным номером «Страны Игр» подмышкой и уверенностью в том, что моя позиция всесильна, потому что она верна. В ответ на каверзные вопросы о моем отсутствии на скучных лекциях и занудных семинарах, я отважно размахивал журналом, словно посохом из World of Warcraft, о котором в те доисторические годы я даже не мог мечтать. Если честно, как и любой здоровый человек мужского пола в 18-20 лет, мечтал я в то время о других вещах. Ну и об играх тоже.

На удивление моя фамилия под статьей о Duke Nukem Forever произвела на светоч науки неизгладимое впечатление. Разумеется, сама передовица, содержащая тайны цивилизации кабанчиков, противостоящих герою Дюка, была скрыта от любопытных глаз профессора теории экономических учений. В те годы я не был готов ради достижения своих целей вогнать в гроб даже вампира, не говоря уже о преподавателе. Не готов я и сейчас, просто стараюсь в этом не признаваться.

Продемонстрировав, что работая в «Стране Игр», я не в игрушки играю, мне удалось завоевать репутацию серьезного студента. Помимо этого под честное пионерское слово, что буду участвовать в подготовке институтской стенгазеты, мне удалось получить практически официальное разрешение на свободное посещение. Завистливые коллеги-однокашники и представители военкомата кусали локти и другие части тел, до которых могли дотянуться, но сделать ничего не могли.

Тем временем годы неожиданно сменяли друг друга, за апрелями, несмотря ни на что, шли маи, а октябрям маниакальной настойчивостью предшествовали сентябри. Игровые издательства не успевали подгонять новые диски к своим пулеметам, благодаря чему творческий багаж накапливался невероятными темпами. Те самые будущие родители современных игроков таскали у меня новые номера «Страны Игр», чтобы иметь возможность заняться на лекциях хоть чем-то полезным. Ведь всем прекрасно известно, что «учиться, учиться и учиться» - это три совершенно несовместимых вещи. Именно поэтому я счастлив, что моя совместимость с журналом с разной интенсивностью сохраняется на протяжении уже более десяти лет. И то, что дети моих друзей продолжают его читать. Это прекрасно. Как и число «13».

ВАЛЕРИЙ «А. КУПЕР» КОРНЕЕВ

Оргазм за шапку-невидимку

За несколько дней до отправки номера в финскую глухомань коллеги завалили меня ссылками на форум «Сферы», где некая дамочка слезно исповедовалась. Она, дескать (дети, прикройте глазки), переспала со знакомым по игре ради могутного щита, дающего плюс 68 очков чего-то там и вроде как стоящего ажно 400 убитых енотов. Заработанный щит якобы сразу удалила система «антидюп», отчего девица в трауре...
Как вам? Пока корейцы на узких улочках Сеула, Сувона или, там, Пусана сходятся стенка на стенку по результатам побоищ в Lineage, а японские геймеры смачно подают в суд за удаление сейвов, российская почва дала первые всходы на ниве передового освоения онлайн-пространств! Секс-услуги за лут, это ж какие горизонты открываются!

Коли дать пинка фантазии, сразу представляются прейскуранты на специализированных сайтах – либо плотно интегрированных в комьюнити популярных MMORPG, либо встроенных в саму игру, при условии что разработчики дают возможность завести магазин или торгануть на рынке. Пожаловал удачливый геймер в такое заведение, сверился по списку – за такое-то барахлишко положено такое-то вознаграждение, – дальше можно и на дом вызывать, и в номера следовать, тут наверняка все по накатанной дорожке «бюро знакомств» и «массажных кабинетов» устроено будет. Опять же, список жриц любви с комментариями: «массаж-оральный-классика-лесби-Anarchy Online» или «стриптиз-госпожа-фистинг-Ragnarok». Пресса такой пиар закатит, что будь здоров. Ведь раньше рядовой журналист что мог выдавить по поводу MMORPG? Максимум – заметочки с заголовками вроде «Игровая недвижимость нынче в цене» или «Виртуальные доспехи – за реальные деньги». А тут появляется шанс низвергнуть на опрометчиво непокрытые головы обывателей потный вал вдохновенья! Вижу, натурально вижу первую полосу «СИ-бульвара»: «Оргазм за шапку-невидимку!», «Педерастия в City of Heroes», «Насильник пытал школьницу из-за прокачанного мугла», «Anal Fantasy XI», «Секс-туризм в Азероте» и так далее, – как водится в желтой прессе, простор для деятельности ограничен только воображением пишущего.

Шутки шутками, но у меня с MORPG как-то не занялось. Даже близкие и понятные FFXI и Lineage 2 магического эффекта в итоге не возымели, не зацепили, не утянули в пучины сладострастно. Эккаунт в «Финалке» не проведывал, наверное, уже месяца полтора. Положа руку на сердце, и не тянет проведывать совершенно. Пусть кто-то в этих эрзац-вселенных празднует виртуальный Новый год, разживаясь в магазинах праздничными скинами; дружит, враждует, влюбляется, женится-разводится или отсвечивает хрониками грехопадений на форуме «Сферы». Меня это не касается, ребята. Я вне игры. Можете сколько угодно пересказывать подробности очередной Большой Охоты, захлебываясь от восторга и густо пересыпая речь жаргоном («ПвП в BoB чисто для мобов»), – я не стану притворяться, что мне интересно разбирать вашу абракадабру. Для вас я так и останусь ущербным ньюбом, отринувшим небо в алмазах, а вы для меня – кучей очень счастливых парней и девчонок, у которых очень много свободного времени.

Дальше – больше. Единственная игра (не считать же игрой «Черный понедельник»?), вертящаяся в приводе моей PS2 последние пару месяцев – MGS3: Snake Eater, при этом пройдена она едва ли до середины. С одной стороны – растягиваю удовольствие, с другой – банально не хватает времени. Совершенно не представляю, зачем мне PSP. Наконец-то покоренная Ridge Racers прекрасна, но ни японский MG Acid, ни россыпь японских же гольфов-пазлов-маджонгов не трогают ни единой струнки грубой западной души; а заливать кодированное для просмотра на PSP видео на «палочку памяти» ценой в PS2 – это надо быть законченным мажором. Если дела пойдут таким макаром – глядишь, совсем играть перестану. Не то чтобы прямо не хочется, и не из какого-нибудь снобизма, боже упаси, – просто либо совсем не мое (так с MMORPG), либо руки не доходят (так со всеми остальными жанрами). Как показывает пример одного братско-славянского издания, авторский состав вполне может выпускать журнал, в принципе не играя в рецензируемые проекты (в этом, кстати, что-то есть – парят далеко-далеко от читателей с их нуждами и запросами, да и в ус не дуют), но «Страна Игр», к нашей с вами радости, подобного себе позволить не в состоянии. Оттого так мало в последних номерах вашего покорного. Есть немалый шанс, что диск MGS3 и впредь останется в приводе приставки покорного, – уж больно хороша игра. А лучшее, как учит нас народная мудрость – враг хорошего.

Поэтому приходится закругляться.

Геймеры – это такие передовые люди, которым удалось оказаться на переднем краешке технологий, на стыке медиа, и люди эти – играючи – держат за хвост будущее.

А это ведь очень большое счастье, держать будущее за хвост.

Впервые за четыре, кажется, года сотрудничества с игровыми журналами издательства GameLand я совершенно точно знаю, что не напишу в следующий номер ни единой рецензии, ни единого превью, у меня нет ни единой дельной мысли для колонки.

Одно слово – брейк!

ИГОРЬ СОНИН

Записник смерти

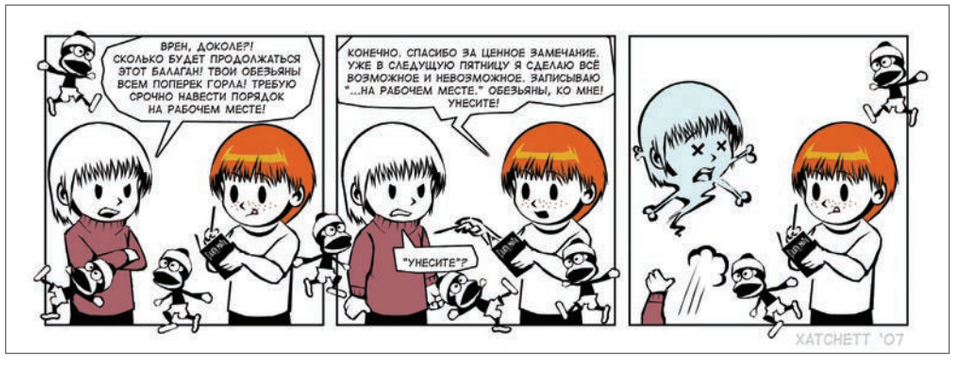
Я набираю эти слова в «Ворде» на домашнем компьютере. В каталоге E:\games\Steam хранятся купленные по Сети Half-life 2: Episode One и Counter-Strike: Source (моя маленькая слабость). На Xbox 360, объединенной с PC в локальную сеть, я играю в Geometry Wars: Retro Evolved, скачанную с Xbox Live Arcade. Вчера я читал в онлайне мангу из Comic Gumbo, сегодня утром смотрел через Сеть первый эпизод аниме Giant Robo, закодированный с помощью DRM-технологий. Все – совершенно легально.

Век цифрового контента пришел так же незаметно, как и новое поколение приставок.

Самая любопытная новость, которая произвела фурор в англоязычном Интернете, не имеет отношения к видеоиграм: издательская компания Viz Media приобрела права на распространение аниме Death Note по каналам цифрового проката (Download to Rent, DTR) и цифровой продажи (Download to Own, DTO). Само по себе это дело житейское. Аниме через Сеть продавали и будут продавать: тот же американский Bandai давно и успешно торгует Mobile Fighter G Gundam, Infinite Ryvius и прочей петрушкой. Чтобы осознать значимость события, нужно разбираться в происходящем, и вот поэтому небольшая предыстория. Манга Death Note от творческого дуэта сценариста Цугуми Ообы и художника Такеси Обаты (Hikaru no Go) стартовала два года назад и уже успела закончиться – не потому, что всем надоела, а потому что мистический детектив дошел до логичной развязки. Сюжет, в тезисах: школьник находит «тетрадь смерти»; записав туда имя и причину гибели любого человека на планете, он может убить кого угодно, тайно, без улик, по своей прихоти. Вскоре герой становится известен как «Кира» – мессия, очищающий планету от преступников. Его противник – детектив по прозвищу L («Эль»), готовый пойти на все, чтобы остановить преступника. Битва идеологий – чьё правосудие вернее? – превращается в причудливую и жестокую игру между двумя гениями, которые знают лишь прозвища друг друга. Увлекательная манга была очень тепло принята как в Японии, так и за её пределами, а некоммерческий перевод от российских сканлейторов (http://deathnote.ru) – одна из лучших и самых популярных затей этого толка в нашей стране. С октября прошлого года по июль этого в Стране восходящего солнца идёт качественная анимационная экранизация Death Note, предсказуемо ставшая одним из самых популярных и любимых современных аниме. И вот, в январе, когда сериал еще не был показан даже наполовину, пришла новость: подписано лицензионное соглашение, и в ближайшее время вы сможете легально приобретать свежие серии Death Note с английскими субтитрами через Сеть.

Это, друзья, прецедент. Такое случается впервые в истории американской, да и вообще мировой аниме-индустрии. Само цифровое распространение хоть и существует уже не первый год, так и не смогло привлечь к себе сколько-нибудь значимого внимания. На момент написания этого текста Viz Media только предстоит начать распространение Death Note, но перспектива уже потрясает: мы сможем легально смотреть аниме в одно время с японцами! Впрочем, «мы» здесь использовано несколько смело: неизвестно, будет ли дистрибуция открыта для пользователей за пределами США и Канады (видео-магазин на Xbox 360, например, доступен только для американских пользователей). С точки зрения пользователя всё проще простого: нет нужды устанавливать дополнительные программы или покупать устройства. Вы регистрируетесь на специальном сайте и скачиваете видеофайлы. Единственная сложность в том, что просмотреть их можно только в свежих версиях Windows Media Player (обычные проигрыватели, как правило, не поддерживают программные методы защиты авторских прав). Оцените масштаб: японцы готовят свежие серии аниме, нанимают переводчика, тот за пару дней делает субтитры, и эпизод публикуется в Сети, пока телезрители ещё не успели досмотреть опенинг. Затраты на производство – мизерные. Попробуем оценить прибыль: судя по темпам скачивания фэнсабов, свежие серии лучшего аниме смотрит несколько десятков тысяч человек. При обычной цене мультипликационного эпизода на Amazon Unbox в два доллара США простым умножением получаем, что, даже если платить согласится лишь каждый десятый зритель, студия на пустом месте получит дополнительные тысячи долларов. И так – каждую неделю. Почему этого ещё не происходит? Только потому, что консервативные японцы и сегодня ведут себя так, словно живут на другой планете. Прогресс постепенно подбирается к ним, и на сайте онлайн-дистрибуции Sg-TV появилась англоязычная страничка помощи, благодаря которой ваш покорный смог добраться до первой серии того же Giant Robo (без какого-либо перевода). Я готов платить разумные деньги за то, чтобы скачивать свежие эпизоды One Piece (например) не из «офигенно анонимной» файлообменной сети Share, а с уважаемого и легального сайта. Таких, как я, тысячи.

И куда эти революционные настроения приведут нас через несколько лет? Никуда, скорее всего. Как производители автомобилей успешно задушили свои же программы по созданию электрической машины на батарейках просто потому, что это «не принято», так и издателям, вероятно, придется ограничить свои цифровые подвиги. Печально известен пример голливудских продюсерских компаний, которые, запускали собственные службы цифрового распространения... и получили крайне недружелюбные письма от владельцев супермаркетов, которые ни в коем случае не желали терять долю в продажах DVD. Ведь японцы, наладив общемировую схему онлайн-дистрибуции аниме, не только сделают фэнсабы бессмысленными, но и здорово подкосят деятельность обычных издателей, не успевших приспособиться к новой моде. Издатели, конечно, будут сопротивляться, да и спрос на физический продукт (диски, которые можно подержать в руках) остается высоким... просто по традиции. Потому что так было принято много лет. Лёд может разбить какой-нибудь хулиганский Gainax, если устроит цифровой показ грядущих фильмов по «Евангелиону». Такой скандал запомнился бы всем надолго. А пока тишь да гладь, и даже Death Note ещё только в проекте. Я снова поднимаю пиратский флаг и скачиваю 297-ую серию One Piece не с сайта Фудзи ТВ, а с Share-клиента, запущенного где-то в Японии на домашнем компьютере бескорыстного анонима, известного только под ником «monazoroQYOrk004ti». Не ловит в нашей глуши Фудзи ТВ, что поделаешь.



СЕМЕН КОБЫЛИН

Легкое дыхание смерти

С начала времен люди боятся не столько умереть, сколько умереть неправильно. Одно дело – смерть от старости в окружении правнуков и кредиторов, а совсем другое – быть съеденным заживо третьеразрядным актером с гримом из просроченного кетчупа.

Так вышло, что однажды я обедал с главным редактором популярного игрового журнала. Как раз тогда меня попросили написать колонку о некоем «шутере» под названием «Left 4 Dead», и я искал желающего сделать это вместо меня. Коллега наотрез отказался лично браться за перо, но великодушно согласился рассказать все, что нужно, и даже одолжил собственный редакционный диктофон, чтобы я не упустил по незнанию существенные детали. В данном материале я постарался передать все содержание нашего разговора и добавил некоторые собственные рассуждения, показавшиеся мне важными.

Игра «Left 4 Dead» разрабатывается студией Valve, создателем сериала Half-Life. Но о чем я? Уверен, вы и без меня прекрасно осведомлены о сем факте. Гораздо важнее то, что игры, как искусство молодое и не вполне сформированное, пока не определились с собственным местом в мире. Многие его апологеты провозглашают себя новыми пророками, стараясь отмежеваться от достижений мировой культуры. Меж тем, самый правильный для них путь – симбиоз с достигшим зрелости кинематографом и другими, зарекомендовавшими себя видами искусства. Главное достоинство игр – контроль над развитием событий в вымышленном мире – зачастую ставится во главу угла нерадивыми разработчиками, не понимающими, что одного «геймплея» мало для создания настоящего шедевра. Даже самый захудалый режиссер куда лучше их умеет обращаться к чувствам зрителей, заставлять их сопереживать героям и увлекать сюжетной интригой. К моему глубочайшему сожалению, все эксперименты по созданию так называемых интерактивных фильмов обернулись полным фиаско. Менять сценарий нажатием кнопок «да-нет» в ключевые моменты – слишком примитивная технология. И здесь на помощь кудесникам фабрики грез может прийти «геймплей». И кто может справиться с этой задачей лучше признанных мастеров из Valve?

«Шутер», к коему я вас плавно подвожу, может быть описан как интерактивный фильм ужасов в традициях Джона Ромеро и других популярных режиссеров (не забыть: пообедать с главным редактором журнала о кино). Четверка в равной степени главных героев пытается выжить в мире, населенном быстрыми, ловкими и жаждущими крови нелюдями; все остальные детали сюжета несущественны. В «Left 4 Dead» никогда нет ни прошлого, ни будущего – одно лишь настоящее, один-единственный текущий кадр, в котором в небытие отправляетесь либо вы, либо они. Игра лишь отчасти следует канонам «геймдизайна» с его «скриптами» и «пауэр-апами», создавая на лету сцены, достойные лучших зомби-хорроров – с уникальными репликами персонажей, зрелищными спецэффектами, неожиданными ракурсами камеры. Каждая секунда приносит маленькую трагедию: вот вашего друга детства сбивают с ног и готовятся загрызть раз и навсегда. Вам не приходит в голову вспомнить, как несколько лет назад он ненароком отбил у вас девушку; здесь и сейчас все иначе. Не подставите плечо – недолго проживете и сами. «Left 4 Dead» подстраивается под умение пользователя обращаться с джойпадом, наращивая сложность до невозможного «Director», на котором грань между игрой и кино стирается совершенно. Оцените гениальность замысла: отныне не только неумение метко стрелять не делает вас совсем уж лишним на празднике жизни, но и излишняя прыткость не дает особого преимущества. Как и в кинозале, перед «Left 4 Dead» все равны. И заэкранные альтер-эго имеют шанс выжить только вместе, плечом к плечу. Это непросто – зомби, как по волшебству, будут оказываться за спиной. Это неслучайно – виртуального «режиссера» не заботит логика происходящего, его дело – снять зрелищный фильм. А ляпы? Что ж – пусть о них заботятся жаждущие истины мудрецы с кинофорумов.

Уже одного шанса пережить всю гамму чувств человека, в чью шею впиваются гнилые зубы зомби, было бы достаточно, чтобы «Left 4 Dead» был навсегда вписан в золотую книгу достижений хоррор-искусства, однако кудесники из Valve пошли дальше. Вспомнив об опыте работы над игрой «Counter-Strike», они предложили пользователям примерить на себя шкуру нелюдей! Оставив за кадром рассуждения об этической стороне вопроса, замечу с прискорбием: если мне и приходилось видеть зомби главными героями чего бы то ни было, то они непременно были персонажами комическими. Если в эпизодах – трагическими. Но только в «Left 4 Dead» можно осознанно отправиться на сторону зла, по достоинству оценив преимущества не желающего умирать тела в разговоре по душам с другом детства. Ради этого, как представляется мне, не жалко даже подарить ему предварительно копию с «Left 4 Dead».

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Онлайн – зло!

Агрегат, о котором все отзываются как о «компе», все-таки носит имя «персональный компьютер». Он ваш. Вы – хозяин. И игры когда-то тоже были сплошь персональными. Вы были Бог, Император и Chosen One. Играли, когда и сколько вам было угодно, и противник никогда не прекращал партию. Играли на том уровне сложности, на котором хотели, и оппонент не обзывал вас «нубом». Вас не беспокоило, справитесь ли вы с искусственным интеллектом и какое на него произведете впечатление. Онлайн все это изменил.

Онлайновые игры, в особенности массово многопользовательские, не только лишают вас величия. У них целый набор поражающих факторов.

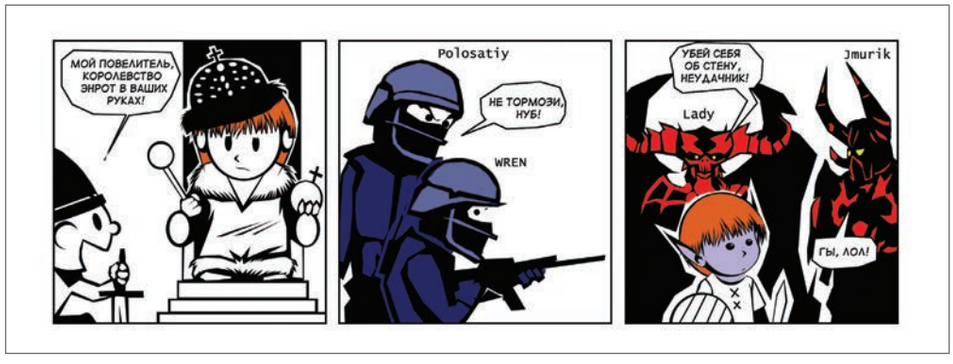
Игры оффлайновые в подавляющем большинстве своем учат хорошему. Греческому языку, например – ведь из него создатели DOOM позаимствовали слово «какодемон». Побуждают изучать философию, как Baldur's Gate, обильно цитирующая Ницше. Заставляют интересоваться историей, как сериал Total War, или боевой техникой Второй мировой, как «Блицкриг». Онлайновые же игры взывают к самым низменным страстям. Здесь нет злого умысла – только маркетинговый расчет. Хобби у всех разные, и шесть миллионов людей с одинаковыми интересами собрать в одной игре трудно. Зато жадность и зависть у всех одинаковые. Если из трупа врага выпадает предмет – ну как его не подобрать? О, какой эпик маунт! И я такого же хочу! А вообще хочу на драконе летать! И чтобы посвященные исключительно World of Warcraft ресурсы брали у меня интервью! Со скринами моего чара в эпик арморе! Конечно, это уже тщеславие. Чем оно отличается от практикуемого в игре для одного? Тем, что в последней мегаломания безопасно канализируется без вреда для окружающих. Без выборов гилд-мастеров.

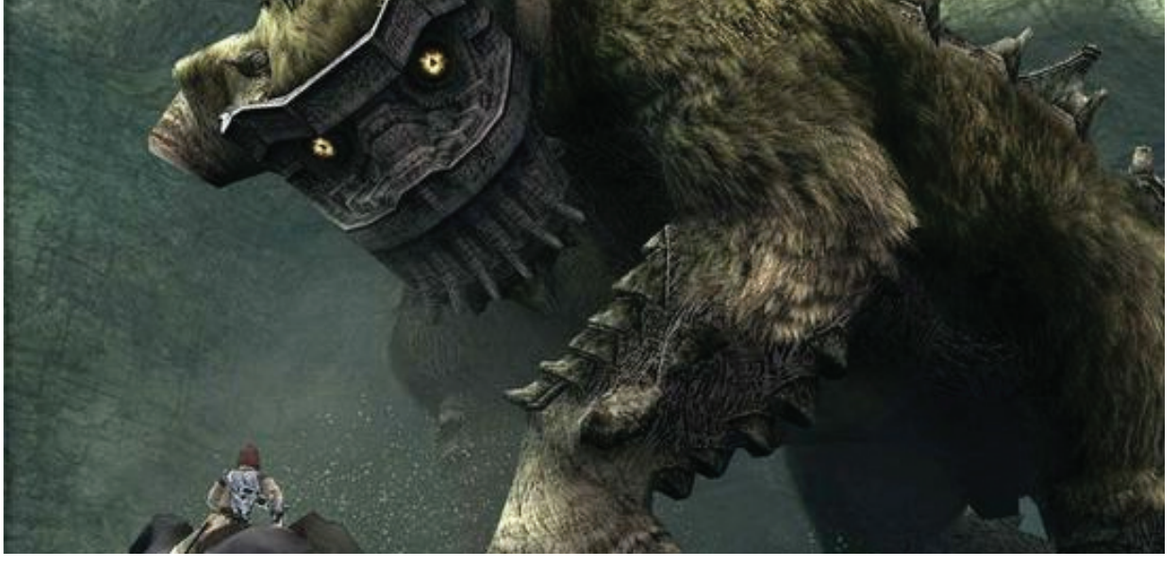
Онлайновые игры необратимо меняют психику. «Меняют» – не совсем подходящее слово. Те, кого коснулся онлайн, становятся похожими на одержимых Хаосом из Warhammer 40000. Помочь им уже нельзя. Вот пример, описанный Максом Стилом из The Escapist: человек создает модуль для Neverwinter Nights, чтобы пройти его с друзьями, в прошлом – закоренелыми ролевиками. Аккуратно рисуются буколические пейзажи, сочиняются сложные квесты, требующие для своего успешного разрешения ума, смекалки и благородства. По зеленым холмам расставляются дриады и друиды с учтивыми речами. Сугубо для эстетики среди ручьев и дубрав размещаются стада оленей. Которых бывшие ролевики, успевшие отведать MMORPG, принимаются резать, едва начав играть, потому что «ты ж в два с половиной раза больше XP за монстров выставил, чувак!». Участники партии набивают уровни, после чего друид, которому автор предписал защищать местную фауну, обращается против игроков и приключение оказывается скомканным. А ведь когда-то характерное для онлайновых игр поведение было в диковинку. Почти десять лет назад на форумах все веселились над просьбами, вроде «Пацаны, памагите с Foolaut 2! Я всех в диревне убил, набрал 3-й уровень, но дальше не пускают! Чё делать?» В оффлайновой игре, в отличие от многопользовательской и тем более – массово многопользовательской, разработчики имеют возможность воспитывать игрока, добавляя в игру сюжет с сопутствующей ему логикой.

Онлайновые игры подспудно распространяют хаотическую порчу на оффлайновые, и последние все больше их напоминают. Разложение было заметно уже в Unreal Tournament, где обязательный для шутера героический сюжет подменило подражание дикому, жаждущему наживы миру киберспорта. А сравните The Elder Scrolls III и The Elder Scrolls IV. Первая вышла за два года до World of Warcraft, вторая – через два года после. Morrowind преподносила игрокам амброзию основной сюжетной линии и не менее сладкие летейские воды многочисленных побочных. Персонажи были словоохотливы, квесты – изысканны. А в Oblivion? Все как в MMORPG. Квесты почтовые («принеси-отнеси») или почтовые с мокрухой («убей и принеси», «раскопай, убей снова и принеси»). NPC слушать вовсе не нужно. Куда надо идти, чтобы выполнить задание, показывает компас, неуловимо напоминающий какую-нибудь программу для облегчения WoW-жизни, изготовленную сторонними разработчиками. А каждый раз новые пустоши Обливиона, куда вы забираетесь через порталы? Это же чистой воды инстансы. Зачем туда лезть? Исключительно за хабаром. Закрывать Врата – это предлог.

В конце концов все игры станут онлайновыми. Переложить создание контента на игроков и заставить их развлекать друг друга – это сокращает временные и финансовые затраты на разработку. Если разработчики и способны устоять перед искушением, то считающие деньги издатели – нет. Массово многопользовательскими забавами все неизбежно натешатся. Поэтому сейчас нужно играть исключительно в оффлайне. Через десять лет общаться с самыми замечательными современными играми будет мучительно. Если не верите, попробуйте запустить Wasteland (прото-Fallout родом из 1988 года) с помощью DOSBox, в окошке размером с сигаретную пачку.

Единственная надежда на выживание оффлайновых игр – частичное принятие ими жесткой онлайновой реальности. Как в Galactic Civilizations I и II, где после выигранной партии игроки могут делиться своими стратегическими талантами с сервером Metaverse. Искусственный интеллект игры умнеет и очеловечивается, а игроки избавлены от необходимости общаться непосредственно. Всеми ожидаемая Spore Уилла Райта готовит нечто подобное: огромное множество подгружаемых рас и миров, созданных другими игроками, – в вашей собственной вселенной, где вы царь, бог и чемпион. Хоть бы получилось – каждому полезно время от времени быть Могучим Утесом С Ногой На Небе. Или Властелином Мерзлого Трона. Но понарошку.





ВАЛЕРИЙ «А. КУПЕР» КОРНЕЕВ

С пятого на десятое

За последний год в редакцию хаживал хорошо если с десяток раз – сбавил обороты, работаю дома, тихонько рисую карикатурки про Надменного, Педиковатого и остальных известных персонажей. Рокировавшись из стана замглавредов на привычную позицию (в трудовой книжке первая запись – «журнал «Видео-Асс Dendy», корреспондент-иллюстратор»), практически уравнялся в правах с рядовым читателем: наблюдаю за «Страной» со стороны.

Глотать журнал от корки до корки уже не получается. Если закаленные тасканием PSP ладошки еще могут удержать гроссталмуд, в который исподволь превратилась «СИ», то осилить все – сколько там, двести? – страниц не удается даже в несколько присестов. В перестукинско-глаголевско-щербаковские времена эпический кусман читательской почты составляли радения за раздутие конкретной рубрики: «Ах, у вас GameCube зажимают!», «Почему «Банзай!» всего на четыре странички?», «Больше киберспорта!», «Где заметки о кино?, «Увеличьте раздел тактики!». Теперь же контент благорастворяется на просторах, всем сестрам перепало по серьгам, и разве что «Банзай!» отчего-то, как встарь, несолидно четырехстраничен. Впрочем, об аниме рассказывают – не без помощи сладкого тандема нынешнего ведущего «Б!» и вашего покорного слуги – другие издания, куда менее пухлые, энциклопедичные и долгоживущие.

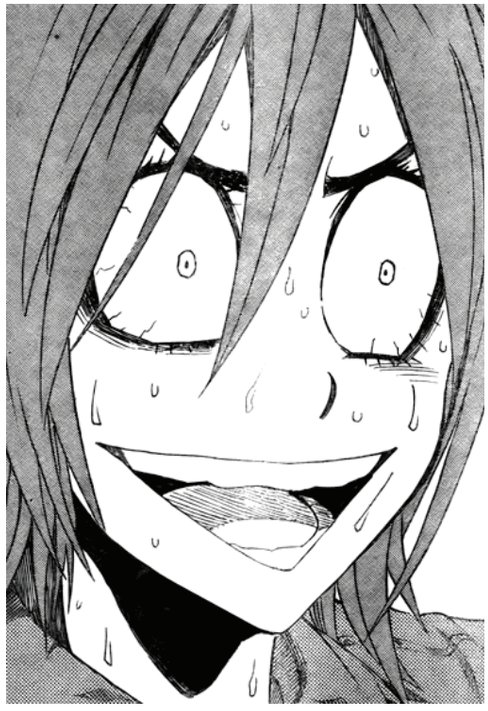
Двести номеров «Страны» – это вам не хомяк чихнул. В 1996-м мы в редакции «Великого Дракона» мусолили сигнальный номер «СИ» с уродцем из Space Hulk на обложке: ну и конкурент! Листали, хихикали над ляпами в статьях (у кого их тогда не было?) и сумасшедше кривой верстской (будто у нас она была прямее), в итоге порешили, что профанский журнал GameLand свой кусочек рынка, конечно, урвет – но воспринимать «СИ» серьезным изданием – увольте! Кто хихикнул последним, все знают. В 2002-м вконец испорченный и разоренный «Дракон» бесповоротно ушел на дно, а наиболее ярые его поклонники до сих пор клянут в форумных резервациях продажных нас с Вреном, соскочивших с терпящего бедствие суденышка прямиком в роскошные апартаменты непотопляемого дредноута «СИ» – этой матерой плавбазы, гордо рассекающей теплые воды финансового подбрюшья индустрии. О том, что мы до последнего момента пытались латать пробоины трепетно любимой утлой лохани, на форумах почему-то не вспоминают. Нерегулярный журнал-пионер российской игровой прессы научил нас адекватно и задорно рассказывать об играх, сопоставлять и анализировать, оценивать события в отрасли; одним словом – писать. «Страна» вытянула на следующий уровень, научив писать качественно, быстро и ответственно. Двухнедельный график выхода журнала диктует жесткий темп работы. За десять дней человек должен сыграть в несколько игр (а желательно – пройти), отснять с них скриншоты и суммировать впечатления, изложив их связным образным языком (в тексте желательна капелька юмора, приветствуется аналитическая направленность, лишь бы занудства поменьше). Часто этот же герой параллельно сочиняет одну-две статьи на общеигровые темы и/или переводит лицензированный зарубежный материал, подписывает в сверстанных статьях скриншоты, вносит корректорскую правку и глубокой ночью перед самым дедлайном бьется над телом авторской колонки, в поисках озарения забрасывая, что твой доктор Гонзо, в холодную ванну магнитофон с «White Rabbit» Jefferson Airplane.

Почто горячка? Виним извечный дефицит кадров. Грамотных консольных журналистов в России кот наплакал, все друг дружку знают, все давно здесь, приток «свежей крови» минимален, а преемственность полная – именно те, кто десять лет назад роились вокруг редакции «Видео-Асс Dendy» и зачитывались пятидесятыми номерами Electronic Gaming Monthly, сейчас активно делают «Страну». Открыв любой другой российский журнал о видеоиграх, вы в лучшем случае обнаружите более-менее корректный перевод инопрессы, в худшем – бред сивой кобылы. Это хорошо для «СИ» и плохо для отрасли в целом, но речь немного о другом. Двухнедельный график здорово выматывает. Три года в таком ритме – и ты ловишь себя на том, что в равной степени люто ненавидишь пиксельную и трехмерную графику, от упоминания шейдеров страдаешь несварением, а словосочетания «контекстное меню» и «разветвленный сюжет» вызывают желание придушить говорящего. Тебе решительно плевать, что там кто анонсировал, с кем слился, кого уволили и сколько миллиардов принес Nintendo новый виток проституции Марио. Объекты, формой даже отдаленно напоминающие джойпад, хочется садануть об стену – и умиляться траекториями осколков.

Когда стало ясно, что еще месяц бега в колесе, и станет полностью безразлична Shadow of the Colossus, пришлось сойти с дистанции. Чем выплескивать в рецензиях ненависть к ежегодным хитам от EA, проще вовсе их в глаза не видеть – и хиты, и рецензии. Куда приятнее с чувством, толком и расстановкой одолеть в свое удовольствие шестнадцать колоссов, перечитать всех Стругацких на PSP, привычно крякнуть по поводу отсутствия на оной PSP хороших RPG и солнечным ноябрьским утром разорвать целлофан на новеньком юбилейном номере знакомой-незнакомой «Страны Игр» – как там у нас дела?

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



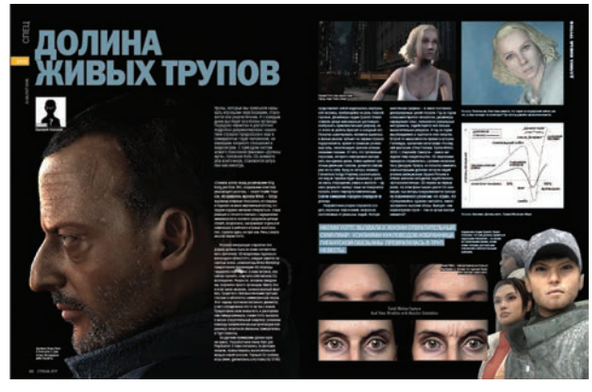
Словом «аналитика» в «Стране Игр» было принято (да и сейчас, если подумать, тоже) называть самые разные вещи – от текстов об истории популярного игрового сериала до отчетов с выставок в формате «сейчас мы расскажем о пресс-конференциях Sony, Nintendo и Microsoft». По сути, это все, кроме материалов, посвященных лишь описанию геймплея (сюжета, графики и так далее) игр, находящихся в разработке, а также рецензий и советов по прохождению. К бизнес-аналитике такие статьи отношения не имеют, и название для раздела выбрано по принципу наименьшего зла. Меж тем, именно среди них можно найти настоящие жемчужины игровой журналистики, которыми мы гордимся по праву. В этот коллекционный номер вошло лишь несколько таких текстов, но мы обязательно найдем способ донести оставшиеся материалы до читателей «СИ», познакомившихся с журналом лишь в последние годы. Ведь тексты, вроде «Игровой рекламы» или «Долины живых трупов», не устаревают никогда.

Дарльз Чиккенс

Игровая реклама

По-моему, ничего лучше на страницах «СИ» не появлялось. В «то самое» время, когда интернет был медленный и дорогой, а YouTube был еще не разработанный и снова еще не разработанный, Валерий Корнеев со свойственным ему изяществом открыл дивный новый мир: игры, оказывается, рекламируют, причем рекламируют так, что я в первый и последний раз воспользоваться дисковым приложением. Как сейчас помню: Tactics Ogre Gaiden, Wario Land 4, Final Fantasy X – на заре новых платформ можно было чуть ли не поседеть, хотелось срочно разориться на Game Boy Advance, быстрее добраться до PlayStation 2. Купер не просто рассказывает о явлении, он заражает любознательностью, заставляет пуститься в просмотр десятков и сотен роликов, рыть Сеть в поисках всех фрагментов с суперхаризматичным Сегатой Сансиро. Хорошо, что сегодня есть YouTube.

Долина живых трупов



Валерий Корнеев, как обычно, зрит в корень: только благодаря этому материалу я, наконец, понял, что за дурацкое чувство одолевало меня при виде всех этих полигональных моделей. Здесь имеет место такая детская, что ли, наивность: если разработчики делают их именно такими – значит, наверное, не просто так; значит, оно и правильно; значит, они должны восприниматься как надо. А они, подумать только, не должны. И, что характерно, не воспринимаются: всегда замечал за собой, что пропускаю все вставки в FIFA, что совершенно не могу смотреть на Жана Рено образца Onimusha 3: Demon Siege, что Fahrenheit использует мое воображение немногим меньше, чем игры с Atari 2600. Не открою Америки, сказав, что Купер написал для «СИ» бессчетное множество ценнейших материалов, и «Долина живых трупов» – в числе самых важных, самых познавательных.

Дарльз Чиккенс

Время мочить и время мочиться

По-моему, одна из самых веселых лудологических зарисовок, причем не только в истории «СИ». Правда, Илья почему-то не рассказал о соответствующем моменте в Fahrenheit. Когда я поинтересовался, почему так, Илья рассказал о трагической судьбе своего диска с игрой Quantic Dream – его сломала пополам жена. Мочеиспускание в Fahrenheit, тем не менее, было пусть и не краеугольным камнем игры, но и недооценивать его роль не стоило. К примеру, не пописав вовремя, персонаж мог твердо решить покончить жизнь самоубийством. Герои Fahrenheit так любят облегчать мочевой пузырь, что большее удовлетворение им доставляет только секс. Если верить визуальному отображению состояния ваших подопечных, один половой акт приносит им столько же позитива, сколько два похода в туалет. Наверное, это феномен.

Привет от братьев Люмьер

Игры – искусство довольно молодое, и, как все молодые искусства, успело позаимствовать много чего у прочих видов прекрасного. Это касается и эстетики, и восприятия, и всего вообще. Илья Ченцов выискивает массу любопытнейших связующих нитей между играми и кинематографом; забавно понимать, что, учитывая нынешние тенденции, пройдет еще несколько лет – и будет абсолютно уместно писать материал, в котором будут рассматриваться обратные параллели. Особенно, на мой взгляд, интересна в этом плане игра Evil Genius, в которой уловился отголосок фильмов о китайском злодее Фу Манчи, которые, в свою очередь, сняты по мотивам литературных произведений Сакса Ромера. Тут дело в том, что Ромер создал второго (после конан-дойлевского Мориарти) абсолютного злодея в истории литературы. Кстати, ушлого китайца, который терроризировал триттов, играл не только Кристофер Ли, но и совсем потрясающий Борис Карлофф.

Константин Говорун

Геополитика для чайников

Эта статья – один из типичных примеров материалов в «СИ» в 2004-2006 годах. Основной, аналитический текст о книжном цикле от Клэнси, его мироощущении, холодной войне, геополитике и играх о плохих русских сочетается с дотошным перечислением всех игр, выходивших под брендом Tom Clancy, особенностях их геймплея, успехах и провалах. Свою лепту внес и наш арт-директор с креативом о марсианах и выплате внешнего долга. В те годы «СИ» была достаточно наивным журналом (хоть и была куда взрослее и увереннее в себе, чем в девяностые годы); к тому же, тогда читателями были весьма востребованы статьи класса «компиляциях из Интернета». В наши дни базовую информацию об играх проще всего смотреть в «Википедии», поэтому из «Геополитики для чайников» смело можно было бы выкинуть все боксики с текстами об отдельных проектах. Но они там есть – для истории.

Российская игровая индустрия

Единственный крупный материал рубрики, подготовленный сейчас, а не позаимствованный из номеров прошлых лет. Так уж вышло, что за всю историю «СИ» у нас почти не было серьезных аналитических статей о российском рынке, да еще и таких, что не устарели бы спустя пару лет. Отдельные интервью на узкие темы – да. Обзоры рынка за год – тоже. Гостевые авторские колонки, материалы о проблемах локализаций – пожалуйста. А вот глобальных материалов, увы, мы найти не смогли. Что ж, мы исправляем эту оплошность – Илья Ченцов пообщался с представителями российской индустрии, и они с радостью поделились своим мнением с читателями единственного российского журнала о компьютерных и видеоиграх.

ДОЛИНА ЖИВЫХ ТРУПОВ

ТЕКСТ
Валерий Корнеев

Куклы, которых мы привыкли называть игровыми персонажами, становятся все реалистичнее. И с каждым днем выглядят все более пугающе. Парадокс известен и достаточно подробно документирован: нашествие страшил предсказано еще в семидесятых годах человеком, не имевшим никакого отношения к видеоиграм. С приходом систем нового поколения феномен «Долины жути», головная боль CG-аниматоров всего мира, становится актуален как никогда.

«Снимаю шляпу перед дизайнерами King Kong для Xbox 360, создавшими воистину ужасающего монстра, – пишет Клайв Томпсон, обозреватель журнала Wired. – Когда чудовище впервые показалось из пещеры и подняло на меня мертвенный взгляд, я с трудом подавил желание отвернуться». Наша реакция в точности совпала с ощущениями американского коллеги: уродливое детище Ubisoft, безусловно, заслуживает отдельной номинации в рейтинге игровых монстров. Нет, горилла здесь ни при чем. Речь о виртуальной Наоми Уоттс.

Игровая инкарнация старлетки Энн Дэрроу должна была во всем соответствовать оригиналу: 3D-моделлеры тщательно воссоздали облик Уоттс, каждый завиток ее светлых волос, реквизиторы Weta Workshop предоставили художникам Ubi образцы гардероба персонажа, а сама актриса, как сейчас принято, озвучила собственное CG-воплощение. Результат, вопреки ожиданиям, получился просто пугающим. Место Энн в игре занял манекен, анимированный мертвец. Существо с бессмысленными пустыми глазами и абсолютно симметричным лицом. Этот кадавр противоестественно движется; у него определенно что-то не так с кожей. Предоставив свою внешность в распоряжение геймдизайнеров, Наоми Уоттс вызвала к жизни отвратительный симулякр: усилиями команды профессиональных кукловодов избранница гигантской обезьяны превратилась в Труп Невесты.

За другими примерами далеко идти не нужно. Разработчики Heavy Rain для PlayStation 3 тоже погнались за фотореализмом, прельстившись вычислительной мощью новой консоли. Первый CG-трейлер игры (www. gamevideos.com/video/id/3745)

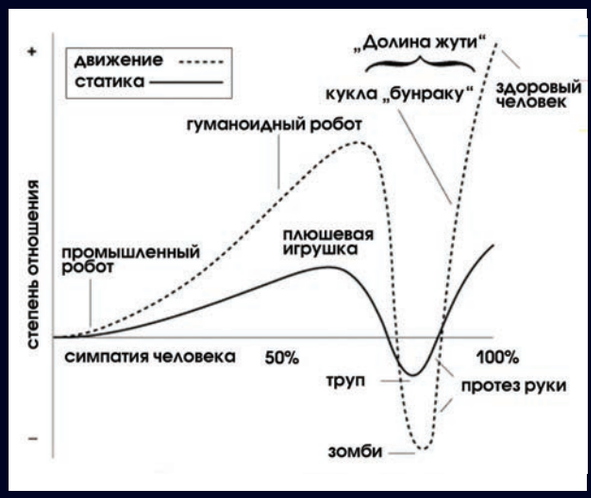
Двойник Жана Рено в Onimusha 3. Два слова: Жугдэрдэмидийн Гуррагча.

Наоми Уоттс уже нашла твой город, ищет твою улицу!

представляет собой видеозапись виртуальной актрисы, пробующейся на роль главной героини. Дизайнеры студии Quantic Dream ставили целью максимально достоверно изобразить привлекательную девушку, но от итога их работы бросает в холодный пот. Попытка сымитировать человека вылилась в фильм ужасов: субъект на экране странно подергивается, кривит в гримасах резиновые губы, гипнотизирует зрителя остекленевшими глазами. От того, что гротескный персонаж, которого невозможно воспринять как единое целое, бойко щебечет приятным девичьим голосом, делается совсем уже не по себе. Вряд ли авторы сиквела Fahrenheit/Indigo Prophecy рассчитывали, что вид их героини будет вызывать у зрителя смесь отвращения, ужаса и жалости – однако результат налицо: язык не повернется назвать этого гомункула симпатичным. Благие намерения породили очередное чудовище.

Разработчики упорно стараются создать экранных персонажей, визуально неотличимых от реальных людей. Фотореалистичная графика – в числе постоянно декларируемых целей отрасли. Год за годом совершенствуются технологии, дизайнеры наращивают опыт, появляются уникальные инструменты, задействуется все больше вычислительных ресурсов. И год за годом мы убеждаемся в тщетности этих попыток. Второй по масштабности провал в истории Голливуда, прокатная катастрофа «Последней фантазии» (Final Fantasy: Spirits Within, 2001 г.) Хиронобу Сакагути – самое наглядное тому свидетельство. CG-персонажи прекрасно справлялись с ролями инопланетян у Джорджа Лукаса, но попытка заменить компьютерными дублями актеров-людей утопила амбициозную Square Pictures и отбила желание киноделов задействовать «фотореалистичных» 3D-героев на первых ролях. На этом фоне пышно цветет CG-анимация, чьи авторы придерживаются принципа ограниченного реализма: что «Шрек», что «Суперсемейка» здорово смотрятся, имеют заслуженно высокие сборы. Выходит, чем карикатурнее герой – тем он лучше воспринимается?

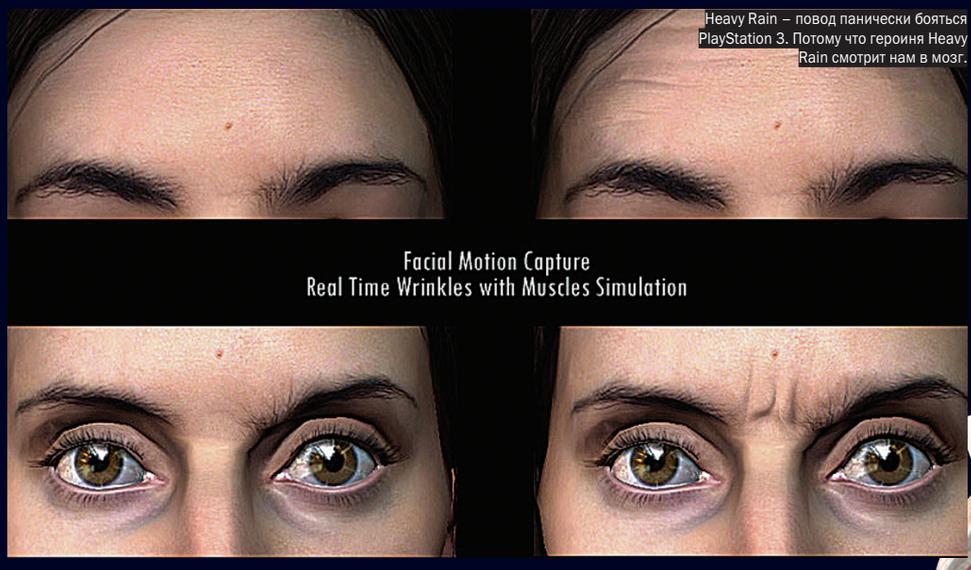
Вверху: Лапочка же. Вам тоже кажется, что парик из водорослей сейчас улетит, а лицо выпадет из монитора? Про взгляд давайте промолчим вместе.



Вверху: Феномен «Долины жути». Теория Масахиро Мори.

НАОМИ УОТТС ВЫЗВАЛА К ЖИЗНИ ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯКР: УСИЛИЯМИ КУКЛОВОДОВ ИЗБРАННИЦА ГИГАНТСКОЙ ОБЕЗЬЯНЫ ПРЕВРАТИЛАСЬ В ТРУП НЕВЕСТЫ.

Художники студии Quantic Dream полагают, что нам должны нравиться персонажи Fahrenheit – со всеми их сломанными шеями, запавшими глазами, растянутыми пикселями и многоугольными шапками.



Heavy Rain – повод панически бояться PlayStation 3. Потому что героиня Heavy Rain смотрит нам в мозг.

Вверху: Ах, Аки, как будто это было вчера. Иллюстрация для американского издания Maxim запечатлела героиню «Последней фантазии» во всей красе.

Объясните, зачем это существует? Кому это нужно? Что хочет этим сказать Konami? И почему Адриано до сих пор не подал в суд за оскорбление достоинства?

ФОТОРЕАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА – В ЧИСЛЕ ПОСТОЯННО ДЕКЛАРИРУЕМЫХ ЦЕЛЕЙ ОТРАСЛИ. НО ВРЕМЯ ИДЕТ, А МЫ УБЕЖДАЕМСЯ В ТЩЕТНОСТИ ДИЗАЙНЕРСКИХ УСИЛИЙ.

В 1970 году пионер японской робототехники Масахиро Мори описал явление, названное им «Букими но тани» – «Долина жути» (сейчас распространен англоязычный термин, Uncanny Valley). Доктор Мори предположил, что человекообразные роботы будут симпатичны нам лишь до определенного предела. Когда внешний вид и поведение таких механизмов достигнут почти полной реалистичности, человек станет испытывать к ним резкую неприязнь. Но как только будет достигнут полный реализм, наше восприятие снова сменится на положительное или нейтральное (см. график). Объясняется это тем, что мы склонны испытывать симпатию к неодушевленным предметам, обнаруживающим сходство с человеком; обратная же ситуация, когда объект выглядит почти как человек, но демонстрирует явные признаки неодушевленного предмета, вызывает негативную реакцию, замешательство и страх. Нас умиляет нарисованная парой росчерков карандаша карикатура, но достоверный манекен, робот или 3D-модель, на производство которых ушли немалые средства, подсознательно воспринимаются как анимированные трупы. Мы можем не отличить текстуру искусственной кожи от настоящей человеческой кожи, нас обманет статичный кадр, но в движении развеивается любая иллюзия, и наш мозг моментально сигнализирует: «Внимание! Это не человек!»

В 1978 году Мори объявил о подтверждении своей гипотезы, проведя ряд экспериментов при поддержке Токийского института технологий. Испытуемые добровольцы действительно охотнее проникались расположением к негуманоидным роботам, в то время как человекообразные автоматы чаще вызывали у них неприязнь. Разумеется, «Долина жути» имеет своих противников – к примеру, Дэвид Хенсон, создавший достаточно реалистичную модель человеческой головы, называет гипотезы Мори антинаучными. Сара Кислер, исследователь взаимоотношений людей и роботов из университета Карнеги-Меллон, убеждена, что существуют факты, как свидетельствующие в пользу теории доктора Мори, так и против нее. Возможно, не все выкладки японца безупречны, однако сама концепция Uncanny Valley явно содержит рациональное зерно. Прогресс движется семимильными шагами, но до сих пор ни один искусственный персонаж не обманул зрителя: героев «Последней фантазии» и «Последнего полета "Осириса"» (открывающая новелла «Аниматрицы») при всей их реалистичности нельзя спутать с живыми людьми. Что уж говорить о моделях из видеоигр – Джеймс Бонд в сериале от Electronic Arts носит посмертную маску Пирса Броснана, Малон Брандо в The Godfather восстал из музея восковых фигур, а по героям The

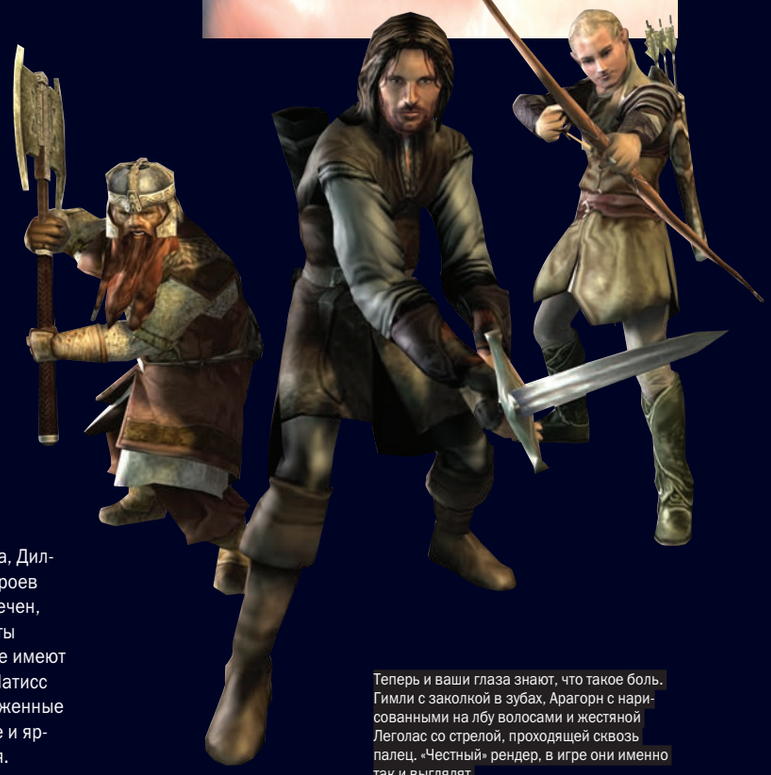
UNCANNY VALLEY: МНЕНИЯ

«Феномен «жути» определенно существует, хотя «долина», как некая труднопреодолимая преграда, может быть иллюзорна. Неэстетичные роботы абстрактной конструкции могут выглядеть отталкивающе, равно как и люди с нетипичной внешностью. Следовательно, «жуть», относится к состояниям от абстракции до реализма, хотя восприятие объекта может варьироваться по мере увеличения сходства с человеческим существом. Но если рассматриваемый объект обладает приятной эстетикой, любой уровень абстрактности или реализма может быть привлекателен. А значит, избежать негативного эффекта можно, сконцентрировавшись лишь на эстетическом наполнении – невзирая на степень реализма».
Дэвид Хенсон, глава Hanson Robotics, Inc.

Слева: Снова Heavy Rain. Увы, в статике гомункул успешно маскируется под женщину. Не поленитесь, посмотрите трейлер по указанной в статье ссылке. Рвотный пакетик не забудьте.

Справа: В принципе, Рейко Нагасе нам даже нравится. Особенно в новых частях Ridge Racer. Но у Рейко есть прошлое, забыть которое слишком тяжело. При воспоминании о волосах из жидкой стали наши волосы начинают шевелиться повсеместно.

Ха-ха-ха-ха-ха! Серьезно, разве нужно что-то еще писать? Гуттаперчевые уроды на тропе войны! Кто ваш папа? Дэвид Перри!



Теперь и ваши глаза знают, что такое боль. Гимли с заколкой в зубах, Арагорн с нарисованными на лбу волосами и жестяной Леголас со стрелой, проходящей сквозь палец. «Честный» рендер, в игре они именно так и выглядят.

Getaway плачет «Триллер» Майкла Джексона. Стремлению разработчиков придать виртуальным спортсменам сходство с реальными прототипами мы обязаны плясками кукол вуду на футбольных полях и хоккейных рингах. Усилия издательских пиар-служб вчистую проигрывают объективной реальности: один взгляд на экран стоит тысячи гордых пресс-релизов. Вспомните, как впервые увидели Джи-мена и Аликс Вэнс в трейлере Half-Life. Ответьте честно: вы хотя бы секунду сомневались в их искусственном происхождении?

Ситуация напоминает гонку за призраком. В то время как кинобизнес постарался извлечь урок из провала Square Pictures, игровые компании рапортуют о переносе внешности знаменитых актеров в виртуальность – и плодят уродов.

Художник Скотт Маклауд в своей книге Understanding Comics указывает, что читателю и зрителю гораздо проще идентифицировать себя с персонажем, изображенным схематично. Посмотрите на Гарфилда, Дилберта, Петровича, Симпсонов или героев Penny Arcade. Когда герой лишь намечен, мы его додумываем, заполняя пустоты собственным восприятием. Значение имеют детали, не детализация. Пикассо и Матисс творили, исходя из деталей. Их выраженные через детали персонажи – образные и яркие, они моментально запоминаются.

Силу художественного образа ценят аниматоры Pixar, единожды обжегшиеся в «Долине жути». Компьютерный младенец в оскароносной короткометражке Tin Toy (1988) так испугал маленьких зрителей, что с тех пор студия уделяет особое внимание восприятию аудиторией человекообразных персонажей, старательно избегая излишней натуральности. Дизайнер персонажей «Суперсемейки» (2004) Тони Фусиле говорит, что обратился к стилизации не потому, что студия не могла позволить себе реалистичных героев – Pixar намеренно избегала ловушки Uncanny

ВОЗМОЖНО, НЕ ВСЕ ВЫКЛАДКИ ЯПОНСКОГО ПРОФЕССОРА БЕЗУПРЕЧНЫ, ОДНАКО САМА КОНЦЕПЦИЯ UNCANNY VALLEY ЯВНО СОДЕРЖИТ РАЦИОНАЛЬНОЕ ЗЕРНО.

Справа: Ах, эти глаза напротив. Любой CG-аниматор подтвердит, что глаза моментально выдают природу персонажа. И даже если на фото все как настоящее, в динамике фальшивку отличит даже ребенок.

Слева: Silent Hill 3 – игра ужасов. Только этим можно объяснить Дугласа, который сделан из *РЕЗИНОВЫЕ РУКИ* и *СТЕКЛЯННЫЕ ГЛАЗА*.

UNCANNY VALLEY: МНЕНИЯ

«Мы имеем дело со сложным феноменом, на который как прямо, так и косвенно влияет множество факторов. Среди них – взаимодействие внешнего вида и поведения наблюдаемого объекта, привычки, возраст и жизненный опыт наблюдателя. К сожалению, на данный момент (декабрь 2005 г. – В. К.) мы не обладаем необходимым объемом данных, чтобы достаточно четко структурировать отношение разных возрастных групп к человекообразным андроидам». Хироси Исигуро, профессор Осакского университета, глава лаборатории адаптивных механических систем.

Вверху: Судя по иллюстрации, под личиной центрального персонажа Rule of Rose скрывается как минимум медсестра из Silent Hill.

Внизу: Здравствуйте, я кукла вуду Тайгер Вудс. Нет, папа Карло подойти не может.

Оказывается, вовсе не обязательно быть стопроцентно настоящим, чтобы выглядеть круто.

Valley. Вместо «Суперсемейки» в эту ловушку угодил «Полярный экспресс» (2004) Роберта Земекиса: CG-персонажи фильма делались с замахом на достоверность – и вызвали подспудную неприязнь зрителей и критиков. К слову, характерный пример ухода от проблемы – игровой сериал Tomb Raider, чьи авторы изначально дистанцировали стилизованную игровую модель и девушек, исполняющих роль Лары Крофт.

На родине Масахиро Мори дела обстоят несколько иначе. Хотя первенцами в области трехмерной анимации были американцы, Страна восходящего солнца быстро втянулась в новую отрасль. Во второй половине девяностых в Токио как грибы после дождя росли крохотные студии трехмерной графики, заказами их обеспечила индустрия видеоигр. Хотя многие ранние опыты японских CG-художников стали экскурсией в «Долину жути» (герои первой части Tekken до сих пор снятся игрокам в кошмарах, а в облике призванной демонстрировать мощь PlayStation 2 модели Рэйко Нагасе странным образом соединились толика очарования и ряд отталкивающих черт), со временем ситуация выправилась. Японцы выбыли из гонки за призраком, устранились по собственному желанию. Законодатель местной моды, графическое подразделение Square Enix пошло своим путем, положив в основу передовые разработки Square Pictures и помножив их на философию Pixar. Главной на сегодняшний день удачей – и свидетельством того, что студия движется в верном направлении, – стал фильм «Последняя фантазия VII: дети пришествия» (2005), где ужасы Uncanny Valley удалось обойти, несмотря на, казалось бы, высочайший реализм происходящего на экране. В Square Enix просто повторили свое достижение шестилетней давности на новом технологическом уровне: как и персонажи Final Fantasy VIII (PS one, 1999), герои «Детей пришествия» не созданы по образу существующих людей – в их основе лежат рисунки Тэцуи Номуры. Да, движения Клауда, Тифы, Рено, Айрис и остальных виртуальных «звезд» повторяют движения актеров, но внешность этих героев уникальна, а их лица отличает совершенно нереальная, идеальная ангельская красота, которая практически не встречается в жиз-

Нет, вы вглядитесь в это лицо. Нравится? Честно? Хотите на такой жениться? То-то же.

Когда этот портрет Дзина Кадзамы из Tekken увидел свет, многие всерьез поверили, что примерно такая кожа будет у большинства героев игр на PS3. А через год появились реальные игровые кадры...

ни. Красота ошеломительная, эталонная, заслоняющая все шероховатости восприятия – эстетический взрыв, в эпицентре которого зритель вдруг перестает сопоставлять персонажей с реальными людьми. Наш мозг как бы соглашается: «Верно, таких людей не бывает. Но какая же прелесть!»

Смежная проблема лежит в области этики. В 2002 году именно в японской видеоигре впервые был воплощен умерший к тому моменту актер. Дзюбэй Мицуеси, главный герой Onimusha 2: Samurai's Destiny, наделен портретным сходством с популярным киноартистом Юсаку Мацудой, скончавшимся от рака в 1989 году. Своеобразный трибьют Capcom был крайне неоднозначно воспринят в Японии, против выхода игры протестовали родственники и многие поклонники артиста. Чтобы лучше понять их реакцию, представьте себе пляшущую и поющую 3D-модель Андрея Миронова в игре на основе «Человека с бульвара Капуцинов» или, скажем, Виктора Цоя в интерактивном переложении «Ассы». Учитывая, во что Ubisoft превратила вполне живую Наоми Уоттс, бессмысленно надеяться, что результат подобной эксгумации будет похож на прижизненные записи кумиров.

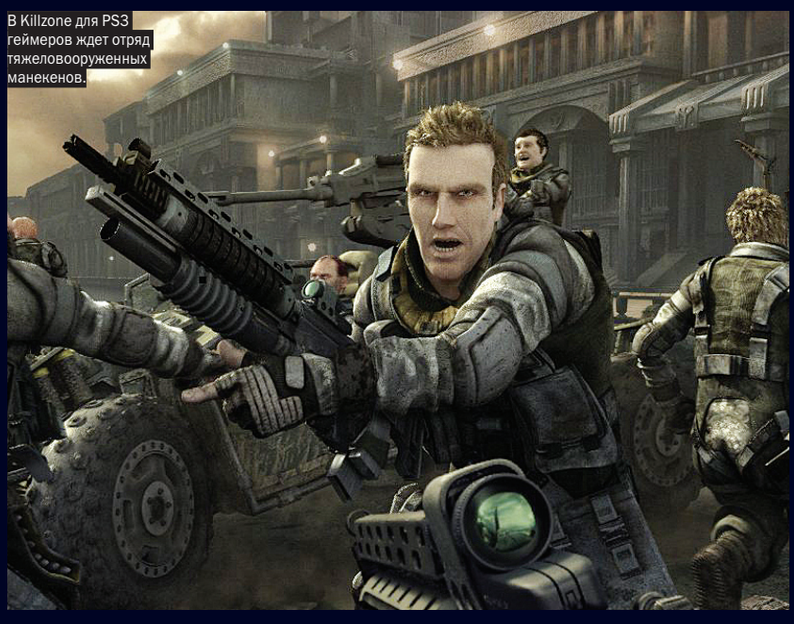
Возлагать надежды на очередное поколение игровых систем опрометчиво. Вряд ли на PlayStation 3, Xbox 360 или Wii мы увидим фотореалистичных 3D-героев, которых невозможно будет отличить от актеров. Ладно Wii, там балом правят мультяшки Миямото, но Microsoft и особенно Sony делают четкий упор на реализм – а значит, кунсткамера игровых протагонистов будет пополняться.

Безусловно, можно внять пиарщикам и убедить себя в естественности тех или иных образов – в конце концов, вид обладательницы силиконовых имплантатов давно уже ни у кого не вызывает оторопь. Можно играть пустоголовыми марионетками, представляя, что это всамделишные звезды Голливуда и знаменитые спортсмены. Привыкнуть, как показывает практика, рано или поздно удается ко всему. Да только хочется надеяться, что прежде, чем мы окончательно сроднимся с этими ручными кадаврами, либо технология сделает долгожданный скачок вперед, либо разработчики наконец поймут бессмысленность попыток объять необъятное. Ну кому, скажите, охота отождествлять себя со страшилищами, из-за которых добрая половина нынешних игр превратилась в парад истуканов?

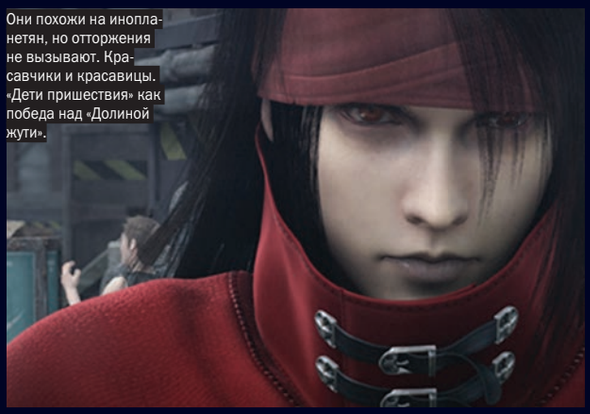
«И вот стоишь, бывало, в очереди, вроде бы тут и Витька, и Роман, и Володя Почкин, а поговорить не с кем. Стоят как каменные, не мигают, не дышат, с ноги на ногу не переминаются, и сигарету спросить не у кого».

Нам для этого нужна PS3? **СИ**

Хей-хо, гиперреалистичный 3D-боевик пришел на Xbox. И привел клоунов!



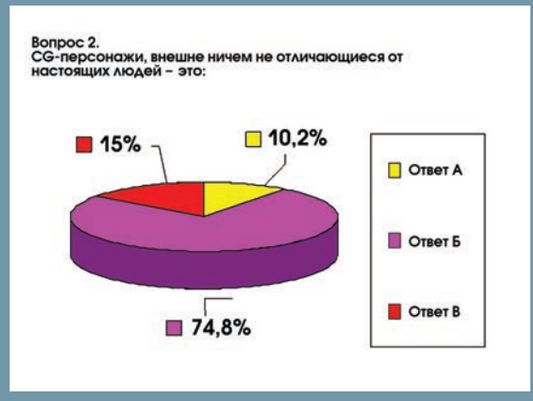
В Killzone для PS3 геймеров ждет отряд тяжеловооруженных манекенов.



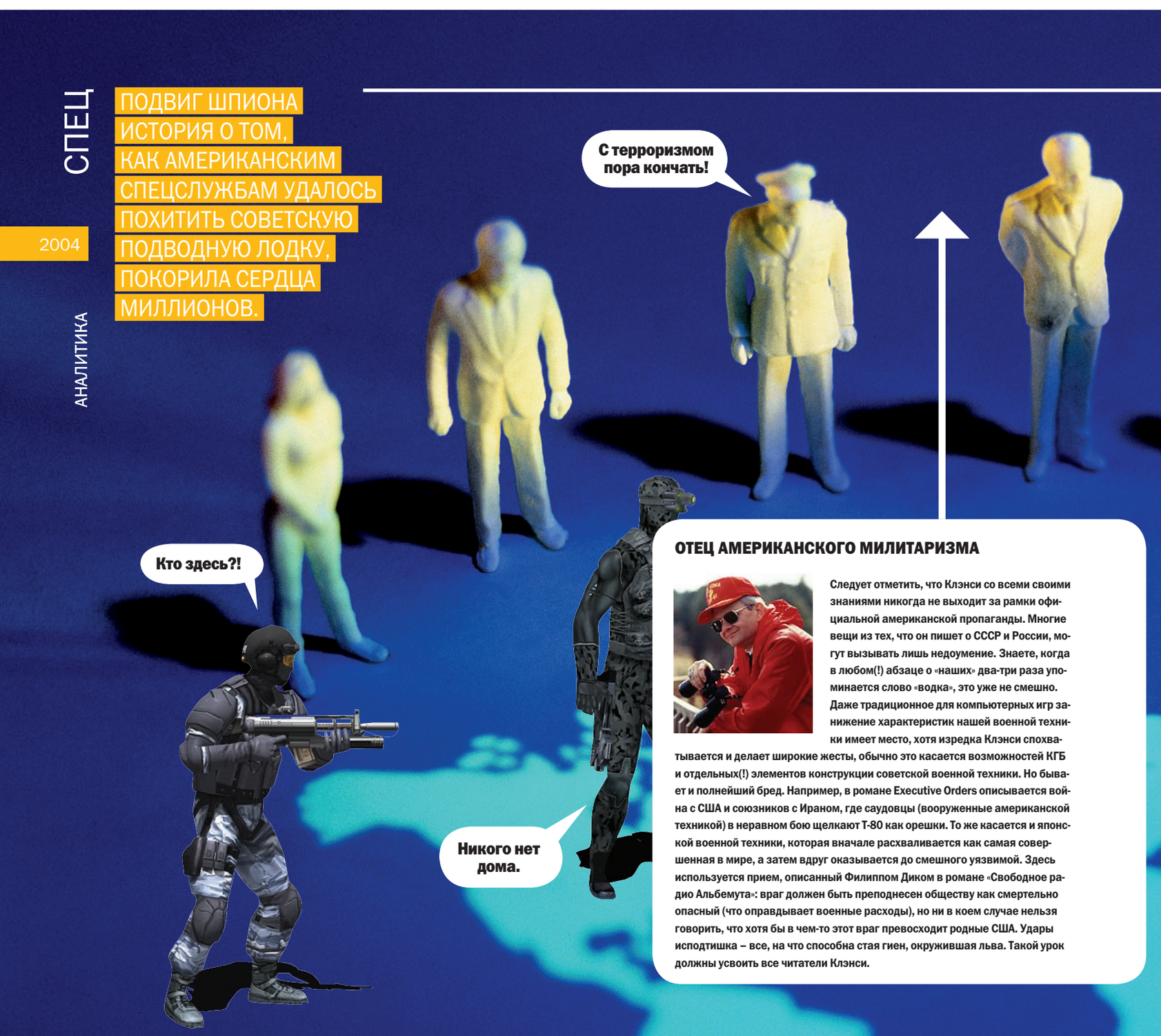
Они похожи на инопланетян, но отторжения не вызывают. Красавчики и красавицы. «Дети пришествия» как победа над «Долиной жути».

При подготовке этого материала я провел в своем блоге небольшой опрос с фиксированными вариантами ответов. За семь часов на два вопроса ответили 147 респондентов. Вопросы и варианты ответа выглядели так:

1. Технологии постоянно совершенствуются, реализм в видео- и компьютерных играх растет. Как вы относитесь к внешнему виду людей в современных играх?
а) Здорово смотрятся. Люди в играх стали очень реалистичные, часто от живых уже не отличить.
б) Что-то с ними не так. Сложно сказать, что именно. Вроде бы и люди, а глянешь – и становится не по себе.
в) Откровенно напрягает вид этих... манекенов. Это не люди. На них просто неприятно смотреть.
2. CG-персонажи, внешне ничем не отличающиеся от настоящих людей, – это...
а) Уже случившаяся реальность.
б) Дело ближайших десятилетий.
в) Недостижимо.
Диаграммы наглядно демонстрируют отношение среза русскоговорящей играющей аудитории к проблеме. Большинство респондентов согласны, что героев игр с людьми путать рановато, и с оптимизмом смотрят в фотореалистичное будущее.
С подробными результатами опроса можно ознакомиться в Сети по адресу http://www.livejournal.com/poll/?id=748359.



ПОДВИГ ШПИОНА ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК АМЕРИКАНСКИМ СПЕЦСЛУЖБАМ УДАЛОСЬ ПОХИТИТЬ СОВЕТСКУЮ ПОДВОДНУЮ ЛОДКУ, ПОКОРИЛА СЕРДЦА МИЛЛИОНОВ.



ОТЕЦ АМЕРИКАНСКОГО МИЛИТАРИЗМА

Следует отметить, что Клэнси со всеми своими знаниями никогда не выходит за рамки официальной американской пропаганды. Многие вещи из тех, что он пишет о СССР и России, могут вызывать лишь недоумение. Знаете, когда в любом(!) абзаце о «наших» два-три раза упоминается слово «водка», это уже не смешно. Даже традиционное для компьютерных игр занижение характеристик нашей военной техники имеет место, хотя изредка Клэнси спохватывается и делает широкие жесты, обычно это касается возможностей КГБ и отдельных(!) элементов конструкции советской военной техники. Но бывает и полнейший бред. Например, в романе Executive Orders описывается война с США и союзников с Ираном, где саудовцы (вооруженные американской техникой) в неравном бою щелкают Т-80 как орешки. То же касается и японской военной техники, которая вначале расхваливается как самая совершенная в мире, а затем вдруг оказывается до смешного уязвимой. Здесь используется прием, описанный Филиппом Диком в романе «Свободное радио Альбемута»: враг должен быть преподнесен обществу как смертельно опасный (что оправдывает военные расходы), но ни в коем случае нельзя говорить, что хотя бы в чем-то этот враг превосходит родные США. Удары исподтишка – все, на что способна стая гиен, окружившая льва. Такой урок должны усвоить все читатели Клэнси.

ГЕОПОЛИТИКА

Игорь Сонин

Будущая звезда политического детектива родилась 12 апреля 1947 года. Том служил в армии и лишь из-за плохого зрения «пропустил» войну во Вьетнаме. С детства он увлекался военным делом, историей флота, в том числе и советского, публиковал статьи о СССР и «холодной войне». Тем не менее, до 1984 года имя Клэнси не было никому известно, а на жизнь он зарабатывал в страховом агентстве. Все переменилось в одночасье после выхода в свет его первого романа – «Охота за Красным октябрем» (The Hunt for Red October). Книга удостоилась самых хвалебных отзывов даже от Рональда Рэйгана, тогдашнего президента США. История о том, как американским спецслужбам удалось похитить советскую подводную лодку, покорила сердца миллионов. Дальнейшие приключения аналитика ЦРУ Джека Райана принесли Клэнси целое состояние. Он покупает себе бейсбольную команду, начинает привлекать для непосредственной работы над текстами сторонних авторов, а затем и вовсе выпускает книги, где от него самого ос-

НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ

По мотивам романов Клэнси вышло немало фильмов (Sum of All Fears, Patriot Games, Hunt for Red October, Clear & Present Danger), причем их сюжет во многом не соответствовал оригиналу. Именно поэтому хронология киноверсий не совпадает с порядком прочтения книг. Менялись и актеры, исполнявшие роль Джека Райана, – Алек Болдуин, Харрисон Форд и Бен Аффлек. Главное же, что следует понимать: книги Клэнси, с их обилием второстепенных сюжетных линий и плохо адаптируемых для кинофильмов подробностей, были сокращены гораздо более жестоко, чем тот же «Властелин Колец». Читайте оригиналы, господа.

«ЖУРНАЛИСТЫ НАМ ВРУТ». ПО СЛОВАМ ПИСАТЕЛЯ, ЕГО РОМАНЫ ГОРАЗДО БЛИЖЕ К ИСТИНЕ, ЧЕМ ПУБЛИКАЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ ПРЕССЕ.

Том Клэнси в последние годы – не просто писатель, его имя – популярный бренд. О его работах знают даже те, кто никогда и ничего не читает. Кто-то смотрит фильмы, поставленные по мотивам его романов, кто-то предпочитает игры с обязательным «Tom Clancy's» в названии – наследие Клэнси велико и с годами лишь прибывает. В чем же секрет успеха?

ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

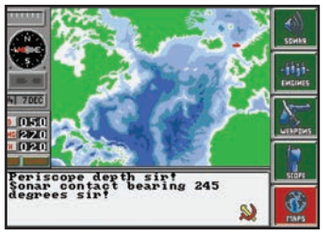
тался лишь лейбл. Вышел и с десяток документальных романов, посвященных американской военной технике и известным военачальникам. Наконец, в 1996 году Клэнси начинает сотрудничество с игровыми компаниями, которое длится и по сей день, почти не оставляя времени на обычную литературную деятельность. Впрочем, автор признает, что события в последние годы развиваются настолько быстро, что он не может угнаться за ними, совместить картины вымышленного и реального миров.

Магия Клэнси, заставляющая поверить в то, о чем он пишет, складывается из нескольких компонентов. Первый из них – действительно хорошие познания в области боевой техники, военной истории и геополитики. Конечно, профессионал легко заметит ошибки, но они не критичны для восприятия текста. Второй компонент – умение анализировать информацию, полученную из открытых источников. Автор постоянно напоминает журналистам, что ему никто и никогда не раскрывал секретные данные, а если бы такое и произошло, то он первым делом направился бы в ЦРУ и ФБР, как

Константин «Wren» Говорун

The Hunt for Red October

Год выпуска:
1987, 1990, 1992, 1993, 1995
Платформы:
PC, NES, SNES, GB
Издатель:
Datasoft
Разработчик:
Intellicreations



«Охота за Красным октябрем» – одна из самых популярных книг Клэнси, породившая целую волну компьютерных игр. В 1987 году на PC вышел самый достойный из всей братии проект. Это был полноценный симулятор советской подводной лодки, вынужденной идти против флотов обеих сверхдержав. К сожалению, это была единственная серьезная игра по книге. В 1990 году на экраны вышел фильм Джона МакТирнана, и последующие проекты снова и снова превращали драматическую историю либо в скроллшутер про плывущую слева направо субмарину, либо в платформер «про моряков». Одновременно с фильмом на PC появилась вторая The Hunt for Red October, потом одна за другой выходили видеоигры, сначала на NES, затем на Game Boy и SNES. Ни в одном из приставочных проектов не было и тени серьезности первой компьютерной игры, зато были драйв, необычный стиль и захватывающий сюжет.

Red Storm Rising

Год выпуска:
1988
Платформы:
PC
Издатель:
MicroProse
Разработчик:
MicroProse

Вторую игру на основе творчества Тома Клэнси разрабатывал сам Сид Мейер – человек, в 1991 году сотворивший Civilization. За три года до этого он занимал должности дизайнера, программиста и даже звукорежиссера в команде разработчиков Red Storm Rising – игры, которая долгое время считалась стандартом качества для симуляторов субмарин. Тогда в ней все было прекрасно: и динамическая кампания, и бескрайний океан, и множество видов разнообразной вражеской техники, и богатый арсенал оружия. В 1998 году это казалось непозволительным излишеством, но вы могли выбрать желаемый тип подводной лодки и атаковать врага не только торпедами, но и, например, крылатыми ракетами. Запустить эту чудо-игру на современном компьютере невозможно, но на фанатской странице http://www.geocities.com/microprose_patch можно скачать исполняемый файл, работающий под современными версиями операционной системы Windows.

Tom Clancy's SSN

Год выпуска:
1996
Платформы:
PC
Издатель:
Simon & Schuster
Разработчик:
Clancy Interactive Entertainment

Хороший симулятор атомной подводной лодки типа 688i. Знатоки жанра без удовольствия вспоминают эти 15 миссий войны с КНР. Игра демонстрировала правильную альтернативную реальность, видеоролики были стилизованы под выпуски новостей с мест событий, но вместо того, чтобы дать игроку полный контроль над мощной субмариной, разработчики не смогли дотянуть реализм даже до уровня древней Red Storm Rising. В Tom Clancy's SSN на борт лодки загружали почему-то только торпеды, да и те вели себя странно. Сонар был безнадежно упрощен, и геймплей сводился к банальному торпедированию всех попадающихся на пути судов. Каждая миссия – простенькое путешествие по заранее проложенному маршруту и несколько заранее подготовленных боев, да таких, что к концу кампании наша субмарина единолично топила весь китайский флот несколько раз. Зато игроки могли любоваться замечательной трехмерной графикой, использующей мощь DirectX 2.

The Cardinal of the Kremlin

Год выпуска:
1990
Платформы:
PC
Издатель:
Intracorp Entertainment
Разработчик:
Capstone Software

Одноименное произведение Клэнси показывало читателям, как работали разведки двух сверхдержав во время холодной войны и гонки вооружений. Словосочетание «гонка вооружений» имеет к игре прямое отношение: вы руководите командой американских ученых, возводящих новейший противоракетный комплекс. Вы никогда не были в СССР, но знаете, что на другой стороне планеты русские заканчивают строительство такой же военной базы. Ваша задача – закончить проект раньше балалаечников. Обе стороны засылают к противнику разведчиков и саботажников, охотно подкупают ученых и склоняют к предательству чужих охранников. Ваши исследователи могут быть гениями, но не сдаст ли кто-то из них все результаты исследований врагу? По сегодняшним меркам такой подход к созданию стратегии мнится очень оригинальным, но в 1990 году не существовало даже понятий RTS или TBS, и игра осталась незамеченной на фоне не менее ярких проектов.

ВТОРАЯ ТИХООКЕАНСКАЯ ВОЙНА? ДОСТАТОЧНО ЧАСТО КЛЭНСИ ПОПАДАЕТ ПАЛЬЦЕМ В НЕБО, НО КТО СКАЗАЛ, ЧТО ВОЕННОГО КОНФЛИКТА МЕЖДУ США И ЯПОНИЕЙ НЕ МОЖЕТ ПРОИЗОЙТИ В ПРИНЦИПЕ?

любой добропорядочный американец. Презрительно он относится и к тому, что журналисты пишут о событиях в мире – по его словам, романы о Джеке Райане ближе к истине, чем то, что публикуется в прессе. Лишь собрав крохи объективных данных, затерянные в открытой информации, и вычислив недостающие элементы головоломки, можно воссоздать реальную картину событий. Между прочим, именно в этом состоит и работа аналитиков секретных служб, так что Клэнси отметился еще и чтением лекций работникам ЦРУ. Наконец, последняя «фишка» романов Клэнси – элементы альтернативной и криптоистории. В его книгах (особенно ранних) за основу берется мир «как он есть», некоторые действующие лица даже сохраняют свои реальные имена и фамилии, но даже «новые герои» уровня президентов и генсеков почти всегда имеют реальных прототипов. У менее значительных по положе-

СУДЬБА МИРА В НАШИХ РУКАХ

Сотрудничество с будущим соавтором книги Red Storm Rising, Ларри Бондом, началось еще во времена написания «Охоты за Красным октябрем», когда Клэнси для проверки кое-каких фактов использовал разработанную им настольную игру Harpoon. Возможно, именно тогда у автора появился интерес к развлечениям такого рода. Но лишь заметно позже началось настоящее сотрудничество с игровыми компаниями.

В 1996 году Клэнси участвовал в разработке игры SSN от Simon & Schuster Interactive и Virtus Corporation, а затем написал одноименную книгу с тем же сюжетом. Коллега по работе над этим проектом, Дуглас Литтлджонс (бывший офицер британского военного флота), вскоре основал собственную компанию, Red Storm Entertainment (как видите, название созвучно с одной из книг Клэнси), которая позднее была приобретена издателем Ubisoft. Именно она запустила и до сих пор поддерживает сразу несколько сериалов игр с обязательным «Tom Clancy's» в названии. Важно понимать, что в данном случае Клэнси выступает не как обычный сценарист и не как специально приглашенная звезда. Писатель является «частью компании», постоянно консультирует разработчиков, привлекая при необходимости соответствующих специалистов из числа своих знакомых. Он гарантирует нам то, что сюжет и содержание соответствующей игры по качеству не будет опускаться ниже определенной планки. И пока не верить этому причин нет.

Tom Clancy's Politika

Год выпуска:
1997
Платформы:
PC
Издатель:
Red Storm Entertainment
Разработчик:
Red Storm Entertainment

Как бы повернулась история, если бы в 1997 году Борис Николаевич скоропостижно скончался, отравившись паленой vodka? Клэнси, любитель сюжетов в стиле «что, если бы», показывает читателям один из вариантов будущего свободной России. Red Storm выпускает настольную игру и на скорую руку лепит на заданную тему игру компьютерную. Последняя практически не отличается от прародительницы: 8 участников, возглавляющих КГБ, коммунистов, демократов, милицию и прочие фракции, готовые взять власть в свои руки, делили страну на регионы и сражались друг с другом. Антураж России соблюдался: внутриигровые сообщения подавались как новости из газет «Правда» или «Известия». Компьютерная версия была в первую очередь рассчитана на многопользовательскую игру, но слабая графика и размеренный, занудный геймплей сделали свое дело: популярность сетевых партий в «Политике» быстро сошла на нет.

Tom Clancy's Ruthless.com

Год выпуска:
1999
Платформы:
PC
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Red Storm Entertainment

Забыв о делах политических, сэнсей решил исследовать другое «грязное занятие» – управление компьютерной корпорацией. Ruthless.com отдаленно напоминает старую Politika на новый лад. Вы командуете не партией, а небольшой фирмочкой. И захватываете не власть в стране, а долю рынка. Для достижения этой цели можно использовать все средства «большой политики» – прямо на главной панели интерфейса расположились такие кнопки, как «убить конкурента», «похитить конкурента», «подкупить конкурента» и «оклеветать конкурента». Помимо небольшой основной кампании в игре было и несколько отдельных сценариев, в самом экстравагантном из которых несколько больших компаний объединялись, чтобы «завалить» софтверного гиганта, корпорацию EvilSoft. Игра погибла под грузом тех же проблем, что и Politika: слабый, чересчур схематичный двумерный движок в 1999 году годился для многопользовательской игры еще меньше, чем за два года до этого.

Tom Clancy's Rainbow Six

Год выпуска:
1998, 1999, 2000
Платформы:
PC, PSone, DC, GBC, N64
Издатель:
Red Storm Entertainment
Разработчик:
Red Storm Entertainment

После ошеломляющего успеха «Погони за Красным октябрем», оригинальные книги Клэнси не пользовались особой популярностью у разработчиков. Но лишь пока Red Storm не выпустила PC-версию Rainbow Six. В ней вы возглавляли отряд спецназовцев, сначала планируя операции, а потом реализовывая свой план силами нескольких команд бойцов. Эта выдающаяся игра определила каноны жанра тактических шутеров на годы вперед. Консольные же версии Rainbow Six выходили с переменным успехом. Очень хорошо смотрелись игры на DC и N64, из рук вон плохо получилась переделка для PS one, а на GBC случилось маленькое чудо. Перенеся «Радугу» в двухмерность, разработчики умудрились сохранить все элементы серьезного шутера – от брифингов и выбора экипировки до напряженной атмосферы, царящей во время миссий. Позже на PC был выпущен add-on, Eagle Watch, и мини-дополнение Covert Operations Essentials.

Shadow Watch

Год выпуска:
2000
Платформы:
PC
Издатель:
Red Storm Entertainment
Разработчик:
Red Storm Entertainment

Клэнси, разобравшись с земными проблемами, берется за исследование космических неприятностей. США и Россия увлечены гонкой вооружений, оставляя создание орбитальной станции на откуп прочим нациям, которые для обеспечения безопасности проекта создают независимую опергруппу Shadow Watch. Здесь мы командовали отрядом в шесть человек в стиле тактической части ранних UFO. Благодаря отличной ручной работе двухмерной графики каждая отдельная миссия смотрелась произведением искусства, но отдельные уровни не складывались в цельный проект.

В той же Rainbow Six фаза планирования дарила бесконечную жизнь любой карте, в UFO для этого был придуманы стратегическая часть и менеджмент солдат и оборудования, а Shadow Watch ограничилась приключениями команды нескольких оперативников, смерть каждого из которых приводила к немедленному провалу миссии.

нию в обществе персонажей тоже есть прообразы – собирательные портреты «агента ЦРУ», «офицера-подводника», либо же «простого советского политрука». Под «элементами криптоистории» понимается то, что для многих реально произошедших событий описывается скрытая от простых смертных подоплека. Например, история с «Красным октябрем» намекает на то, что нечто подобное могло произойти и с советским ядерным ракетоносцем К-19, погибшим при сходных обстоятельствах (не так давно был снят великолепный фильм с Харрисоном Фордом в главной роли). По версии Клэнси, разумеется. «Альтернативность» же заключается в том, что автор не боится описывать мир, где история пошла чуть-чуть по другому пути. Например, где взаимное ядерное разоружение действительно имело место, и США сознательно сократили свою военную мощь.

Работы Клэнси можно воспринимать и как своего рода фантастику, ибо он не боится заглядывать на несколько лет в будущее и делать прогнозы. Как правило, за ос-

ПРОВИДЕЦ КЛЭНСИ НЕ БОИТСЯ ЗАГЛЯДЫВАТЬ В БУДУЩЕЕ И ДЕЛАТЬ ПРОГНОЗЫ. «11 СЕНТЯБРЯ» ОН УЖЕ ПРЕДСКАЗАЛ.

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Год выпуска:
1999 – 2002
Платформы:
PC, DC, GBA, PS one
Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Red Storm Entertainment

Вторая часть Rainbow Six использовала модифицированный движок первой и уже не претендовала на то, чтобы совершить революцию в жанре. Это была та же Tom Clancy's Rainbow Six, с новыми миссиями, новыми видами оружия, со снайперами, возможностью передвигаться в присяде и выглядывать из-за угла. Нам позволили записывать особо удачные операции, появились новые режимы игры – Terrorist Hunt и Lone Wolf. Также в Rogue Spear дебютировали go-codes, тогда – серьезно изменившие принципы планирования операций, а сейчас – жизненно необходимые в любом мало-мальски серьезном тактическом шутере. К PC-версии вышло два дополнения: Urban Operations и Black Thorn. Как и первая часть, игра была портирована на Dreamcast и PS one, особая версия для PS2 планировалась, но позже была отменена. Особняком стоит издание для GBA, следующее идеологии Rainbow Six с GBC – такое же двухмерное, бодрое и увлекательное.

Tom Clancy's Ghost Recon

Год выпуска:
2001 – 2004
Платформы:
PC, PS2, GC, Xbox
Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Red Storm Entertainment

В перерывах между выпусками все новых дополнений к Rainbow Six, разработчики из Red Storm решили попробовать вывести симулятор спецназа на качественно новый уровень, показать игроку не контртеррористические операции локального характера, а настоящую, бескомпромиссную войну. Получился отличный тактический шутер, но никак не конкурент Rainbow Six. В Ghost Recon не было фазы планирования, go-codes, действовать в бою приходилось, основываясь лишь на разведданных да собственных догадках, «на ощупь», и по накалу страстей игра никак не могла сравниться с яростными перестрелками в коридорах «Радуги». Тем не менее, пока мы ждали третью часть Rainbow Six, на свет успели появиться сразу несколько дополнений на различных консолях: Desert Siege, Island Thunder и Jungle Storm, рецензия на последний из которых – неподалеку. Ведется работа над портированием Ghost Recon на N-Gage, но пока о проекте этом информации нет.

The Sum of All Fears

Год выпуска:
2002 – 2003
Платформы:
PC, GC, GBA
Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Red Storm Entertainment

По негласным правилам Red Storm, The Sum of All Fears могла бы стать еще одним дополнением к Ghost Recon. Но подвернулся фильм, вышла книга – и игра на стареньком движке отправилась в свободное плавание с независимым названием. У Red Storm тогда уже четко сформировалось разделение «игр про спецназ» на два направления – Rainbow Six для перестрелок в помещениях и Ghost Recon для военных действий на открытой местности. The Sum of All Fears – сравнительно удачная попытка втиснуть движок Ghost Recon в непривычные для него коридоры. Red Storm, словно не желая связываться с этим проектом, сочинила игру абы как: 11 небольших уровней, отдаленно напоминающих о событиях книги, режим быстрых миссий, мультиплеер – вот и все, что она могла вам предложить. Среди стабильного потока дополнений, специальных изданий и дополнений к прошлым проектам игра прошла незамеченной. Особняком стоит разве что приличная версия для GBA.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

1С ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED

ACTION FORMS

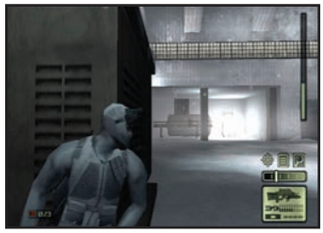
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Год выпуска:
2003 – 2004
Платформы:
PC, Xbox, PS2
Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Red Storm Entertainment

Поклонники тактических шутеров четыре года ждали третью часть лучшего тактического шутера. Их верность была вознаграждена – вышедшая в прошлом году Raven Shield доказала, что в жанре симуляторов спецназа у Rainbow Six нет ни одного конкурента. Новый, могучий движок, огромное количество видов оружия и оборудования, предельная реалистичность, детальное тактическое планирование, богатый набор режимов многопользовательской игры, бодрый сетевой код и отличные онлайн-баталии – все это сделало Rainbow Six 3 одной из лучших игр 2003 года. Порты на другие платформы не заставили себя ждать. В ноябре радужные спецназовцы (в упрощенном виде и без подзаголовка) посетили Xbox, а сейчас они гостят на PS2. На текущий год был запланирован релиз версии для GameCube (но, судя по всему, его без особой шумихи отменили), а скоро должен появиться Athena Sword, add-on к PC-версии.

Tom Clancy's Splinter Cell

Год выпуска:
2002 – 2004
Платформы:
Xbox, PC, PS2, GC, GBA, N-Gage
Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft Montreal



В Ghost Recon действует десяток солдат. В Rainbow Six – несколько спецназовцев. В Splinter Cell – один человек. Когда казалось, что Клэнси исследовал все возможные варианты альтернативных вселенных, и делать новые игры уже не о чем, мастер рассказал нам историю Джеймса Бонда в своем неповторимом реалистично-техногенном стиле. Сэм Фишер, оперативник Третьего Эшелона, спасает мир едва ли не чаще, чем агент 007, но делает это с куда меньшим позерством. Его напарники – темнота и тишина, его инструменты – отмычка, очки ночного видения и приставленный к виску бандита пистолет. Его главная задача – уйти незамеченным, потому что если он попадется, за него не вступится ни одна организация. Благодаря выдающейся графике и прекрасной анимации, Splinter Cell прогремел на всех четырех стационарных платформах и на обеих портативных – и GBA, и N-Gage получили свои, существенно отличающиеся версии, обе – по-своему неплохие.

ДЖЕК РАЙАН

Самый известный «сериал» Клэнси посвящен Джеку Райану, побывавшему в рядах морской пехоты, послужившему в ЦРУ и, наконец, даже освоившему президентское кресло. Уму и личной храбрости именно таких людей США обязаны победой (а именно так расценивает это Клэнси) в «холодной» (она же Третья мировая) войне.
Приводим полный список книг о Райане (в хронологическом порядке, не совпадает с очередностью написания и публикации).

1) The Hunt for Red October («Охота за Красным октябрем)
2) Patriot Games («Игры патриотов»)
3) The Cardinal of the Kremlin («Кремлевский Кардинал»)
4) Clear and Present Danger («Реальная угроза»)
5) The Sum of All Fears («Все страхи мира»)
6) Without Remorse («Без жалости»)
7) Debt of Honor («Долг чести»)
8) Executive Orders («Приказ президента»)
9) Rainbow Six
10) The Bear and the Dragon
11) The Red Rabbit
12) The Teeth of the Tiger

На другие книги «от Клэнси» (циклы «Оперативный центр», «Игры во власть» и Net Force) не стоит обращать слишком много внимания, так как фактически они написаны другими людьми.

ХОРОШИЙ БЫЛ ПИСАТЕЛЬ...

В 1996 ГОДУ КЛЭНСИ НАЧИНАЕТ СОТРУДНИЧЕСТВО С ИГРОВЫМИ КОМПАНИЯМИ, КОТОРОЕ ДЛИТСЯ И ПО СЕЙ ДЕНЬ, ПОЧТИ НЕ ОСТАВЛЯЯ ВРЕМЕНИ НА ОБЫЧНУЮ ЛИТЕРАТУРНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.

нову он берет реальные конфликты (например, Китая и Тайваня, Ирака и Ирана, Индии и Пакистана), намеренно расшатывает устоявшийся порядок и рассказывает нам о том, что же произойдет, если... Достаточно часто он попадает пальцем в небо (хотя кто сказал, что военного конфликта между США и Японией не может быть в принципе?), но иногда делает совершенно зловещие предсказания. Так, еще в 1999 году Клэнси описал успешную атаку камикадзе, пилота гражданского авиалайнера, на Капитолий, в результате которой США остались без президента, парламента и правительства. За этим последовали биологическая атака (разве что не с помощью пресловутого «белого порошка», а баллончиков, распыляющих смертельно опасный вирус) террористов и война США и Ирана. Все мы знаем, что произошло через два года в нашем с вами мире. Поэтому, когда запускаете игру из серии Tom Clancy's, можно смеяться над ее сюжетом, но осторожно. Вдруг человечество еще не отсекло окончательно возможность реализации именно этой линии вероятности? СИ

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Квадрат – найти и отобрать.
Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у
Goblin

http://sanitars2.ru

ФИРМА «1С»

ПОЛНЫЙ ПЭ
www.oper.ru

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА

Время мочить и время мочит

Илья Ченцов

Когда заходит речь о реализме в играх, многие забывают, что полного, стопроцентного отображения действительности цифровые развлечения не могут дать просто физически. Поэтому перед разработчиками всегда встает выбор – какие детали прорабатывать досконально, а что проигнорировать. Выбор этот касается и физиологических процессов, происходящих в организмах виртуальных существ. Должны ли они дышать, есть, идет ли у них кровь? И – надо ли им сливать в туалет (или куда придется) отходы жизнедеятельности? Удивительно, что выбор между кровопролитием и мочеиспусканием в большинстве случаев делался в пользу первого. Жизнь подсказывает иное – красная водичка из людей хлещет гораздо реже, чем желтая. Однако игр с кровищей тысячи, а вот писающих персонажей не найдешь днем с огнем. И, тем не менее, всегда находятся разработчики, которые не упускают эту важную деталь геймплея. Причин такому дизайнерскому решению

Не ту консоль назвали Wii

Затейники из Массачусетского технологического института придумали игровой автомат You're In Control, рабочим телом которого является струя мочи, а, впрочем, равно и любой другой жидкости. Но авторы настаивают, что их устройство должно монтироваться в туалетах. Над писсуаром находится экран, по нему скачут забавные хомячки, которых надо прицельно обливать (сенсоры, отслеживающие направление струи, встроены в сам писсуар). Разработчики утверждают, что, помимо чисто развлекательного предназначения, You're In Control поможет сделать общественные туалеты чище, а также... повысить продажи различных напитков в барах, где будет установлен этот автомат. В дальнейших планах ребят – многопользовательская игра.

Туалет – место, где можно не только уединиться, но и, наоборот, пофлиртовать. Хотя «СИ-Бульвар» не рекомендует! (Singles 2: Triple Trouble)

Собачья народная игра «Перепись». (Dog's Life)

ться

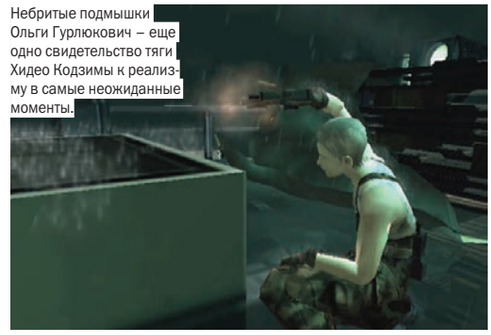
может быть несколько. Давайте рассмотрим их на конкретных примерах.

Дюк и его белый друг

В войне Quake и Duke Nukem 3D последняя игра, хотя и проигрывала технически, выезжала на своей «житейской» интерактивности. То есть, если в «Квейке» было – «дерни за веревочку, дверь и откроется» (и так сто раз), то Дюк делал то, что бы на его месте делал любой гопник с пушкой. Кончились патроны – пнул врага сапожищем, зашел в кино – позырил фильм, увидел стриптизершу – дал бабок, чтобы она потрясла грудью. Ну и в сортире герой, естественно, столбом не стоял. Вышибал монстра из кабинки и использовал фаянсовое устройство по назначению. А-а-а, так-то лучше!

Тайна пикселизованных поясниц

С появлением игры The Sims тема «поход в туалет как элемент реализма» вышла на новый уровень. Для Дюка общение с писсуаром не было жизненно важным – да-



Небритые подмышки Ольги Гурлюкович – еще одно свидетельство тяги Хидео Кодзимы к реализму в самые неожиданные моменты.

же нахлебавшись воды из разбитого гидранта по самое «не могу», он мог спокойно прошлепать остаток игры, не сливая излишки жидкости из своего супергеройского организма. Не таковы были симы. Само название игры говорило о том, что перед нами симулятор человеческой жизни, и авторы не упустили случая добавить сангигиенических подробностей в быт персонажей. Специальная линеечка показывала уровень... э-э, нужды ваших подопечных, и каждый раз, когда человечкам было «надо», вам приходилось брать их за ручку и вести на горшочек. От геймеров-вуайеристов виртуальные люди прикрывались цензурой-пикселизацией. В The Sims 2 ситуация не исправилась, и тогда «на помощь» пришли немецкие разработчики Rotobee Realtime 3D. Игра Singles: Flirt Up Your Life! была, в общем-то, довольно нахальным клоном The Sims, в которой основной упор делался на интимные отношения между вашими подопечными. Герои – как парни, так и девушки – могли расхаживать по дому в чем мать родила, сверкая первичными половыми признаками. Однако в продолжении, Triple Trouble, мужские достоинства были почему-то замазаны здоровенными пикселями. Девушкам пиксельных трусов не выдали – несправедливость!

Почтальон-пожарный

Авторы шутера Postal 2 использовали мочеиспускание главного героя Чувака, как один из способов шокировать аудиторию и одновременно развеселить ее. Чувак, как и Дюк, не гнушался мочиться прямо на глазах у игрока, да к тому же не испытывал особых неудобств, если поблизости не было отхожего места. Бег с расстегнутыми штанами был для него в порядке вещей, равно как и справление малой нужды где придется. Ловко прицелившись, можно было даже окатить самого себя – не для смеху, а, например, чтобы сбить огонь. К сожалению, потушить таким образом пожар в библиотеке было невозможно – досадное упущение!

Как и в Singles: Triple Trouble, пенис героя был стыдливо спрятан – на его месте красовалось черное пятно с надписью Censored. Как объясняют разработчики, в их сугубо мужской компании не нашлось человека, который взялся бы моделировать этот важный орган.

Пожалуй, самый разговорчивый любитель отлить в истории компьютерных и видеоигр живет в Vault City. (Fallout 2)

Так что не видать нам чуваковского достоинства и в Postal 3 – по той же причине. Зато обещают возможность управлять обезьянкой, которая может швыряться во врагов фекалиями. Достойная спутница Чуваку!

Писающие вместе

Ростки неполиткорректности, орошенные живительной уриной Чувака, дали обильные всходы. Так, писать на ни в чем не повинных людей может маньяк Вон Чи Хан, герой модификации The Untold Story для Wolfenstein 3D, сделанной по мотивам гонконгского фильма ужасов. А пародийная игра I'm OK, созданная по «гейм-дизайну» знаменитого адвоката Джека Томпсона, рассказывает о похождениях некого Осаки Кима, сын которого погиб от руки фаната видеоигр. Безутешный папаша, не переставая плакать, отправляется мочить всех девелоперов и их приспешников. Игра явно кивает в сторону нелюбимого Томпсоном Postal 2, давая господину Киму возможность не только стрелять во врагов, но и описывать их (в сугубо нелитературном смысле). Например, в одной из миссий герой должен прицельно окатывать струей мозги убитых им разработчиков, которые по неизвестной причине вдруг начинают носиться туда-сюда.

Хорошо быть кисою, хорошо собакою...

Впрочем, и в Postal 2, и в I'm OK наряду с мочой хватало и крови. А вот игра Dog's Life была рассчитана на гораздо более широкую аудиторию, в том числе детскую. Поэтому герой, дворняга Джейк, не умел не только стрелять (что, в общем, логично), но даже кусаться. Однако в остальном он вел себя как самый обычный полубездомный пес – лаял на автомобили, гонял голубей, выискивал объедки в мусорных бачках, выпрашивал еду у людей, а, поев, мог не стесняясь нагадить. Задирание задней лапы входило в обязательную программу: не победив в мини-игре «пометь территорию», нельзя было продвинуться по сюжету. Далекими предшественниками Dog's Life можно считать симуляторы с незамысловатыми названиями Wolf и Lion, посвященные жизни в естественной среде, соответственно, волков и львов. Герои этих игр могли, как и Джейк, метить территорию, но не в мини-играх, а в основном режиме.

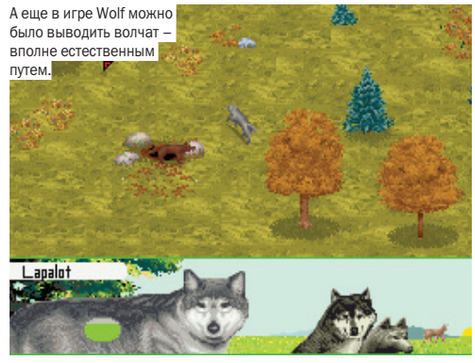
Бескровные трагедии

Между тем персонажи игр способны не только мочиться по собственному желанию, но и самопроизвольно писаться. Возьмем хоть тех же симов, которые скорее сделают лужу на полу, чем самостоятельно доберутся до туалета. Неожиданные приступы «медвежьей болезни» успешно могут оттенять драматические моменты – ведь лужа под ногами NPC красноречивее любых слов говорит о том, как ему страшно. Мочевой пузырь отказывал, например, у напуганных заложников в симуляторе спецназа The Regiment, добавляя сурового реализма довольно аскетично оформленной игре. Не забудем и сериал Metal Gear Solid, где герои то и дело дают течь в ключевые моменты. В первой игре – Отакон, во второй – его сестра, в третьей – профессор Соколов и Снейк... В четвертой серии, с появлением органических роботов, начали писаться и сами «метал гиры». Связано ли это с каким-то комплексом Хидео Кодзимы или автор просто таким образом пытается сделать свои игры более жизненными? Присоединяйтесь к обсуждению на форуме: http://forum.gameland.ru/m_821259/mpage_1/key_/tm.htm **СИ**

В The Sims 2 для PlayStation 2 виртуалы, сидя «на горшке», могли еще и играть на портативной консоли (не иначе как в самих себя).

Беда даже не в том, что герой мочится в ванну. Беда в том, что он проделывает это в чужом доме.

Справление нужды «на меткость» – одна из мини-игр в неуклюже неполиткорректной 7 Sins.

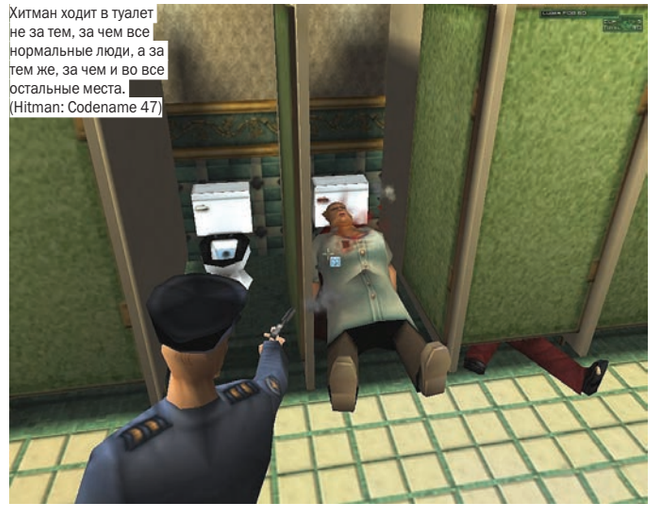


А еще в игре Wolf можно было выводить волчат – вполне естественным путем.

Идея с поливом мозгов разработчиков принадлежит не создателям игры I'm OK, а самому Джеку Томпсону.

Где твоя... штучка, Чувак? (Postal 2)

ЛОВКО ПРИЦЕЛИВШИСЬ, В POSTAL 2 МОЖНО БЫЛО ДАЖЕ ОКАТИТЬ САМОГО СЕБЯ – НЕ ДЛЯ СМЕХУ, А, НАПРИМЕР, ЧТОБЫ СБИТЬ ОГОНЬ. К СОЖАЛЕНИЮ, ПОТУШИТЬ ТАКИМ ОБРАЗОМ ПОЖАР В БИБЛИОТЕКЕ НЕВОЗМОЖНО – ДОСАДНОЕ УПУЩЕНИЕ!

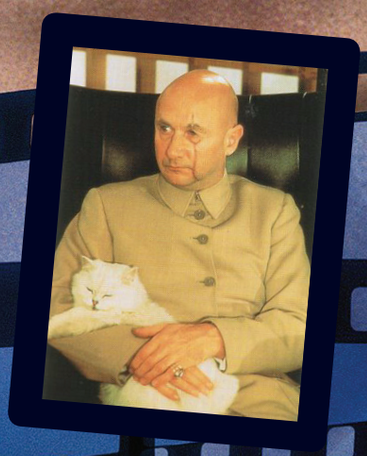

Хитман ходит в туалет не за тем, за чем все нормальные люди, а за тем же, за чем и во все остальные места. (Hitman: Codename 47)

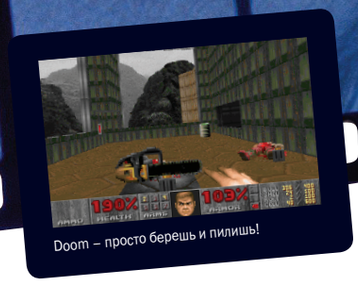
Илья Ченцов

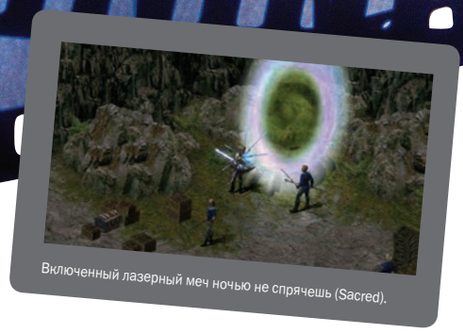
Привет от братьев Люмьер!

Вторая жизнь кинематографа

Игровая индустрия старалась идти в ногу с кинематографом почти с самого момента своего возникновения. Не знаю, кто первым сообразил, что умеючи расположенные десять пикселей могут изображать X-Wing из «Звездных войн», но именно этому человеку мы должны быть благодарны за то, что практически после каждого нового киноблокбастера тут же разливается море игр по его мотивам для всех возрастов и платформ. Жизненный цикл большинства таких проектов описывается формулой «Утром посмотрел кино, днем купил игру, вечером ее выбросил». Мы же поговорим не об этих плодах дурного заимствования, а об играх, которые, хотя официально и не сделаны по мотивам того или иного фильма, содержат узнаваемые «цитаты» из популярных (и не очень) кинокартин и анимационных фильмов.




Doom – просто берешь и пилишь!


Включенный лазерный меч ночью не спрячешь (Sacred).

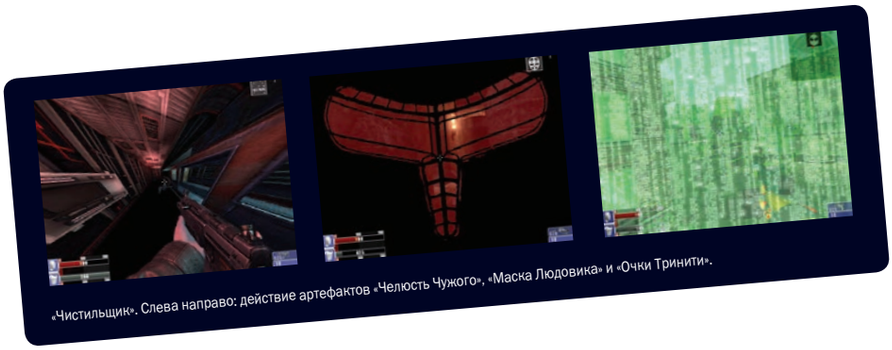
ПОХИЩЕНИЕ ПИЛЫ

Разумеется, цитировать фильмы можно по-разному и с разными целями. Можно просто «похищать» коронные фразы персонажей или какие-нибудь прикольные устройства, которыми они пользуются. Так в Doom попала бензопила – средство укрощения монстров, хорошо знакомое всем фанатам серии фильмов Сэма Рэйми «Зловещие мертвецы» (Evil Dead). Последняя картина этой культовой трилогии, «Армия Тьмы» (Army of Darkness), появилась как раз незадолго до выхода Doom. Из более поздних использований моторизированной подруги лесоруба в играх отметим Grand Theft Auto: Vice City, где она служит уже отсылкой к фильму «Лицо со шрамом» (как, заметим, и многие другие сцены в игре). Разумеется, не могла пройти девелоперская общественность и против таких колоритных смертоносных устройств, как лазерный меч джедая и перчатка Фредди Крюгера. Световой саблей с успехом пользовались, например, герои Daikatana и Sacred, а в недавний «Чистильщик» («Орион» / «Бука») верный клинок Люка Скайуокера попал уже в неработающем состоянии. Хлеборезка Крейвена-Инглунда тоже была не так давно опробована россиянами в игре «Саботаж». Можно вспомнить еще «святую гранату» из Worms Armageddon, которая укатилась прямиком из фильма «Монти Пайтон и поход за Святым Граалем».

На минутку остановим наше перечисление и задумаемся о том, почему же авторы игр осознанно, или даже не отдавая себе отчета, цитируют фильмы?

Одна из причин, которую не стоит сбрасывать со счетов, как бы нам (а особенно разработчикам) того ни хотелось, – обыкновенная лень. Чем сделать что-нибудь новенькое, куда проще еще раз пережевать старенькое. Здесь законодателем моды выступила компания Apogee/3D Realms, которая в попытке «убить» Doom выпустила игру Duke Nukem 3D (1996).

Обложка Doom и постер Army of Darkness.

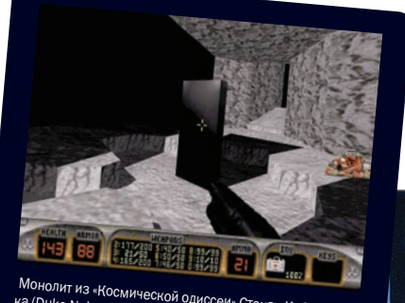

«Чистильщик». Слева направо: действие артефактов «Челюсть Чужого», «Маска Людовика» и «Очки Тринити».

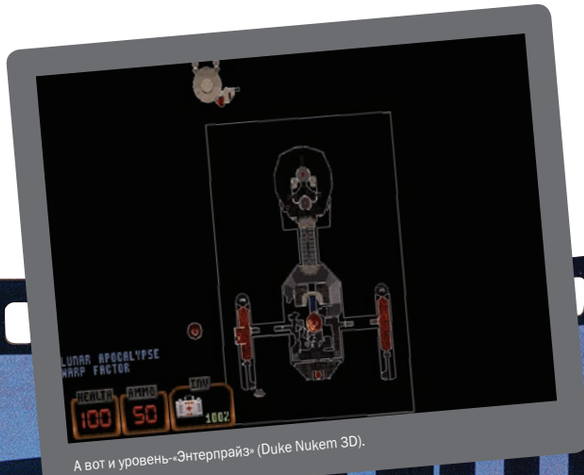
ПЛАГИАТОР ДЮК

Самой яркой особенностью DN3D был, без сомнения, главный герой. Переселившийся в третье измерение из одноименного сайдскроллера Duke Nukem был, что называется, парнем с характером. Там, где спецназовец из Doom только натужно крякал, Дюк разражался целой тирадой... зачастую бессовестно украденной из той же «Армии Тьмы» («Hail to the king, baby!», «Who wants some?», «Come get some», «That's gotta hurt» и «Groovy!») или из фильма They Live (наша фраза последнего номера за прошлый год: «Пора жевать жвачку и давать пинка под зад, только жвачка у меня кончилась».). На разных уровнях игры, помимо трупа думовского морпеха, были запрятаны также останки Люка Скайуокера и Индианы Джонса. А сам дизайн уровней напоминал о таких фильмах, как Escape From New York (E1L01), The Shawshank Redemption (E1L03, секретный проход за постером с девушкой), The Hunt for Red October (E1L03, название субмарины USS Dallas), Aliens (девушки, заточенные в зеленую слизь, умоляющие убить их)... Всего не перечислишь!

С одной стороны, дизайнерам можно попенять за вторичность, как это сделал, например, Брюс Кэмпбелл, исполнитель главной роли в фильме Army of Darkness. «Найдите, ребята, нормального сценариста, нечего красть мои коронные фразы!» – возмущался актер во многих интервью. С другой стороны, можно сказать, что авторы DN3D, набравшись вдохновения из многих источников, создали своего рода ультимативную постмодернистскую игру, в которой отгадывание цитат стало частью геймплея. Каждый «имплантированный» фрагмент, срастаясь с игрой, создает вокруг себя атмосферу фильма, из которого он был позаимствован. Например, встретив в игре уровень, напоминающий корабль USS Enterprise из сериала Star Trek, вы подсознательно будете чувствовать себя участником этой космической саги. Если, конечно, вы знаете, как выглядит Enterprise. Вот вам и вторая причина цитирования!

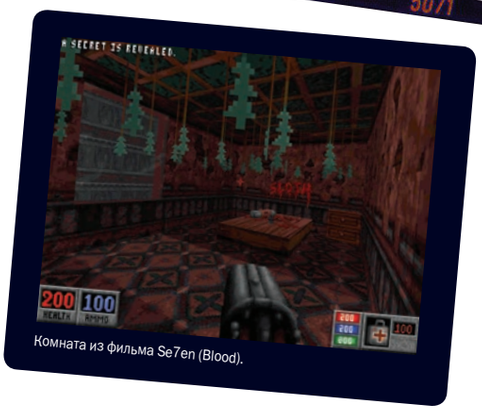
«Фот ми и фстретиться снофа, токтор Тшонс», – издевается Дюк над несчастным Индианой (Duke Nukem 3D).


Монолит из «Космической одиссеи» Стэнли Кубрика (Duke Nukem 3D).

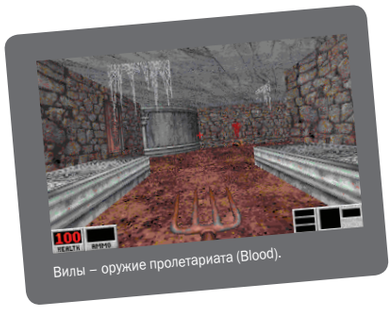


А вот и уровень-«Энтерпрайз» (Duke Nukem 3D).

«Пандемониум Шоу Теней Кугара и Д'Арка» – аллюзия на аналогичное заведение из книги Рэя Брэдбери Something Wicked This Way Comes и фильма, поставленного по ней. Только там были Кугер и Дарк (Blood).



Комната из фильма Se7en (Blood).


Вилы – оружие пролетариата (Blood).

ЧТО РАССКАЗАЛ ПОКОЙНИК?

Интересно, что движок Build, на котором был сделан Duke Nukem 3D, и дальше использовался для разработки «тематических» 3D-шутеров. Эти проекты зачастую также уповали на киноцитаты при создании образов главных героев и окружающего их мира. Хорошим примером может послужить Blood (1997), творение Monolith Productions. Вместо разухабисто-супергеройской тематики проект эксплуатирует жанр ужасов. Разумеется, здесь первым делом икнулось опять же Брюсу Кэмпбеллу, ибо игра начинается с того, как главный герой Калеб, воскреснув в могиле, не находит сказать ничего лучшего, как «I live again» (фраза злого двойника главного героя «Армии Тьмы», которую тот произносит, восстав из мертвых). Забавно, что изначально Калеб вооружен обычными вилами – классическим оружием разъяренной толпы крестьян, столь популярным у авторов ранних фильмов ужасов («Франкештейн», «Дракула» тридцатых годов XX века). Вообще, можно сказать, что подборка «исходного материала» для Blood была составлена с куда большим вкусом, чем для Duke 3D. Здесь и культовый «готический» боевик «Ворон» (The Crow) – в игре можно найти могилу главного героя Эрика Дрейвена, а сам Калеб говорит фразу «Is that gasoline I smell?», также принадлежащую Дрейвену. Тематически перекликается с этой цитатой и крылатое «Люблю запах напалма поутру» (Apocalypse Now). Здесь и хор уродцев, повторяющий «One of us», – отсылка к одной из самых страшных сцен фильма Тода Браунинга The Freaks (1932). А фраза поросенка Порки «That's all, folks», произнесенная загробным голосом Калеба, наоборот, заставит вас посмеяться над ее нарочитой неуместностью. И хоть наша статья только о киноцитатах, стоит упомянуть и об отсылках к Лавкрафту, Шекспиру, По и Брэдбери.

Один из самых необычных пейзажей, описанных в Avatar, – горный кряж с огромными водопадами и такой высоченный, что верхушки гор задевают облака. Аналогичный район есть и в Unreal, он называется Na Pali Haven.

ИГРА ПО ФИЛЬМУ, КОТОРОГО НЕ БЫЛО

Весьма примечательно отношение к кинематографу шутера Unreal (1998). В игре усматривают сходство не с фильмом, но с популярным сценарием Джеймса Кэмерона под названием Avatar. Кинопроект был в производстве до 1997 года, после чего Кэмерон официально заявил, что работы над фильмом прекращены. Однако в Unreal можно найти ряд вполне очевидных заимствований из этой истории:

* Главный герой в силу стечения обстоятельств попадает на планету, которая находится под игом космических захватчиков. Пришельцы заставляют аборигенов добывать для них ценную руду (которая, как в сценарии, так и в игре, обладает способностью глушить сканеры). Вначале героя принимают настороженно – ведь он, как и поработители, тоже «сошел с небес», но потом начинают считать неким мессией.
* Местные жители называются Na'vi в сценарии Кэмерона и Nali в Unreal. Их внешность можно описать как нечто среднее между Нали и Скааржами.
* Нали поклоняются богине Vandora. Планета из Avatar называется Pandora, и аборигены также поклоняются ей как божеству.
* Bansheeray, хищник из Avatar, выглядит, как летающий скат, так же как и Manta Ray из Unreal.
* Земной корабль в Avatar называется ISV-Prometheus. В add-on'е Return to Na Pali игроку предлагается исследовать разбившийся корабль, тоже называющийся Prometheus.

Полный текст Avatar вы можете найти, например, по следующему адресу в Интернете: http://eyesun.dhs.org/dump/Avatar__by_James_Cameron.txt

ЯРЧЕ ТЫСЯЧИ СОЛНЦ

Отойдя от шутеров, взглянем на игры других жанров. Ретро-постапокалиптическая серия RPG Fallout стала весьма популярной среди ценителей жанра, во-первых, благодаря своей развитой ролевой системе S.P.E.C.I.A.L. (которая, кстати, является переработанной и упрощенной версией настольной G.U.R.P.S.), а во-вторых, из-за незаезженной в жанре темы. В картину мира после ядерной катастрофы, по версии Black Isle, идеально вписались как мрачные пророчества фантастов, так и веселые намеки на современную поп-культуру. След Годзиллы здесь соседствует с телефонной будкой доктора Ху, куртка Безумного Макса с оторванным рукавом – с хлопьями Cheesy Poofs из сериала South Park, карлик-организатор боксерских турниров цитирует персонажа X-Files, а зомби в доме престарелых – дедушку Симпсона. Не обошлось и без обязательных кивков в сторону Star Wars и Star Trek. Футуристический кинофольклор придает игре особую убедительность: если мы смотрели, например, антиутопию Soylent Green, то уже знаем, что в будущем будут производиться продукты из человеческого мяса, а поиграв в Fallout, убеждаемся, что «так все и было». Заметим, что большинство цитат намертво вписаны в игру, как бы между прочим проскальзывая в оригинальном тексте. С фильмами также связаны многие случайные события на карте, но даже если иногда чувство меры и изменяет авторам, у них всегда есть оправдание – что только не пригрезится в пустыне под палящим радиоактивным солнцем!

ДВА ГЛАЗА НА ДВОИХ

Всеми любимого Снейка-Змейка Хидео Кодзиме навеял герой фильмов Джона Карпентера «Побег из Нью-Йорка» (1981) и «Побег из Лос-Анджелеса» (1996) Снейк Плисскен (его роль в обоих фильмах исполнил Курт Рассел). Снейк Карпентера – заключенный, бывший военный, которого в обоих фильмах отправляют выполнять смертельно опасное задание в обмен на свободу. В MGS3 параллели между героями фильма и игры стали особенно заметными (да, я говорю в том числе и о потерянном глазе). Кроме того, во второй половине MGS2 Снейк, выступающий в качестве NPC, представляется главному герою именно как Плискин (Pliskin).

ОПЯТЬ ТРОЙКА

Последний проект авторов Fallout, теперь уже в составе Troika Games, – Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Здесь дизайнеры Кейн, Боярски и Андерсон не изменили себе, разве что место футуристической обстановки занял вампирский антураж. В период между релизами Fallout 2 и Bloodlines как раз вышли такие ключевые картины, как Blade (1998), Blade II (2002) и Underworld (2003), в которых вампиры вместо черно-красных пелерин облачились в кожаные плащи и ботинки на платформе а-ля «Матрица». Bloodlines, однако, ближе к идее «Ночного Дозора», где вурдалаки, особо не выпендриваясь, скрываются среди обычных граждан, стараясь вести свои дела незаметно. Впрочем, трудно поверить, что авторы Bloodlines смотрели «Дозор», а вот цитаты из Blade (дискотека вампиров, характерная анимация смерти) в игре присутствуют. Так же как и отсылки к невампирским фильмам: любимая игроделами «сценка в подвальчике» из «Криминального чтива», нецензурные диалоги от Гая Риччи и сторож на кладбище Ромеро (надо ли напоминать, что такой фамилией обладает не только бывший дизайнер из id Software, но и режиссер серии фильмов о живых мертвецах?).

THE EVIL, THE EVIL AND THE EVIL

Студия Elixir выбрала для своей игры Evil Genius совсем иной объект для подражания – фильмы о шпионах и, разумеется, злых гениях. Киношная атмосфера стала для авторов самоцелью, которая была успешно достигнута. Точнее сказать, рецепт был таким: взять популярных кинозлодеев и киногероев и сделать их персонажами своего рода интерактивного 3D-комикса.

Здесь, пожалуй, тот случай, когда лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. Извольте!

В злодее Максимилиане легко узнать Доктора Зло, вечного противника Остина Пауэрса. Доктор, в свою очередь, пародирует Эрнста Блофельда, лидера преступной организации SPECTRE из серии фильмов о Джеймсе Бонде.

Самый злобный азиат в мире, зеленоглазый доктор Фу Манчу (на наших иллюстрациях его играет Кристофер Ли), стал прототипом Шена Ю. Обратите внимание – слова «Evil Genius» в игре и «The most evil man on Earth» даже написаны одним и тем же шрифтом!

Суперагенты же, выступающие на стороне добра и справедливости, – вылитые Джон Рэмбо, Джеймс Бонд и Брюс «Дракон» Ли.

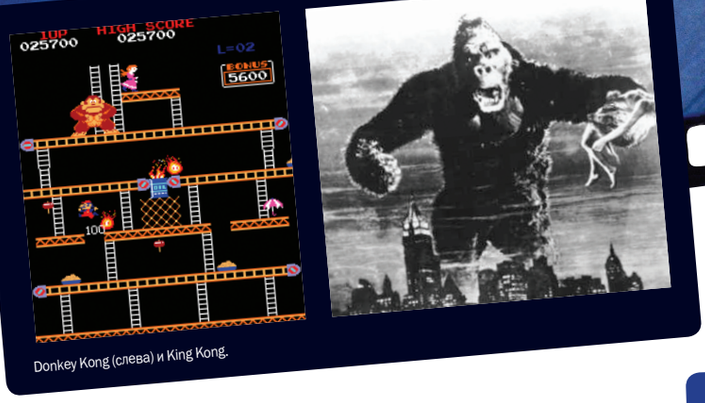
КРАДУЩИЙСЯ ТИТР

Часто предметом цитирования и пародирования в играх были сами названия фильмов. Так, в шутере Outlaws от Lucas Arts, активно эксплуатировавшем тему Дикого Запада, даже настройки сложности вместо обычных Easy, Normal и Hard назывались Good, Bad и Ugly (отсылка к вестерну Серджио Леоне The Good, the Bad and the Ugly (1966)). Жрица Луны, персонаж Warcraft III, будто бы обращаясь к своему тигру, произносит фразу «Crouch, tiger! I sense a hidden dragon!» (сами догадайтесь, какой фильм имелся в виду). Названия некоторых миссий в GTA III также переразируют заглавия известных кинолент, например, Drive Misty For Me намекает на триллер Play Misty For Me («Сыграй мне «Туманно») с Клинтом Иствудом. А если собрать вместе задания Марти Чонкса (The Crook, The Thieves, The Wife, Her Lover), то прочитаем немного измененное The Cook, The Thief, His Wife & Her Lover («Повар, вор, его жена и ее любовник» (1989), фильм Питера Гринуэя). Согласитесь, ловко запрятанное «пасхальное яйцо»!

КРИК ЗАКЛИКАННОЙ ДУШИ

Взглянем на другой интересный пример эксплуатации крылатых фраз из кино – серия Warcraft/StarCraft компании Blizzard. Наверняка многие из вас знают о фирменной «фишке» этих RTS – если персонажа многократно кликнуть мышкой, он начнет произносить различные забавные фразы. В Warcraft 2 было не так уж много разных юнитов, тексты у них были незатейливые, но по большей части оригинальные. В StarCraft появились уже три противоборствующие стороны, и каждую надо было озвучить. Некоторые механизмы или монстры выражались выражались весьма невнятно (впрочем, протоссы Probe бибикали совсем как R2D2), но те, кто хоть как-то смахивал на людей, зачастую цитировали что-нибудь из классики. Огнеметчики, например, признавались, что «любят запах напалма» (ой, как оригинально!), а также спрашивали, что мы хотим узнать о пропане, повторяя фразу Хэнка Хилла, героя мультсериала King of the Hill. Шагающий робот Goliath думал, что он E-209 из фильма Robocop, High Templar изображал Дарта Вейдера («I find your lack of control disturbing!»), а женщина-пилот транспортного корабля раньше работала на той же должности в фильме Aliens.

Warcraft III и его add-on, The Frozen Throne, вновь потребовали немалых творческих усилий от отдела «придумывания откликов для юнитов». Результаты, впрочем, были действительно впечатляющими – сотни восклицаний, жалоб, шумелок и кричалок. Здесь и самоирония ('For Aiur... I mean, Ner'Zul' – спохватывается один из юнитов, вспоминая, что он уже не в Starcraft), и пародия на ток-шоу (вы можете услышать этот небольшой скетч, пощелкав по Pit Lord'у), и непременные ссылки на «Звездные войны» («Я не та дриада, которую вы ищете»), «Симпсонов» («D'oh» крестьянина и дриады), и даже, кажется, на «Сейлормун» («Свет, дай мне силу», – говорит принц Артас). Крестьянин и рыцарь вовсю цитировали Monty Python and the Holy Grail, Far Seer говорил: «I see dead people» («Шестое чувство» – вы ведь знали, правда?), а некромант вторил ему: «I see undead people». Хотя эти фразочки, по сути, были гипертрофированными «пасхальными яйцами» и, вроде бы, имели мало отношения к игровому процессу, мало кто мог устоять перед искушением помучить тот или иной юнит мышкой и послушать, что он имеет сказать по этому поводу.



Donkey Kong (слева) и King Kong.

КИНО-КОНГ И ИГРО-КОНГ

Гораздо более прогрессивным подходом, на мой взгляд, является заимствование из кино самих механизмов игрового процесса. Здесь хорошим примером станут две игры, созданные по мотивам фильмов о Кинг-Конге.

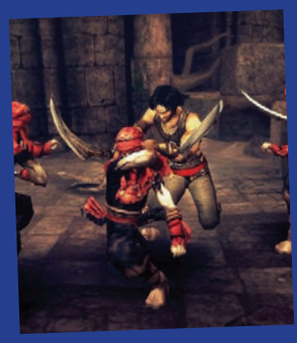
Первая – это знаменитый Donkey Kong, дебют Марио и, собственно, Данки Конга. Сигэру Миямото вроде бы признавался, что сюжет игры навеяла сказка «Красавица и чудовище», но это свидетельствует только о том, что либо маэстро сказку не читал, либо ее японская версия сильно отличается от классической. А вот схожесть с историей о Кинг-Конге налицо: гигантская обезьяна, восседающая на вершине многоэтажного строения; девушка, пленница мегагориллы, находящаяся с ней в «сложных» отношениях; наконец, само имя «Конг» – свидетельства вполне очевидные. Кинг-Конг, более «человечный» (хотя бы внешне) собрат японца Годзиллы, пришелся по душе Миямото... и сделал его знаменитым.

Вторая, несправедливо менее известная игра с кинг-конговскими мотивами – Rampage (1988). В ней дела принимают совсем иной оборот – игроки здесь не спасители принцессы, а самые что ни на есть гигантские монстры-разрушители. Трое мутантов – ящерица, горилла и волк – разрушают небоскреб за небоскребом, уровень за уровнем, попутно борясь с вертолетами, танками и пехотой и закусывая подвернувшимися под руку горожанами. Есть в игре и классический мотив «таскания в лапе красивой девушки с неясными целями» – за переноску красавицы игроку полагается бонус. Игра и ее продолжения, Rampage 2: Universal Tour (1997) и Rampage World Tour (1999) были изданы практически на всех платформах, включая портативные консоли и игровые автоматы. Возможно, что после выхода нового фильма о Кинг-Конге от Питера Джексона, наряду с официальной игрой по фильму, появится и очередная часть Rampage.

Rampage (слева) и King Kong.

МУМИЙ ПРИНЦ

Создатели «нового, улучшенного» принца Персии явно черпали вдохновение в фильмах «Мумия» и «Мумия возвращается». Враги Принца рассыпаются в песок точь-в-точь как анубисы из второго фильма; краснотюрбанные басурманы из Prince of Persia: Warrior Within очень похожи на прислужников Имхотепа. Сам же принц в The Sands of Time несколько напоминает Рика, а в Warrior Within – уже восточного мачо Ардет-бея, тоже в своем роде принца, а также мастера управляться с кривым клинком.



Следы «Мумии» мы заподозрили и в третьем Broken Sword, однако дизайнер Тони Уорринер уверил нас, что «все совпадения случайны».

На скриншотах персонажи всегда неподвижны, так что поверьте на слово: все три иллюстрации изображают slow motion. Слева направо: Matrix, Max Payne, Bloodrayne.

ТОРМОЗИ!

Вышедшая в 1999 году «Матрица», кроме философской истории, запомнилась зрителям своими спецэффектами. Не то чтобы slow motion («рапид», ускоренная съемка, при воспроизведении вызывающая эффект замедления действий) не был известен до этого, но именно киберпанковская притча братьев Вачовски послужила причиной нового всплеска популярности «кинотормозилок». Сцены с «зависанием в воздухе» и «уклонением от пуль» с момента выхода фильма были скопированы и спародированы, наверное, сотни раз в живом и анимационном кино, а также в компьютерных играх. Здесь, конечно, классикой жанра является Max Payne (2001), история, нуаровская по сути, но «матричная» на вид. Парящий в воздухе Макс стал своего рода символом новых горизонтов игровой индустрии, и также породил множество подражаний.

Slo-mo стало золотым дном: его программная реализация оказалась намного проще, чем киновариант с живыми актерами. Действительно, чего-чего, а заставить игру тормозить может любой программист, да и висят в воздухе компьютерные персонажи более охотно, чем обычные люди. При этом замедленное действие, во-первых, весьма выигрышно смотрится, а во-вторых, является существенным расширением геймплея, позволяющим игроку справляться с быстрыми противниками, а также, например, уклоняться от пуль. Мы не будем перечислять здесь все игры, использующие slow motion, – вы наверняка знакомы со многими из них. Как бы ни назывался этот эффект – «прилив адреналина» (Chaser), «ярость убийцы» (Bloodrayne) или «замедление времени» (Scrapland), суть его была всегда одна и та же. Свежую струю в застоявшееся болото игровых киноэффектов внес супергерой Viewtiful Joe (2003).

СДЕЛАЙТЕ НАМ VIEWTIFUL

Подход Capcom Studio 4, разработчиков игры про «смотриколепного Джо», оказался так же гениален, как и прост. Действие этого сайд-скроллера происходит в Стране Кино. Взяв три киноспецэффекта: замедление, ускорение и наезд камеры (zoom), авторы VJ связали с каждым из них не только изменение «точки зрения», но и соответствующую реакцию игрового мира. То есть, например, slow motion не только отображает действия персонажей с замедлением – этот эффект и в самом деле их замедляет, в результате чего, например, вертолет может рухнуть на землю, потому что его пропеллер резко сбавит обороты. В продолжении игры Viewtiful Joe 2 (2005, см. «СИ» № 179) к списку действенных эффектов добавился троекратный повтор – тоже вещь, в кинематографе давно известная, но успешно игнорируемая создателями игр до сей поры.

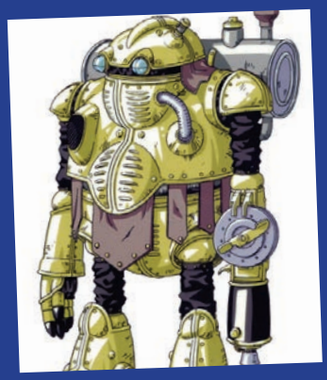
Интересна и сюжетная часть игры. Авторы иронизируют не только над кинематографическими штампами, но и над вполне конкретным «штамповщиком» – Джорджем Лукасом. В толстяке капитане Блю, который в прошлом был самым успешным в мире продюсером, легко узнать исписавшегося мэтра развлекательной индустрии.

Во втором Vietiful Joe разработчики продолжили издеваться над кинематографом...

Прототипом капитана Блю послужил сам Джордж Лукас.

САМЫЕ-САМЫЕ

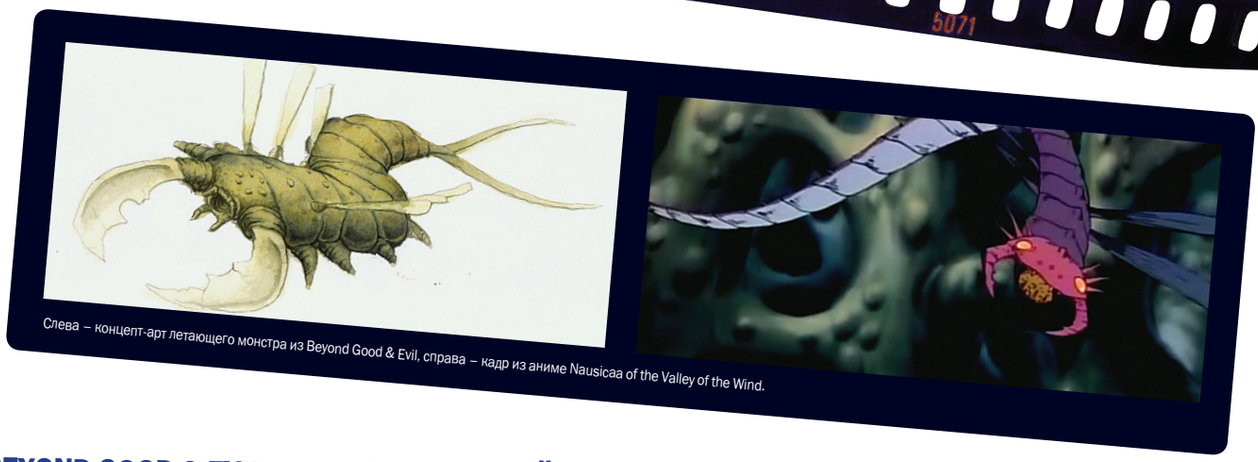
Наряду с играми, полными киноцитат, можно выделить и самые цитируемые фильмы: некоторые очевидные выводы вы уже могли сделать и сами, прочитав основной текст статьи. Пальма первенства, без сомнения, принадлежит «Звездным войнам». Классическая трилогия, созданная по мотивам «дзидайгеки» – японских фильмов о самураях, пришлась по душе не только американцам и европейцам (примеры – в основном тексте статьи), но и азиатам. Например, сам Хиронобу Сакагути проводит аналогии между Сидом, постоянным персонажем серии Final Fantasy, и Йодой. Также во многих играх серии фигурирует парочка персонажей, которых зовут Biggs (Vicks) и Wedge (обычно это два солдата). Их имена взяты из IV эпизода «Звездных войн» – так звали пилотов-повстанцев, товарищей Люка Скайуокера.



Скромный труженик R2D2, низенький и круглоголовый, покорил и японцев, и корейцев. Его товарищ-зазнайка C3PO не заслужил такого признания. Слева направо: R2D2 и C3PO, Robo (Chrono Trigger), Ershin (Breath of Fire IV), Ullashong (Tangoo & Ullashong).

Заметим, что эпизоды I и II менее популярны, чем остальные. Видимо, к моменту появления The Clone Wars в игровой индустрии уже хватало своих клонов. Впрочем, другая трилогия Лукаса – о похождениях Индианы Джонса – также попадает в первую десятку по цитируемости. Pitfall: The Mayan Adventure, Montezuma's Revenge, Tomb Raider, Grom, Bloodrayne – вот лишь первые названия, которые приходят в голову. Помимо самого Генри Джонса-младшего, разработчикам игр пришлись по душе и антигерои серии – «страшные, но симпатишные» нацисты, вечно находящиеся в поисках очередных оккультных реликвий.

Отдельно можно упомянуть и «тематические фильмы», к которым игроделы обращаются при необходимости изобразить какие-то конкретные исторические события или определенную ситуацию. Так, в редкой игре по Второй мировой нет сцены высадки на пляже Омаха в духе фильма «Спасение рядового Райана», модная в последнее время тема войны во Вьетнаме не обходится без цитирования «Апокалипсиса сегодня», старые истории о вампирах (Castlevania) «рифмуются» с «Дракулой», новые – с Blade, а разработчики игр с участием зомби и истребителей «живых мертвецов» по-прежнему черпают идеи в неоднократно упомянутой в нашем материале «Армии Тьмы» (вы слышали, что для Resident Evil 4 даже разработан контроллер в виде бензопилы?).



Слева – концепт-арт летающего монстра из Beyond Good & Evil, справа – кадр из аниме Nausicaa of the Valley of the Wind.

BEYOND GOOD & EVIL: КРОССКУЛЬТУРНЫЙ МИКС

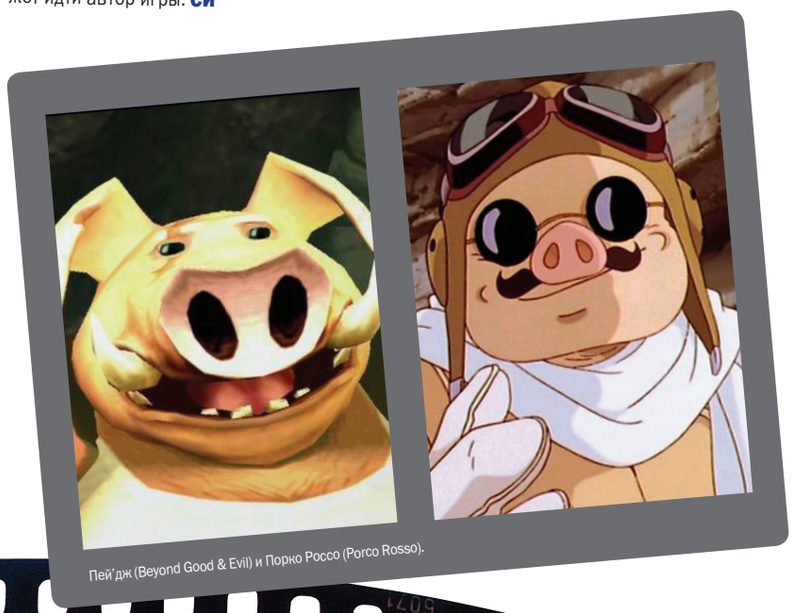
Viewtiful Joe – пример того, какие интересные результаты получаются при смешении в играх западных и восточных мотивов (в том числе и кинозаимствований). Другой характерный образец кросскультурного продукта – игра Beyond Good & Evil (2003). Дизайнер Мишель Ансель в своих интервью рассказывает, что вдохновлялся работами как игрового дизайнера Сигэру Миямото (сериал The Legend of Zelda), так и аниматоров Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты. И если цитаты из Такахаты просматриваются не так явно, то связь игры с работами Миядзаки сильна и многогранна. Например, вступление к игре напоминает завязку «Принцессы Мононоке»: защищая своих подопечных от злого существа, героиня (герой в фильме) «подхватывает» от него проклятье. Совпадают многие детали – так, в конце сцены убитый монстр буквально тает, оставляя после себя только ключевой предмет – пулю в «Принцессе Мононоке» и жемчужину в BG&E. Тема героя, который сам еще не вполне взрослый, но уже несет ответственность за других, роднит BG&E и такие фильмы, как «Навсикая из Долины Ветров» (Nausicaa of the Valley of the Wind) и та же «Принцесса Мононоке». Только черно-белая правда этих фильмов, где нет абсолютных злодеев, а есть люди, движимые определенными целями, сменяется достаточно четким разграничением «хороший-плохой». «Секрет» Корпуса Альфа на деле оказывается ясным с самого начала, и основной интригой является выяснение связей с пришельцами самой Джейд, а не этой организации.

Здесь как раз можно заметить схожесть «За гранью добра и зла» с фильмом Alien: Resurrection французского режиссера Жана-Пьера Жене. В этой картине героиня, противостоящая чужим, внезапно осознает, что сама принадлежит к инопланетной расе, с которой она воюет. То же самое происходит и с Джейд, что, впрочем, не мешает ей расправиться с захватчиками. Вот только означает ли это победу, и чью?

Можно найти в BG&E и темы из другого фильма Жене, «Город потерянных детей» (La cite des enfants perdus, 1995). Героиня фильма, Миетт, – старшая девочка в приюте для брошенных детей. Некая таинственная организация «циклопов» похищает детей и увозит их на маяк, где безумный ученый Кранк пытается отобрать у них мечты. Когда «циклопы» забирают младшего брата Миетт, она отправляется на помощь, сопровождаемая цирковым силачом Уаном. Поменяв «циклопов» на Корпус Альфа, младшего брата – на дядю, а циркового силача – на солдата Аш-Два, получим одну из основных сюжетных перипетий игры. «Странная» цветовая палитра и атмосфера маленького портового городка также объединяют фильм и игру, хотя похожий городок со множеством каналов изображен и в аниме Porco Rosso. Обилие в игре различного рода летательных аппаратов – это уже снова реверанс в сторону Миядзаки, известного любителя самолетов. Музыка Кристофа Эраля в Beyond Good & Evil перекликается с мелодиями Джо Хисаиси из «Принцессы Мононоке». А один из центральных персонажей игры, дядюшка Пейдж, здорово напоминает героя фильма Porco Rosso.

Начнем с того легкозаметного факта, что Порко, как и Пей'дж – человекообразная свинья. Правда, «свинство» Порко приобретенное, а не врожденное, как у Пей'джа. Неудивительно также, что псевдоним героя Миядзаки, переводящийся как «Алый свин», перекликается с позывными Пей'джа «Дикий вепрь». Оба героя являются пилотами, оба живут на острове и находятся в сложных отношениях с господствующим режимом. Отношения Пей'джа и Джейд напоминают то, как относятся друг к другу Порко и Фио, разве что Джейд не пытается сделать из Пей'джа человека. В начале фильма Порко спасает от пиратов маленьких девочек, а у Пей'джа и Джейд на маяке, как мы знаем, находится детский приют. Интересно также, что самолет Порко, равно как и ховеркрафт Пей'джа, являются ссылками на команду создателей – на двигателе аэроплана можно прочитать надпись Ghibli (название студии, под знаменем которой творит Миядзаки), а ховеркрафт работает на движке модели «Боде и Лульер» – это фамилии программистов проекта Beyond Good & Evil.

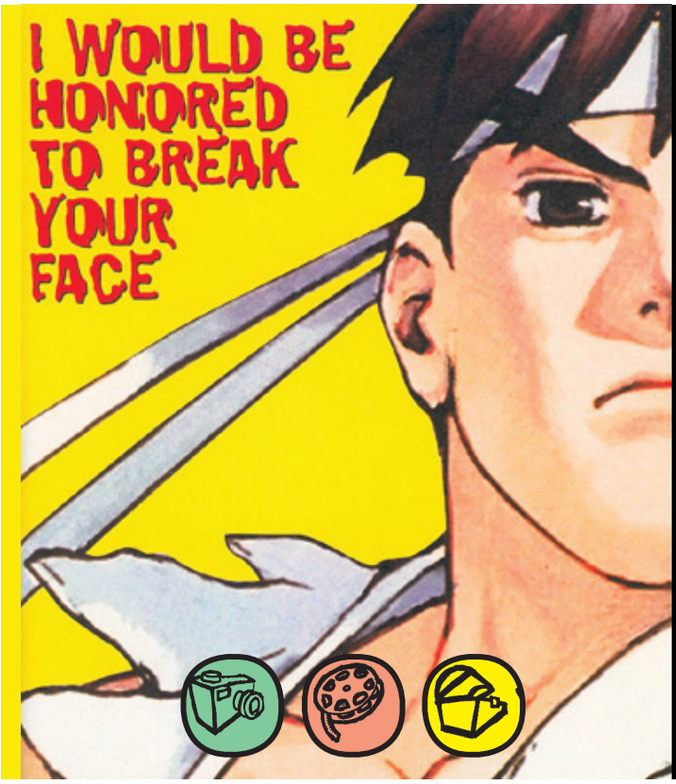
Значит ли все это, что у Анселя и команды получилась плохая, вторичная игра? Безусловно, нет. Все аллюзии, отсылки и общие темы лишь цементируют повествование, сама же история оригинальна даже для фильма, не говоря уж об играх. Здесь можно смело говорить о творческом переосмыслении опыта предшественников, и это, без сомнения, самый правильный путь, которым может идти автор игры. **СИ**



Пей'дж (Beyond Good & Evil) и Порко Россо (Porco Rosso).

ИГРОВАЯ

Как это делается у них?



Перелистывая скопившиеся в редакции кипы зарубежной игровой прессы, испытываешь не только острый приступ ностальгии по старым игрушкам, но и лишний раз радуешься, насколько креативная у американцев (и, в чуть меньшей степени, у европейцев) печатная реклама. Далекая Япония – другой разговор, у них для успеха игры обычно достаточно сделать коллаж с аппетитными анимешными девицами, и потоки геймеров снесут вожделенные диски/картриджи вместе с магазинами. Западные же рекламщики при видимом недостатке хороших художников выезжают обычно на юморе – визуальных и текстовых гэгах. В этом плане журнальная реклама видеоигр в США и Европе крайне интересна, оригинальна и разнообразна. Около года назад в «Стране Игр» уже проходил обзор игровой рекламы, захвативший, в основном, период господства Nintendo на 8- и 16-битных рынках, а также рекламу PC-игр. Сегодня мы сконцентрируем наше внимание на консольной журнальной рекламе от Sega и Sony, SNK и Microsoft, LucasArts и Working Designs. Разумеется, наши страницы отведены не только под гениальный западный креатив – напротив, наряду с потрясающими шедеврами дизайнерской и копирайтерской мысли будут встречаться вещи совершенно отвратительные по исполнению (и от этого еще более смешные), будут и просто изящные изобразительные решения, и та самая японская реклама с девочками; короче говоря – все то, что на протяжении вот уже полутора десятков лет делает игровую прессу яркой и юморной, красочной и запоминающейся, да просто приятной глазу. Далеко не все рекламные макеты уместились в журнале, поэтому предлагаем заглянуть на диск, где вы найдете расширенную коллекцию! А нам очень хочется надеяться, что и российская реклама игр со временем станет настолько же разноплановой, остроумной и запоминающейся.

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

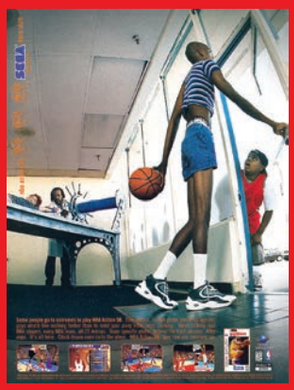
Вверху: В самом начале восьмидесятых годов прошлого века компания **Atari** безраздельно правила на домашнем рынке цифровых развлечений. Гигантский отрыв от конкурентов воспевался в рекламных макетах того времени.

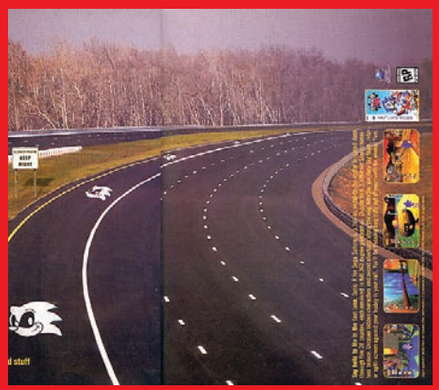
Внизу: Долгожитель игрового мира, дебютировавшая в 1989 году карманная восьмибитка **Game Boy** изначально присутствовала на рынке только в корпусах из светло-серого пластика. Однако в 1995 году нинтендовцы решили слегка оживить внешний вид машинки: подкорректировали дизайн и стали выпускать корпуса шести расцветок, включая прозрачный пластик. Тем самым Nintendo, похоже, раньше других удачно адаптировала под свои нужды концепцию, впервые реализованную Benetton в рекламе своих товаров. Apple выдумала iMac намного позже...

РЕКЛАМА

ОБУХОМ ПО ГОЛОВЕ!

Посвященная играм для 32-битной Saturn рекламная кампания Hard Stuff американского отделения Sega запомнилась многим нетрадиционностью визуальных решений. Яркие образы закладывающего ворота кирпичами хоккеиста, растягиваемых на дыбе баскетболистов, нежащегося в детском бассейне пожарного и приветливого продавца нунчак надолго врезались в память геймеров, а после трагедии 11 сентября 2001 года все разом вспомнили пророческую рекламу сетевого сервиса NetLink со взрывающимся Манхэттеном... Надо отдать должное креативщикам Sega – они изо всех сил поддерживали имидж компании, дискредитируемый недальновидными ходами отдела маркетинга. Увы, бизнес есть бизнес: Sega была и остается создателем исключительных игр (и умеет их рекламировать), но большая часть ее приставок не выдерживает конкурентной борьбы.



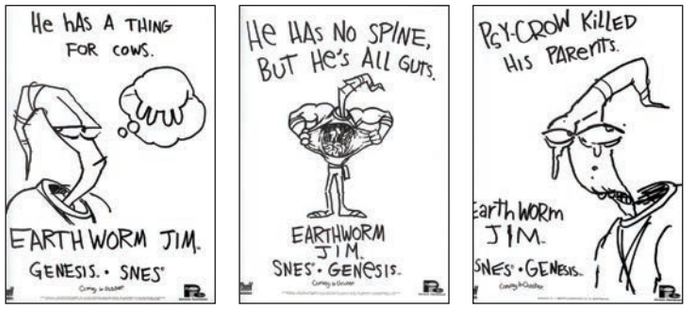


Слева «Несправедливо, правда? – А кто сказал, что жизнь – справедливая штука?» Легендарный двухстраничный макет по **Final Fantasy III** (1994) для SNES (FFVI в Японии), которым Square удалось расшевелить немало латентных фэнов RPG.

СТРАСТИ-МОРДАСТИ

Явление, бытовавшее на западных игровых рынках в восьмидесятых-девяностых годах, – порочная практика перерисовки обложечных иллюстраций. Считалось, что оригинальные обложки локализуемых японских игр не подходят для англоговорящего игрока, их стиль с трудом воспринимается взращенным на комиксах геймером. Поэтому многие компании заказывали новый арт местным художникам, в результате чего индустрия получила самые чудовищные примеры издевательства над оригинальными проектами. Даже детские игрушки переоформлялись, напоминая после преображения плакаты «Техасской резни бензопилой». Западные обложки зачастую никак не соотносились с внутриигровой графикой, были отвратны глазу и служили посмешищем для игровых журналов, обычно приводивших для сравнения неизменно выигрышные японские варианты оформления оригиналов. Предлагаем вашему вниманию перерисовки персонажей Breath of Fire, Granstream Saga и Battle Arena Toshinden 3 – откровенное издевательство над рекламируемыми играми.

Справа: Как продать специфичный файтинг **Killer Instinct** (1996) в специфичном формате Game Boy? Конечно, виртуозно постебавшись над жестокостью этой игры!



Вверху: Автор **Червяка Джима**, Дуг ТенНэйпл (Doug TenNapel), прекрасно понимал, что геймеров можно заинтересовать чем-то необычным, невиданным доселе в игровой рекламе. Так появилась серия простеньких, но ужасно смешных набросков. Заметьте, эта реклама в первую очередь совершенно бескорыстно веселит, а уж потом продвигает конкретный продукт. Вот бы нашим игростроителям отойти от простой формулы «купи меня!» и научиться делать что-нибудь подобное.

Вверху: «Ваши боевые комбинации и близко не валялись рядом с нашими!» Оригинальный маркетинговый ход **SNK** и **Viz Video – Fatal Fury Special** (1995) для Sega CD продавалась в комплекте с анимефильмом Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf, служащим отличным представлением игровых персонажей. Сейчас тем же путем идет Bandai, одновременно выпуская игры и аниме .hack.

Внизу: «Будь индивидуалом. Вливайся в массы», – слоган трехмерной версии **Lemmings** (1996). Лемминги-клерки спускаются по эскалатору в метро, чтобы развернуть по дороге в Сити свой номерок Financial Times.

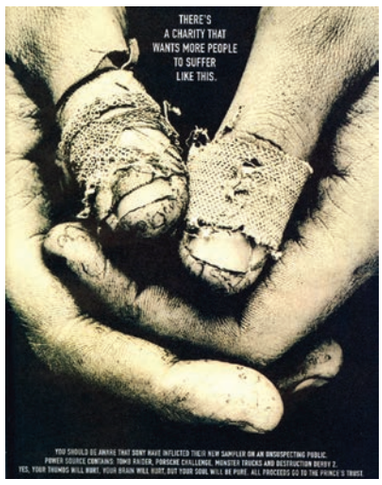
Вверху: В SNK всегда пренебрежительно относились к попыткам американских компаний заказывать собственным художникам обложки и сопроводительные иллюстрации для местных версий игр. На штатовском постере **Samurai Spirits II** (1995) гордо красуется не только нарисованный знаменитым Синкиро самурай Хаомару, но и надпись на японском.

Вверху: Типичный образец рекламы из Страны восходящего солнца: никаких особых изысков, но виртулальный зверинец для **Game Boy Color** населяют настолько необычные животины, что разглядывать их – сплошное удовольствие!

ГЕРОЙ!

Sega Saturn, позорно сдавшая PlayStation позиции в Штатах, на родине была вполне популярной приставкой. Можно сколько угодно утверждать, что ее японский успех – следствие прекрасной работы с двухмерной графикой, широкого набора файтингов, RPG и dating-симуляторов. Мы-то знаем, что вовсе не игры заставили японцев полюбить Saturn. Нет, это был человек. Имя его – Сегата Сансиро!

Настоящее лицо игровой рекламы, да что там – олицетворение сущности видеоигр вообще, Сегата Сансиро стал героем, которого так не хватало миллионам геймеров. Он прибегал и влеплял пару увесистых оплеух каждому, кто не играл на Saturn! Он выигрывал футбольные чемпионаты и конькобежные соревнования, укладывал на лопатки дискотеку, спасал людей из пламени, с армией своих клонов побеждал превосходящие силы неприятеля – и все это при помощи игр от Sega! Серия телевизионных роликов с участием невероятного Сегата Сансиро шла по японскому ТВ с 1997 по 1998 год, и этот персонаж стал настоящим символом Sega: под маркой Сансиро выпускались компакт-диски, плюшевые игрушки и даже его собственная игра Segata Sanshiro Presents: Shinken Yu-Gi! Если певец Камуи Гакт, выйдя на улицу, притягивает сотни пищащих японских школьниц, то Сегата Сансиро мог в момент собрать стадион беснующихся фэнов – а потом отмутузить их всех по первое число под звуки гимна в собственную честь! Неизвестно, кому именно пришла в голову идея снять серию роликов с персонажем-пародией на героя старого фильма Куросавы «Сугата Сансиро», однако результат превзошел все ожидания. Сегата, которого играет актер Хироси Фудзиока (Hiroshi Fujioka, также он озвучивает отца Рио в японской версии Shenmue), стал чуть ли не национальным героем, прочно связанным в сознании геймеров с имиджем Sega. Последний ролик, в котором Сегата Сансиро ценой своей жизни спасает штаб-квартиру компании (где разрабатывается преемник Saturn – Dreamcast) от баллистической ракеты конкурентов, считается одним из главных артефактов японской игровой культуры. Конечно, мы не могли не выложить на диск к этому номеру «СИ» подборку роликов с участием несравненного Сегата Сансиро – поэтому скорее вставляйте компакт в CD-ROM и наслаждайтесь великолепием Сегата! В качестве специального бонуса вы найдете mp3-файл с тематической песней нашего героя – той самой, что строить и жить помогает!

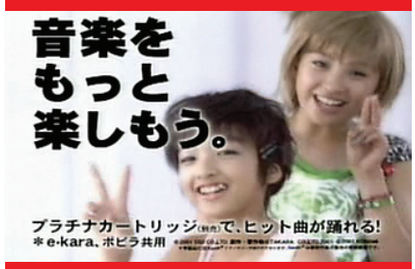


Слева: «Ваши пальцы сведет боль, ваш мозг сведет боль, но ваша душа очистится». **Sony**, продвигая диск **Power Source**, наглядно демонстрирует нам одно из последствий долговременного общения с геймпадом. Хотя реклама, как всегда, слегка преувеличивает...

Слева: Для многочисленных японских **H-games** и lovesims обычно достаточно изображения нескольких очаровашек-героинь, и толпы поклонников уже сметают релиз с магазинных полок Акихабары и DenDen Town.

ТОЛЬКО У НАС!

Помимо клипов с участием великолепного Сегата Сансиро, на диске к этому номеру вы найдете наиболее интересные, на наш взгляд, игровые телерекламы разных лет – от ранних роликов NES и Sega Master System до современных реклам Rez или Gran Turismo. Специально для любителей японских игр – множество редких роликов от Sega, Konami, Sony и Square. Не пропустите!

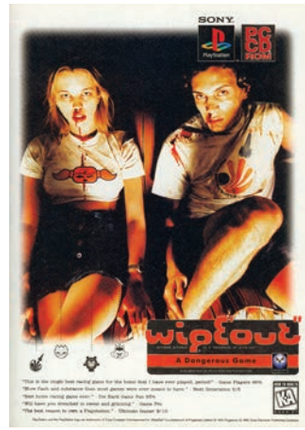


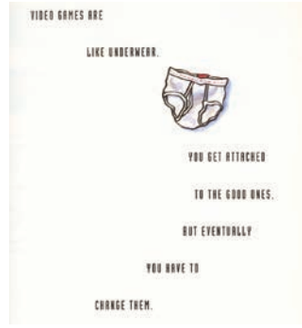
Вверху: Боба Фетт vs. Владимир Владимирович Путин. Скорее всего, сходство 3D-модели Люка Скайуокера из **Masters of Teras Kasi** (1997) с известной исторической личностью случайно. Вряд ли это теневой заговор ордена ситхов, руководящих игровым рекламным бизнесом...

Вверху: Народное японское развлечение – файтинг на строительной технике «Не стой под стрелой!». Брутальная иллюстрация продвигает героическую балладу об эпических столкновениях тяжелого металла.

Вверху: К Working Designs и SNK в борьбе за «чистоту арта» присоединилась THQ: их **Ghost in the Shell** (1997) рекламировалась оригинальной картинкой от авторов игры. Макет, считавшийся тогда скорее исключением, чем правилом. Или THQ попросту дружила со своей совестью?

Внизу: Красавчики, правда? Так, по мнению **Psygnosis**, должны выглядеть игроки в WipeOut (1996) после долгосрочного общения с любимым программным продуктом. Примечательно, что в таком виде этот модуль публиковался в американских журналах всего один месяц, после чего, очевидно, произошел некий скандал. Вскоре кровь, синяки и ссадины были аккуратно замазаны в Photoshop, и «санированная» версия благополучно провела на страницах штатовской прессы еще полгода.





Вверху: Сеть магазинов **Blockbuster**, занимающаяся, помимо розничной продажи, еще и прокатом фильмов и видеоигр, тонко подмечает особенность нашего хобби: «Видеоигры похожи на нижнее белье: к ним привыкаешь, но рано или поздно их приходится менять».

Вверху: Вот уж действительно уникальная возможность «взглянуть на **Resident Evil** глазами режиссера». Реклама RE: Director's Cut (1996) остроумно обыгрывает название игры – случай, когда черный юмор очень даже уместен. При съемках ни одного Синдзи Миками не пострадало.

Вверху: **Primal Image** (2000) от Atlus – симулятор модного фотографа. Несмотря на свежесть идеи и аппетитную журнальную рекламу с CG-моделями, даже на привычном ко всему японском рынке игра показала себя неудачно. Что и заставило Томонобу Итагаки сменить концепцию аналогичного развлечения с героинями **Dead or Alive** на пляжный волейбол.

Вверху: **Microsoft** строила европейскую рекламную кампанию **Xbox** под лозунгом Play More. Дескать, жизнь коротка – играй больше! Именно этот короткий слоган фигурирует в запрещенном впоследствии телевизионном ролике (вы найдете его на нашем диске) и приводимых здесь печатных рекламах со странным скатом для серфинга, волосатым мылом и педальным оленем. Артхаус, однозначно.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Цивилизованный рынок видеоигр:

СЕТЬ МАГАЗИНОВ GAMEPARK

В последние годы в России появились не просто нормальные магазины, продающие видеоигры, но даже целые сети. Ассортимент в них ничуть не уступает тому, что доступно жителям других европейских стран; цены также находятся на одном уровне с Францией или Великобританией. Даже и не верится, что в конце девяностых лицензионные игры в России практически отсутствовали – купить интересующие геймеров новинки легально было очень сложно, причем вне зависимости от толщины кошелька. Как мы дошли до жизни такой, и какие новые приятные сюрпризы ждут нас в будущем, расскажет один из людей, причастных к развитию российского легального рынка видеоигр. Стоит заметить, что GamePark, в отличие от других сетей, не занимается кино и музыкой – только играми; именно поэтому за комментариями мы обратились именно к ее представителю – Антону Мурашкину.

? Почему вы решили сосредоточиться именно на продаже консольных игр? Ведь известно, что в России широко распространены игры для PC.

Да, в России большая доля игрового рынка занята играми для PC, но темпы роста консольных игр, особенно в последние 2 года, значительно выше, чем PC и всей игровой индустрии в целом. А если заглянуть на международный рынок, то можно увидеть, что консольные игры за рубежом очень широко распространены и популярны, и их доля там постоянно растет, хотя там игровой рынок развит значительно лучше, чем у нас. Популяризация игровых консолей во всем мире связана, в первую очередь, с простотой использования консолей в сравнении с компьютером. Развитию рынка в России способствует то, что все больше хороших игровых новинок выходит сначала для консолей, а уже чуть позже адаптируется под PC, и все чаще появляются эксклюзивные консольные игры.

Мы с самого начала нашей деятельности заняли нишу консольных игр и на сегодня являемся сетью специализированных магазинов видеоигр, что позволяет нам предоставлять, пожалуй, один из самых широких ассортиментов по видеоиграм на российском рынке.

? Многих геймеров в принципе отпугивает стоимость лицензионных видеоигр. Расскажите, пожалуйста, как формируется розничная цена на игры и как она соотносится с ценой на игры в США и Европе.

Если раньше игры были очень дорогие, то сейчас цена постепенно снижается, благодаря исключению посредников в цепи поставок и росту объемов продаж игр в количественном выражении. На сегодня стоимость по большинству видеоигр в России вполне сопоставима с ценой в Европе, хотя на конечную стоимость игры ложатся логистические издержки, связанные с транспортировкой и таможенными платежами при ввозе товара в Россию, ведь все разработчики находятся зарубежом. Также стало появляться много игр в «платине», их цена значительно меньше средней цены по рынку и сопоставима с ценами игр на PC.

? Как игры лучше всего продаются сейчас в GamePark? Для каких платформ, каких жанров, конкретные бестселлеры?

На сайте www.gamepark.ru как и в розничных магазинах мы размещаем рейтинг продаж игр по всем платформам. Он обновляется еженедельно на основе продаж в нашей сети. Рейтинг прекрасно подходит для быстрой ориентации по миру игр и позволяет не тратить время на длительное изучение всего ассортимента.

? Зачастую только у вас можно купить коллекционные версии игр – насколько они популярны?

Коллекционные версии имеют устойчивый спрос, поскольку геймеры, которые являются фанатами какой-то игры, не упустят возможность узнать о ней что-то новое, а также получить бонусы с ее символикой. К тому же, есть коллекционеры, которые хотят собрать у себя всю возможную информацию и материалы по играм.

Мы стремимся к тому, чтобы наш ассортимент мог удовлетворить запросы любого клиента, и наличие коллекционных и специальных изданий выгодно отличает нас от наших конкурентов.

? Насколько мы знаем, тираж Metal Gear Solid 4 был раскуплен у вас буквально за одни выходные – пользовались ли таким же успехом другие релизы?

Да, безусловно! Большинство хитовых игр в первые дни продаж пользуются очень высокой спросом, и игра Metal Gear Solid 4 не была исключением. Чтобы клиенты могли

Сверху: В магазинах GamePark всегда можно купить не только самые новые игры, но и проверенные временем хиты.

комфортно купить новинку и быть в числе первых обладателей интересной игры, мы принимаем предварительные заказы за любой срок до начала ее продаж. По этой системе любой желающий может забронировать себе новую игру, да и вообще любой товар из представленного на сайте ассортимента, а сразу при поступлении товара в продажу мы сообщим ему об этом.

? Насколько важны, на ваш взгляд, вашим покупателям локализованные игры для консолей? Насколько лучше они продаются по сравнению с оригинальными английскими?

Игры на родном языке это, конечно же, плюс. Но тут многое зависит от качества локализации. На сегодняшний день игр, переведенных «от и до» очень мало. В большинстве случаев локализуется только текст. Что же до полноценно переводов… В памяти восстают Primal и God of War II для Playstation 2, в которых трансформации подвергся не только текст, но и озвученные диалоги между персонажами. Первая игра вышла в 2003, вторая в 2007 году. Вот и судите… Ах да, был еще Need for Speed Pro Street с голосом Николая Фоменко!

? Какие сложности испытывают российские игровые магазины с импортом западных игр? Насколько мы знаем, из-за проблем с таможней многие игры доезжают до России на несколько дней позже, чем до остальных европейских стран. Есть ли возможность точно информировать покупателей о датах поступления тех или иных игр в продажу?

Да, не секрет, задержки в поступлении в продажу игр пока еще достаточно часто происходят. Российские дистрибьюторы стараются, чтобы старт игры в России проходил одновременно с Европой, но иногда проблемы с таможней, либо транспортировкой задерживают появление игры в магазинах. И все-таки в большинстве случаев мы можем достаточно точно информировать покупателей о дате поступления игры в продажу.

? GamePark – динамично развивающаяся сеть магазинов видеоигр. У вас есть как Интернет-магазин, так и несколько точек продаж в Москве. Причем последнее время наибольшее внимание уделяется именно первому. С чем это связано? Считаете ли вы, что продажи через Сеть будут активно расти?

Продажи через Интернет - магазин безусловно будут расти, для этого за последний год мы многое сделали. Но о его первичности перед оффлайн-магазинами у вас неверное представление. GamePark это единое целое, существующее для того, чтобы люди в нашей стране могли покупать игры выгодно, удобным для них способом.

? Какие требования вы предъявляете курьерам? Как вы проверяете качество их работы? Бывает ли такое, что клиенты перезванивали вам и жаловались или, напротив, хвалили курьеров?

Бывало, что жаловались, бывало, что хвалили. Но человеческое восприятие зависит от множества факторов, поэтому качественный сервис не всегда является поводом для похвалы. К примеру, у нас часто заказывают доставку на работу. И вот приезжает курьер на полчаса раньше оговоренного времени, а у покупателя что-то неприятное стряслось, и вот радостная преждевременность доставки превращается в ее раздражающую несвоевременность. Случается и так, что курьеры опаздывают. В таких случаях мы всегда держим покупателей в курсе процесса доставки и в случае задержки, заблаговременно о ней сообщаем (чаще всего, это делает сам курьер).

? Как вы считаете, ваши основные клиенты – это хардкорные геймеры, или же случайные люди, плохо разбирающиеся в играх? Какие вопросы покупатели обычно задают менеджерам магазинов, часто ли просят подобрать ту или иную игру?

Не хочется хвастать… Впрочем, правда – не хвастовство, верно? Так вот, благодаря нашему ассортименту, большую часть наших покупателей составляют хардкорщики, которые точно знают, чего хотят и дадут фору многим разработчикам по части знания, например, хронологии выхода какого-нибудь сериала. Но приходят и люди, мало осведомленные, новички в играх или родители, желающие сделать подарок ребенку. Практически все наши менеджеры являются поклонниками игр, многие из них как раз те самые хардкорщики. Поэтому в ситуации, когда человеку нужна помощь с выбором или просто консультация, они никогда не остаются в молчании.

? Изменилась ли, на ваш взгляд, за последние годы ситуация с пиратскими играми? Чувствуете ли вы конкуренцию с их стороны?

За последнее время ситуация с пиратской продукцией изменилась в лучшую сторону. В первую очередь это связано с тем, что в последние годы усиление борьбы с контрафактной продукцией привело к существенному сокращению пиратской продукции на рынке России. А развитие экономики и рост благосостояния населения России способствует тому, что на сегодня все больше и больше людей, предпочитают покупать лицензионную продукцию, потому что ее качество значительно лучше. Кроме того, в том, что пиратские игры стали покупать меньше, есть заслуга и специализированных СМИ. Благодаря им, а в первую очередь благодаря вашему журналу, люди стали понимать, что покупая пиратскую копию игры, они никоим образом не благодарят ее разработчиков. А это не честно.

? Как вы собираетесь развивать сеть Gamepark в будущем? Планируется ли расширение ассортимента магазинов, экспансия в регионы, увеличение числа точек в Москве?

В октябре у нас был открыт новый магазин в ТРЦ «Принц – Плаза» (м. Теплый стан) и в ближайшие месяцы откроются еще 3 магазина в Москве. А в 2009 году планируется к открытию уже 30 новых магазинов, 3 из них в регионах, остальные в Москве. К 2013 году наша сеть будет включать 250 магазинов, охватывая все округа Москвы и большинство крупных городов России. Мы стремимся, к тому, чтобы достижения игровой индустрии стали доступны в любом регионе России, и каждый человек открыл бы для себя, что-то новое и интересное.

РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ – ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

Чего только не говорят о русских разработчиках! И «наши не умеют делать игры», и «наши игры так делают, как никто не умеет», и «наши всем еще покажут», и «наши всем уже показали»... В одном спорщики сходятся – российский геймдев не такой, как другие. Обошли ли его стороной модные тренды? Стоит ли вопрос о процветании или о выживании? Наконец, как стать соучастником «заговора разработчиков»? Прогнозы и признания – из первоисточников, от самых известных и влиятельных персон нашей игровой индустрии.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Дмитрий Архипов

Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла», обещает сюрпризы под Новый год.

Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Разработка игр в России, к сожалению, начала отставать от общемирового «геймдева». Обусловлено это несколькими причинами.

С одной стороны, увеличивается размер заработных плат при низком темпе роста профессионализма. Если 5–7 лет назад наши разработчики могли на равных конкурировать со всем миром, то сейчас ситуация изменилась: действительно профессиональных кадров осталось очень мало, и они требуют весьма серьезных вложений. Зачастую получается, что намного рентабельней аутсорсить игры за рубежом, чем работать с отечественными студиями. С другой – отсутствие специалистов совершенно логично, так как профилирующих вузов, как не было, так и нет, в отличие от все того же Запада. Отсюда, опять же, острая нехватка кадров. Что касается «своего пути» – у общемировой игровой индустрии такового как не имелось, так и не имеется. Есть общие тренды, которым необходимо следовать, и больше всего они касаются качества продуктов, которое должно быть неизменно вне зависимости от региона. Отличаются лишь жанровые предпочтения, да и то, что в Америке и Японии сильнее развит консольный рынок.

Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность? Есть ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Главная тенденция, бесспорно, смешение жанров. То есть, такие жанры, как стратегии, 3D-action'ы и RPG также популярны, но по-настоящему талантливые игры обычно возникают именно на стыках направлений. И это, мне кажется, ведет лишь к разнообразию и повышению интереса со стороны геймеров.

Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр? Ждут ли нас после «Корсаров Online» обычные «Корсары 4»?

Нет, неправда. Конечно, online-игры – это очень прибыльное и важное направление в современной игровой индустрии, но при всем при этом бюджеты онлайна пока еще не сопоставимы с индустрией однопользовательских игр. И это факт.

А насчет «Корсаров 4» – совсем скоро ждите очень приятных новостей! Буквально под Новый год!

Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Игры с пользовательским контентом все больше и больше входят в моду. Оно и понятно, при условии столь быстрого и неумолимого развития социальных сетей, web'а и коммуникации среди пользователей. Несмотря на это, игры подобного жанра составляют достаточно низкий процент в общеигровых продажах. Это, наверное, потому, что не все люди по сути своей творцы – те, которые будут и хотят созидать нечто в игровом процессе. Кому-то нравится слушать и проходить те истории, что им пытаются рассказать разработчики. Так или иначе, столь быстрое развитие этого направления не может не радовать людей, одаренных творческим потенциалом.

Стоит ли сейчас становиться разработчиком игр в России? Что нужно разработчику, чтобы заключить контракт с вашей компанией на издание его игры?

ПРОСТО разработчиком – не стоит. Их и так достаточно. Нужно становиться ХОРОШИМ разработчиком – в таком случае вы будете постоянно востребованы. Рынок пресыщен непрофессионализмом, так что добавлять еще одну кандидатуру явно не стоит. Плюс ко всему, я уже много раз наблюдал картину, когда какой-нибудь талантливый программер сделает несколько сильных проектов, возгордится и начнет собственную студию. Как правило, из этого ничего толкового не получается. Поэтому мой главный совет – лучше быть сильным профильным специалистом, работающим в таком же коллективе профи, чем постоянно пытаться организовать что-то свое, даже в том случае, когда понятия не имеешь о принципах построения правильного менеджмента.

Петр Прохоренко

Геймдизайнер Петр Прохоренко из Lesta Studio когда-то выдвинул тезис «индустрии во мгле», имея в виду российский геймдев. Ныне Петр работает над игрой с не менее символическим названием «Смутное время». Применимы ли эти термины к ситуации, сложившейся вокруг отечественных проектов?

Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Своего пути, у нас, боюсь, нет – надо учиться либо разрабатывать качественный интернациональный продукт, который успешно будет конкурировать с западными играми на общем мировом рынке, либо делать дешевый и эффективный (и желательно также – еще и качественный) продукт для «внутреннего употребления». В принципе, возможно и то и другое (как вместе, так и по отдельности), правда, получается пока далеко не у всех.

Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность? Есть ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Скорее, те или иные жанры уходят в ниши, там некоторое время существуют до появления нового прочтения их геймплея. Можно было бы сказать, что классические адвенчуры умерли, но создан достаточно успешный «Сублюструм», и теперь наверняка появятся еще несколько похожих проектов, потому что издатели неожиданно обнаружили конъюнктуру. Можно было бы сказать, что пошаговые стратегии пребывали не в самой лучшей форме, но появились «Герои 5», а будут и «Герои 6». И так далее. Все меняется.

Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр? Во многих проектах «Лесты» – «Стальные монстры», «Агрессия» – мультиплеера изначально не было, и если в «Монстрах» его потом добавили, то в «Агрессии» он так и не появился. С чем это было связано?

Деньги много где. Проще даже сказать, где их нет. Нет их в стандартной модели бюджетирования игровых проектов, когда издатель вкладывает средства в разработчика, а тот на них делает продукт. Вот в этой схеме денег нет уже совсем, а во всех остальных – еще есть, где больше, где меньше. Дело ведь не в онлайне, как таковом, а в разных моделях получения прибыли и разном проценте этой прибыли, доходящем до разработчика. В «классической разработке» этот процент 0+N, где N – разница между коммерческой целесообразностью и размерами совести у издателя.

Тем не менее, перспективы однопользовательских игр мне кажутся хорошими. В будущем будет более четко разделено: онлайн – это прежде всего социалка, общение, взаимодействие с другими игроками, сервис. А оффлайн – атмосфера, сюжет, погружение, рассказывание историй. И то и другое ценно, всему найдется место. Сегодняшний всплеск интереса к онлайну в России – временный. Пара неудачных стартов амбициозных проектов все поставит на свои места. На Западе сейчас, мне кажется, тоже уже начинают понимать, что перспективы «большого онлайна» несколько переоценены.

Что касается «Агрессии» – сейчас уже стало ясно, что «мультиплеер в довесок» никому не нужен, а для того, чтобы его сделать качественно, необходимы большие дополнительные затраты. Кроме этого, там были и специфические проблемы в механике игры из-за реального времени на глобальной карте.

Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Как идея – очень интересно. Только вот недавно видел, что в Spore пользователи выращивают расу айфонов и айподов. По-моему, это замечательно, делать несколько лет редактор, чтобы потом в нем обыватель создавал копию промышленного товара. (Улыбается.) Но как разработчик я вряд ли захотел бы участвовать в чем-то подобном, это мне не близко.

Выросли ли компьютерные игры до того уровня, чтобы нести не просто развлекательную функцию, но и, скажем, идеологическую нагрузку? Или служить средством самопознания?

Они давно уже выросли и сформировали мироощущение целого поколения. Пока очень мало используются их возможности, даже в плане идеологического воздействия, но вообще игра дает очень большой инструментарий для манипуляции сознанием. Но ремесло игростроительства пока находится в примитивной фазе развития, пока челендж состоит в том, чтобы все заработало вообще, а не заработало бы в каком-то определенном режиме, воздействующем на некие струны души игрока. Я уверен, подобные игры появятся, и это будет бомба. Причем они не станут кричать с обложек «Я – Искусство!» (или «Я – Идеология!»), просто будут воздействовать на определенные нервные контуры, вызывая нужный эффект. Но чтобы на таком уровне работать, надо сначала научиться все прочее делать предсказуемо и качественно.

В частности, «Леста» разрабатывает исключительно исторические стратегии, в основном о России. Чем обусловлен такой выбор?

Изначально военно-исторические игры были «выбором сердца», только потом уже продиктованным рыночной конъюнктурой. Вплоть до курьезов доходило, в том плане что мы «хотим вот это и это, и только не хардкорно и не про военную историю», а нам: «Ну ребята, у вас это прекрасно получается. Давайте-ка про военную историю, да похардкорней, пожалуйста – это нужно рынку». А вообще, дело ведь не в историческом сеттинге, и не в жанре стратегий. Это просто обертка и набор каких-то правил. Мне нравится с историей работать – она поучительней, чем выдуманные миры. Сталинградская битва – это реальность, там много людей погибло, это апофеоз войны. Корабли Второй мировой – реальные груды металла, воплощение разрушительной силы, созданной человеком. Опричнина и Смутное время – тоже живые люди со своими амбициями и судьбами. Это хороший материал для рассказывания схематичных историй в формате стратегических игр.

*** В БУДУЩЕМ БУДЕТ БОЛЕЕ ЧЕТКО РАЗДЕЛЕНО: ОНЛАЙН – ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО СОЦИАЛКА, ОБЩЕНИЕ, ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ, СЕРВИС. А ОФФЛАЙН – АТМОСФЕРА, СЮЖЕТ, ПОГРУЖЕНИЕ, РАССКАЗЫВАНИЕ ИСТОРИЙ.**

Николай Барышников

Глава отдела лицензирования и продвижения игровых продуктов фирмы «1С» Николай Барышников – о внутренних правилах компании и консольных локализациях.

Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской?

Отстает по каким параметрам? Если обсуждать темпы роста – то мы тут впереди планеты всей, рынок растет чуть ли не по 100% в год, особенно в сегменте консольных и онлайновых игр. Если обсуждать цены – то на PC они существенно ниже, чем в других странах. Можно ли это назвать «отставанием» – не уверен. Что касается качества игр – то, безусловно, на данный момент российская игровая индустрия не очень конкурентоспособна. Если западные производители год от года штампуют хиты, то успешных игр, произведенных на территории бывшего СССР, довольно мало. Скажем – одна-две в год. Сейчас это, безусловно «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо» и King's Bounty. У продолжения серии «В тылу врага» и «Анабиоза» также, по моему мнению, неплохие шансы.

Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность? Имеются ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Все в мире меняется, в том числе и мода на жанры. Несколько лет назад «на коне» были стратегии, теперь же бал правят шутеры и ролевые игры. Игры в жанре квест практически умерли, также перестали продаваться экономические симуляторы. Да и гонки, пожалуй, менее популярны. На подъеме консольные игры, практически независимо от жанров.

Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр?

Я так не считаю. Безусловно, онлайн-сектор растет очень хорошо. Только по продажам все равно лидируют «оффлайн»-игры – Guitar Hero, GTA IV, Halo 3 и т.п. Онлайновым проектам, за исключением, пожалуй, World of Warcraft, еще далеко до книги рекордов Гиннесса. Но, повторюсь – темпы роста в этом секторе потрясающие.

Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Игры наконец-то становятся частью массовой культуры, они давно уже перестали быть уделом «ботаников». На массовом рынке востребованы простые, красочные и забавные продукты, в которые могут играть и дети, и взрослые, и женщины, и мужчины. Секрет хитовости продукта заключается в его общедоступности.

Стоит ли сейчас становиться разработчиком игр в России? Что нужно разработчику, чтобы заключить контракт с вашей компанией на издание игры?

Становиться разработчиком, безусловно, стоит. Однако это довольно жесткая индустрия, с высоким уровнем конкуренции, более того – эта конкуренция не ограничивается рамками России. Любая новая компания становится соперником не только, скажем, «Нивала», Katauri, «1С» – но и всех маститых западных студий. Начинать с нуля в этом бизнесе довольно сложно. Что нужно разработчику, чтобы заключить контракт с нами? В идеале – несколько успешных продуктов за плечами, отлаженные бизнес-процессы, хороший концепт следующего продукта и, желательно, прототип или демоверсия.

Влияет ли как-то на вашу работу тот факт, что вы являетесь подразделением компании, занимающейся производством неигрового софта? Приходится ли вам, например, отказываться от издания каких-то игр сомнительного содержания, чтобы не бросить тень на репутацию компании? И наоборот, повышается ли узнаваемость бренда за счет того, что люди знакомы с ним по своей повседневной деловой жизни?

Безусловно, это накладывает дополнительную ответственность на нас, есть и различные внутренние правила – например, мы не издаем игры с сомнительной репутацией, вроде Postal, или продукты с эротическим контентом. Однако есть и масса преимуществ, например, в ритейле – для многих магазинов мы являемся крупнейшим поставщиком игр и софта, поэтому к нашему мнению обычно прислушиваются. (Улыбается.) Что касается узнаваемости бренда, то здесь все сложнее. Есть разные группы людей, которые ассоциируют «1С» с разными группами товаров. Но за девять лет, что я работаю в «1С», я заметил существенное изменение общественного мнения. Если лет шесть-семь назад многие удивлялись, когда узнавали, что мы занимаемся играми, то теперь некоторые люди (особенно молодежь) и не подозревают, что у нас есть много разных направлений в бизнесе. А, например, учителя, скорее всего, уверенно скажут, что «1С» – это компания номер один по образовательным проектам.

Как вы собираетесь развивать свой консольный бизнес, в частности, партнерство с Square-Enix и Capcom? Когда мы увидим (и увидим ли) полные локализации консольных игр, таких как новые серии Final Fantasy? Какие сложности с этим связаны?

Мы собираемся стать довольно крупным игроком и в консольном сегменте рынка. Будем наращивать нашу линейку, мы уже стали дистрибьютором «Майкрософт» (в том числе и по железу), ведутся переговоры с рядом других партнеров. Одним из крупнейших релизов этого года станет консольный Fallout 3 (полностью локализованный для Xbox 360 и PS3). Наша сверхзадача в 2009 году – выпуск большей части игр на русском языке. Мало того, «1С» предложит несколько консольных проектов собственного издания или разработки. Мы уже объявили «IL-2 Sturmovik: Birds of Prey» и «Приключения капитана Блада». Ждите и новых анонсов. Что касается локализаций, то единственная проблема – это ограниченный размер российского рынка. Локализация – очень сложная процедура (в техническом и финансовом плане), и не всегда можно продать достаточное количество копий в России, чтобы это было экономически оправдано для нашего западного партнера.

НАША СВЕРХЗАДАЧА В 2009 ГОДУ – ВЫПУСК БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ ИГР НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ.

Сергей Орловский

Компания Nival когда-то была известна своими стратегиями, однако с недавнего времени устремилась в онлайн. Сергей Орловский, президент Nival Interactive и Nival Online, рассказывает о причинах смены курса.

Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Правильнее было бы говорить о том, что мы живем в немного разных измерениях. Американская и японская индустрии очень взрослые и базируются в первую очередь на консольных платформах. В этой сфере отечественному рынку конкурировать с ними бессмысленно, поскольку сейчас ни у одной российской компании нет серьезного опыта ни в издательстве, ни в разработке консольных игр, да и сами держатели платформ (Sony, Microsoft, Nintendo), мягко говоря, не русские. Вообще, когда речь заходит о предложении «догнать и перегнать», мне вспоминается парадокс про Ахиллеса и черепаху: «быстроногий Ахиллес никогда не догонит черепаху, если в начале движения черепаха находилась на некотором расстоянии от него». Есть ощущение, что российская индустрия пойдет по своему собственному уникальному пути. По природе мы, как нация, достаточно креативны, но не очень исполнительны. Поэтому оттачивать свое исполнительское мастерство на уже известных жанрах нам достаточно сложно. Мы изучили опыт западных коллег, попробовали поработать так, как это делают в Азии. Думаю, что онлайн для нас – самый перспективный путь. И лучше всего у нас получится работать в новых онлайн-жанрах с удобной для отечественного рынка free-to-play-моделью.

Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность? Есть ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Сейчас гораздо менее популярными стали стратегии. Когда в каком-то жанре появляется много одинаковых игр, они перестают удивлять игроков и утрачивают свою актуальность. Для того чтобы вновь стать интересными, такие игры должны пережить технологический или идеологический всплеск. Пять лет назад в подобной ситуации оказались ролевые игры. Прошло время, RPG вернулись в виде MMORPG и, без сомнений, стали очень востребованными. Я думаю, то же самое произойдет со стратегиями – через несколько лет они возродятся в онлайне. Мы, по крайней мере, очень в это верим.

Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр?

Из-за мирового кризиса ликвидности денег сейчас нет нигде. Но все же в онлайне их несколько больше, потому что с инвестиционной точки зрения разработчики онлайн-игр обладают большими перспективами, возможностями и потенциалом. Но если смотреть на проблему через призму «риск/вознаграждение», то в онлайне выше и доходы, и риски, по сравнению с оффлайном. Не стоит забывать о том, что качественную разработку в онлайне сделать и издать гораздо сложнее. Однопользовательские же игры никуда не исчезают, они есть и будут всегда востребованы. Ведь только в одиночной игре мы становимся единственными спасителями мира и полноправными хозяевами вселенной.

Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Стратегически это очень важное и перспективное направление. Что может быть лучше для разработчика, чем создать платформу и позволить игрокам самим ее наполнить? Но сейчас, к сожалению, на рынке нет ни одного качественного примера, ни одной игры с интересным геймплеем. Spore и LittleBigPlanet – игры революционные, но преждевременные. Пока геймерам все еще интересней пользоваться плодами творчества других людей, готовыми решениями, играть по заранее проработанным правилам, нежели создавать что-то самостоятельно. Нужно время, чтобы люди к этому привыкли. Социальные сети хорошо выполняют эту функцию. А вот вводить элементы пользовательского контента в существующие игры несомненно нужно, правильно и стратегично. И мы это тоже понемногу делаем в «Аллодах Онлайн». Но базировать игры целиком на пользовательском контенте, на мой взгляд, пока слишком рискованно.

Стоит ли сейчас становиться разработчиком игр в России? И что для этого нужно? Как добиться, чтобы вашу игру согласился издавать Nival?

Путь это прозвучит сурово, но сейчас в России становиться разработчиками игр не стоит. Чтобы составить конкуренцию успешным компаниям, уже существующим на рынке, нужна очень опытная сплоченная команда, хорошая идея и сильная финансовая поддержка. Мне сложно представить, чтобы кто-то сегодня смог обзавестись всеми этими тремя составляющими успеха. Я знаю из собственного опыта, сколько сложностей бывает даже у таких сформировавшихся и устоявшихся команд, как наша. На данный момент мы не видим радикального преимущества в работе со сторонними командами, поэтому не занимаемся внешним финансированием. У нас достаточно средств и отличных специалистов для того, чтобы эффективно реализовать хорошую идею внутри «Нивала». Опыт показывает, что если раньше в работе с внешними региональными компаниями было приличное ценовое преимущество, то теперь мы строим собственные региональные студии с учетом собственных наработок и опыта. Кроме того, наша деятельность сейчас сконцентрирована на амбициозных, масштабных проектах, в которых участвуют сразу несколько внутренних студий, поэтому мы вряд ли когда-нибудь станем заказывать полный цикл разработки на стороне. Тем не менее мы постоянно наращиваем аутсорсинг различных частей игры и считаем это очень выгодным.

Пять лет назад компания Nival объявила, что работает над проектом для PlayStation 2. Что произошло с этим проектом? Есть ли у вас в планах консольные разработки?

Он был закрыт. Приблизительно пять лет назад мы поняли, что стратегии на PC перестают быть актуальным и перспективным жанром. Мы искали пути дальнейшего развития, пробовали разные варианты. С консолями не вышло, зато получилось с онлайном. Планов консольных разработок у нас на сегодня нет. Но я не исключаю возможность того, что когда-нибудь мы создадим мультиплатформенную онлайн-игру.

Расскажите, пожалуйста, о своем новом подразделении Nival Network – чем оно будет заниматься, почему было решено его создать?

Nival Network будет строить игровые социальные сети для международного рынка. Накопив достаточно опыта в разработке, издательстве и оперировании онлайн-сервисами, мы поняли, что будущее игровой индустрии – в построении принципиально новой среды для игроков и предоставлении им возможностей для общения не только во время игрового процесса, но и вообще за рамками самих игр. Подобности о том, что конкретно мы собираемся представить нашим игрокам, станут известны позже – с появлением одного из наших новых проектов.

Андрей Кузьмин

Андрей Кузьмин, директор и генеральный продюсер KranX Productions, ранее был известен как автор сюрреалистических игр, ныне же сфера его интересов распространилась за пределы Униванга.

Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Конечно же, отстает. Но у нашей индустрии и времени на развитие было меньше, плюс для многих силен соблазн работать в основном на внутренний рынок, который очень вместителен на самом деле. Почти во всех странах, например, впереди Google, а у нас Yandex. Соревноваться напрямую наша индустрия, по-моему, уже не сможет, отставание с каждым годом в целом увеличивается, а не сокращается. Однако часть российских команд со временем и по мере накопления опыта войдут в число мировых разработчиков. То есть не стоит драматизировать и противопоставлять Запад и нас. В Штатах число команд, порождающих шрот, гораздо больше, чем в России, просто мы видим только лучшие образцы их творчества. Свой путь – делать востребованные продукты, без скидок, но при этом востребованные в первую очередь собственным народом, без этого не будет нужной энергетической поддержки. Ну и постараться додуматься до таких успешных продуктов, до которых еще не додумались западные коллеги. Это возможно, судя по истории нашей науки и культуры.

Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр?

Если под деньгами подразумеваются деньги в карманах пользователей, то тренд, безусловно, налицо. Онлайновые сервисы благодаря своей бизнес-модели (постоянное вкладывание реальных денег в пользование сервисом, а не единовременные выплаты за DVD) и вообще психологии играющей публики претендуют на львиную долю этих денег. Онлайн – это технологически закономерная эволюция наших медиапространств, а не что-то искусственное. Так что четкое деление на однопользовательские и многопользовательские игры – временное. Уже сейчас грани стираются. Безусловно, развлечения для одиночек будут существовать всегда и занимать существенную долю, такова природа человека, но все это тоже будет происходить в онлайне.

Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Это очень мощный тренд, пользователей безусловно надо делать соавторами, здесь очень много плюсов. А для игр это вообще неисчерпаемый источник творческой энергии и контента. Успех идеологии Web 2.0, по-моему, ни у кого не вызывает сомнений. И мы еще увидим в будущем аналог youtube.com, но про игры. Переключаться всем целиком на редакторы вряд ли стоит, нужно искать золотую середину и включать необходимые компоненты взаимодействия с пользователем в свои продукты. Это не всегда просто, впрочем, и требует существенных затрат, если делать по уму.

Стоит ли сейчас становиться разработчиком игр в России? И что для этого нужно?

Можно подумать, что у людей есть выбор, кем становиться. (Улыбается.) Если вас захватила река геймдева (а это обычно происходит задолго до первой официальной зарплаты), то выплывайте на середину потока и плывите максимально эффективно, обходя коряги. Данный выбор – не то, что решается логикой. Ответ же на вопрос «что для этого нужно?» слишком обширен и зависит от конкретного человека. Энергия, разумеется, нужна в первую очередь.

Почему вы ушли из K-D LAB?

Это было так давно… (Улыбается.) Были разногласия с другими акционерами по поводу путей развития компании и способов достижения бизнес-целей, так скажем. Мне это пошло на пользу. Не надо бояться кардинальных изменений в жизни, если внутренний голос настойчиво советует это сделать.

Каким условиям должна удовлетворять игра, чтобы Kranx Productions взялась за ее продюсирование?

Она должна располагаться в зоне наших стратегических интересов, и за игрой должно стоять настоящее ядро команды, способное сотрудничать и сделать вместе Вещь.

В зоне стратегических интересов?

Это в первую очередь интересные и перспективные онлайновые игровые сервисы. Ну и в целом оригинальные проекты на любых платформах, способные привлечь аудиторию после совместного доведения их до ума.

Как вы думаете, выросли ли компьютерные игры до того уровня, чтобы нести не просто развлекательную функцию, но и, скажем, идеологическую нагрузку? Или служить средством самопознания?

Очень рад такому вопросу, так как он все последние годы тоже во мне сидит. Ответ: ДА. Игры как новый вид медиа, на мой взгляд, приблизились к тому, чтобы начать интегрировать в себя более полезные вещи, чем просто сжигание времени и повышение уровня допамина у игроков. Мы уже работаем над проектами такой направленности. И это наполняет меня огромным оптимизмом по поводу будущего индустрии. Совсем скоро люди смогут через игры получать важную информацию и толчки для личного развития. Чтобы донести важные сообщения и мировоззренческие модели, не обязательно будет писать книгу.

Как в ваших играх соотносятся сюжет и геймплей – прилаживаете ли вы историю к механике (как Irrational поступили с BioShock) или придумываете механику, с помощью которой можно будет выразить задуманную вами идею, или планируете игру так, чтобы она сама порождала новые истории?

Мы избегаем игр, в которых сюжет нужно прилаживать как нечто внешнее, как требование рынка «чтоб было». Любой сюжет – это способ заинтересовать игрока и в идеальном случае еще и сообщить ему определенные паттерны из мира игры, а точнее, из мира разработчика. Хороший геймплей и правильная подача вселенной игры способны все это в себе интегрировать и без того, что мы воспринимаем как классический «сюжет». То есть сюжет – это несущая, а не самоцель.

Собираетесь ли вы и дальше выпускать документальные игры? Что показал опыт «Правды о девятой роте» – людям это нужно?

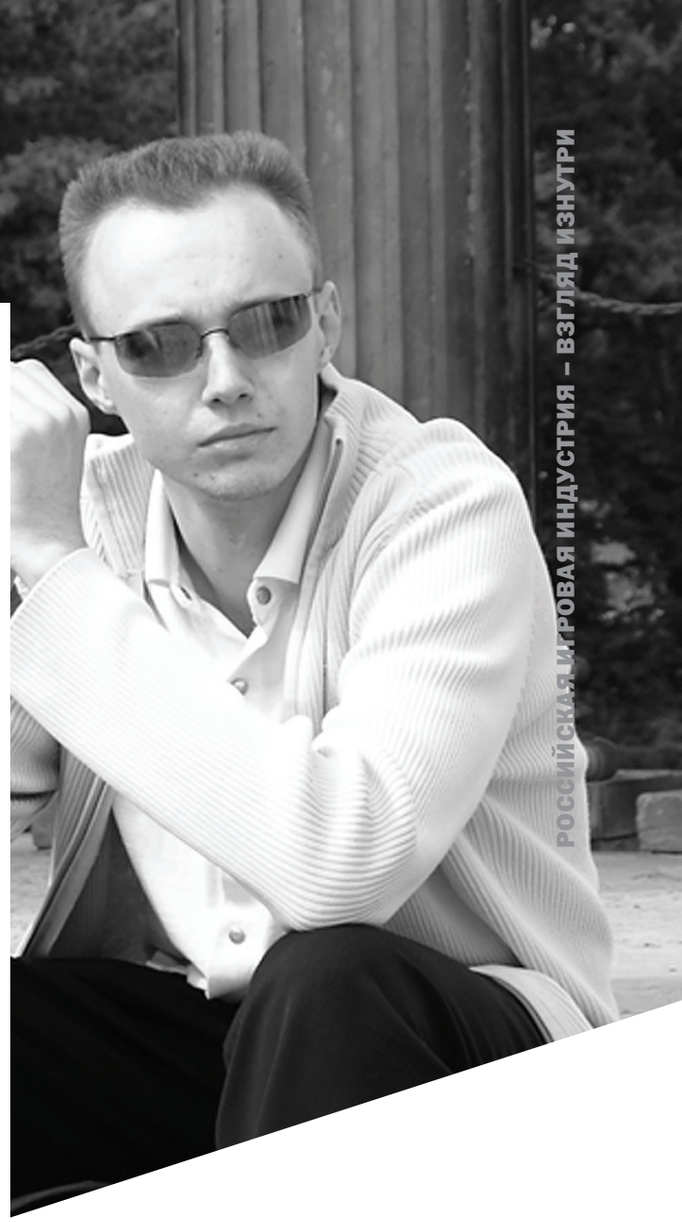
Судя по резонансу и отзывам, считаю, да, нужно обязательно. В наших планах непосредственно на ближайшее время пока таких проектов нет, заняты другим.

Ваша компания является одним из участников «Клуба разработчиков игр». Не расскажете ли вы нам о задачах этой организации, и удается ли ей их выполнять?

В Клубе участвуют не компании, а физические лица. В основном, директора и топы, которым полезно и комфортно периодически собираться вместе и обмениваться опытом и информацией (в основном, конфиденциальной). С этими задачами мы вполне справляемся, в Клубе обсуждается много важных моментов, которые потом часто находят отражение в работе соответствующих компаний и даже в формировании стратегий их развития.

*

СКОРО ЛЮДИ СМОГУТ ЧЕРЕЗ ИГРЫ ПОЛУЧАТЬ ВАЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ И ТОЛЧКИ ДЛЯ ЛИЧНОГО РАЗВИТИЯ.



Дмитрий Бурковский

Дмитрий Бурковский, руководитель игрового направления компании «Новый Диск», директор компании «ND Видеоигры», напоминает, что Spore – не пионер.

? Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Все зависит от того, о какой именно части индустрии идет речь. Консольная – отстает. PC и особенно онлайн – наоборот, существенно опережает. Вообще Россия удивительным образом впитывает много самого разного и часто противоположного – мы сами все еще делаем плохие игры и при этом являемся чуть ли не самой хардкорной игровой нацией в мире; мы перенимаем бизнес-модель MMO с Востока, но любим игры, западные по дизайну; мы часто ненавидим консоли, и при этом лучшими PC-играми считаем консольные порты вроде GTA.

? Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность? Есть ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Наверное, мы с вами наблюдаем закат такого великого жанра, как стратегии – любые, вне зависимости от «подвида». Вероятно, это временное явление. Как и то, что сейчас явно возрождается интерес к RPG (в первую очередь, action-RPG) – тут причины понятны, проекты в этом жанре сложны в производстве и их было мало, что привело к высоким продажам отдельных экземпляров. В итоге все бросились делать что-то подобное.

? Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр?

Судя по обороту рынка, что в США и Европе, что в России, деньги сейчас как раз в рознице, доля онлайна все еще незначительна. Однако если посмотреть на Южную Азию, картина предстает совершенно другая. Поскольку в России MMO-рынок развивается активнее западного и отдает явное предпочтение азиатской модели, я бы предположил, что ситуация со временем будет меняться в пользу онлайна, однако даже в долгосрочной перспективе рынок однопользовательских игр никуда не исчезнет (они, банально, слишком отличаются от онлайн-игр и у них совершенно другая, гораздо более широкая, аудитория пользователей).

? Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Выскажу, возможно, крамольную мысль, но рынок еще не готов к замене игр, созданных по классической схеме, пользовательским контентом. Каким бы интуитивным ни был редактор икакие бы фильтры ни стояли при отсеве халтуры, подавляющему большинству будет интереснее играть, чем создавать. Этот факт не стоит путать со случаями, когда сам игровой процесс является процессом создания – и Spore вместе с LBP отнюдь не являются здесь пионерами. Вспомните SimCity, которая выросла из редактора игры «про вертолетики», или обратите взор на GTA, мир которой дает игроку потрясающие возможности по созданию собственных историй, до которых бы не додумались разработчики («и я врезался в бампер полицейского автомобиля со всей дури; Френки, который был не пристегнут, вылетел через стекло и сбил с ног полицейского, уже собиравшегося арестовать меня; это дало нам несколько драгоценных секунд, чтобы покинуть разбитую машину, запрыгнуть в тачку к копам и дать по газам, моментально скрывшись в соседнем проулке и по подворотням уйдя от преследования»).

? Стоит ли сейчас становиться разработчиком игр в России? Что нужно разработчику, чтобы заключить контракт с вашей компанией на издание его игры?

Речь про создание новой студии? Не стоит этого делать, если у вас нет достаточного опыта в этой индустрии. Если же опыт есть, ответ вы знаете и все уже для себя решили. Если же вопрос про то, стоит ли вообще связывать жизнь с играми – стоит, если вам это нравится и вы готовы к трудностям ради интересной и веселой работы. Сейчас очень много возможностей по вхождению в индустрию – поговорите с друзьями, наверняка найдете кого-нибудь, кто трудится дизайнером/тестером/программистом/продюсером/художником и т.п. Пообщайтесь с ними, выслушайте их мнение, спросите совета. Почитайте литературу, коей в Интернете полно. Возьмите в руки любой доступный редактор от какой-нибудь из современных игр – от Crysis до Halo 3 – и попытайтесь что-то создать. Поймите просто для себя, «оно» это или «не оно».

? С чем были связаны недавнее закрытие вашей внутренней студии разработки и сокращения в отделах продюсирования и локализации?

Несколько странный вопрос – о какой именно внутренней студии идет речь? Их в НД несколько – одна завершает работу над проектом для Nintendo DS, другие занимаются работой «на заказ» по внешним IP. То же самое касается отдела продюсирования – происходит его реформирование (объединение трех разных отделов – «игрового», «детского» и «неигрового»), однако никто сотрудников там не сокращал. Что до локализации, то на моей памяти количество людей в этом отделе, начиная с 2000 года, когда его не существовало, только увеличивалось, и теперь отдел локализации и тестирования занимает целое здание и насчитывает более 70 человек.

? Какие новые шаги собирается предпринимать «Новый Диск» в качестве официального представителя Nintendo?

Тема для отдельного интервью, на самом деле. Мы делали и будем делать очень много, все для достижения одной цели – популяризации Wii и DS в России, создания цивилизованного рынка для текущих и будущих владельцев этих платформ.

*** ВЫСКАЖУ, ВОЗМОЖНО, КРАМОЛЬНУЮ МЫСЛЬ, НО РЫНОК ЕЩЕ НЕ ГОТОВ К ЗАМЕНЕ ИГР, СОЗДАННЫХ ПО КЛАССИЧЕСКОЙ СХЕМЕ, ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИМ КОНТЕНТОМ.**

Дмитрий Гусаров

Дмитрий Гусаров, генеральный директор Katauri Interactive, не знает, чем будет заниматься в дальнейшем. Предсказуемости – нет!

? Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Я вижу, что наша индустрия уже отстала безвозвратно. Ушло время, когда можно было догонять, когда игры делались командой в 10 человек и могли быть популярны на любой платформе. Теперь хиты делаются командами, состоящими из нескольких студий, над ними работают порой сотни людей. Но у нас есть свой путь, даже два. Первый – это делать казуальные игры. Казуальные игры российских разработчиков отлично продаются на Западе, их маленькие продукты успешно выдерживают конкуренцию по показателю цена/качество. Также у нас развиваются онлайновые игры – например, мега-глупые браузерки просто затмили весь горизонт! Игра «камень-ножницы-бумага», на которой построены проекты типа «бойцовского клуба», высасывают просто тонны денег из геймеров. Такие вещи даже не надо продавать за рубеж, ведь они приносят суперприбыли в России. Схема «отправь SMS, получи красную шапку» определит ближайшие годы развития российской индустрии.

? Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность? Есть ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Да, к сожалению, уже на протяжении последних десяти лет не прекращается спад интереса к жанру стратегий. Раньше все играли в «Цивилизацию», пытаясь найти свое собственное развитие, а теперь же все хотят, не напрягаясь, получать от игр удовольствие. Другие жанры все нормально развиваются, особенно ролевые онлайновые игры.

? Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр? Есть ли у вас в планах игры с сильным мультиплеером или ММО?

Да, это правда. Перспективы однопользовательских игр хорошие. На приставках они отлично продаются. На рынке PC пираты окончательно добили разработчиков. В городе Калининграде, в любом магазине, даже самом дорогом и известном, все полки уставлены пиратскими играми для PC. И кроме того, эти продукты можно скачать из Сети, не платя ни копейки. Пока эта ситуация не изменится, однопользовательские игры на PC будут исключением, а не правилом.

У нас есть желание делать ММО, но конкретных шагов мы пока не предпринимали в этом направлении.

? Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Раз игры такого рода интересны людям, их надо делать, это факт. Но всем переключаться на это я не советую, а то получится конкуренция сумасшедшая и все снова начнут на что-нибудь другое переключаться.

? Стоит ли вообще сейчас становиться разработчиком игр в России? И что для этого нужно?

Если есть мечта кем-то стать, то она всегда стоит того. Все очень просто. Для реализации своей мечты надо получить соответствующее образование и начать работу в компании по профилю. Программисты, художники, аниматоры всегда были и будут востребованы.

? Как вы думаете, выросли ли компьютерные игры до того уровня, чтобы нести не просто развлекательную функцию, но и, скажем, идеологическую нагрузку? Или служить средством самопознания?

Я считаю, что развлекательная функция важней идеологической. Чем развлекать игрока – это уже другой вопрос. Одни игры развлекают игрока каплями крови разорванных жертв, другие игры – созданием своего собственного существа. Понятно, что первое кроме агрессии и дегенерации в себе ничего не несет, а второе, наоборот, развивает человека во всех смыслах, в том числе и помогает ему понять самого себя.

? Как в ваших играх соотносятся сюжет и геймплей – прилаживаете ли вы историю к механике, или придумываете механику, с помощью которой можно будет выразить задуманную вами идею, или планируете механику, которая будет сама порождать новые истории?

В своих играх я думаю прежде всего о механике. Считаю что правильно, чтобы геймеру было интересно, вне зависимости от того, есть сюжет или нет.

Идея игры стоит ровно 0, все 100% стоит ее реализация. Придумать игру можно за одну секунду, а вот ее реализация займет пять лет.

? Вы говорили, что начали делать «Легенду о рыцаре», потому что вам надоела космическая тема. Сейчас, как мы знаем, в разработке находится дополнение к «Легенде». А если наскучит и фэнтези-средневековье, о чем будут ваши игры?

Ну, возможно, что-нибудь фантастическое: клонирование, перемещение во времени или боевые роботы? Я не могу знать наперед, чем захочу заниматься в дальнейшем!

*** ЕСЛИ ЕСТЬ МЕЧТА КЕМ-ТО СТАТЬ, ТО ОНА ВСЕГДА СТОИТ ТОГО. ВСЕ ПРОСТО. ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ СВОЕЙ МЕЧТЫ НАДО ПОЛУЧИТЬ СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ И НАЧАТЬ РАБОТУ В КОМПАНИИ ПО ПРОФИЛЮ.**

Александр Михайлов

Александр Михайлов, генеральный директор компании «Бука», обещает наплыв адвенчур. Ждем не меньше трех новых «Петек»!

Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Отстает. И наши лучшие игры хуже их лучших. И иногда на прилавки попадают такие наши игры, которые у них до магазинов просто не доходят. К сожалению. Никакого своего пути у нас нет – у нас в стране очень близкие вкусы с европейскими в плане игр.

Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность? Есть ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Некоторый упадок сейчас переживают игры в жанре RTS, но это явление временное. В следующем году будет много адвенчур – во всяком случае, намного больше, чем в последние годы. Кроме того, часто «передел» рынка по жанрам если и происходит, то не из-за жанра как такового, а из-за ярких хитов.

Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайне»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр?

Смотря о каких деньгах речь. Пользовательских или инвесторских? (Хитро улыбается.)

Что касается перспектив, то рынок однопользовательских игр будет расти медленнее, чем ММО, и уже лет через пять объем рынка ММО догонит однопользовательский сегмент. Но даже если посмотреть на много лет вперед, то сегмент однопользовательских игр останется и его объем будет большим.

Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться с создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Я думаю, что это очень прикольные проекты. Что касается переключения на разработку того или иного проекта – это зависит от того, кому переключаться. Каждый для себя решает сам, исходя из своих умений, возможностей и желаний.

Стоит ли сейчас становиться разработчиком игр в России? Как добиться того, чтобы компания «Бука» издала мою игру?

Если хочется делать хорошие игры и зарабатывать, и вы верите, что сумеете это сделать, – стоит стать разработчиком. Как добиться: приходите в Буку, рассказывайте о проекте, показывайте демо-версию, все просто!

Как на вашу работу повлияло приобретение «Буки» «1С»?

Сугубо положительно.

Ваша компания является одним из участников «Клуба разработчиков игр». Не расскажете ли вы нам о задачах этой организации, и удается ли ей их выполнять?

«Клуб разработчиков игр» – это клуб не организаций, а отдельных персон. Соответственно, наша компания участником не является. Участник клуба – руководитель направления разработок Буки Иван Бунаков. Цели клуба – это создание некоего центра доверительного общения участников, обмен опытом и установление взаимовыгодных бизнес-контактов. Я в клуб не вхожу, поэтому мне тяжело судить о том, насколько его задачи решаются, но Ивану участие в клубе в работе помогает. **СИ**

*****

ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ ДЕЛАТЬ ХОРОШИЕ ИГРЫ И ЗАРАБАТЫВАТЬ, И ВЫ ВЕРИТЕ, ЧТО СУМЕЕТЕ ЭТО СДЕЛАТЬ, – СТОИТ СТАТЬ РАЗРАБОТЧИКОМ.

История вопроса

Важнейшие сериалы, игры, жанры, студии

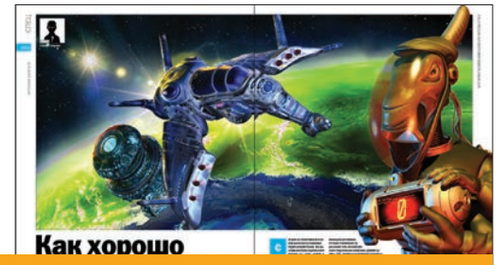
В рубрику «История вопроса» попали в основном материалы, подготовленные новым составом «Страны Игр». Это не значит, что в прошлом не было статей, достойных коллекционного выпуска. Достаточно вспомнить тройку статей о самых популярных игровых сериалах – Super Mario Bros., The Legend of Zelda и Sonic the Hedgehog. Тем не менее, мы решили, что было бы скучно ограничиваться одним типом «исторических» материалов – обзорами сериалов. Кроме того, некоторые важные темы в прошлых номерах «СИ» почему-то игнорировались – такие, как история студии Bethesda или же сериала «Корсары», одного из ключевых для российского рынка, а также жанра Diablo-клонов (вернее, rogue-like RPG). Поэтому мы решили не обращаться к старым темам, а наверстать упущенного и закрыть информационные дыры новыми материалами, которые – мы уверены – вам очень понравятся.

1

Убить дьявола, или Жанр одной игры

Наш бывший ведущий PC-редактор, а ныне директор «Акеллы Онлайн», рассказывает о самых удачных попытках «убить Diablo» – то бишь, создать игру, которая смогла быть добиться такого же успеха, как и «как бы RPG» от компании Blizzard.

2



Katauri Interactive

Так уж вышло, что эта дальневосточная студия выпускает игры редко, но метко. Все они – от «Космических рейнджеров» до «Легенды о рыцаре» получали очень высокие оценки в «Стране Игр», пользовались любовью российских геймеров и отлично продавались.

3

Ubisoft Montreal

Одна из лучших студий крупнейшего европейского издательства располагается в Канаде. Находясь в ожидании FarCry 2 и Prince of Persia, мы рассказываем об истории знаменитого подразделения.

4

Сериал Ил-2

Долгие годы «Ил-2 Штурмовик» был чуть ли не единственным проектом, успешно защищающим честь и достоинство российской игровой индустрии. Чем сейчас занимаются его создатели, какие планы на будущее строят?

5

Bethesda

Одна из двух основных студий, специализирующихся на PC-Style RPG не так давно освоила новый для себя сериал Fallout. Оставив за кадром рассуждения о третьей части, мы вспоминаем о предыдущих работах студии.

6

Сериал «В тылу врага»

Стратегии и близкие к ним жанры давно уже стали одной из немногих областей, в которых отечественные разработчики чувствуют себя весьма комфортно. Первая часть «В тылу врага» произвела настоящий фурор, не отстала от нее и вторая.

7

Сериал «Корсары»

Как известно, «Корсары» – игра, где море самое красивое, а в плохую погоду вас может так ударить молнией, что забудете все слова русского языка. Это один из знаковых для российской индустрии сериалов, которым мы все по праву гордимся.

8

Гоночные игры

Наш эксперт по гоночным играм попытался вычленить все аспекты хороших игр жанра и проследить, как они были реализованы в лучших автосимуляторах за последнее десятилетие с хвостиком. Наслаждайтесь.

9

FIFA: Дорога к мировому господству

Прекрасный сериал FIFA в представлении не нуждается, но если вы все последние годы жили в танке: для фанатов футбола это примерно то же, что камеры Nikon для профессиональных фотографов.

10

Xbox 360

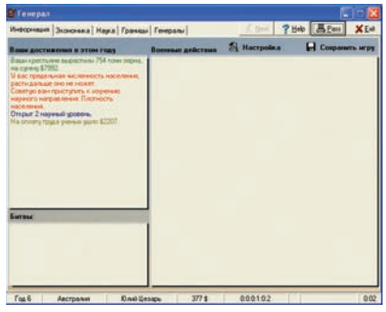
Одна из самых популярных приставок в России и в мире прекрасно чувствует себя в последние годы. Мы решили немного рассказать о ее истории и объяснить, кому и зачем следует приобрести себе волшебную коробочку. Halo и Gears of War – лишь два из многих аргументов в пользу такого решения.

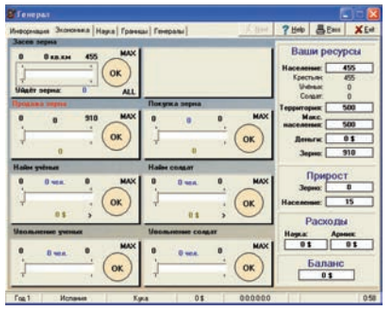
ТЕКСТ
Степан Чечулин

Как хорошо быть генералом

История компании Katauri Interactive

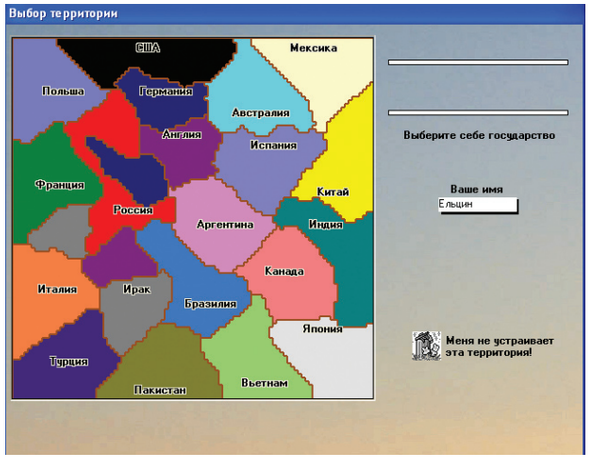
Сегодня на отечественном игровом рынке мало узнаваемых студий-разработчиков. Все мы знаем монстров издательского бизнеса «1С», «Буку», «Акеллу» и так далее, но вот люди, которые стоят за разработкой той или иной игры, почти неизвестны и если мы попросим вас сказать, кто сделал, например, «XIII век. Слава или смерть», вы, как пить дать, пойдете искать в Интернете. Одна из самых известных и любимых сегодня отечественных студий называется Katauri Interactive. Когда мы вспоминаем их прекрасную игру «Легенда о рыцаре», то на ум приходит не издатель, а разработчик, подаривший нам это незабываемое приключение. А это само по себе уже небольшое достижение. История становления студии может стать основой для книги под условным названием «Добейся успеха». Путь, пройденный Дмитрием Гусаровым (руководителем компании) со своими коллегами, был непрост, но итог того стоил. Сегодня игры Katauri Interactive (бывшей Elemental Games) знают и любят все, а сама студия пользуется заслуженным уважением. Katauri Interactive можно смело назвать российской Blizzard. Здесь тоже на первое место всегда ставят качество и не делают проходных игр. Количество проектов, выпущенных Гусаровым и Ко, не очень велико, зато те, что есть, – хиты мирового уровня.





Вверху: Боевой состав студии Kataurі по состоянию на 2008 год.

Слева и внизу: Вот так, на первый взгляд невзрачно, и начинался творческий путь студии.



Генеральские будни

Начиналось все скромно, в далеком от столицы городе Владивостоке. Именно там Дмитрий Гусаров фактически в одиночку создает игру «Генерал». Вдохновлялся Дмитрий такими играми, как «Президент» на БК и DeadLock на PC. В процессе разработки проекта Гусаров с помощью Интернета находит единомышленников и в итоге организовывает чисто виртуальную компанию под названием Newgame Software, куда вошли также Александр Козлов, отвечающий за мультиплееер, Петр Хагги, создавший сайт игры, Наташа Белецкая, которая перевела игру на английский язык, и другие. По сути, «Генерал» – это довольно серьезная стратегия, которая современного геймера, избалованного красотами сериала Total War, может повергнуть в шок. Например, в игре не было как таковой даже графики – только карта мира. Все действия по управлению государством происходили на многочисленных закладках и в меню, а итоги каждого хода отображались текстом. Но, несмотря на спартанскую графику, игра чудесным образом захватывала геймплеем. Там был огромный выбор тактик и стратегий, умный AI, глубокая экономическая система.

Игра, произведенная на свет группой энтузиастов за какой-то год, стала очень популярной. В процессе создания игры, заметим, команда постоянно расширялась. Так что в итоге сформировался целый коллектив увлеченных энтузиастов.

Пример «Генерала», кстати, в очередной раз доказывает, что для создания хорошей игры большой офис и много денег являются желательными, но не необходимыми. Желание разработчиков сделать действительно качественный проект, вложить в него душу, все свои знания и опыт оказалось намного важнее. Впрочем, популярность «Генерала» денег разработчикам не принесла – игра была бесплатная, так что поддержка поклонников была лишь моральной.

Ключ на старт

В таких суровых условиях, практически без денег, на одном только энтузиазме, и стартовала разработка «Космических рейнджеров». Авторы вдохновлялись игрой «Космические войны» для компьютера «Агат», но хотели сделать свою, уникальную стратегию.

Еще в начале пути разработчики сделали стратегически очень важный шаг – трезво оценили свои силы. Так как в то время у студии не было не только денег, но и профессиональных художников, то было решено делать именно космическую стратегию. Ребята логично рассудили, что нарисовать красивую галактику все-таки проще, чем, например, качественно воссоздать джунгли Амазонки. «Космических рейнджеров» делали без малого четыре года, причем на голом энтузиазме. Издателя у проекта не было, появился он не скоро, так что выкручивались как могли. В процессе разработки

ПЕРВУЮ ЧАСТЬ «КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ» ДЕЛАЛИ БЕЗ МАЛОГО ЧЕТЫРЕ ГОДА, ПРИЧЕМ НА ГОЛОМ ЭНТУЗИАЗМЕ.

Вверху: Чтобы достичь победы, необходимо много денег вкладывать в апгрейд корабля.

Слева: Дмитрий Гусаров. Вот этот усталый мужчина и ответственен за главные отечественные хиты последних десяти лет.

Дмитрий нашел отличного программиста Алексея Дубового, талантливого художника Александра Язынина. Всего к работе было привлечено четыре десятка человек со всех концов света. И, повторим еще раз, долгое время люди работали бесплатно, движимые одним желанием завершить начатое. Когда появились первые демоверсии проекта, компания начала активно искать издателя. Но нашли не сразу. Крупные фирмы не спешили брать под крыло никому не известных разработчиков из Владивостока, так что переговоры затягивались. В конце концов, издателем проекта стала прозорливая компания «1С», которая и взяла на себя финансирование проекта. В итоге Newgame Software становится Elemental Games и с удвоенной силой работает над будущим хитом.

Выход в космос

Появление в продаже «Космических рейнджеров» прошло без помпы. Игра вышла настолько тихо, что даже крупные игровые журналы узнали о феномене «Космических рейнджеров» только спустя месяц после релиза. Конфуз, конечно, но такое иногда случается. Только потом все закрутилось. Простые геймеры с восторгом играли в новую стратегию, а впечатленные, но слегка припозднившиеся журналисты разразились хвалебными рецензиями. Продажи игры росли как дрожжах, а разработчики уже начали чувствовать вкус славы.

Но что представляли собой «Космические рейнджеры»? Если коротко – это были все те же Pirates! от Сида Мейра, только в космосе, с живым миром, массой интересных заданий и возможностей. Сложно точно определить, что именно в игре заставляло просиживать за ней ночи напролет. Возможно, это были квесты. Разработчики придумали сотни заданий, начиная простыми убей/принеси и заканчивая внушительными многоходовыми комбинациями, связанными единой историей. Были еще и так называемые «текстовые квесты»: большие миссии, выполнять которые можно было несколькими разными способами. У игроков была возможность создавать собственные задания, и многие увлеченно этим занимались. Возможно, искусственный интеллект. Дмитрий Гусаров сам запрограммировал логику первых и вторых «Рейнджеров». Все, чем живут кораблики в космосе – это та же самая система логики, примененная ранее в «Генерале». Благодаря ей кораблики, даже находясь в отдаленных звездных системах, продолжают существовать и принимать решения. Именно это и наполняет «Рейнджеров» жизнью. Нечто подобное можно было увидеть, наверное, только в «Вангерах», там тоже игровой мир существует не в пределах одной локации. Других таких игр, скорее всего, и нет больше. Может, дело было в свободе. В «Космических рейнджерах» на откуп игроку отдавалась огромная галактика с десятком обитаемых планет. Десятки рас и масса возможностей. Можно было заниматься пиратством, податься в купцы и возить товары с планеты на планету, отправиться делать военную карьеру и так далее. А может, секрет крылся в великолепной графике и в тщательно продуманном интерфейсе.

Но, пожалуй, своим успехом игра обязана сразу многим факторам. Дмитрии Гусаров и его команда просто не могли, не хотели делать плохую игру. Остались еще люди, для ко-

Внизу: На просторах вселенной можно было встретить и вот таких забавных мутантов.

Слева: Несомненный успех разработчиков – уникальность каждый придуманной ими планеты.

Графика и интерфейс во второй части были значительно улучшены.

Теперь космический корабль можно было оснастить самонаводящимися торпедами.

торых «качественная игра» – совсем не пустые слова. Вложив душу, амбиции и опыт, Elemental Games сделали лучшую отечественную стратегию 2004 года. По-домашнему уютную, дружелюбную к пользователю игру. В «Космических рейнджеров» играют и сегодня. А если вы вдруг их пропустили – наведайтесь в любой магазин, купите коробку с игрой и сами испытайте магическую притягательность «Космических рейнджеров».

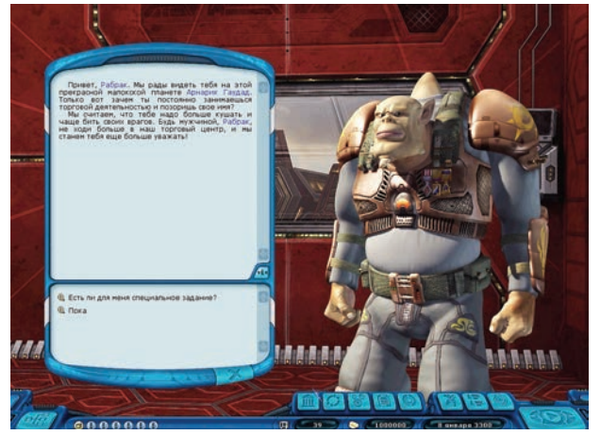
Вторая ступень

После убедительного успеха «Космических рейнджеров» никто не сомневался, что сиквел будет, а многочисленные поклонники ждали этого события с трепетом в сердце. И в этот раз для Elemental Games все было иначе. С предложением сделать вторую часть выступил издатель игры «1С», а значит, разработчики получили нормальное финансирование. Теперь им не нужно было экономить на обедах, разработчики могли полностью погрузиться в творческий процесс. Плюс, после первых «Космических рейнджеров» у команды появился бесценный опыт, который они вложили в продолжение. «Космические рейнджеры 2: Доминаторы» находились в разработке ровно 14 месяцев. Elemental Games вполне хватило этого времени, чтобы довести игру практически до идеала. Вторая часть не была революционной, но эволюцию сериала можно сравнить с превращением обезьяны в человека: все, что можно было улучшить, было улучшено, и значительно.

Квесты стали интереснее и разнообразнее, а юмора еще больше. Система набора опыта изменилась в лучшую сторону, космические корабли разделили на понятные всем классы, появились самонаводящиеся торпеды и ракеты. По сути, «Рейнджеры 2» состояли из тысячи мелких изменений и доработок, которые преобразили игру.

Впрочем, разработчики добавили и кое-что совершенно новое: сражения на планетах, как в классических RTS. До выхода игры геймеры опасались, что наземный режим боя получится придатком к эпическим приключениям в космосе, но страхи оказались напрасными. Сражения получились яркими, интересными, быстрыми и приятными.

Так, нам не нужно было строить базу или добывать ресурсы. Десантировавшись на планету, мы захватывали уже готовую базу. Строили во всех доступных «слотах» пушки для защиты, после чего начинали клепать армию роботов. Причем, прежде чем готовый терминатор выйдет из цеха, его модель нужно было лично собрать из доступных запчастей. И выбор был серьезный. Чтобы не испугать фанатов первых «Рейнджеров», сражения на планетах были сугубо добровольными. Так что любители исключительно звездных войн в накладе не остались. Была доведена до ума и графика, доработан интерфейс.



Вверху: Во второй части любимые всеми игроками «текстовые квесты» стали еще разнообразней.

Слева: Сражения на поверхности планет – главная новинка сиквела.

Работа над двумя сериями «Космических рейнджеров» стала безусловной победой Elemental Games. За долгое время люди в команде получили бесценный опыт. Художники научились прекрасно рисовать, а программисты – отлично программировать. Но команда устала от космических войн, да и разработчики не горели желанием всю жизнь делать одно и то же. Elemental Games уже мечтали сделать новую фэнтезийную игру, похожую на… знаменитую King's Bounty.

Еще на этапе создания «КР2», программист Алексей Дубовой покинул коллектив, и, воспользовавшись своими юридическими правами, забрал имя Elemental Games. Оставшимся без названия ребятам пришлось придумать себе новое имя. К этому процессу подошли творчески: все придумывали свои варианты нового названия и вписывали в единый документ, а затем провели голосование. Победило название «Катаури» – именно так назывался кораблик клисан из первой части «КР». Так компания обрела новое имя – Katauri Interactive и начала работу над одной из самых лучших игр, когда-либо сделанных в России.

Перед началом игры мы выбирали себе главного героя.

Вверху: Битвы в «Легенде о рыцаре» очень красивы, а все юниты нарисованы с любовью и отлично анимированы.

Смена курса

Упорство и желание выпускать качественные игры в итоге в глазах геймеров превратили логотип Elemental Games в знак качества. Однако новоиспеченной Katauri Interactive еще только предстояло создать себе репутацию. Разработчики как бы обнулили счетчик своих достижений, начав новый проект с чистого листа. Впрочем, амбиций снова было через край. Теперь команда задалась целью сделать знаменитую King's Bounty на новый лад. Именно эта игра, выпущенная New World Computing в 1990 году, была прародительницей легендарного стратегического сериала Heroes of Might and Magic.

Сначала Katauri Interactive планировали лишь проект «по мотивам». Но пока игра находилась в разработке, «1С» выкупила права на название King's Bounty, после чего детище Katauri Interactive стало именоваться «King's Bounty: Легенда о рыцаре».

Колоссальный опыт, полученный сотрудниками компании при создании «Космических рейнджеров», сразу почувствовался в «Легенде о рыцаре». Уже с самого первого показа на КРИ 2006 года стало очевидно, что проект Katauri Interactive будет, как минимум, очень красивой и уютной игрой. Разработчики продемонстрировали нечеловеческое тщание, создавая весь этот сказочный мир.

Задолго до выхода игры всем было понятно, что «Легенда о рыцаре» обречена стать хитом. Просто над ней работали люди, которые не умеют делать плохо – максималисты, что с них взять. И вышедшая в этом году «Легенда о рыцаре» полностью оправдала ожидания игроков и критиков. Мы вновь получили игру высочайшего качества, ничуть не хуже крупных западных игр. В «Легенде о рыцаре», кажется, хорошо все. Прекрасный арт-дизайн, отличные спецэффекты, масса возможностей, но главное – настоящий дух большого приключения. Игра была немного похожа на сериал Heroes of Might and Magic, так что некоторые журналисты вдруг ошибочно окрестили «Легенду о рыцаре» клоном знаменитого сериала. Но это, конечно, в корне неверно. Даже если забыть о том, что в незапамятные времена именно HOMM создавалась на основе King's Bounty, и все равно игра другая. Здесь нет мудреной экономики, добычи ресурсов, обороны городов. Перед нами – настоящее приключение. С кучей интересных встреч, с поиском сокровищ, спасением принцесс, сражениями и так далее. Разработчики придумали десятки интересных квестов, написали сотни килобайт качественного текста, наполнили игру юмором. Игры Katauri Interactive обладают чудесным свойством затягивать на часы и дни, и «Легенда о рыцаре» не стала исключением. Возвращаться в этот сказочный мир хочется снова и снова. Чтобы у вас не осталось никаких вопросов, вот несколько показательных отрывков из нашего обзора.

«На экране – настоящий шедевр, пусть его и нельзя отнести к одному конкретному жанру. И хотя в соответствующей графе в «шапке» статьи значится какое-то определение, мы-то знаем: в первую очередь «Легенда» – это приключение. Нет-нет, не квест, а именно Приключение (с большой буквы), с обязательными злодеями, верными друзьями, прекрасными принцессами и счастливым финалом. Финалом, оставляющим легкую грусть от того, что все уже кончилось, и заставляющим чувствовать белую зависть к тем, у кого еще все впереди... Главное, что Katauri удается занимать игрока делом до самого финала. Даже битвы не кажутся однообразными, нам постоянно подкидывают новые заклинания и предметы. Чего уж говорить о мире – он просто великолепен. Знаете ли вы, зачем гномам на дирижабле черный ящик? Почему жена-зомби лучше, чем обычная, живая дама? Как эльфам удается жить так долго? Подобных вопросов здесь наберется на добрый десяток викторин. И ответы всегда поражают простотой, радуют неожиданным взглядом на привычные вещи и сражают наповал удивительной логичностью. В итоге даже простенькие задания в стиле «пойди-принеси/убей» поднимаются на недосягаемую для рядовых RPG высоту. Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге». Напомним, что игра получила 9.0 баллов и награду «Выбор СИ». Это ли не лучшая рекомендация для покупки? **СИ**

Слева: Задания в игре очень разнообразные и смешные. Читать их – одно удовольствие.

Светлое будущее

История Katauri Interactive похожа на сказку, о которой мечтают многие начинающие команды разработчиков. Эти ребята, выдающие шедевр за шедевром, кажутся везунчиками. Вроде и занимаются тем, чем хотят, а к ним приходят и деньги, и слава, и признание. Но на самом деле за всеми успехами стоит упорный труд многих людей и, разумеется, самого Дмитрия Гусарова. Чтобы добиться того, что есть у них сегодня, компании пришлось пройти огонь, воду и медные трубы.

В успехе Katauri Interactive главную роль сыграло то, что люди, работающие в этой студии, физически не могут сделать плохую игру. Они действительно болеют за свое детище, как никто другой. Сегодня компания ищет новые пути для развития. Они, конечно, порадуют нас дополнением к «Легенде о рыцаре», но точно не станут «доить» успешную идею всю жизнь. И не важно, что они выберут – делать ли масштабный ММО-проект, разрабатывать игры для консолей или заняться казуальными проектами. Мы можем быть уверены, что игры Katauri Interactive всегда будут высочайшего качества. Такие уж люди там работают.

УБИТЬ ДЬЯВОЛА, ИЛИ ЖАНР ОДНОЙ ИГРЫ

За что бы Blizzard ни бралась, получается хит на все времена, настолько популярный, что другим разработчикам ничего не остается, как повторять все находки, включая интерфейс и управление, – иначе просто не поймут. Но если среди MMORPG и RTS были и постоянно появляются новые сильные конкуренты, самый первый блокбастер калифорнийской студии так и остался непревзойденным, а за всеми играми жанра action/RPG прочно закрепилось обидное прозвище «Diablo-клон». В этом году состоялся долгожданный анонс третьей части – дата выхода, в традициях Blizzard, «как будет готово». Чем же развлечь себя заядлым истребителям чертей, дожидаясь триквела? Мы составили список из десяти самых достойных, на наш взгляд, игр-подражательниц. Часть из них весьма преклонных лет, какие-то – совсем свежие, и делать хит-парад было бы не очень правильно. Обойдемся краткой хронологией. Да и в любом случае попробовать стоит каждую – несмотря на возраст, они заслуживают внимания.

За много лет существования «Страна Игр» опубликовала рецензии на десятки Diablo-подобных игр. В этом материале каждый рассказ сопровождается цитатой из классического обзора и оценкой, которую игра в свое время получила в «Стране Игр».

Александр Трифонов

Darkstone 8.0

«ХОРОШАЯ ИГРА. ЭТО ТОЧНО. ПОЧТИ ШЕДЕВР, ЕСЛИ ЗАБЫТЬ О DIABLO ПЕРВОМ И НИЧЕГО НЕ ЗНАТЬ О DIABLO ВТОРОМ».

Французская Delphine Software International (ныне уже закрытая), прославившаяся благодаря 16-битному платформеру Flashback, пожала лавры компании, сделавшей первый полностью трехмерный клон Diablo. Но Darkstone, как и вышедшая в том же 1999 году Homeworld, отличалась не только переносом старых идей в 3D – хотя и это тогда казалось прорывом. Самая интересная особенность – играть приходилось сразу двумя героями (всего на выбор давали 8 классов). Действиями напарника руководил компьютер, но в любой момент можно было переключиться между персонажами. А в мультиплеере кампанию проходили сразу четыре человека – при этом им вовсе не обязательно было находиться вместе. Пока одни шинковали нечисть в подземелье, другие закупались лечебными зельями в городе. Но, конечно, с Battle.net эти дружеские посиделки сравнить было сложно. Двумя годами позже появилась версия для PS one, в которой персонаж остался в одиночестве и отсутствовал совместный режим, что сильно портило впечатление.

Revenant 8.0

«REVENANT МОЖНО РЕКОМЕНДОВАТЬ ВСЕМ. ОН МОЖЕТ БЫТЬ ПРОСТЫМ ИЛИ СЛОЖНЫМ, ЛЕГКОМЫСЛЕННЫМ ИЛИ ЭПИЧЕСКИМ, КРАСИВЫМ ИЛИ СТРАШНЫМ – ВСЕ ЗАВИСИТ ЛИШЬ ОТ ТОГО, КАК ВЫ БУДЕТЕ ИГРАТЬ. А ИГРАТЬ, ГОСПОДА ЧИТАТЕЛИ, НА ЭТОТ РАЗ ПРИДЕТСЯ!»

Хотя Diablo вышла в конце 1996 года, первый достойный последователь появился лишь в середине 1999-го. Небольшая студия Cinematix из Аризоны не стала слепо копировать идеи Blizzard: вместо трех персонажей – один, с проработанным характером и непростой судьбой. Возвращенный к жизни могущественным магом, чтобы спасти похищенную принцессу, в качестве побочного эффекта герой потерял память. Он не доверяет волшебнику, участь престолонаследницы ему до лампочки, но наложенное заклинание заставляет его отправиться на поиски. Герой сильно не доволен таким раскладом, хамит всем встречным и не стесняется применять силу, когда слова не помогают. И тогда начинается самое интересное – боевая система в Revenant не хуже, чем в God of War: блоки, комбо, добивающие удары, отрубание конечностей, броски, удушающие захваты... Плюс – заклинания, получаемые объединением разных рун, и отличная графика. Главная проблема, пожалуй – хотя сценарий настраивал на многотомный эпос в духе книг Майкла Муркока, все сводилось к короткому пробегу сквозь несколько подземелий. Игра казалась частью чего-то гораздо большего.

Nox 9.0

«ЗА NOX МОЖНО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОТДОХНУТЬ И ПОЛУЧИТЬ ПРИ ЭТОМ БЕЗДНУ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЧУВСТВ. ИГРА НЕ БРОСАЕТ ВЫЗОВА. ОНА ЗОВЕТ С СОБОЙ».

Наступил 2000 год, компьютеры всего мира так и не сошли с ума, и в дело вступил извечный соперник Blizzard – создательница Command & Conquer, студия Westwood. Те поклонники CRPG, что постарше, хорошо помнят сериалы Lands of Lore и Eye of the Beholder. Но в Nox новшеств было минимум: три класса, незатейливый сюжет с изрядной долей самоиронии и «честное» поле зрения – если на пути героя оказывалось дерево, куст или какая-нибудь постройка, происходящее за ними было спрятано во мраке, в котором вполне могли скрываться враги. Уровни были усеяны предметами – ящиками, мебелью, всяким мусором. С их помощью решались нехитрые головоломки (придавить панель на полу, потушить костер), но веселее было разносить все на своем пути и запускать взрывающиеся бочонки в монстров. Режима совместного прохождения не было (до патча 1.2) – в мультиплеере все игроки сразу получали полный набор способностей и заклинаний и резали друг друга в DeathMatch и гонялись за флагом в Capture the Flag. Интересный сетевой режим и выпуск новых карт мог бы обеспечить Nox долгую жизнь, но купившая студию Electronic Arts прекратила поддержку, закрыла статистику, и сейчас только горстка фанатов продолжает играть на частных серверах.

Dungeon Siege 8.0

«ВЕЛИКОЛЕПНАЯ, СОВЕРШЕННО НЕ НАПРЯГАЮЩАЯ ИГРА, СПОСОБНАЯ ЗАТЯНУТЬ ВСЕРЬЕЗ И НАДОЛГО».

Дебют студии Gas Powered Games, основанной Крисом Тейлором – создателем культовой RTS Total Annihilation, получился ярким и неожиданным. Впечатляющая технология, благодаря которой за всю игру ни разу не приходилось дожидаться загрузки уровня (а мир был и правда огромным), десятки врагов на экране одновременно и настолько продуманная механика, что в Dungeon Siege почти не требовалось участие игрока. Характеристики героев росли сами по себе в зависимости от того, стреляли ли те из луков, дубасили гоблинов булавами или сжигали заклинаниями, они сами атаковали ближайшую цель, выпивали восстанавливающие здоровье и ману зелья, а раскиданные по земле трофеи собирались одним нажатием клавиши. И, конечно, симпатяга-ослик, таскающий за партией награбленное добро. Впрочем, именно излишняя самостоятельность (еще более усилившаяся в дополнении Legends of Aranna) и отсутствие сколько-нибудь вменяемого сюжета стали главной мишенью для критики. Вышедшая в 2005 году вторая часть и недавняя Space Siege оказались заметно хуже и успеха оригинала повторить не смогли.

Проклятые Земли 8.5

«УНИКАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ, КОГДА ОТЕЧЕСТВЕННЫМ РАЗРАБОТЧИКАМ УДАЛОСЬ ДОВЕСТИ ДО ЛОГИЧЕСКОГО КОНЦА МАСШТАБНЕЙШИЙ ПРОЕКТ. НЕСОМНЕННЫЙ УСПЕХ».

В общем-то, в нашем списке с таким же успехом могли появиться обе части «Аллодов», но все же третья ролевая игра от московской Nival Interactive заслуживает особого упоминания. Выйти в один год с Diablo II и предложить что-то свое, да еще с красивейшим трехмерным движком – в России «Проклятые Земли» пользовались не меньшей популярностью, чем долгожданный сиквел от Blizzard. Здесь не было никаких классов – герои (которых со временем становилось несколько) развивали навыки и получали перки, почти как в Fallout, а скрытное перемещение порой приносило больше пользы, чем лобовая атака. К врагу можно было подкрасться сзади и нанести сокрушающий удар в спину, либо повредить любую конечность – заставив того, например, хромать. Плюс создание оружия и брони из подручных материалов, усиление заклинаний с помощью рун... Не обошлось без проблем – многие действия (в том числе применение магии) уменьшали «выносливость» героя, которая восстанавливалась только при стоянии на месте, и поэтому между сражениями приходилось перемещаться с черепашьей скоростью, чтобы не ввязываться в драку полностью выдохшимся.

Divine Divinity 8.5

«ИГРАЯ ЕЩЕ В ПЕРВУЮ DIABLO, Я ВСЕГДА ОЩУЩАЛ НЕХВАТКУ ЧЕГО-ТО ВАЖНОГО, СУЩЕСТВЕННОГО. ЭТО ОЩУЩЕНИЕ НЕ ПОКИНУЛО ДАЖЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК Я ЗАБРОСИЛ КОМПАКТ С КРАСНОЙ РОГАТОЙ РОЖЕЙ ДАЛЕКО В ЯЩИК И ПЕРЕШЕЛ НА BG. УСПОКОЕНИЕ Я НАШЕЛ В DD. ЭТО ВОИСТИНУ БОЖЕСТВЕННО, К ГАДАЛКЕ НЕ ХОДИ».

Другой дебют 2002 года, еще более примечательный – ведь у бельгийцев из Larian не было звезды-основателя и финансовой поддержки Microsoft. Архаичный двухмерный движок и нудная зачистка первого гигантского подземелья могли отпугнуть от Divine Divinity, но это было бы ошибкой: под внешностью запоздавшего на пару лет клона скрывалась умная и интересная ролевая игра с занимательным сюжетом, огромным количеством побочных квестов и путей их выполнения. Порой число вариантов завершения задания достигало десятка – каждый пройденный этап лишь открывал новые возможности. Множество умений на все случаи (начальный выбор героя давал лишь пару выученных навыков, и затем персонажа можно было развивать как угодно), переносные пирамидки-телепорты, сильно облегчающие жизнь, и незлобное подшучивание над штампами жанра и фэнтези вообще. Продолжение, Beyond Divinity, было не таким удачным и больше тяготело к тупой рубке монстров; полноценную вторую часть делают уже довольно давно, но впервые показали только в прошедшем августе на Games Convention.

Sacred

8.5

«ВСЕ, ЧЕГО ВАМ НЕ ХВАТАЛО В DIABLO, НАЧИНАЯ ОТ КНОПКИ АВТОМАТИЧЕСКОГО СБОРА ПРЕДМЕТОВ И ЗАКАНЧИВАЯ ЕЗДОВЫМИ ЖИВОТНЫМИ».

Немцы – совсем не новички в деле создания RPG, вспомнить хотя бы Darklands или Realms of Arkania. Правда, почти все проекты получались слишком сложными. Но о творении Ascaron этого не скажешь – выбранный жанр не предполагает зауми. В путешествиях по немаленькому миру Анкарии (потратить несколько часов и обнаружить, что открыл лишь 5% карты) было не обойтись без верного скакуна, так что бои верхом стали неотъемлемой частью игры, как и свобода действий – скачи, куда хочешь, лишь бы уровень героя позволял пережить встречи с монстрами по пути. Интересная система комбо-ударов и улучшения предметов, шесть классов на любой вкус, симпатичная графика и вызывающая жестокость. Даже не верилось, что Sacred сделали в Германии, где отношение к насилию в играх крайне отрицательное. Не обошлось без багов и проблем с балансом, но к выходу дополнения Underworld ситуация заметно улучшилась. Кроме того, разработчики поддерживают собственную сетевую службу, понимая, что Battle.net – причина долголетия обеих Diablo. Во время написания статьи в продажу поступила вторая часть: красивее, разнообразнее, с еще большим упором на мультиплеер и отдельной кампанией за «плохишей».

Темный альянс

Первая Diablo выходила также на PS one. Однако потом клонирование на консолях не было поставлено на поток из-за высокой стоимости разработки, строгого технического контроля со стороны платформодержателей и сложностей с интерфейсом. Причем, что интересно, во всех проектах использовались известные PC-бренды. Самый удачный пример – две части Baldur's Gate: Dark Alliance, не имевшие к прославленной RPG от Bioware никакого отношения, за исключением места действия. Три класса, приличная графика и режим для двух игроков – отличное развлечение с толикой прокачки, нашелся бы надежный товарищ на пару вечеров. Другие примеры «ответвлений» – Champions of Norrath, события которой происходят в том же мире, что в MMORPG EverQuest, не нуждающаяся в пояснении Fallout: Brotherhood of Steel и посредственная Kingdom Under Fire: Circle of Doom.

Kult: Heretic Kingdoms

7.0

«В ЭТОМ ПРОЕКТЕ МНОГО НЕОБЫЧНОГО. НО ДОБРАТЬСЯ ДО ВСЕХ ЕГО ПЛЮСОВ СУЖДЕНО НЕ КАЖДОМУ».

Помимо появления Sacred, 2004 год ознаменовался выходом World of Warcraft – в общем-то, той же Diablo II, только для тысяч игроков одновременно. Немудрено, что немногие заметили наконец-то выпущенный долгострой от словацкой 3D People. А зря – Kult отличалась сильным сюжетом и необычной ролевой системой. Вместо того чтобы выбирать навыки при повышении уровня, героиня (как и в Revenant, персонажа выбирать не приходилось) получала новые умения в зависимости от снаряжения, которым пользовалась больше всего. Бегаешь с двуручником – рано или поздно откроются смертоносные удары, предпочитаешь магические жезлы – овладеешь заклинаниями разных стихий. Также в любой момент можно было перейти в Dreamworld – нечто вроде Сумрака из книжек Сергея Лукьяненко. Тот же самый уровень окрашивался в синюшный оттенок, простые враги исчезали, зато обнаруживались невидимые доселе существа – куда более опасные. На переключении из Мира Снов в обычный было основано немало заданий и головоломок. Например, пообщаться в разграбленном монастыре с духами убитых послушников и выяснить личность нападавших.

Magic Kрови 8.0

«ВСТУПАЙТЕ В РЯДЫ ДОНОРОВ! УБЕЙТЕ ВРАГА СВОЕЙ КРОВЬЮ… И СОТНЕЙ ДРУГИХ ЗАКЛИНАНИЙ!»

Еще одна российская игра – подарок от воронежской Skyfallen всем дьябломанам к почти наступившему 2006 году. Вместо разных классов здесь на выбор давали аж 12 магических школ, заклинания из которых можно было «смешивать». Например, чтобы молния еще и поджигала врага. Или замораживала. Или травила ядом. Или… Комбинаций насчитывались сотни, но в бою можно было применять лишь 8 – поди-ка, составь набор для любой ситуации, ведь попадались монстры, невосприимчивые к огню и прочим стихиям. Предпочтение тех или иных чар сказывалось на облике героя – у него вырастали рога, крылья, щупальца, костяной хвост, паучьи ноги… Которые, в свою очередь, давали преимущества – усиленную защиту, кражу здоровья у противников и т.п. Плюс – сложная система создания предметов, яркие спецэффекты (на движке «Магии Крови» потом сделали немало проектов). Минус – однообразные квесты, нелепый юмор, непродуманный интерфейс и отсутствие сетевой игры. Но сегодня можно купить «Золотое издание», с мультиплеером и дополнением «Время теней» в придачу.

Titan Quest 8.0

«ЕСЛИ ВЫ ИГРАЛИ В DIABLO II И DUNGEON SIEGE, И ОНИ ПОКАЗАЛИСЬ ВАМ ЗАНЯТНЫМИ, НО ОДНООБРАЗНЫМИ – ВСЕ-ТАКИ ПОПРОБУЙТЕ. TITAN QUEST ИЗБАВИЛАСЬ ОТ МНОГИХ НЕДОСТАТКОВ СВОИХ ПРЕДКОВ, И УЖ ТОЧНО ПОРАДУЕТ ВАС КРАСОТАМИ».

На Titan Quest возлагались большие надежды – команда профессионалов Iron Lore, набранная из опытных сотрудников разных американских компаний, относительно свежая тематика древних мифов, современная картинка. Собственно, почти все ожидания и оправдались – ладно скроенная, красивая, не забивающая голову лишними раздумьями игра постоянно тащила вперед, через Древнюю Грецию в Египет, из Вавилона к Великой Китайской стене. Потрясающее дружелюбие: вещмешок забился барахлом – телепортировался в ближайшее поселение, сбыл трофеи, продолжил забег. Убили – ерунда, воскрес возле «чекпойнта», отряхнулся и показал зловредным сатирам, где Пан зимовал. Не понравился вариант развития героя (8 классов, прокачивай сразу два или доводи до совершенства один) – обратился к «тренеру», и перераспределил очки как угодно. Картину портил лишь забагованный мультиплеер без PvP, статистики и гильдий. Дополнение Immortal Throne положение дел не исправило, а в феврале 2008 года студия и вовсе закрылась, поскольку не нашла финансирование на следующий проект.

Рейд на Пикадилли

История Hellgate: London стоит отдельного упоминания. Выходцы из распущенной студии Blizzard North (где начиналась, да так и не закончилась работа над Diablo III) обещали многое: переделать привычную механику под вид от первого лица; сделать генератор уровней, создающий новые катакомбы для каждой партии героев, отважившихся на вылазку в захваченный демонами город; наладить полноценную поддержку рейтингов, гильдий и постоянно исправлять ошибки и дорабатывать баланс. Грамотная рекламная кампания и свежий подход привлекли внимание игроков, но ужасный старт – с чудовищными «тормозами» в мультиплеере, с уровнями, заканчивающимися тупиками, с сотнями крупных и мелких ошибок, свел все усилия Flagship на нет. Сейчас, после выхода нескольких крупных обновлений, игра смотрится вполне достойно, но момент был безнадежно упущен, а компания-разработчик находится на грани банкротства.

Заключение

10 достойных проектов за 9 лет – казалось бы, здорово. Но как только начинаешь сравнивать продажи и популярность, к выводам приходишь совсем неутешительным. В основном за создание клонов брались малоизвестные студии из Европы, России, Украины, Китая, Кореи – далеко не все из них упомянуты в нашем рассказе, но история везде одинаковая: маленькие бюджеты, вторичность, обилие недоработок, незавидная судьба разработчика после релиза – в лучшем случае и дальше не вылезать из второго эшелона.

Даже при поддержке большого издателя, вроде Electronic Arts, THQ или Microsoft, у всех претендентов на трон короля action/RPG не было главного – мощного сетевого режима и многолетней поддержки. Возможно, все дело в том, что жанр, несмотря на миллионные тиражи Diablo II, сам по себе нишевый, и Blizzard удалось охватить всю аудиторию, заинтересованную в таких играх. Этим людям не нужны десятки новинок каждый год – лишь переиздание того же самого раз в несколько лет. За сравнением ходить далеко не нужно – точно такая же картина наблюдается с Fallout и всеми прочими постапокалиптическими поделками. Но это тема для совсем другого материала.

PC ИГРЫ

Журнал для настоящих геймеров

ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ, ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.
2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ

Олег Крапивин

Денис Гусев

FIFA:

ПУТЬ К МИРОВОМУ ГОСПОДСТВУ

Как сказал однажды английский писатель Оскар Уайльд, нет книг нравственных или безнравственных, есть книги хорошо написанные или написанные плохо – вот и все. С футбольными симуляторами как с отдельно взятым жанром дела обстоят примерно так же. Есть игры качественные, известные, популярные – одним словом, хорошие. А еще есть ужасные, имитирующие футбол ровно так, как стрельба по тарелочкам имитирует Half-Life 2. Такие никому не нужны. О них никто ничего не знает. И, поверьте, так оно и к лучшему. Ведь, смотря матч по телевизору, слушая трансляцию по радио или читая про футбол в газете, играющий человек обязательно захочет запустить симулятор, испытать увиденное и услышанное на себе. И лучше бы он оказался хорошим, иначе будет потерян интерес к компьютерному футболу раз и навсегда. Зачем играть в плохую имитацию, когда в телевизоре есть прекрасный оригинал? Именно поэтому мы настоятельно не рекомендуем экспериментировать. В отличие от тех же RPG или головоломок, сделанные на коленке малобюджетные проекты на шесть баллов здесь совершенно не востребованы. К тому же спортивных симуляторов и не должно быть много – новую игру достаточно покупать раз в год.

Для тех, кто начал знакомиться с миром спортивных игр только сейчас, объясняем, что в виртуальный футбол можно играть двумя способами. В симуляторах (неважно, реалистичных или аркадных) геймер управляет непосредственно футболистами, которые бегают по полю, отдают друг другу пасы и, понятно, забивают голы. Геймплей может включать в себя управление клубом, выработку каких-то тактических ходов, но главное действо – собственно матч, в котором человек принимает непосредственное участие. Совсем другое дело – менеджеры. Здесь геймер примеряет на себя роль владельца клуба. Его задача – собрать хорошую команду и обеспечить ей достойные условия для тренировок. За успехами своих питомцев он следит со стороны (если в игре вообще предусмотрено достаточно зрелищное отображение матчей), и большую часть

Вверху 1: Повторы лучших моментов в играх сериала реализованы ровно так, как и в настоящих телетрансляциях.

Вверху 2: В последних играх сериала можно точно регулировать силу каждого удара.

времени проводит среди запутанных меню, графиков и финансовых отчетов. В некоторых странах – прежде всего, Англии – второй вариант, рассчитанный на по-настоящему увлеченных геймеров, очень востребован. Однако большинство геймеров все же выбирает первый – ведь только там можно непосредственно принять участие в процессе и лично забить гол вратарю «Манчестер Юнайтед».

По-настоящему хороших, больших сериалов футбольных симуляторов сейчас в природе всего два, и в этом номере мы расскажем об истории одного из них. Линейка FIFA от Electronic Arts фактически создала жанр, провела его через все смены поколений платформ и геймеров, не перестает меняться к лучшему и в наши дни. В качестве дополнительного блюда издательство предлагает менеджеры под маркой FIFA Football Manager и аркадные симуляторы FIFA Street, которым мы уделим внимание в другой раз.

Детство

В конце восьмидесятых и начале девяностых недостатка в спортивных играх не наблюдалось. На любых платформах – от PC до самых разных приставок того времени. Сложно было и разделить их на аркадные и реалистичные – в конце концов, даже «японский боевой футбол» с суперударами от Technos Japan не сильно уступал Sensible Soccer. До сложной схемы управления с десятками видов финтов и ударов, привычной современным геймерам, было еще далеко. Не определились разработчики и с самым удачным углом обзора – как правило, простоты ради геймеру предлагалось смотреть на происходящее строго сверху, либо сбоку.

FIFA International Soccer совершила революцию. Во-первых, была куплена официальная лицензия FIFA, что немедленно выделило игру среди конкурентов. Во-вторых, для отображения матча использовалась изометрическая перспектива, больше всего похожая на угол обзора в современных играх. В-третьих, FIFA International Soccer, иногда называемая также FIFA '94, вышла на девяти платформах сразу – всех популярных системах того времени. Такая «всеядность» является отличительной чертой сериала и в наши дни (кроме, пожалуй, FIFA '95, доставшейся только PC и Mega Drive).

В первой части FIFA играть позволялось только за сборные, причем все футболисты в них были выдуманными. Вторая добавила клубные чемпионаты восьми стран — Бразилии, Германии, Италии, Испании, Англии, Франции, Голландии и США, причем их состав местами был весьма странным. Однако, напоминаю, на дворе стояла середина девяностых, и никому и в голову не приходило требовать полного соответствия внешности всех футболистов. Тонкость всей ситуации с лицензиями в том, что нельзя один раз договориться с FIFA и все. Нужно подписывать контракт на каждую команду, каждую лигу, каждого футболиста в отдельности. И это стоит денег. Отсюда – выдуманные клубы (в качестве названия был указан город происхождения) и футболисты (иногда фантазии не хватало даже на ненастоящие имена, так появлялись спортмены по имени «Один», Два», «Три», «Четыре» и «Пять»). По мере роста

популярности сериала FIFA, росли расходы издательства на лицензии. Сначала были скуплены все мало-мальски интересные премьер-лиги, затем очередь дошла до вторых дивизионов и футболистов сборных экзотических африканских стран. И в наши дни FIFA лидирует по степени соответствия реальному миру; вершина – система онлайнового обновления информации Adidas Live Season, представленная в FIFA 09.

Юношество

Направление эволюции сериала было понятно еще в самом начале пути. Необходимо было создать идеальную игру футбольных болельщиков, позволяющую реализовать все эти «я знаю, кого надо было выпускать на поле!» и «даже я бы не промахнулся в пустые ворота!», одновременно создавая полную иллюзию просмотра трансляции реального матча. Первый серьезный шаг был сделан в FIFA Soccer 96 – и речь здесь не о трехмерной графике в версиях для PC и платформ нового поколения, а о реальных именах спортменов. Впервые появился смысл в трансферах, редакторе состава команды и прочих элементах менеджмента, что и было также реализовано в игре. Что касается графики, то было использовано промежуточное решение — двухмерные спрайты, бегающие по трехмерному стадиону. Это, к слову, позволило выпустить игру даже на Sega 32x. FIFA '97 принес полигональные модели персонажей, движения которых были собраны по технологии motion capture, а также голосовые комментарии, сопровождающие матчи. И то, и другое — неотъемлемая часть современных футбольных трансляций и, как следствие, симуляторов.

В FIFA 98 качественная эволюция сериала несколько затормозилась – видимо, потому что на платформах поколения PlayStation большего было и не достичь. Особое внимание уделили графическому движку, искусственному интеллекту, саундтреку. И это, увы, тоже часть истории сериала FIFA: некоторые «промежуточные игры» не предлагали ничего нового, ограничиваясь количественными изменениями. Однако в FIFA 98 появился важный режим Road to World Cup, в котором геймеру предлагалось провести любимую сборную – хотя бы Южной

ТОНКОСТЬ ВСЕЙ СИТУАЦИИ С ЛИЦЕНЗИЯМИ В ТОМ, ЧТО НЕЛЬЗЯ ОДИН РАЗ ДОГОВОРИТЬСЯ С FIFA И ВСЕ. НУЖНО ПОДПИСЫВАТЬ КОНТРАКТ НА КАЖДУЮ ОТДЕЛЬНУЮ КОМАНДУ И КАЖДУЮ ЛИГУ

Вверху: Список приемов и движений можно перечислять бесконечно; и все они более-менее похожи на реальные вещи, которые могут делать настоящие футболисты.

Кореи! – к медалям чемпионата мира. К слову, в дальнейшем Electronic Arts неоднократно выпускала отдельные игры, посвященные главным спортивным состязаниям Европы и мира. Самый свежий пример – Euro 2008.

Первые игры сериала могли похвастаться лишь базовым набором игровых элементов: пасы, удары, пенальти, угловые. В FIFA 99 появилась возможность настраивать... строгость арбитра. Пять секунд в меню — и никаких пенальти в ваши ворота в конце второго тайма. В FIFA 2000 в игровую механику были добавлены любопытные элементы, вроде индикатора вероятности успешного паса и удобного выбора партнера для передачи мяча. FIFA 2001 отметилась системой тактических фолов и линейкой силы удара; в FIFA 2002 аналогичную сделали и для пасов. В FIFA 2001 самым звездным футболистам, на которых у EA хватило денег, выдали собственные узнаваемые лица. Долгие годы все без исключения русские футболисты не были похожи на себя, в последних играх можно полюбоваться, например, на живого Кержакова.

Зрелость

Главным нововведением FIFA 04 стал сетевой режим, мгновенно превративший футбольный симулятор в одну из самых важных киберспортивных дисциплин. В последующие годы сериал слегка качало от аркадности и простоты к большей реалистичности и точному контролю за мячом. Была введена и убрана система off the ball, позволяющая контролировать одновременно двух футболистов для более точной передачи паса. FIFA 05 представила игру в одно касание, а FIFA 06 научилась просчитывать «химию» взаимоотношений спортсменов в команде, слаженность их игры и готовность помогать друг другу на поле. Наконец, FIFA 08 примирила с сериалом страдающих от «излишней аркадности» хардкорщиков, представив более точное управление, одновременно умудрившись не отпугнуть геймеров-новичков.

Есть мнение, что до 2001 года сериал эволюционировал активно, а затем оказался в некотором застое. Проблема в том, что все те задачи, которые были поставлены перед FIFA еще в 1993 году, в наше время оказались выполнены. Удобные джойпады консолей нового поколения позволяют быстро и удобно совершать десятки реальных футбольных маневров. Графические движки отображают лица спортсменов, позволя-

Чем бы заняться?

Сериал FIFA знаменит не только зрелищной графикой и правильной симуляцией футбольных матчей. В каждой новой игре разработчики придумывают все новые и новые способы развлечь геймера необычным способом. Например, Challenge Mode, самый потрясающий режим FIFA 07, представляет собой большой футбольный пазл. Забить соперникам четыре гола, проигрывая ко второму тайму 3:0; достигнуть показателя владения мячом 75%; сделать десять ударов в створ ворот не самым сильным нападающим – каковы задачки, а? Решаются они только путем умелого подбора игроков и развитием личных умений каждого из них. Если вы видите по статистике, что полузащитники, составляющие тактический стержень команды, слишком медленно двигаются и пробегают за матч детские дистанции, продайте некоторых из них и купите за вырученные деньги, к примеру, одного реактивного «бровочника». Иначе как быстро забить несколько мячей за десять минут, оставшиеся до финального свистка, чтобы потом разблокировать находящиеся под «замком» бонусные аудиотреки и стадионы? Почти что шахматы со своими королями и пешками.

ют имитировать повторы, облеты поля камерой и прочие типичные для телетрансляций ситуации. Куплена лицензия на почти все команды и спортсменов, интересных широкой публике. Даже с российскими клубами ситуация из года в год становится все лучше; кроме того, наша версия FIFA еще и снабжена озвучкой от отечественных комментаторов. Именно поэтому добавлять что-то новое (не ломая при этом хорошее старое) в 2002-2006 годах было непросто.

В наши дни перед FIFA стоят задачи нового порядка, более сложные, чем добавить в меню менеджмента команды пункт «персональная опека» или научить комментаторов в англоязычной версии именам Погребняка и Денисова. В этом смысле очень важной была игра Euro 2008, позволяющая в реальном времени защищать цвета своей команды геймерам со всей Европы и, по сути, формировать альтернативные итоги чемпионата. Ежегодного обновления информации о турнирах и игроках недостаточно, ведь ситуация в футбольном мире меняется каждую секунду. Не панацея и формальное заимствование из реального мира имен и внешности спортменов; необходимо научиться как можно более точно имитировать их поведение на поле. Помимо работы со звездами, новые части сериала предлагают помечтать и о собственной карьере. В режиме Be A Pro, представленном в FIFA 08, можно взять одного игрока под опеку (уже готового или лично вами созданного) – и вести неумеху к футбольным высотам. Признаться, интереснее иметь дело с бесталанными: из грязи – в князи, был бесперспективняк – стал Погребняк. Персональные тренировки, бонусы, призовые – все как в большом «менеджере», только более индивидуально.

Игры сериала FIFA по-прежнему выходят каждый год, в октябре; самая свежая называется FIFA 09 и посвящена сезону 2008-2009 года. На момент подготовки материала она еще не была нам доступна, однако эксперты сайта Gameland Online успели оценить ее на выставке Games Convention. По их словам, «чтобы играть, как Роналдиньо, нужно лишь освоить разнообразные комбинации и вовремя их применять». Шутки шутками, но эта фраза очень многое говорит о том, чем сериал FIFA отличается от сидения с пивом и чипсами перед телевизором. Игра учит тому, что невозможного не бывает. Главное – не только говорить, но и делать. Пусть даже с помощью аналоговых стиков джойпадов PlayStation 3 или Xbox 360 **СИ**.

Досье

Студия:	UBISOFT Montreal Studios
Год основания:	1996
Глава студии:	Яннис Маллат (Yannis Mallat)
Местонахождение:	Канада, г. Монреаль
Штат:	свыше 1500 человек
Выпущенные игры:	свыше 30 проектов на разных платформах – PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Dreamcast, PSP, Wii и GBA.
Самые известные:	Prince of Persia: The Sands of Time, Prince of Persia: Warrior Within, Prince of Persia: The Two Thrones, Tom Clancy's Splinter Cell, Teenage Mutant Ninja Turtles, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, MYST IV: Revelation, Red Steel
Игры в производстве:	Assassin Creed, Lost, Splinter Cell: Conviction и еще около дюжины проектов на разных стадиях разработки.
Сайт:	http://www.ubisoft.ca

UBISOFT MONTREAL

Максим «Maxx» Михеенко

Монреаль. Современный развивающийся мегаполис. Мекка игровых разработчиков со всего мира.

УЖЕ ЧЕРЕЗ ДВА МЕСЯЦА ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ ШТАТ СТУДИИ СОСТАВЛЯЛ СТО ЧЕЛОВЕК, А В 2005 ГОДУ ВЫРОС ДО 1200 СОТРУДНИКОВ.

В 1997 году мы решили во что бы то ни стало раскрыть колоссальный творческий потенциал канадской провинции Квебек.

Ив Гильмо (Yves Guillemot), президент Ubisoft

Монреальское отделение французской мультимедийной корпорации Ubisoft меньше всего похоже на обычную студию по разработке компьютерных игр. Это настоящая мини-корпорация внутри корпорации. Фабрика игрушек с невероятными производственными и творческими мощностями (свыше 1500 сотрудников в штате, около 10 проектов одновременно в разработке), главная рабочая лошадка Ubisoft.

Мы попробуем заглянуть в творческую лабораторию второй по величине игровой студии в мире (на первом месте EA Canada со штатом в 1800 человек), обласканной как и игроками, так и прессой (несколько наград «Лучший разработчик года», а также десятки призов за успешные сериалы) и разузнать о том, как устроен столь огромный, действующий бесперебойно механизм по разработке высококачественных игр.

Почему Монреаль?

Потенциал Канады руководство Ubisoft оценило еще в 1996 году, когда была открыта небольшая студия в Монреале. Почему был выбран именно он? В последнее время этот город стал настоящей меккой игровой индустрии в Северной Америке. Это современный индустриальный мегаполис с хорошим уровнем жизни, отличной инфраструктурой, квалифицированными кадрами. Здесь много специализированных школ, высших учебных заведений, в том числе и в таких областях, как трехмерная графика и программирование. Наконец, не стоит забывать о поддержке канадским правительством игровой индустрии, об официальных двух языках (родной для Ubisoft французский и международный английский),

Продюсер Prince of Persia: The Sands of Time, с 2006 года Яннис Маллет (Yannis Mallat) руководит всей Ubisoft Montreal.

Джэйд Рэймонд

Рафаэль Лакостэ

близости американского рынка и схожих основах ведения бизнеса и разработки. Практически, город-мечта. И именно поэтому сейчас здесь работает свыше дюжины крупных студий, в том числе EA Montreal и Eidos.

Нужно отдать должное руководству французов – Ubisoft сделала все, чтобы канадский филиал быстро развивался. Уже через два месяца после открытия штат студии составлял сто человек, а в 2005 году вырос до 1200 сотрудников. И это не был неуправляемый рост: в компанию принимали только тех, кто удовлетворял строгим требованиям. При этом постоянно дорабатывали инфраструктуру, обустраивали новый, более вместительный офис, чтобы всем членам команды было уютно и удобно работать.

Вообще только кажется сложным управлять таким количеством работников. Студия разбита на несколько подразделений, каждое из которых работает над своим проектом и имеет хорошо выстроенную вертикаль власти. Бардака и перекладывания обязанностей с одного отдела на другой, как частенько бывает в российской чиновничьей действительности, тут не бывает. Каждый сотрудник знает, за что он отвечает, перед кем отчитывается и что должен делать. По сути, это дюжина отдельных студий под крышей одного здания, объединенных общим названием. С огромным преимуществом в виде перераспределения производственных мощностей – к примеру, команда Prince of Persia не успевает сдать проект в срок, и тогда к ней подключаются свободные сотрудники из других департаментов.

От Сабрины до черепашек-ниндзя

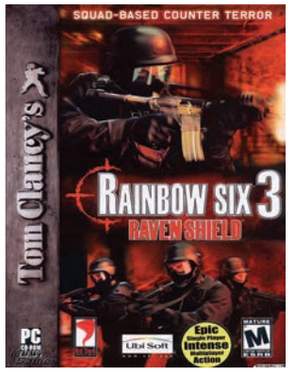
До 2002 года студия помогала парижскому отделению Ubisoft в работе над другими проектами, а потом самостоятельно выпустила сразу три игры. О первых двух вы наверняка даже и не слышали. Это Sabrina the Teenage Witch: Potion Commotion (двухмерный экшн для GBA по мотивам популярного телевизионного сериала «Сабрина – маленькая ведьма») и Speed Challenge: Jacques Villeneuve's

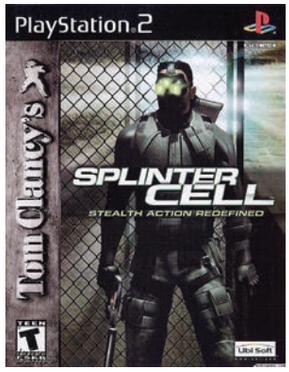
Каждый из них – личность

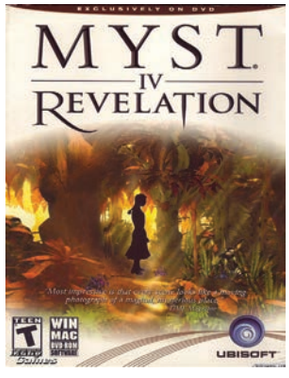
Может показаться, что все эти 1600 человек – просто огромная однородная масса, но не стоит забывать, что каждый из них – отдельная интересная личность. И, поверьте, про каждого из них можно рассказать немало...

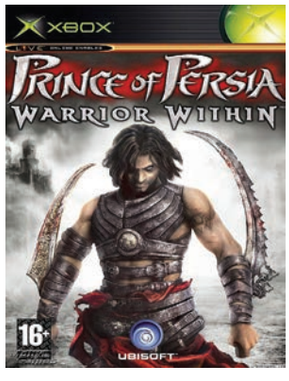
К примеру, Рафаэль Лакостэ (Raphael Lacoste). Именно его в 2002 году Ubisoft пригласила на пост арт-директора сериала Prince of Persia. И именно ему мы обязаны качественным и необычным визуальным стилем этих игр. Сейчас он арт-директор в департаменте по созданию видеороликов.

А вот Джейд Реймонд (Jade Raymond), уверен, даже представлять многим и не нужно. Эта красивая и обаятельная девушка появлялась в целой череде выпущенных роликов про Assassin's Creed и является продюсером этой безумно ожидаемой многими игры.









Канадское правительство регулярно наносит визиты в монреальскую студию Ubisoft.

Racing Vision (гонка на футуристических машинах, созданная на собственном движке Ubisoft – Revenge Engine, вышедшая на PC, PS2, GameCube). А вот Tom Clancy's Splinter Cell (PC, PS2, Xbox, GameCube) – настоящий бриллиант и первая удача студии – получился очень достойным, свежим и качественным проектом, ставшим отправной точкой для нового сериала. Не прошло и пяти лет, а мы уже не представляем себе пантеон игровых персонажей без знаменитого «трехглазого» спецагента – мужественного Сэма Фишера.

В 2003 вышли два других блокбастера – Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield (сначала на PC, а потом, с упрощенным геймплеем и переделанная с чистого листа – на PS2, Xbox и GameCube), созданная под присмотром отцов-основателей сериала из Red Storm, и Prince of Persia: The Sands of Time (PC, PS2, Xbox, GameCube) – яркое и добротное переосмысление культового «Принца Персии». По признанию многих авторитетных издательств, эта игра стала лучшей в 2003 году. Помимо этого, вышла средненькая Batman: Rise of Sin Tzu (PS2, Xbox, GameCube), которая особой популярности не имела.

2004 год принес нам Prince of Persia: Warrior Within (полноценное продолжение, выпущенное меньше чем через год после оригинала!) и Myst IV: Revelation (PC, позже – версия для Xbox), продолжение еще одного популярнейшего сериала, отданное переживающей трудные времена CYAN Worlds на разработку канадцам. В это время закладывается основная отличительная черта студии – делать качественно и достаточно быстро ААА-проекты на всех возможных платформах по самым разным игровым вселенным, различных жанров и визуальных стилей.

В 2005 на рынок вышли: великолепнейшая Prince of Persia: The Two Thrones (опять-таки, меньше чем через год после предыдущей части); помимо версий для PC, PS2, Xbox, GameCube, вышли также упрощенные варианты для PSP и DS; достойная Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (PC, PS2, Xbox, GameCube) и неплохая Far Cry: Instincts для Xbox. И еще куча небольших проектов для GBA.

Что интересно, хотя темпы разработки продолжений по нашумевшим лицензиям, заданные канадцами, можно назвать ударными, качество сиквелов и триквелов по сравнению с оригиналом вовсе не думает снижаться. И главное, монреальская студия не боится экспериментировать с проверенными брендами и постоянно ищет новые пути развития сериалов. Например, современное переосмысление «Принца Персии» в пока еще трилогии – с каждой следующей частью становилось

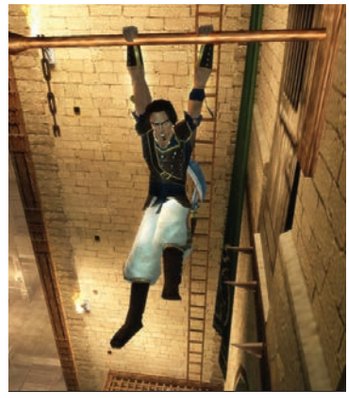
ПО ПРИЗНАНИЮ МНОГИХ АВТОРИТЕТНЫХ ИЗДАТЕЛЬСТВ, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME СТАЛА ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ В 2003 ГОДУ.

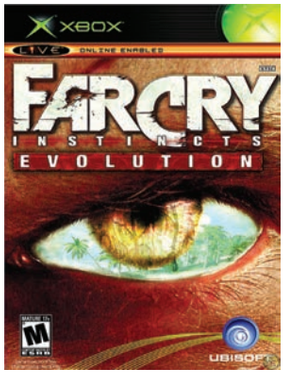
все взрослее, серьезнее и мрачнее. Мы смогли наблюдать настоящую смену облика Принца – от простого бравого парня в белых штанах в The Sands of Time до раздираемого внутренними противоречиями наследника трона в The Two Thrones.

В 2006 вышла целая обойма качественных блокбастеров: три игры по мотивам Far Cry – Far Cry: Instincts – Predator (Xbox 360), Far Cry: Instincts – Evolution (Xbox) и Far Cry: Vengeance (Wii), игра по мультфильму Open Season (на всех возможных платформах) и два настоящих хита – Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas (PC, Xbox 360, PS3) и Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GameCube, Wii). А 8 декабря 2006 вышел первый проект, эксклюзивный для Nintendo Wii, – многообещающий, но так и не ставший революционным экшн Red Steel, разработанный тандемом из двух студий – Ubisoft Montreal и Ubisoft Paris.

Интересно, что если сериал Tom Clancy's Splinter Cell продолжает успешное развитие в изначально заданном направлении и по продажам уже перевалил за отметку в 15 миллионов экземпляров, то не менее знаменитый Rainbow Six успел сменить ориентацию и потерял немалую часть преданных поклонников. Если во времена существования компании Red Storm он был хардкорным тактическим симулятором и именно этим выделялся из череды похожих проектов вроде Delta Force и Spec Ops, то с момента перехода в руки Ubisoft Montreal мы наблюдаем уверенное превращение сериала (сначала проходная Lockdown, а потом шикарная Vegas) в скоротечный кинематографичный экшн, снабженный, правда, отменной графикой. Причина смены курса проста – студия делала и продолжает делать стопроцентные «блокбастеры», высокобюджетные качественные игры с тиражами в миллионы копий. А выпуск, скажем, не слишком популярных в народе сложных симуляторов спецназа может просто-напросто поставить под вопрос само существование компании со штатом в 1500 человек.

В наступившем 2007 студия уже порадовала нас игрой по мотивам легендарных «Черепашек-ниндзя» – TMNT (PC, PS2, PS3, PSP, GameCube, GBA, DS, Wii, Xbox 360). А к осени обещает выпустить нынешнюю звезду всех игровых выставок – Assassin`s Creed (PC, PS3 и Xbox





360) и продолжение линейки Tom Clancy`s Splinter Cell: Conviction. И если о первой мы знаем сейчас уже достаточно, чтобы не сомневаться, что это будет настоящий мультиплатформенный хит, то про новую часть Splinter Cell под рабочим названием Conviction известно пока еще очень мало. Примерная дата – 2007-2008 год, планируемый выход – эксклюзивно на Xbox 360 и PC, «пламенный мотор» Unreal 3 Engine и обещание полностью переработать геймплей. Новые подробности мы, поверьте, узнаем уже очень скоро. Учтите, что в этом рассказе мы не коснулись многочисленных дополнений и просто не столь известных проектов, которых у студии вышло великое множество.

Страна кленовых листьев

Примечателен тот факт, что Ubisoft Montreal не была бы такой, какой мы ее знаем, без поддержки канадского правительства. Весной 2005 года, когда крупнейший независимый издатель в мире, Electronic Arts, активно начал скупать акции своего конкурента – Ubisoft, который тогда находился в незавидном финансовом положении, правительство Канады оказало помощь монреальскому отделению Ubisoft. Оно оплатило покупку новых компьютеров и оргтехники, а также поддержало открытие в двух ведущих канадских университетах факультетов по подготовке специалистов для игровой индустрии. Также правительство Канады в публичных заявлениях не скрывает планов по превращению Ubisoft Montreal в «крупнейшую студию в мире по производству интерактивных развлечений».

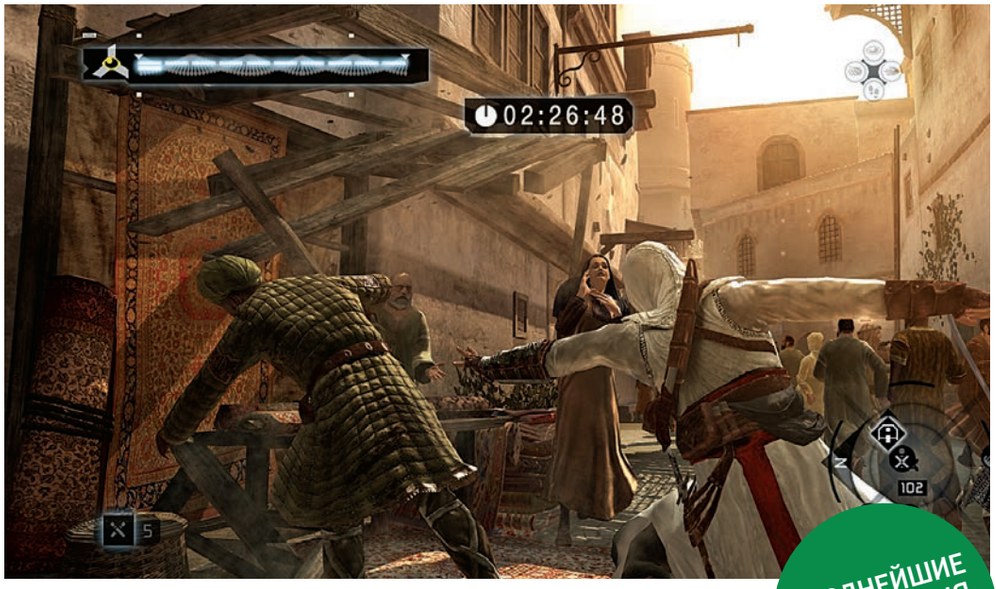
Хотя производственные мощности студии наращивались в основном благодаря найму новых сотрудников, а не в результате покупки целых компаний и превращения их во внутренние отделы, как порой поступает EA (например, с Westwood Studios, ставшей EA Los Angeles), в марте 2005 произошло еще одно знаменательное событие. Ubisoft приобрела независимую студию MC2-Microids, создавшую Still Life, Syberia и Syberia 2, и перевела весь персонал в Ubisoft Montreal.

Даешь 3000 человек к 2013 году?

Но на этом развитие останавливаться даже не собирается. Уже сейчас Ubisoft, всерьез настроенная завоевать пальму первенства в next-gen гонке, объявила, что в ее планах на ближайшие 6 лет расширение штата еще на 500 человек. А также рапортовала о получении гранта от правительства и субсидий на открытие собственной полноценной CGI-студии по производству полнометражных видеороликов для игр (например, Assassin`s Creed). Причем руководство уже присматривает кадры из Голливуда и других ведущих анимационных компаний Северной Америки.

P.S.

На Монреале экспансия французов на канадский рынок отнюдь не заканчивается. Ubisoft Quebec открыла двери 1 июня 2005. Сейчас число сотрудников уже подобралось к двум сотням, а сама студия работает над неанонсированными AAA-проектами. **СИ**



ПОЗДНЕЙШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ К МАТЕРИАЛУ

ASSASSIN'S CREED
(ВЫДЕРЖКА ИЗ РЕЦЕНЗИИ 2007 ГОДА)

В отличие от Prince of Persia и Tom Clancy' Splinter Cell, Assassin's Creed – не идеальное развлечение для массового зрителя, а авторский проект с четкой концепцией. И соответствие игры этой концепции для разработчиков, очевидно, было важнее, нежели ее коммерческий успех. Безусловно, Assassin's Creed – плод дальнейшей эволюции Prince of Persia; в какой-то степени – еще и Tom Clancy's Splinter Cell. Однако разработчики поставили перед собой куда более амбициозную задачу – сделать игру, которая соединила бы в себе лучшие идеи Grand Theft Auto 4 , Prince of Persia: Two Thrones и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и стала одним из первых настоящих приключенческих боевиков нового поколения. Не стоит забывать и о сюжете. При всем уважении к Prince of Persia и Splinter Cell, обе игры ни о чем не пытались сказать геймеру. Assassin's Creed – говорит. Даже малообразованный школьник, не отличающий госпитальеров от пикадоров, на каком-то уровне поймет сюжет игры. Однако сюжет рассчитан на людей несколько более эрудированных, и в этом смысле игра близка к творениям Хидео Кодзимы. Assassin's Creed максимально избавлена от типичных игровых условностей. Это может показаться бесполезным – ну кому прежде мешали сейв-пойнты, меню во внутриигровых магазинах, отдельные арены для битв или CG-ролики с улучшенными 3D-моделями героев? Однако именно тотальная реалистичность и единообразие стиля Assassin's Creed и делает мир игры живым и интересным. Не раз и не два я ловил себя на том, что мне интересно просто гулять по улицам Иерусалима, осторожно прокладывая себе путь в толпе, недовольно отпихивая попрошаек, кланяясь суровым стражникам, обчищая карманы бандитов. Нравилось забираться на крыши домов, искать потайные места, в которых в случае чего можно спрятаться от погони. Сидеть на крыше башни крупнейшего в городе собора, наслаждаясь открывающимся видом. Наконец, при провальном геймдизайне «высокого уровня» (однообразные миссии, враги и объекты) Assassin's Creed имеет идеальную игровую механику «низкого уровня» – бои, паркур и искусственный интеллект NPC – которая в равной мере удобна, интересна понятна и начинающим геймерам, и профессионалам. Прошло время многоударных комб с заученными комбинациями, ручного прицеливания мышкой или джойпадом, «боссов» с гигантским запасом жизненной силы и прыжков над пропастями, получающихся с третьего раза. В Assassin's Creed нет необходимости сохраняться – после любой выполненной задачи (какой бы малой она ни была) игра и так это делает. Здесь не нужно бегать за аптечками на другой конец уровня каждый раз, когда герой пропустит пару ударов мечом, – здоровье восполняется во время отдыха.

Конечно, можно было сделать игру лучше. Наделать локаций по всему миру – в джунглях, за Полярным кругом, в Киевском княжестве и еще на всякий случай на Луне. Добавить пять видов оружия, десять видов монстров с рогами и копытами и еще драконов – в качестве боссов. Красивые CG-ролики о взаимоотношениях Альтаира с райскими девами. И еще задания в духе «глава Иерусалимской мафии просит собрать дань с местных шлюх». Вот вам и разнообразие! Увы, все это вступает в конфликт с авторской концепцией игры, а потому невозможно. И если кто-то из вас считал, что Джейд Реймонд и ее команда готовили очередной Prince of Persia в новом сеттинге – что ж, вы ошибались.

Сверху: PC-версия Assassin's Creed отличается более полным набором необязательных миссий.

Снизу: Все поединки в новом «Принце» идут в формате «один на один», как в самой первой игре сериала.

UBISOFT MONTREAL

PRINCE OF PERSIA
(ВПЕЧАТЛЕНИЯ С ВЫСТАВКИ)

За несколько дней до отправки коллекционного номера в печать я играл в самую свежую демоверсию Prince of Persia нового поколения на выставке Tokyo Game Show. Многие мои коллеги критиковали игру за «слабую графику» и «пустые уровни». Не вполне ясна была им и идея убрать из Prince of Persia бои с несколькими противниками одновременно. Кроме того, как выяснилось, в новой части Prince of Persia невозможно умереть. В любой ситуации, где Принц делает что-то не так (падает в пропасть, пропускает удар противника, съедается черной жижей), его спасает напарница – Эрика. И для этого даже не нужно нажимать никакие кнопки – все делается автоматически. Даже враги не могут остановить Принца – лишь задержать (если играть плохо, то жизнь соперника восстановится, и все придется начинать заново). На мой взгляд, новая часть Prince of Persia – явление того же порядка, что и Okami или Viewtiful Joe; то есть, игра, призванная дарить в первую очередь эстетическое наслаждение. Графический движок не только стилизует трехмерные модели персонажей под рисованные комиксы, но и выхватывает самые яркие кадры обмена ударами и делает едва заметные паузы, чтобы можно было в полной мере оценить открывающуюся картину. Необычная цветовая гамма выделяет новую Prince of Persia на фоне и реалистичной Assassin's Creed, и мрачных Prince of Persia: Warrior Within и Two Thrones; не похожа игра даже на Sands of Time.

Это новая сказка о Принце Персии, а не клон-копия бестселлеров прошлых лет. Разработчики намеренно отказались от старой (пусть и весьма удачной) системы боя, а также сменили механику прыжков (приблизив ее к знакомой вам по Assassin's Creed). Игра, на первый взгляд, стала чуть проще в освоении, однако осталась достаточно глубокой. Сражения в демоверсии были построены на чередовании разных типов атак (магией, мечом и кулаком) в зависимости от формы, которую принимал монстр; при этом каждый из трех встреченных соперников имел свои особенности. Важную роль в сражениях играют и quick time events. Например, быстрым нажатием нужной кнопки можно было уклониться от атаки соперника, вывернуться и оказаться в выгодной позиции для проведения джаггла и серии точных ударов по подброшенному в воздух гаду. Что любопытно, наш Михаил Разумкин, также проходивший демоверсию, пользовался совсем не теми же приемами, что и я – скидывал врагов в пропасть, комбинировал прыжки, захваты и удары мечом.

Пока нельзя сказать в точности, чем окажется новая часть Prince of Persia. В конце концов, Assassin's Creed до релиза тоже представлялся совсем не той игрой, что мы получили в итоге. Уверенным можно быть лишь в одном: студия Ubisoft Montreal не умеет работать плохо. Что бы ни задумали тамошние мастера, можете не беспокоиться – они справятся. И в который уже раз подарят нам игру, которую мы будем любить, ценить и помнить еще много лет. **СИ**

«Ил-2 Штурмовик»: первым делом – самолеты...

Кристиан Вэйст

Внимание! Художники не любят рисовать штурмовик Ил-2, поэтому на этой картинке вы видите бомбардировщик Пе-2.

Именно «Ил-2 Штурмовик» стал первой отечественной игрой, приковавшей к себе внимание игроков по всему миру. В 1999 году поползли слухи: «Наши (эти русские) делают настоящий авиасимулятор Второй мировой, да еще и про наши (эти русские) истребители». По мере поступления свежих роликов и скриншотов разговоров становилось все больше: «Наши (эти русские) делают такую игру, рядом с которой все их (наши) авиасимы даже рядом не стояли». В ноябре 2001 года «Ил-2 Штурмовик» стал игрой, появление которой на прилавках можно было сравнить с падением тяжелой авиационной бомбы. Издания не скупились на награды, критики с редким единодушием выставляли максимальные оценки, рядовые поклонники авиасимов часами просиживали у компьютеров, постигая тонкости управления самым массовым штурмовиком в истории. Статус одной из лучших игр о Второй мировой войне «Ил-2» получил сразу и, как показало время, навсегда. Как же удалось Олегу Медоксу и его студии Maddox Games добиться такого успеха?

Это одни из первых скриншотов «Ил-2 Штурмовик», появившихся на Западе (август 2000 года).

К началу работы над «Ил-2 Штурмовик» в 1998 году Олег Медокс успешно окончил Московский Авиационный Институт и имел за плечами многолетнее увлечение военной авиацией, а его студия Maddox Games – два футуристических шутера, MadSpace и Z.A.R. Обе игры вышли в 1997 году и пользовались определенным успехом, но после работы над ними Олег понял, что сыт научно-фантастическими экшнами по горло. Вот тогда ему и пришла идея посвятить новую игру своему увлечению. Позже Олег будет рассказывать: «Прежде чем начать «Ил-2», мы проделали большую исследовательскую работу по вопросу, во что же именно симуляторщики больше всего любят играть. С неоспоримым отрывом в лидеры вышли симуляторы поршневых самолетов».

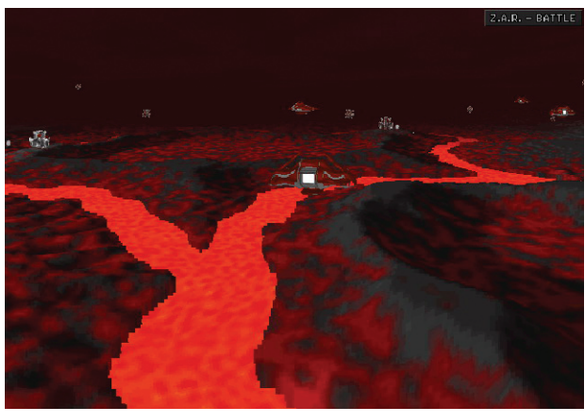
«Ил-2 Штурмовик» сразу создавался не таким, как все. На грани революции была уже сама идея сделать симулятор о Второй мировой, но не о битве за Британию и не о высадке союзников в Нормандии. Западные студии, властвовавшие на рынке авиасимов, имели весьма поверхностное представление о советской авиации и почти никакое – о восточном фронте. Новаторским был и выбор главного героя – не обычного истребителя, а уникального по своим характеристикам Ил-2 (подробнее об этом – см. врезку).

Изначально планировалось, что Ил-2 будет единственным доступным игроку самолетом, а все кампании будут посвящены ему. Однако реальность внесла свои коррективы. Сначала Олег Медокс пришел к выводу, что одного штурмовика будет мало, прежде всего для мультиплеера. Потом у игры появился западный издатель Ubisoft – и потребовал добавить кампанию за немцев, чтобы заинтересовать западных игроков. Потом сами западные игроки забросали студию письмами – немцы просили добавить в игру «Мессершмитты», американцы – свои модели, англичане – свои, и так далее. В итоге авиационный парк в игре разросся до более чем 70 самолетов, 32 из которых доступны игроку.

Кстати, когда «Ил-2» впервые вышел на западную сцену, оказалось, что в российской игровой индустрии «там» разбираются еще меньше, чем в советской авиации. Кто-то на полном серьезе пытался узнать об игре «Ил-1», кто-то заявлял, что такие скриншоты русские могли нарисовать только в Photoshop'е, а гордое заявление Ubisoft о том, что «Z.A.R. в России гораздо популярнее Doom и Quake», до сих пор красуется на западном сайте игры. Впрочем, скепсис быстро сменился интересом, а некоторые западные поклонники оказали посильную помощь создателям – к примеру, пейзажи военного Берлина воссоздавались по архивным фотографиям, присланным немецкими энтузиастами.

Установку на максимальный реализм Maddox Games старались выдержать во всем. Города делались по военным картам, самолеты – по старым чертежам и документам, включая материалы советских НИИ ВВС. Тестировать полученные модели приглашали летчиков-ветеранов Второй мировой войны, как отечественных, так и немецких, американских, британских. Порой в ходе «документальных раскопок» всплы-

WWII Fighters, одна из игр, оказавших на «Ил-2 Штурмовик» наибольшее влияние.



Слева: MadSpace (слева) и Z.A.R. (справа), предыдущие творения Maddox Games.

Записи показательных выступлений пилотов «Ил-2» в Сети – явление уже обычное. Порой попадаются настоящие шедевры.

вали удивительные факты – например, оказалось, что в Новой Зеландии до сих летают шесть истребителей И-16, построенные еще в 30-х годах прошлого века.

На вершине успеха

Чем увенчался труд Олега Медокса и Maddox Games (к тому времени уже 1C: Maddox Games), сказано выше. «Ил-2 Штурмовик» хвалили за все: за современную графику, за умных противников, за достоверную физику, за стабильность, за историческую достоверность… Перечислять все достоинства слишком долго – достаточно прочитать любую рецензию. Да, Maddox Games не предложили чего-то сверхреволюционного. «Ил-2 Штурмовик» отличался от конкурентов мелочами.

Простой пример – если в том же великом и ужасном Microsoft Flight Simulator земля представляла собой расположенное где-то внизу серо-бурое пятно, то в «Ил-2» на поверхности идет своя, самостоятельная жизнь – едут танки, гремят взрывы, гибнут люди. Немного, конечно, но «Ил-2» подкупал именно таким вниманием к деталям и одновременно – своим размахом. Больше 70 самолетов, от «Илов» и «Мессершмиттов» до экзотики вроде итальянских MC.205 или румынских IAR-80 – и каждый из них ведет себя в воздухе абсолютно по-своему, так что сразу чувствуешь разницу между строптивой «Коброй» и послушным «У-2». Возможность пройти всю Великую Отечественную войну от лета 1941 года до сражения за Берлин – и детально прорисованные пейзажи на каждой из карт.

Но главный секрет «Ил-2» заключается в том, что все это, от карандашных пометок на потертой карте и облупившейся краски на борту видавшего видя «Яка» до достоверно прорисованной кабины Ил-2, складывалось в единую картину, дышавшую атмосферой Великой Отечественной войны. Впервые сесть за «Ил-2» было все равно что попасть в старый советский фильм о летчиках-героях – рев мотора набирающего высоту штурмовика… мирные пейзажи где-то внизу… облака, озаряемые сполохами взрывов, немецкий истребитель, разбрызгивающий детали из отрезанного меткой очередью крыла, огненный цветок взрыва, расцветающий где-то внизу… Да, «Ил-2» изображал настоящую войну, на которой ты не вырезаешь толпы врагов, а десять минут летишь к месту назначения ради нескольких мгновений отчаянной схватки, наполненных дымом, ревом моторов и лихорадочной стрельбы. И эта пара мгновений оставляла в душе больший след, чем некоторые игры.

Для многих «Ил-2» стал предметом если не поклонения, то очень серьезного увлечения. Отечественные поклонники игры на всю ночь собирались в компьютерных клубах (позволить себе играть из дома по Сети в то время могли далеко не все, особенно за пределами Москвы), чтобы вместе отправиться на боевую операцию или сразиться эскадрильей против эскадрильи. Западные игроки взахлеб обсуждали на форумах ТТХ советских истребителей. Почти сразу же после выхода игры начали появляться созданные фанатами кампании, самолеты и так далее – возможность «творить» стала еще одним залогом популярности «Ил-2».

Фамильное древо

«Ил-2 Штурмовик» действительно ждало не одно и не два продолжения. Рассказывать о них подробно не имеет смысла – большинство представляет собой простой набор дополнительных миссий. Кроме того, часть из них делались сторонними разработчиками, а не «1С»: Maddox Games (отмечены звездочкой).

2003 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»
2003 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Дороги войны»
2004 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт»*
2004 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Операция «Барбаросса»»*
2004 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Операция «Блау»»*
2004 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе»
2004 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Перл-Харбор»
2006 г. «Ил-2 Штурмовик: Золотая коллекция» (включает в себя все предыдущие части).
2006 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Истории пикирующего бомбардировщика»*
2006 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Штурмовики над Маньчжурией»*
2006 г. «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. 46»*
2007 г. «Ил-2 Штурмовик: Платиновая коллекция» (включает в себя все части «Ил-2»).

Одна из самых любимых фанатами возможностей «Ил-2» – если разбомбить одно из зданий, то в следующей миссии на его месте будет дымящаяся воронка.

Еще одним отличием «Ил-2» от конкурентов стала редкая дружелюбность к начинающим игрокам – здесь и подробное обучение, и гибкие настройки, позволяющие превратить игру чуть ли не в шутер с крыльями.

И вновь продолжается бой

В начале работы над «Ил-2» Олег Медокс неуверенно рассуждал, что потом сможет вернуться к созданию фантастических шутеров на движке игры. В 2001 году он твердо знал, что впереди «Ил-2» ждет не одно и даже не два дополнения. И вот – 23 марта 2003 года на прилавках оказался наполовину add-on, наполовину вторая часть игры – «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения». Изначально планировалось сделать простое дополнение, но разработчики перестарались – новая летная модель и новый AI оказались несовместимы со старыми миссиями.

Главным новшеством «Забытых сражений» стало появление динамической кампании, в которой дальнейшее развитие действий зависело от успехов (или неуспехов) игрока. Сам Олег Медокс был настроен решительно против этой идеи еще во время работы над оригинальным «Ил-2» – он указывал, что симулировать полноценные боевые действия со всеми необходимыми факторами не сможет ни один компьютер, а давать звену «Илов» решать исход всей войны – это, извините, уже американский боевик получается. Однако многочисленные требования фанатов заставили пойти на компромисс – переписать ход всей Великой Отечественной в «Забытых сражениях» не получится, а вот изменить ситуацию на одном участке фронта – вполне.

За «Забытыми сражениями» последовали и новые дополнения, на этот раз самые обычные. В общей сложности, если верить подсчетам Ubisoft, к 2008 году в мире было продано 1 миллион 250 тысяч копий игр из серии «Ил-2», из них 650 тысяч – в России. Результат вполне приличный для представителя «трудного жанра». На официальных серверах «Ил-2 Штурмовик» до сих пор собирается до полутора тысяч игроков в день.

В 2009 году «1С» и Ubisoft планируют выпустить IL-2 Sturmovik: Birds of Prey для PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Portable и Nintendo DS. Это будет «симулятор с аркадными элементами», как представили его «1С» западной публике. Из старых «Илов» будут взяты лишь модели самолетов, все остальное сделает «с нуля» студия Gaijin Entertainment. Сражения Восточного фронта в новом «Иле» будут представлены лишь Сталинградом и окружением немецких войск на Украине в 1944 году, все остальные бои будут происходить на Западе.

Великая Отечественная

Впрочем, несмотря ни на что, «Ил-2 Штурмовик» – это, прежде всего, русская игра. Для отечественной индустрии того времени, у которой еще не было таких громких имен, как S.T.A.L.K.E.R. и Heroes of Might and Magic 5, «Ил-2» оказался той самой Великой Русской Игрой, которую долго ждали, напряженно вглядываясь в каждый проект и хватаясь за малейшую надежду. Игрой, не просто сделанной русским разработчиком, но и посвященной одной из самых славных страниц в отечественной истории.

Наконец, «Ил-2 Штурмовик» был одной их тех игр, которая не нуждалась в снисходительных комментариях «ну, ведь это все-таки наше», честно заслужив право называться одним из лучших симуляторов Второй мировой войны. Он доказал, что в России тоже умеют делать игры экстра-класса – затягивающие и атмосферные. **СИ**

Идеальный самолет для компьютерной игры

Ил-2 был создан в конструкторском бюро Сергея Ильюшина и прошел первые испытания в 1939 году. Он считается самым массовым самолетом Второй мировой (было построено 36163 экземпляра). Конструкторы называли свое творение «Летающим танком», советские летчики – «Горбатым» (за характерную форму фюзеляжа), немцы – «Бетонным самолетом», «Черной смертью», «Мясником» и «Железным Густавом».

Для своего времени Ил-2 являлся уникальной боевой машиной, не имевшей аналогов. Он отличался высокой дальностью действий, отличной защищенностью, позволял вести активный воздушный бой с большинством немецких самолетов, бомбить скопления противника, вести разведку. По мнению Олега Медокса, Ил-2 «словно создан специально для компьютерной игры, которая благодаря ему может предложить игроку самые интересные и разнообразные задания».

Внизу: Так будет выглядеть «Ил-2» на Xbox-360 и Playstation 3.

BETHESDA SOFTWORKS:

От американского футбола к радиационному апокалипсису

Игорь Сонин

На самом деле, GTA правильно произносится как «Джи-ти-эй», а не «ГТА», Xerox – не «Ксерокс», а «Зиракс», и даже Bethesda – не «Бетесда», а «Вифезда», ибо название компании восходит к названию овечьей купели в древнем Иерусалиме. Это имя было дано церкви, построенной в отдаленном уголке штата Мэриленд, со временем оно перешло ко всему городу. Сегодня в нем живет всего пятьдесят тысяч человек, но именно здесь расположены главные офисы международной сети отелей Marriott International и оборонной корпорации Lockheed Martin. В 1986 году Кристофер Вивер хотел открыть в городке компанию по разработке видеоигр, он задумал назвать свое детище Softworks. К его разочарованию, выяснилось, что это слово уже кто-то придумал и такая фирма давно существует. Тогда Кристофер, сидя в трусах за кухонным столом, совершил напряженную работу мысли и породил на свет божий название Bethesda Softworks. Оно осталось за фирмой и пять лет спустя, когда офис переехал в Роквилль, другой городок штата Мэриленд. Там компания находится и по сей день. Она прославилась на весь мир уникальным ролевым сериалом The Elder Scrolls и сегодня является одной из наиболее известных и наиболее уважаемых студий на планете.

Впрочем, первые восемь лет в Bethesda Softworks не помышляли о ролевых играх, а занимались производством... спортивных симуляторов. В 1986 году вышел американский футбол Gridiron!, в 1988-м – хоккей Wayne Gretzky Hockey, в 1990-м – еще один хоккей Hockey League Simulator, в 1991-м – баскетбол NCAA Basketball: Road To The Final Four, и это не считая продолжений. На спортивном поприще компанию ждал большой успех. Gridiron! был первой игрой про американский футбол, в которой исход матча определялся не только статистикой игроков и команд, а с помощью физического движка и простенького, но все-таки моделирования реальных законов Ньютона. Это было настолько крупным достижением, что боссы Electronic Arts пригласили компанию создать John Madden Football – первую игру

Слева и вверху: The Elder Scrolls: Arena.

в сериале, который дожил до наших дней под именем Madden NFL (свежая часть, Madden NFL 09, вышла 12 августа этого года) и безумно успешен на своей родине, в США. Первые игры Bethesda выходили на древних консолях, но с 1990-го по 2000-й все выпускаемые проекты была рассчитаны только на персональные компьютеры, под операционные системы DOS и, позже, Windows. Создание игр в то время требовало относительно немного ресурсов, и компании могли позволить себе некоторые эксперименты. В 1994 году Bethesda Softworks произвела на свет первую ролевую игру в своей истории. Это была The Elder Scrolls: Arena.

С чистого листа

Свою роль в этой авантюре сыграл его величество случай. Сначала никто не хотел браться за непонятный и неосвоенный жанр RPG. Согласно первой версии дизайн-документа, игра должна была называться просто Arena и представлять собой экшн про своеобразных гладиаторов: главный герой с помощниками путешествовал по городам, сражался на аренах и в конце концов становился столичным чемпионом. Это была основная сюжетная линия, но игрок мог на время отвлечься от нее и выполнить парочку побочных квестов. Шли месяцы разработки, игра обретала все более ясные очертания, и постепенно эти квесты становились все более интересными и важными, а битвы на аренах – все менее. На авторов повлияли и современные им RPG, в первую очередь Ultima Underworld. В конце концов было принято решение добавить в игровой мир города за пределами арен и подземелья за стенами городов. Так, постепенно и незаметно, Arena превратилась в экшн-RPG с видом от первого лица. Что же касается названия, то его пришлось оставить неизменным из маркетинговых соображений. Из-за тяжелой и долгой разработки игру не успели сдать в печать, и компания пропустила самый прибыльный сезон – период рождественских продаж. Arena пришлось выпускать уже после Нового Года, в марте 1994-го, и мало кто верил в успех этой затеи. Первый тираж составлял смехотворные три тысячи копий (для сравнения: продажи Doom II, вышедшего в том же году, с 1994-го по наше время составляют два миллиона копий). Не помогла делу и пресса, которая посчитала игру вторичной, наполненной ошибками и слишком требовательной к железу. Но, опозорившись в день релиза, The Elder Scrolls: Arena отыграла свое на долгой дистанции. Игра пришлась по душе любителям жанра и продавалась достаточно долго, чтобы обеспечить средства к существованию для Bethesda Softworks. Сегодня Arena можно скачать бесплатно по адресу http://www.elderscrolls.com/downloads/downloads_games.htm. Но сразу предупреждаем: она написана под DOS и создавалась в те времена, когда Windows 95 можно было увидеть только в прекрасном сне. Поэтому сегодня для запуска понадобится сноровка, удача и эмулятор DOS, например, DOSBox (http://www.dosbox.com).

Мир The Elder Scrolls был придуман в Bethesda специально для Arena, но границы этой фэнтезийной вселенной расширялись с каждой новой игрой серии. Название The Elder Scrolls («Древние свитки») родилось в последний момент. Эти свитки описывались как «вместилища знаний о прошлом, настоящем и будущем Тамриэля». Ну а континент Тамриэль авторы игры измыслили для своей «настольной» D&D-кампании, которой забавлялись по выходным. Чтобы как-то привязать игру ко вселенной, пришлось переделать вступительный ролик Arena и добавить туда слова «Как было предсказано в Древних свитках...». Надо сказать, что такое безответственное отношение в Bethesda было только к первой игре, которая стала RPG во многом случайно. Ко всем продолжениям авторы относились значительно более серьезно. На сегодня мир The Elder Scrolls – один из наиболее глубоких и проработанных среди всех, что существуют в ролевых играх. Описаны города, провинции, расы, обычаи, религии, правители, история... Однако не существует единой энциклопедии The Elder Scrolls, одни и те же события могут детально описываться в одной игре сериала, а в других – лишь упоминаться мельком. Это породило особый культ среди любителей сериала – они складывают мозаику истории Тамриэля, соревнуясь в знании мифологии. Тамриэль разделен на девять провинций и населен десятью «главными» расами (каждой дана своя область, а орки обитают в «городе федерального значения», который не считается за провинцию). Еще надо отметить, что весь Тамриэль – лишь один континент в мире The Elder Scrolls, и нет окончательной ясности, что лежит за его пределами.

А теперь то же самое, но по-русски

Как известно, на территории Европы продажи ролевых компьютерных игр наиболее высоки в двух странах: Германии и России. Можно из этого сделать далеко идущие выводы о национальных характерах наших стран, а можно – о том, что при такой популярности ни одна громкая RPG не останется в России без издателя. Вот и игры сериала The Elder Scrolls, несмотря на огромное количество текста и работы по локализации, нашли свое место на нашем рынке. Официальным издателем последних игр сериала The Elder Scrolls на территории России является компания «1С». Она издала третью и четвертую главы, а также все дополнения к ним. Качество локализации на порядок выше, чем у любых халтурщиков-пиратов, да и сроки работы впечатляют: Oblivion вышел на английском 20 марта, на русском 23 июня; дополнение Shivering Isles на английском 27 марта, на русском 18 мая. В этом году компания «1С» публикует русскую версию Fallout 3. Не пропустите!

The Elder Scrolls II: Daggerfall

Вширь или вглубь?

После умеренного успеха The Elder Scrolls: Arena компания взялась за продолжение под названием The Elder Scrolls II: Daggerfall. Это была игра, которая намного опередила свое время и оказалась не по зубам даже собственным создателям. Амбиции разработчиков были огромны, переход с дискет на CD-диски и с плоской графики на трехмерный движок обещал игру нового поколения. В Bethesda делали игру, которая должна была наполнить слово «свобода» новым смыслом. Daggerfall, как и первая игра сериала, был экшн-RPG с видом от первого лица, но теперь открывающиеся возможности были невероятны: сто шестьдесят квадратных километров игрового мира, пятнадцать тысяч городов, семьсот пятьдесят тысяч разговорчивых NPC, шесть концовок, огромное количество подземелий, оружия и брони, гильдий и квестов, а главное — полная свобода быть кем хочется (хоть оборотнем или вампиром) и идти куда вздумается... Однако Daggerfall был не только самой амбициозной ролевой игрой 1996 года, но и самой недоделанной. В релизной версии оставались даже ошибки, делавшие невозможным прохождение главного квеста, не считая мелочей, вроде неработающих заклинаний, лестниц с невидимыми дырками и летающих лошадей. Из-за этого позора игру даже прозвали не «Даггерфоллом», а «Баггерфоллом». Сколько игру ни патчили, положения это не спасло. Даже последняя версия оставляла желать лучшего, но Daggerfall нашла свою нишу и своих поклонников, подобно тому, как сегодняшний «Сталкер» остается замечательной и популярной игрой, несмотря на все ошибки движка X-ray.

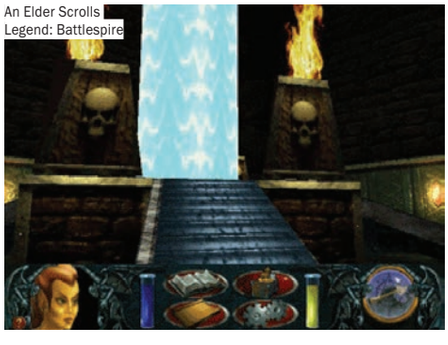
Сразу после выхода Daggerfall компания было начала работу над продолжением, но никто не хотел наступать второй раз на те же грабли. Было неясно, как сделать «Daggerfall без глюков», да и ресурсов для еще одного титанического долгостроя в Bethesda не было. Тогда всем казалось, что геймеры хотят игр попроще и почаще. В конце концов было принято решение: а давайте возьмем лучшее, что было в Daggerfall, и сделаем про это игру. Лучшим авторы посчитали рейды по подземельям; так на свет в 1997 году появилась An Elder Scrolls Legend: Battlespire. Герою Battlespire нужно было пройти несколько уровней и убить злодея в самом конце. Игра была встречена публикой с молчаливым вопросом: «И чего?». После роскошного мира Daggerfall эту игру можно было воспринимать только как казус. На эту же мысль наводили невесть откуда взявшиеся и непонятно кому нужные онлайновые режимы. Но однажды ступив на скользкую дорожку ежегодных сиквелов, Bethesda не сошла с нее, и в следующем году выпустила The Elder Scrolls Adventures: Redguard — экшн-адвенчуру с видом от третьего лица, линейным сюжетом и героем-редгардом. Куда только делось великолепие Daggerfall! Знатоки The Elder Scrolls разочаровались в любимой компании, продажи оставляли желать лучшего, и следующие три года компания была вынуждена вернуться к проверенному источнику дохода. С 1998-го по 2002 год вновь выпускала только спортивные

Слева и вверху: The Elder Scrolls II: Daggerfall

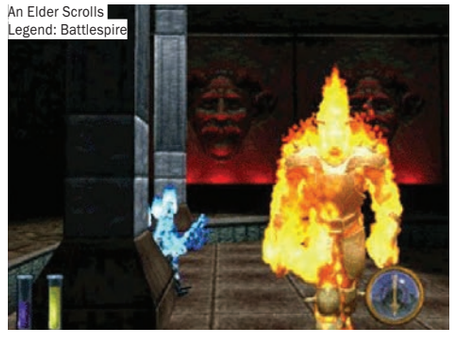
Внизу: The Elder Scrolls Adventures: Redguard

DAGGERFALL ОПЕРЕДИЛА СВОЕ ВРЕМЯ И ОКАЗАЛАСЬ НЕ ПО ЗУБАМ ДАЖЕ СОБСТВЕННЫМ СОЗДАТЕЛЯМ.

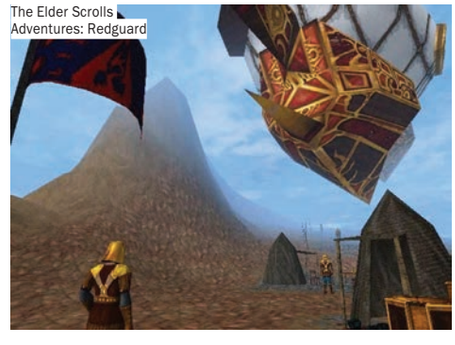
An Elder Scrolls Legend: Battlespire



An Elder Scrolls Legend: Battlespire



The Elder Scrolls Adventures: Redguard



The Elder Scrolls III: Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind

игры про боулинг и гонки. Именно в это время компания отказывается от политики PC-эксклюзивов и возвращается к разработке консольных игр. Но все мысли были направлены на третью номерную часть сериала The Elder Scrolls и воскрешение былой славы Daggerfall.

The Elder Scrolls III: Morrowind вышла в мае 2002 года на PC, чуть позже – на Xbox. Это была первая игра в истории Bethesda, которая пришлась по душе и критикам, и геймерам. Та же идея, что в Daggerfall – будь кем хочешь и делай что хочешь – здесь была воплощена по-иному. Новый движок Gamebryo выдавал прекрасную трехмерную графику, а небольшой игровой мир – всего один остров в провинции Морровинд – был показан с невиданным доселе вниманием к деталям. Суммарная площадь мира Morrowind составляет меньше одного процента от угодий Daggerfall, и этому есть простое объяснение. В старой игре мир генерировался случайным образом, в новой над каждым квадратным метром потрудился дизайнер карт – разница здесь примерно такая же, как между Камчатским краем и Москвой в пределах Садового кольца. Именно в Morrowind разработчики смогли найти наилучшее отношение между свободой действий и заранее подготовленными сюжетными вставками. Более того, Morrowind был гораздо стабильнее Daggerfall, а все возникающие ошибки можно было исправить патчами при помощи волшебной силы Интернета. Позже было выпущено два дополнения: Tribunal добавил новый город, а Bloodmoon – новый остров. А после этого игра вместе со всеми патчами и расширениями была опубликована в редакции Game of the Year Edition.

Вверху: The Elder Scrolls III: Morrowind

Внизу: The Elder Scrolls IV: Oblivion

В наши дни

Наконец, в 2006 году вышла The Elder Scrolls IV: Oblivion – четвертая и на данный момент последняя игра в серии. Перед ее дизайнерами стояли две большие задачи. Во-первых, обновить графику для консолей и видеокарт нового поколения. Во-вторых, сделать геймплей более увлекательным в угоду современной, казуальной аудитории. Поэтому по сравнению с Morrowind в игре стало меньше квестов и NPC, но каждый из них стал важнее, и количество приключений на квадратный метр только возросло. Давно прошли девяностые годы, когда можно было оживить огромную территорию Тамриэля случайно созданными городами и тысячами NPC, готовыми поведать свои истории. Чтобы не отправиться вслед за птицей додо, сериал The Elder Scrolls должен был

The Elder Scrolls Travels

Сериалы An Elder Scrolls Legend и The Elder Scrolls Adventures оказались неудачными, и об их существовании сегодня предпочитают не вспоминать, как не вспоминают о том, что прилежный отличник однажды написал на классной доске слово из четырех букв. Но есть один «дочерний» сериал, который чувствует себя прекрасно и до сих пор был уличен лишь в простительных шалостях. Это портативные игры из цикла The Elder Scrolls Travels. На данный момент для мобильных телефонов с поддержкой платформы Java было выпущено две игры: Stormhold и Dawnstar. Еще одна, Shadowkey, вышла на печально известной платформе N-Gage. Эти игры создавались сторонними разработчиками, Bethesda занималась продюсированием. Тем не менее реалии Тамриэля отражены в них довольно точно. В прошлом году в этом сериале должна была выйти игра The Elder Scrolls Travels: Oblivion для PlayStation Portable, но задача адаптации столь мощной и огромной игры для крошечной консоли от Sony оказалась неподъемной и, чтобы не позориться лишний раз, разработку заморозили. На данный момент мы не знаем, когда выйдет игра и выйдет ли вообще. Честно говоря, представляется невероятным, чтобы Oblivion кто-то сумел без потерь ужать до портативного формата. Продолжая метафору про отличника, можно сказать, что в этот раз его одернули еще на букве «Ж».

Слева: The Elder Scrolls IV: Oblivion

Внизу: Fallout 3

измениться. Успех Morrowind позволил авторам не идти на компромиссы при создании Oblivion, и игру ждал огромный успех на каждой платформе, где бы она ни выходила – PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Позже к Oblivion был выпущен add-on под названием Shivering Isles, «плаг-ин» Knights of the Nine и множество малозначительных платных онлайновых дополнений. Кроме того, и для Morrowind, и для Oblivion существуют редакторы, с помощью которых умелый пользователь может добавить в PC-версию игры все, что ему будет угодно. Это обеспечило играм долгую популярность, а пользовательские дополнения и сейчас регулярно публикуются на диске «Страны Игр».

За всю свою долгую историю Bethesda не создала ни одной ролевой игры вне сериала The Elder Scrolls. Тем более странной выглядит аномалия, в которой компания оказалась сейчас. В 2004 году она выкупила у Interplay права на создание игр по вселенной Fallout (оригинальный разработчик, студия Black Isle, навсегда закрыла свои двери за год до этого). После релиза Oblivion компания вплотную занялась разработкой Fallout 3. Постапокалиптическая RPG создается той же командой, которая работала над The Elder Scrolls IV, и на том же движке Gamebryo. За это игра заочно получила обидное прозвище «Oblivion с супермутантами». Fallout 3 выходит со дня на день, мы ее еще не видели и сейчас можем говорить о ней лишь в сослагательном наклонении. У Bethesda очень много опыта работы над потрясающими RPG, дающими игроку полную свободу действий, – а именно этого мы ждем от Fallout. В то же время геймеры не простят, если разработчики схалтурят и просто добавят в Oblivion огнестрельное оружие, радиацию и собаку.

В последние годы Bethesda выпускает первоклассные хиты, и сложно поверить в то, чтобы эта компания теперь могла ошибиться. Тем более что настроение и атмосфера Fallout – хрупкая материя, которую даже в Black Isle не всегда могли сберечь. Наконец, не совсем понятно, можно ли совместить ролевую систему SPECIAL, прицельную стрельбу, игру от первого лица и геймплей в реальном времени. Возможно, вы уже знаете ответ: Fallout 3 выходит через несколько дней после сдачи этого номера в печать. Эта премьера знаменует собой возвращение Bethesda к сериалу The Elder Scrolls и, возможно, начало разработки The Elder Scrolls 5. Сейчас студия оказалась в лицензионно-временной аномалии, а в аномалиях все становится проще: и свернуть себе шею, и вытащить на свет божий драгоценный артефакт. **СИ**

BETHESDA НЕ СОЗДАЛА НИ ОДНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ВНЕ СЕРИАЛА TES.

Fallout 3

Fallout 3

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА «В ТЫЛУ ВРАГА»

ЭХ, ДОРОГИ, ПЫЛЬ ДА ТУМАН

Степан Чечулин

Не секрет, что настоящие игровые хиты рождаются нечасто. Еще реже на свет появляются действительно успешные игровые сериалы. Проекты уровня Half-Life, Fallout, того же Warcraft делаются долго. А в них вкладываются не только серьезные деньги, но и переживания, опыт, эмоции всех, кто причастен к созданию игры.
Причем успех очень часто зависит не от того, сколько миллионов долларов вбухали в очередной, до зубовного скрежета стандартный экшн с яркими спецэффектами. А от опыта и желания разработчиков сделать действительно качественную игру. От понимания, что нужно аудитории, от, в конце концов, простого человеческого желания работать на совесть. Именно так было с сериалом «В тылу врага».

Сверху: Руководитель Best Way Дмитрий Морозов собственной персоной.

Снизу: Вот за такие кадры разрушенных поселков и сожженной бронетехники мы и полюбили «В тылу врага».

История украинской студии Best Way началась в далеком 1995 году, как ни странно, с Command & Conquer. Тогда еще простая IT-фирма сама игр не делала, но зато все ее сотрудники увлеченно играли в главную RTS того времени. За сетевыми сражениями они частенько засиживались в офисе допоздна. Потом вышла Red Alert, и снова потянулись бессонные ночи. Итогом таких вот посиделок явилась мысль: «а почему бы нам самим не сделать стратегию?». Причем даже лучше хита от Westwood Studios. И в июле 1999 года начинается работа над движком GEM, над которым к 2000 году уже трудятся семь человек. Впрочем, на работников Best Way повлияла не только Command & Conquer. Большое впечатление на ребят произвели знаменитые «Вангеры». Настолько большое, что разработчики даже написали письмо Андрею «Кранку» Кузьмину с просьбой поделиться опытом. И Кранк не отказал. Пригласил энтузиастов в гости, где в уютной обстановке провел мастер-класс. Общение оказалось плодотворным, и после той памятной поездки у Best Way появились очертания будущего проекта.

Но начиналось все далеко не с темы Второй мировой войны. Сначала Best Way задумали соорудить игру в духе все той же фантастической Tiberian Sun. И планы были грандиозные: цепь разнообразных миров, соединенных порталами, диковинные обитатели и постройки. Были даже нарисованы десятки эскизов, запущена пробная версия движка, созданы юниты. Но дальше набросков дело не двинулось.
В том же году разработчики загорелись новой идеей – сделать опять RTS, но уже космическую. Были задуманы галактические сражения, орбитальные станции и стыковочные модули, дающие им дополнительные возможности. Снова наполеоновские планы и амбиции, но

Сверху: Вот эти люди и сделали один из лучших стратегических сериалов про Вторую мировую.

Справа: Дополнение «Братья по оружию» понравилось и любителям массовых побоищ, и ценителям стелс-миссий.

Снизу: Городские бои в первой части поражали воображение. Разрушить можно было практически все.

и тут дальше эскизов дело не пошло. Вообще говоря, в начале века Best Way увлекала тема именно космических войн. Судите сами, после того как были отвергнуты идеи по созданию масштабной фантастической стратегии, разработчики решили придумать менее амбициозное приключение, но снова в космосе.

Межпланетные путешествия уступили место вылазкам небольшой команды десантников, которых нужно снаряжать перед заданием. Были задуманы специализации бойцов, возможность использовать технику и тактические бои без какого-либо строительства. Игре даже было дано название – Xenoform: First Encounter. Но и тут дело не заладилось.

В итоге разработчики рассудили, что научно-фантастический жанр не слишком привлекателен, и в 2002 году уже тестировали очередной прототип будущей игры под названием Tank Fire – с полигональными моделями и прямым управлением юнитами. Тема – Вторая мировая война, и очертания «В тылу врага» уже начинают проступать.

Первый выстрел

Всенародная премьера «В тылу врага» состоялась на самой первой выставке игровых достижений России – на КРИ 2003 года. Это было золотое время, когда наши компании демонстрировали игры, способные конкурировать с западными проектами. Тогда все были уверены, что отечественные игры совсем скоро не только догонят заокеанских конкурентов, но и легко их обойдут. Реальность, увы, оказалась менее радужной.

Но как бы то ни было, именно на КРИ 2003 публика своими глазами увидела рабочую версию «В тылу врага». На экране разворачивалось действо какого-то дорогого голливудского блокбастера про Вторую мировую войну. С любовью нарисованные танки палили из пушек. Снаряды попадали в дома, от которых отлетали куски бетона, поле битвы озарялось красочными взрывами. Пехота правдоподобно пряталась за укрытиями, пули реалистично дырявили стены и рикошетили от танковой брони. Для 2003 года «В тылу врага» была божественно красивой игрой.

Проект в итоге получил почетное звание «Лучшая зарубежная игра КРИ 2003», а под впечатлением осталась не только праздная публика, пришедшая на выставку, но и серьезные люди из компании «1С». Они заметили перспективную разработку и в итоге стали издателем проекта.

Охота на диверсантов

Понятно, что такая популярная игра, как «В тылу врага», просто не могла остаться без дополнений. И первая добавка появилась в 2006 году под названием «В тылу врага: Диверсанты». Причем разработкой занималась не Best Way, а студия Dark Fox, у которой в послужном списке числились только такие пресные игры, как «Блицкриг. Операция “Север”» и «Первая Мировая». «Диверсанты», заметим, вышли почти одновременно с полноценной второй частью, так что многие восприняли игру как отдушину для тех, кто по каким-то причинам не принял нововведения сиквела.

Мы управляли небольшим отрядом советских диверсантов, которые противостояли чуть ли не всей немецкой армии разом. Воевать было сложно, что, конечно, пришлось по душе ветеранам игры. Простые игроки бросали заниматься мазохизмом уже ко второй миссии. В октябре того же 2006 года вышла вторая часть «Диверсантов». Но это уже был совсем трешевый продукт. Тут были странные видеоролики, где бездарно играли непонятные актеры. Управляли мы снайпершей Катей, которая выполняла какие-то там секретные задания в немецком тылу. Поручения были не оригинальные, но сложность снова зашкаливала. Наконец, в сентябре этого года в продажу поступила третья часть «Диверсантов». Мы вновь играем за отряд советских диверсантов, которые на этот раз пытаются выкрасть секретные планы фашистов. Это уже чисто развлечение для фанатов, ибо никаких заметных изменений в игре нет.

Финальная миссия кампании за США стала сложным испытанием даже для опытных стратегов.

Долгожданная встреча

После громкой премьеры на КРИ и вплоть до релиза «В тылу врага» находилась под пристальным вниманием профильной прессы. Кажется, нет ни одного журнала, который бы не опубликовал бы тогда восторженное превью. Журналисты общались с разработчиками, играли в бета- и пресс-версии. Потом взахлеб делились впечатлениями на страницах изданий. Задолго до поступления в продажу игра получила мощнейший кредит доверия, а ожидания игроков, разгоряченных многостраничными рассказами ведущих изданий, были как никогда велики. И, удивительное дело, когда в 2004 году игра вышла, она чудесным образом оправдала все надежды. Как простых игроков, так и журналистов. Разработчики сдержали практически все обещания, так что даже самые строгие критики остались довольны. Графика была великолепная, модели техники выглядели как настоящие, физическая модель удивляла своей реалистичностью. Но кроме сногсшибательной картинки в игре был и захватывающей геймплей.

В 2004 году было модно сравнивать «В тылу врага» с еще одним великим, правда испанским сериалом – Commandos. И действительно обе игры, несмотря на сильные различия, в чем-то были очень схожи. В Commandos упор делался на тихие операции. В вашем распоряжении оказывались лишь несколько бойцов с уникальными навыками, а потеря хотя бы одного солдата приводила к значительным осложнениям. В нашем случае все обстояло несколько по-другому. Хотя под командованием игрока тоже находилось очень мало солдат, но они не обладали уникальными способностями. Так что потери были тяжелы, но не фатальны.

Кроме того, далеко не всегда приходилось воевать скрытно. Прелесть «В тылу врага» заключалась в том, что мы сами выбирали тактику прохождения. Никто не запрещал изображать Рембо и вламываться в ряды фрицев, поливая их огнем и закидывая гранатами. Может, это была и не лучшая тактика, но отчего не попытаться? С другой стороны, разрешалось также вести долгие позиционные перестрелки или избавляться от фашистов без лишнего шума. Свобода – ведь мы всегда это ценим в играх.

Плюс – при известной сноровке удавалось разжиться бронетехникой. Усадив бойцов в трофейный танк, мы могли устроить фрицам такой карнавал, что держись. Техники было много, практически на любой вкус. Бронемашины, танки, пушки, грузовики, боевые катера. Все красиво стреляло, ездило и плавало.

В игре «В тылу врага 2» мы уже не испытывали недостатка в танках.

При всей красочности, игра была еще и захватывающе реалистичной. Не жестоким хардкором для избранных, а в меру – чтобы игрок поверил в войну по ту сторону монитора, но не бился головой о клавиатуру, сходя с ума от бесконечных таблиц с характеристиками оружия. Например, у техники мог кончиться бензин, и, найдя вдруг танк с пустым бензобаком, приходилось обшаривать местные гаражи в поисках солярки. Стрелять надо было разными типами снарядов в зависимости от ситуации. Фугасными – против пехоты, бронебойными – против техники.

Сверху: Кроме всего прочего, в игре можно было пускать под откос поезда.

В тылу врага 2: Братья по оружию

Не суждено было остаться без дополнений и «В тылу врага 2». Новые приключения появились 2007 году под названием «В тылу врага 2: Братья по оружию». Игра рассказывала драматичную историю двух друзей, попавших на фронт в 1941 году. Она не только логично развила идеи второй части, но в ней были доработаны и улучшены многие аспекты, раздражавшие игроков. Так, поправили интерфейс. Раньше из-за большого количества команд их пришлось поместить в разные «наборы», которые переключались закладками, и это вызывало большие проблемы с управлением. В дополнении разработчики убрали с правой панели команд закладки, часть команд была объединена, другие появляются, только когда эти команды можно вызвать. Плюс – центральную панель игрок мог настроить самостоятельно, «заточив» все команды под себя. Улучшили и AI. Бойцы стали не такими самостоятельными и грудью на амбразуры больше не кидались. Битвы же превратились в яркое шоу, когда со всех сторон прут фашистские войска в неприличных количествах, а вы должны всеми силами обороняться. Солдат под вашим командованием стало еще больше, миссии стали масштабнее. Появилась возможность вызвать подкрепление. Впрочем, любителей тихих операций тоже ждал сюрприз – разработчики сделали несколько уровней, где требовалась тихая работа. Много сил разработчики вложили в мультиплеер. Был доработан баланс, повышена стабильность, добавлены мультиплеерные карты. Также была введена глобальная статистика, и теперь каждый игрок видел результаты своих побед в различных режимах. «Братья по оружию» стали глобальной работой над ошибками второй части. Создатели многое исправили и добавили ряд новых возможностей. Ну а как события будут развиваться дальше, мы узнаем совсем скоро. Второе дополнение, «Лис пустыни», уже на подходе.

А боеприпасы, заметим, имели неприятное свойство заканчиваться. Так что, расстреляв боезапас, танк приходилось либо сдавать в утиль, либо искать снаряды. Все повреждения были точечные. У автомобилей пули пробивали шины, после чего, например, грузовик ехать не мог и, как правило, красиво сползал в канаву. У танков взрывами срывало гусеницы, выходили из строя моторы и так далее. Все эти нюансы делали геймплей реалистичным, но не отталкивали простых игроков. В конце концов, с помощью волшебного ремонтного ящика даже самое серьезное повреждение можно было починить в считанные минуты. «В тылу врага» ожидаемо получила признание игроков, собрала кучу наград от прессы и девятки-десятки от впечатлительных журналистов. Никто, в общем, не сомневался, что после столь убедительного успеха продолжению быть. Ждать пришлось сравнительно недолго. Уже в 2006 году в наши двери автоматным прикладом постучалась «В тылу врага 2».

Второе пришествие

Продолжение «В тылу врага» воспринималось, конечно, совсем по-другому. Если раньше перед нами были никому не известные разработчики, которые неожиданно вынули из шляпы игру высочайшего качества, то теперь Best Way воспринималась как студия, способная делать проекты мирового уровня.

Главная интрига, связанная с выходом второй части, получилась довольно неожиданной. Дело в том, что анонс и представление публике «В тылу врага 2» странным образом совпали с анонсом и демонстрацией Company of Heroes от Relic Entertainment. И обе игры были загадочным образом похожи. Та же Вторая мировая война, то же управление отрядами бойцов. Тут еще и журналисты, углядев сходство, нагнали такой ажиотаж, что между проектами вдруг возникло чуть ли не противостояние. В многостраничных превью авторы регулярно сравнивали проекты, проводили параллели, а потом вообще окрестили «В тылу врага 2» российским ответом «буржуйской» Company of Heroes. Когда обе игры вышли (тоже практически в одно время), стало очевидно, что они довольно сильно отличаются, но шумиха поднялась нешуточная. «В тылу врага 2» не произвела такого эффекта, как оригинал. Это и понятно. Геймплей был уже знаком, да и технологически игры шагнули далеко вперед, так что разрушаемыми домами геймеров уже было не удивить. К тому же и Company of Heroes, с ее графикой нового поколения, на тот момент уже вышла.

В сиквеле разработчики сместили акценты, что понравилось далеко не всем поклонникам сериала. Если в оригинале мы управляли весьма ограниченными силами – тремя-четырьмя бойцами, то теперь на экране происходила натуральная война. Под вашим началом могло быть и

десять, и двадцать солдат. Много техники, артиллерийских орудий и так далее. Всю эту ораву нужно было объединять в группы, чтобы хоть как-то ей управлять.

Из командира диверсионного подразделения мы неожиданно превратились в командующего мини-армией. И задачи приходилось выполнять соответствующие: захватывать заводы и стратегически важные высоты, обороняться от наступающих сил противника, взрывать, крушить, ломать. По механике геймплея игра стала похожа на «Блицкриг», только войск было все-таки поменьше. Все было, конечно, снова очень красиво. Спецэффекты радовали глаз, а звуки – ухо. Однако «В тылу врага 2» отчаянно недоставало того уюта, который был в первой части. Солдат можно было терять десятками, танк перестал быть заветной мечтой. Да и в такой чехарде уже было непонятно, кто куда бежит, где главные герои, а где второстепенные. Вокруг кипела война со всеми вытекающими последствиями, что не пошло игре на пользу. Кроме того, из-за масштабности действия стали очевидны проблемы интерфейса. На откуп игроку отдавалась внушительная панель приказов, где сам черт ногу сломит, и управляться с войсками было довольно сложно. Проблем добавлял и AI союзников. Если руководить шестью бойцами в оригинале было несложно – всегда можно было исправить положение, взяв прямое управление над солдатом, то теперь все изменилось. Чересчур самостоятельные солдаты регулярно выходили из-под контроля, убегали на другой конец карты, отказывались кидать гранаты и выделывали прочие коленца. При этом прямое управление уже не спасало. Пока мы, управляя, например, танком, уничтожали вражеские силы, оставшиеся без присмотра оболтусы спокойно могли выйти под шквальный огонь противника и погибнуть. Но, несмотря на ряд минусов, вторая часть в целом была благожелательно принята и игроками и критиками. Игра была сделана очень качественно, хотя и не дотягивала до оригинала.

Увы, увы, но «Диверсанты 3» – игра для самых верных фанатов оригинальной «В тылу врага». Всем остальным будет и скучно, и сложно.

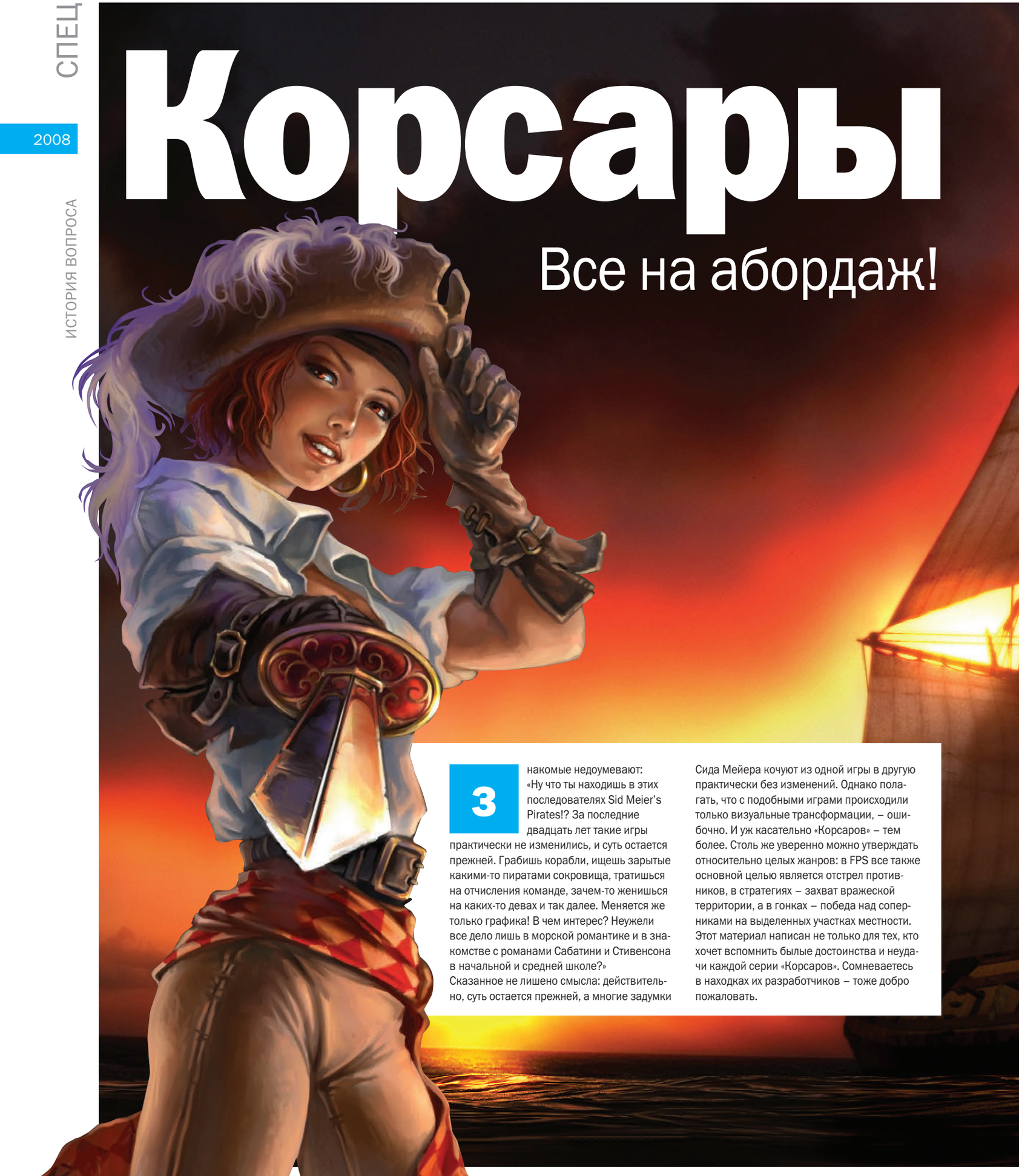
Во второй части битвы стали еще красочней, но управлять пришлось целой армией.

И вновь продолжается бой

За время своего существования сериал «В тылу врага» обзавелся внушительной армией поклонников. Это люди, которые делают модификации к любимой игре, активно обсуждают изменения, вносимые свежими патчами, и так далее. Много и тех, кто просто не откажет себе в удовольствии поучаствовать в яркой постановке по мотивам Второй мировой войны. Так что сериал чувствует себя бодро, а разработчики не собираются останавливаться на достигнутом. На 2008 год уже запланирован выход дополнения «В тылу врага 2: Лис пустыни», где мы сможем повоевать в Африке. Обещаны тотальная разрушаемость, доработанный интерфейс и многое другое. Очевидно, что сериал, созданный людьми из Best Way, будет жить и развиваться на радость игрокам еще долгое время. **СИ**

Корсары

Все на абордаж!



Знакомые недоумевают: «Ну что ты находишь в этих последователях Sid Meier's Pirates!? За последние двадцать лет такие игры практически не изменились, и суть остается прежней. Грабишь корабли, ищешь зарытые какими-то пиратами сокровища, тратишься на отчисления команде, зачем-то женишься на каких-то девах и так далее. Меняется же только графика! В чем интерес? Неужели все дело лишь в морской романтике и в знакомстве с романами Сабатини и Стивенсона в начальной и средней школе?»
Сказанное не лишено смысла: действительно, суть остается прежней, а многие задумки Сида Мейера кочуют из одной игры в другую практически без изменений. Однако полагать, что с подобными играми происходили только визуальные трансформации, – ошибочно. И уж касательно «Корсаров» – тем более. Столь же уверенно можно утверждать относительно целых жанров: в FPS все также основной целью является отстрел противников, в стратегиях – захват вражеской территории, а в гонках – победа над соперниками на выделенных участках местности. Этот материал написан не только для тех, кто хочет вспомнить былые достоинства и неудачи каждой серии «Корсаров». Сомневаетесь в находках их разработчиков – тоже добро пожаловать.

ТЕКСТ
Алексей Харитонов

1. Корсары: Проклятие дальних морей (2000)

Разработчик: «Акелла»
Издатель: «1С»

Уже в первых «Корсарах» можно было увидеть морское дно. Правда, только у берега, но все же для 2000 года это серьезное достижение.

Бесспорно – приятная картина для любого мореплавателя!

В 2008 году качественными играми от российских компаний сложно кого-то удивить – это утверждение справедливо как в отношении PC, так и в отношении консолей. А всего лишь восемь лет назад редко встречались вообще какие-либо разработки от наших соотечественников, не говоря уже о ценных для игровой индустрии и общественности. Тем удивительнее было появление «Корсаров» – проекта с большой буквы, который был призван доказать всем, что в нашей стране могут делать не только задушевные головоломки для скучающих офисных работников и летные симуляторы для немногих заинтересованных ценителей. Одна только звуковая составляющая «Корсаров» уже заставляла задуматься о значимости проекта. Во-первых, музыка, исполненная оркестром Русской филармонии, написана композитором Юрием Потеенко, который также работал над звуковой дорожкой к фильму «Ночной дозор» и массе других картин (вообще у Юрия немало заслуг на музыкальном поприще – например, им написан целый ряд сочинений крупного жанра для оркестра). Во-вторых, большинство персонажей говорили голосами актеров московских театров. Самому главному герою принадлежит голос Владимира Конкина, одним из наиболее известных персонажей которого был Володя Шарапов из телесериала «Место встречи изменить нельзя». Как видите, один только подход к озвучке и музыке давал понять – эта игра должна стать хитом. И она стала – уже с момента релиза тысячи поклонников ожидали продолжения. Они его получили, но об этом мы расскажем отдельно. А пока рассмотрим внимательнее первую часть «Корсаров».

Главный герой игры – молодой англичанин Николас. Судьба изрядно его потрепала, заставив не один год влачить жалкое существование в рабстве у испанцев. Но вовремя подвернувшегося шанса изменить свою судьбу будущий мореплаватель не упустил, и в конечном итоге оказался в открытом море на борту собственного судна с командой из трех десятков не менее смелых товарищей. Как поступить дальше – решал игрок. Можно было постепенно распутывать плотный клубок сюжетных линий, а можно жить в свое удовольствие в качестве виртуального мореплавателя. И даже тут был выбор – стать законопослушным гражданином и зарабатывать на перевозке грузов или топить без разбора все корабли местного архипелага. А можно сочетать в равных долях первое и второе. Конечно, в каком-то смысле игра все-таки была последовательницей Sid Meier's Pirates! – даже в сюжете были нотки сходства: Николас изо всех сил пытался узнать судьбу пропавшего отца. Но уже в первой части «Корсаров» отличий от прообраза было больше, нежели сходств: морские сражения оказались на порядок серьезнее, игроку дозволялось прогуляться по городу (а не просто заглядывать в определенные постройки), сюжетная линия содержала не только точку начала и точку окончания, но и ряд небезынтересных промежуточных задачек. А основные (да и второстепенные также) персонажи, в отличие от сравнительно одинаковых героев Sid Meier's Pirates!, запоминались надолго. В этом заслуга и актеров, и сценаристов.

Недостатки были, но на фоне всех плюсов они не выглядели критичными. Да, у игры были высокие (даже завышенные!) системные требования, но об этом все забывали, так как по меркам 2000 года она смотрелась весьма достойно, да и какие-то аналоги найти было проблематично. Да, сложность «Корсаров» зашкаливала (особенно поначалу – бич практически каждой последующей части), но на это не обращали внимания: оторваться все равно было невозможно. Отдельные находки сейчас будут казаться устаревшими, а графика – грубоватой. Движения персонажей и восемь лет назад не были плавными, а на их мимику было страшно смотреть. Но если вы попробуете окунуться в мир «Проклятия дальних морей», то обязательно почувствуете: разработчики вкладывали в «Корсары» свою душу – такие вещи именно по прошествии длительного времени замечаешь особенно остро.

2. Пираты Карибского моря (2003) она же – почти «Корсары II»

Разработчик: «Акелла»
Издатель: «1С»

В каком заливе затерялся сиквел – отдельная тема для беседы. Дело было так: после ошеломительного успеха первой части игры и в процессе работы над второй компании «Акелла» посчастливилось взяться за проект под названием «Пираты Карибского моря» (Pirates of the Caribbean), приуроченного к появлению на широких экранах одноименного фильма. В некоторых каталогах можно встретить эту игру под названием «Корсары II», но на самом деле Pirates of the Caribbean – не вторая часть именитого хита, а самостоятельная игра со схожей механикой. Пристальное внимание Bethesda Softworks (над которой, в свою очередь, стояла Walt Disney) не пошло разработке на пользу. Пришлось подстраиваться под фильм, и в игре так и не появился ожидаемый второй игровой персонаж, отсутствовал нелинейный сюжет, а также были беспардонно вычеркнуты работорговля и абордажи. В отличие от первой части, ни один из персонажей не был озвучен. А так как проект планировался не только для PC, но и для Xbox, «Пираты Карибского моря» ошарашивали игроков неудачным интерфейсом с большими кнопками и не менее огромным шрифтом. Работа симфонического оркестра присутствовала, но в основном звучали слабенькие мелодии тружеников Bethesda Softworks. Можно было порадоваться мини-играм, генератору квестов и красотам, которые рисовал Storm Engine 2, но поклонникам этого было мало.

«Акелла» искренне извинялась перед фанатами и клятвенно обещала выпустить в ближайшее время настоящих «Корсаров 2». Но вторая часть так и не появилась – через два года после начала «доработки» игра была переименована в «Корсары III». Дмитрий Архипов, и по нынешний день являющийся вице-президентом компании «Акелла» по разработке, прокомментировал этот ход следующим образом: «За время, прошедшее с момента анонса игры «Корсары II», проект успел вырасти и трансформироваться настолько, что просто игрой для фанатов первых «Корсаров», хардкорной альтернативой «Пиратам Карибского моря», его назвать уже нельзя. «Корсары III» – это действительно абсолютно новая игра, игра нового уровня во всех смыслах этого слова».

СЛОЖНОСТЬ «КОРСАРОВ» ЗАШКАЛИВАЛА, НО НА ЭТО НЕ ОБРАЩАЛИ ВНИМАНИЯ: ОТОРВАТЬСЯ ВСЕ РАВНО БЫЛО НЕВОЗМОЖНО.

3. Корсары III (2006)

Разработчик: «Акелла»
Издатель: «1С»

Была ли это игра нового уровня во всех смыслах этого слова, как нас пытался убедить Дмитрий? К сожалению, нет. А было это абсолютное поражение: критики вполне обоснованно клеили на «Корсары III» виртуальный стикер «Разочарование года». Игру сгубила спешка и желание угодить фанатам. Вы скажете: «А как же несколько лет разработки второй части и несколько последующих лет трудов над ней же, но уже под новым порядковым номером? Этого оказалось недостаточно?» Ответ прост – торопясь к новогодним праздникам (когда же издатели избавятся от желания успеть все и сразу?), разработчики поставили на прилавок недоработанную, насквозь проеденную багами игру. Отдельные задания нельзя было пройти, персонажи накрепко застревали в домах и других объектах, NPC неожиданно исчезали, в текстах встречались стилистические и фактические ошибки – список больших и маленьких недоработок не уместится даже в этом материале.

Можно было подождать патчей, но толку от них было немного. Да и самая главная проблема была даже не в багах: в «Корсары III» попросту неинтересно было играть. Основные сюжетные линии оказались на редкость скучны, и тому есть логичное объяснение – разработчики не стали перетруждать себя написанием захватывающих историй и подарили игроку свободу действий. Эта пресловутая свобода вообще была мечтой многих игроков в конце 90-х и начале нового века, но большинство разработчиков вовремя поняли, что двигаться в этом направлении необязательно и даже опасно. Все-таки далеко не всем нравится, когда нет конечной цели или хотя бы нескольких побочных – нет смысла проходить игру, нет желания жить приключением. Так вот, в компании «Акелла» этого не поняли и пошли на поводу у фанатов. Как вы знаете, так поступали многие – например, те же разработчики Tomb Raider. И они за это также поплатились. С другой стороны, у «Акеллы» попросту не было выбора – игрокам уже достаточно давно успели пообещать свободу действий, и слово надо было держать. Однако взамен интересного сюжета поклонникам забыли предложить не менее интересный окружающий мир. Он был попросту тусклым и блеклым: ни запоминающихся персонажей, ни даже возможности прогуляться по островам в любом направлении: количество построек, которые мы могли посетить, было почти таким же, как в Sid Meier's Pirates!. А побочные квесты, щедро раздаваемые NPC на улочках городков, были откровенно проходными. И, как вы наверняка поняли из сказанного выше, не все из них можно было выполнить ввиду исчезающих персонажей и кораблей.

А что оставалось, кроме побочных квестов? Правильно: перевозка грузов и скорейшая отправка на морское дно вражеских кораблей – причем за эти действия можно было получить не так уж и много денег, поэтому прикупить солидный корабль удавалось только ближе к пенсии. Да и без толковой сюжетной подоплеки эти действия рано или поздно надоедали. Правда, деться от них все равно было некуда – чтобы продвинуться дальше по сомнительному сюжету, игроку приходилось получать новые и новые уровни развития. Принимая во внимание немаленькую сложность «Корсаров III» (и явно завышенные возможности наших оппонентов), до очередного поворота истории приходилось рассекать волны не один час. А даже если удавалось выжить и открыть следующую страничку сюжета – она запросто могла потребовать от вас особенных умений, которые вы до этого момента совершенно не развивали. Кто-то об этом предупреждал? Вовсе нет! Ни капли жалости – эта фраза вполне могла бы стать девизом «Корсаров III».

Вверху: Очередная эволюция Storm Engine – единственное, чем могли похвастаться «Корсары III». Благодаря такому качеству картинки, каждое сражение превращалось в самый настоящий праздник для глаз.

Внизу: Нужно отметить, что после первой части разработчики стали уделять повышенное внимание наземным прогулкам. Отсюда большее количество движений и квестов именно для пеших променадов.

РАЗРАБОТЧИКИ ПОСТАВИЛИ НЕДОРАБОТАННУЮ, ПРОЕДЕННУЮ БАГАМИ ИГРУ.

4. Корсары: Возвращение легенды (2007)

Разработчик: Seaward.Ru Team и «Акелла»
Издатель: «Акелла»

«Возвращение легенды» – своеобразное переосмысление третьей части, глобальное исправление ошибок и недоработок. Внешне игра практически не изменилась, и неподготовленный человек мог не понять, чем она отличается от предыдущих «Корсаров». А отличие в том, что в «Возвращение легенды» можно было играть и получать удовольствие. Это целиком заслуга Seaward.Ru Team – команды, прославившейся благодаря неофициальному, бесплатному, но качественному дополнению «Возвращение морской легенды» к игре Pirates of the Caribbean. Там было полтора десятка новых островов, более двух десятков новых поселений и другие многочисленные добавки и подливки.

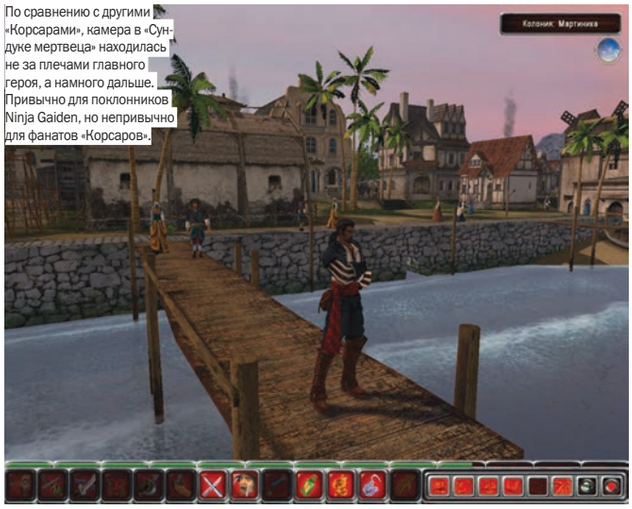
Перу этой молодой и трудолюбивой студии принадлежит любопытная система PIRATES. Название составлено из заглавных букв семи основных характеристик – Power (Сила), Impression (Восприятие), Reaction (Реакция), Authority (Лидерство), Talent (Обучаемость), Endurance (Выносливость), Success (Удача). У персонажа также есть семь личных качеств (авторитет, легкое оружие, среднее оружие, тяжелое оружие, пистолеты, везение и скрытность) и семь корабельных (навигация, меткость, орудия, абордаж, защита, ремонт, торговля). Каждое умение развивается отдельно от остальных и только в зависимости от действий, произведенных игроком. Другими словами, если вы постоянно берете корабли на абордаж, то будет развиваться соответствующий навык. Если любите тяжелое оружие, то со временем его сила в ваших руках возрастет в разы и станет убойной. Этих возможностей, сплошь и рядом встречающихся в ролевых играх последнего времени, очень не хватало в «Корсарах». Но намеренно «прокачивать» персонажа уже не было необходимости: Seaward.Ru Team этого и не требовали – просто теперь это стало интересно делать самостоятельно, без понуканий со стороны разработчиков. Зато придется выполнять сначала небольшие задачи, а только после получения каперского свидетельства – солидные и более высокооплачиваемые. Но это хотя бы уже не лишено логики. К тому же, выполнение обычных для «Корсаров» заданий стало интереснее – хотя бы по той причине, что за результат нам стали платить нормальные деньги.

Да и стоит ли зарабатывать деньги, когда разработчики так постарались над основной сюжетной линией? Практически каждое сценарное задание может быть решено несколькими способами: пусть не все из них будут оригинальными, но важен сам факт – до этого момента ничего подобного в «Корсарах» не было. Нашлось место даже продолжительному и необычному романтическому квесту, который приятно разнообразит суровые будни простого искателя приключений.

Справа: Морская романтика без приключений на суше – деньги на ветер.

«Корсары» против «Пиратов»

Новая версия Sid Meier's Pirates! (та, которая 2004 года выпуска, а не 1987-го) является скорее римейком классики, нежели переосмыслением традиций – по сути, изменения затронули лишь графику, а сам игровой процесс по большому счету остался прежним, разве что добавилась парочка новых мини-игр да изменились старые. И как раз на примере обновленной классики несложно заметить: творение Мейера серьезно отличается от «Корсаров» и является менее мудреным, чем кажется, – здесь не так много внимания уделяется сюжету и второстепенным персонажам (да и главному, в общем, тоже), погодным явлениям и их влиянию на физику корабля, разнообразным заданиям, перемещению по суше и многому другому. Это все еще отличная игра, но у нее с любыми «Корсарами» не так много общего, как может показаться на первый взгляд.



По сравнению с другими «Корсарами», камера в «Сундуке мертвеца» находилась не за плечами главного героя, а намного дальше. Привычно для поклонников Ninja Gaiden, но непривычно для фанатов «Корсаров».

5. Корсары III: Сундук мертвеца (2007)

Разработчик: «Акелла»
Издатель: «1С»

Основное отличие «Сундука мертвеца» от предшественников или других ответвлений третьей части – оригинальная система боя, которую разработчики явно подсмотрели в World of Warcraft. Сейчас это сложно назвать минусом, но старым поклонникам сложно было смириться со столь серьезным изменением. Новички же (особенно поклонники MMORPG) чувствовали себя прекрасно, ведь эта новая система отлично прижилась в «Корсарах». Абсолютно все удары и способности главных героев были «повешены» на клавиши от 1 до 9, а цель приходилось выбирать при помощи мыши.

Что до новой сюжетной линии, повествующей о жизни жестокого и хамоватого Лоренса Белтропа, то она также спорна и не нашла отклика в душах поклонников. Во-первых, история весьма непродолжительная – у опытного игрока прохождение займет едва ли больше одного вечера, что совсем уж непозволительно для «Корсаров». Во-вторых, концовка у «Сундука мертвеца» была только одна, да и та довольно сомнительная. Мы ее раскроем, чтобы было понятно всем без исключения – Лоренс заканчивал свою жизнь в петле, и помешать этому было невозможно. В-третьих, сюжет совершенно линеен – как в Pirates of the Caribbean, нам даже не давали выбрать желаемую реплику: если Лоренс решит послать собеседника куда подальше, то вы его не остановите. Зато эта непродолжительная сюжетная кампания буквально кишит разнообразными заданиями и необычными событиями: поиски сбежавших жен, ограбления в нетрезвом состоянии и запугивания купцов – найдутся задачки на любой вкус. В общем, если небольшая продолжительность и виселица в финале вас не смущают – рекомендуем.

ЕСЛИ ЛОРЕНС РЕШИТ ПОСЛАТЬ СОБЕСЕДНИКА КУДА ПОДАЛЬШЕ, ТО ВЫ ЕГО НЕ ОСТАНОВИТЕ.

Быстрое, но уязвимое и практически беспомощное против крупных кораблей судно – единственное, что мог себе позволить начинающий мореплаватель в «Корсарах».

Прогулки под водой – необычная и смелая находка для «Корсаров».

Схватка хотя бы с двумя персонажами уже не предвещает ничего хорошего, а уж трое и вовсе составляют реальную опасность.

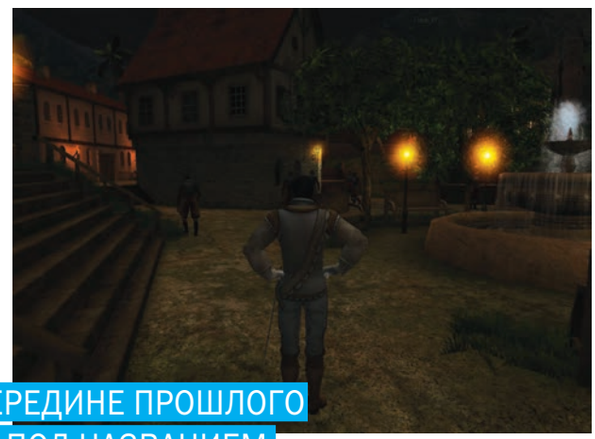
6. Корсары: Город потерянных кораблей (2007)

Разработчик: Seaward.Ru Team и «Акелла»
Издатель: «Акелла»

«Можно подумать, что это уже невозможно, но игра действительно стала больше, красивее и интереснее!» – эти слова сотрудников Seaward.Ru Team являются чистейшей правдой. В отличие от «Возвращения легенды» здесь не так уж и много нелинейности, но изюминка «Города потерянных кораблей» – запоминающиеся и интересные задания, над большей частью из которых придется крепко поломать голову. Часто приходится ловить сюжетные ниточки, полагаясь исключительно на собственную интуицию, – разработчики иногда бросают нас в открытом море без каких-либо подсказок. Вернее, подсказки можно найти в дневнике главного героя, но порой они столь завуалированы, что докопаться до смысла собственными силами получится не сразу. Тем интереснее: в этом смысле «Город потерянных кораблей» – настоящий дедуктивный вызов не только новичкам, но и давним поклонникам «Корсаров».

Отменная сюжетная линия – еще один плюс в списке достоинств игры. Например, предстоит побывать в том самом городе потерянных кораблей (и вы наверняка вспомните кинотрилогию «Пираты Карибского моря»). Право, этого зловещего кладбища весьма не хватало предыдущим «Корсарам»! Однако столь мрачным местом список новых локаций не ограничивается – придется также посетить столицу ацтеков Теночтитлан, где вас будут ожидать… правильно, ацтеки. А с ними – новые сокровища. Еще один важный момент: впервые в «Корсарах» игрокам была дана возможность пройтись по морскому дну. Никакого волшебства в этом нет – без водолазного костюма под воду лучше не соваться.

Поклонникам же игра запомнилась по еще одной причине: некоторые мелодии написаны участниками форума Seaward.Ru, а всем внимательно следившим за разработкой был предоставлен редкий шанс услышать свой собственный голос в игре – разработчики еще в середине прошлого года объявили проект под названием «Народная озвучка». Фанатам было предложено записать и отправить разработчикам реплики для NPC, в огромном количестве разгуливающих по городам. Ход достаточно интересный – самые ярые почитатели не заставили себя долго ждать и завалили Seaward.Ru своими записями. В релиз вошли не все, да и большая часть реплик состояла буквально из пары-тройки слов, но ведь важен сам факт – этот шаг доказывает всем нам, насколько близко могут общаться разработчики и игровые сообщества. К тому же, этот случай в очередной раз показывает, что Seaward.Ru Team никогда не боятся попробовать что-то новое.



РАЗРАБОТЧИКИ ЕЩЕ В СЕРЕДИНЕ ПРОШЛОГО ГОДА ОБЪЯВИЛИ ПРОЕКТ ПОД НАЗВАНИЕМ «НАРОДНАЯ ОЗВУЧКА».

7. Корсары Online (2008)

она же – Pirates of the Burning Sea

Разработчик: Flying Lab Software
Издатель: Akella Online

В «Корсарах III» была возможность многопользовательской игры, но ее практическая реализация оставляла желать лучшего. Тем радостнее мы восприняли новость о разработке Pirates of the Burning Sea, которая изначально была нацелена исключительно на многопользовательский режим. Игра вышла в этом году и оправдала ожидания: средняя оценка критиков по всему миру – 8 баллов из 10. И отсутствие конкурентов только подстегивает интерес. Среди достоинств игры: отличный редактор внешнего вида персонажа (очень важный момент для MMORPG, где отличаться от других никогда не помешает), динамичные морские бои, неимоверно зрелищные сражения за города и огромное количество заданий – как для одиночного выполнения, так и для командного. Есть и минусы – например, большая часть тех же заданий не очень оригинальны, в игре все еще присутствует масса неболь-ших недоработок, которые время от времени портят удовольствие игроку. Но ясно, что Pirates of the Burning Sea будут эволюционировать и становиться лучше: разработчики утверждают, что им будет предельно просто исправлять собственные ошибки на лету и обновлять игру.

Российским же игрокам обещали представить «Корсары Онлайн» весной этого года, но, как это часто бывает, – не сложилось. Однако не стоит забывать: самое важное для локализаторов на данный момент – не скорость появления коробки на прилавках, а выпуск стабильной версии. Под названием «Корсары Онлайн» выйдет локализованная текущая версия игры со всеми современными патчами. В октябре этого года началось бета-тестирование игры на российских серверах, а там и запуск не за горами. Все подробности – на http://www.corsairs-online.ru. **СИ**

УПРАВЛЕНИЕ

Условно можно разделить гоночные игры на две категории: те, которые стараются с максимальной точностью имитировать процесс управления автомобилем, и те, которые на реалистичность чихать хотели. Как правило, с управлением во вторых справляются даже дети, а авторы первых гордо называют свои творения симуляторами. Здесь, чтобы научиться уверенно ездить, потребуется не один день подготовки. С помощью руля вы управляетесь с машиной, с помощью геймпада или с помощью клавиатуры – не очень важно для игры. И приобретение какого-нибудь Logitech MOMO Racing не приближает вас ни на йоту к ощущению управления реальным автомобилем. Зато в серьезных симуляторах позволяет намного быстрее оставить противников далеко позади – трасса и машина ощущаются на порядок лучше. Во всех остальных случаях без специального контроллера можно обойтись. Можно и не обходиться – они уже давно не являются чем-то особенным, и позволить себе такой подарок с поддержкой force feedback может каждый поклонник гонок.

Рекомендуем: Gran Turismo, rFactor, GT Legends, GTR, Colin McRae Rally 04, Richard Burns Rally

ТЕКСТ
Алексей Харитонов

ДОЛГАЯ ДОРОГА К ФИНИШУ

Изначально, когда-то давно, мы хотели рассказать в этом материале обо всех гоночных играх, привлекающих к себе хотя бы какое-то внимание. Но когда был составлен полный список разработок, о которых нельзя умолчать, стало ясно – получится многопудовая энциклопедия. Поэтому мы решили упомянуть только главные игры и разделить материал на две части: сначала отметим наиболее важные моменты, а затем укажем важные даты, громкие события и наиболее значимые для жанра сериалы.

ГРАФИКА

Даже если перед нами симулятор жизни планктона, графика – немаловажная составляющая. А уж о гоночных симуляторах и говорить нечего. Ведь заставить поверить в происходящее только за счет реалистичного звука и подробной физической модели довольно сложно. Поэтому автомобильные гонки различного калибра зачастую во всей красе демонстрируют нам мощь игровых платформ. Качество проработки окружения в какой-нибудь Colin McRae Rally: DiRT или Test Drive Unlimited просто поражает. И модели автомобилей в Gran Turismo все сложнее отличить от настоящих. К тому же, если лет десять назад разработчики не задумывались о проработке салонов машин (да и технологии не позволяли – в первых Need for Speed вместо трехмерной кабины были статичные «картинки»), то теперь ни одна более-менее серьезная гонка не обходится без трехмерного внутреннего убранства автомобилей. В менее серьезных предпочитают «вешать» игровую камеру куда-то на капот машины – что тоже неплохо.

Рекомендуем: Test Drive Unlimited, Colin McRae Rally: DiRT, Gran Turismo 5 Prologue, Project Gotham Racing 4

НА КАРТИНКЕ:
СКРИНШОТ GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

ЗВУК И МУЗЫКА

Включенная на полную громкость музыка в кабине пилота не позволяет сосредоточиться на управлении – это утверждение верно только для настоящих симуляторов. Их разработчики зачастую останавливаются на одной-двух простеньких мелодиях в настройках, и этого вполне достаточно. Рев двигателей и визг шин в автомобильных симуляторах – вот настоящий саундтрек, вот услада для опытного гонщика! В остальных играх мы видим оборотную сторону медали: на урчание техники обращают внимание в последнюю очередь, зато трек-лист публикуется задолго до релиза и вызывает повышенный интерес не только фанатов жанра, но и простых любителей отличной музыки. Сложно представить очередную часть Need for Speed без саундтрека, охватывающего массу различных жанров – от электроники до альтернативы. А разработчики Project Gotham Racing даже включали классику – правда, соревноваться под Моцарта получается только у единиц. Зато просто изучать трассы или путешествовать по дорогам для души приятно каждому.

Рекомендуем: Need for Speed: Underground, Project Gotham Racing 4, Midnight Club 3: DUB Edition, Burnout Dominator

СОПЕРНИЧЕСТВО

Машины противников приятнее всего наблюдать в зеркало заднего вида – будь они хоть под руководством ваших приятелей, хоть искусственного интеллекта. В первом случае сложность сильно зависит от везения, родителей, природы и личных умений оппонента. Во втором все намного проще: противники или катаются по заранее заготовленным «тропинкам» (что не прибавляет интереса, так как процесс обгона – чисто механический); или же ведут себя на дороге в рамках приличия и время от времени совершают маленькие ошибки. Это и позволяет нам вырывать победу зубами – иногда перед самым финишем. В последнем случае – ощущение непередаваемое, именно ради него многие игроки уделяют время гонкам. А вот создать искусственный интеллект, который мог бы вести себя максимально естественно, – увы, удается нечасто.

Рекомендуем: Live for Speed, Ridge Racer 7, GRID, Need for Speed: Underground 2

СЮЖЕТ

Совершенно необязательная составляющая, в последнее время ставшая модной. Особенно в этом плане старается студия EA Black Box – начиная с Underground все части Need for Speed в обязательном порядке комплектуются сюжетной линией. Как правило, это истории о полиции, уличных гонках и красивых девушках – без резких и неожиданных сюжетных поворотов. Но разве они нужны? Гораздо важнее – повороты на трассе. В общем, на эту тему можно поспорить, но на данный момент для гоночной игры сюжет не играет такой уж важной роли. Однако самое главное и печальное не это: пока что мы так и не можем повлиять на ход развития событий – приходится просто кататься «от одного ролика к другому». Но хотелось бы верить, что когда-нибудь нам предложат и возможность изменить сюжет.

Рекомендуем: Need for Speed: Most Wanted, Need for Speed: Underground 2

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ

Многие разработчики предпочитают экономить время, силы и деньги. И правильно: зачем какой-нибудь FlatOut лицензированные развалины, а Mario Kart – присутствие настоящих картов? Только дополнительные проблемы. А вот для Gran Turismo или Forza Motorsport это необходимый пункт, иначе поклонники не поймут. К тому же можно легко продлить жизнь современной гоночной игры, предоставляя покупателям новые модели машин за небольшую отдельную плату, – и разработчикам приятно, и фанаты рады. Однако до сих пор многим компаниям не удается договориться с производителями автомобилей по одной причине – видите ли, им не нравится возможность разрушения собственного детища, ведь это негативно сказывается на имидже (а еще на карме, судя по упорному сопротивлению автопрома). Но постепенно разработчики видеоигр побеждают, и наверняка скоро в какой-нибудь игре мы сможем разбить вдребезги новенький Porsche.

Рекомендуем: Gran Turismo, Forza Motorsport 2, Driving Emotion Type S, Enthusia Professional Racing

ДОРОГИ

Важно не только как, но и куда едет автомобиль: скучные трассы ведут игру прямиком на свалку (истории), а интересные привлекают внимание не только к самой разработке, но и к будущим сиквелам. И зачастую именно однообразные трассы вызывают негативные эмоции у игроков. Проще всего в этом плане создателям какой-нибудь GTR или игр по лицензии Формулы-1 – дизайн трасс от них не зависит, все разработки ведутся на основе существующих треков, и покупатели этих игр уж точно не будут предъявлять претензии к оригинальности. А вот тем же разработчикам Need for Speed чаще всего приходится придумывать целый город и его окрестности (последние несколько частей – уж точно!) – а ведь это непростая задача. Впрочем, больше всех шокировал игровые массы Test Drive Unlimited, предоставивший нам для жизни и соревнований целый остров.

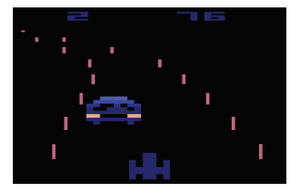
Рекомендуем: Project Gotham Racing 4, Need for Speed: Carbon, Test Drive Unlimited

ВАЖНЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ФАКТЫ

1976

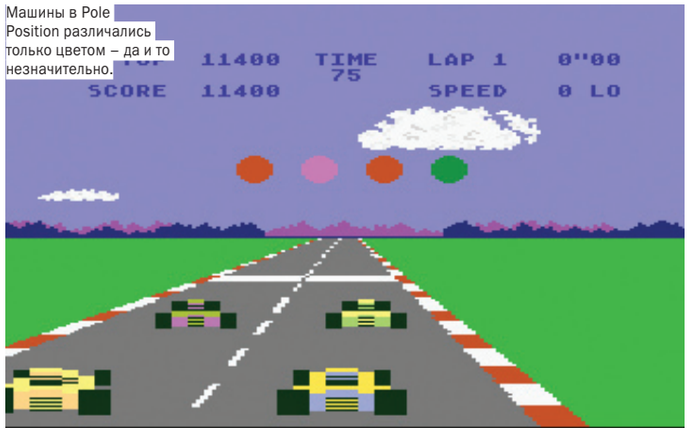
В конце года на свет появилась Night Driver – первая гонка, где игрок видел происходящее как бы из кабины автомобиля. «Как бы» – потому что на самом деле часть автомобиля была в буквальном смысле приклеена на экран, а в реальном времени прорисовывались только столбики, ограничивающие трассу. В последующих версиях для Atari 2600 и Commodore 64 разработчики не предлагали наклейку для телевизора – в первом случае автомобиль состоял из нескольких квадратов (что вполне нормально для Atari 2600), а во втором игрок даже видел капот машины. Важный момент: Night Driver, скорее, была провалом, нежели удачной разработкой – высокая сложность и никудышное управление отгоняли сотни игроков от жанра. Но факт остается фактом – это была первая игра, в которой игрок мог почувствовать себя настоящим гонщиком.

Даже на минимальном уровне сложности Night Driver требовала от игрока мгновенной реакции – по всей видимости, группу тестирования привлечь все-таки забыли.



1982

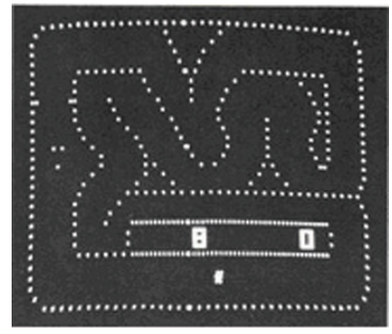
Pole Position – вот это уже был настоящий прорыв: высокое разрешение (256x224 – вполне неплохо для того времени), 128 цветов и превосходная трехмерная графика! Игра была портирована на все актуальные на тот момент платформы и везде становилась хитом. Кстати, если желаете ознакомиться с классикой: в начале 2008 года появилась версия для iPod – Pole Position Remix. Но будем откровенны: за перерисованной графикой скрывается довольно скучный и однообразный по нынешним меркам игровой процесс – обгонять десятки болванчиков, соревнуясь с таймером на однообразных трассах, уже не так интересно, как двадцать шесть лет назад.



Машины в Pole Position различались только цветом – да и то незначительно.

1974

«Это прорыв для 1974 года!» – так нескромно писали сотрудники Atari на флаерах монохромной Gran Trak 10 – первой (а не десятой, как вы могли подумать) гоночной игры в мире. Не в пример вышедшей незадолго до этого Pong от той же Atari, Gran Trak 10 не была хитом. Однако важную миссию все же выполнила: показала, что виртуальные гоночные соревнования интересны людям, а значит на этом можно и нужно делать деньги. Продолжение – Gran Trak 20 – практически ничем не отличалось от оригинала, кроме возможности сразиться за первенство с кем-нибудь из друзей. Принимая во внимание сомнительную мотивацию первой части (игрок мог разве что прокатиться «на время»), у второй было намного больше шансов стать популярной.



Вид с высоты птичьего полета на черненькие и беленькие точечки – именно такой была первая гоночная игра.

1984

Первый настоящий гоночный симулятор – REVS, разработанный самим Джеффом Краммондом. Тогда-то он, конечно, не был «самим Джеффом Краммондом», а был просто одним из тысяч подающих надежды разработчиков. Изначально в игре была всего лишь одна трасса – Silverstone Circuit. Несмотря на это, игра пришлась по душе тысячам игроков: детально проработанное управление, достойное качество картинки и неглупый AI (до этого момента немногие обращали внимание на интеллект противников) сделали свое дело. А продолжили его новые трассы, выпущенные позднее в качестве дополнений. Это был первый серьезный шаг Краммонда в жанре – позднее он станет известен как разработчик серии Grand Prix.

REVS была выпущена только в версиях для Commodore 64 и BBC Micro, о которых в нашей стране тогда мало кто слышал.

1986

Год первой аркадной OutRun от Ю Сузуки и Sega-AM2. И пусть игроку предлагалось (как и в той же Pole Position) соревноваться с бессовестно тикающим таймером, OutRun затягивала больше, чем любая созданная до этого момента гоночная игра. Причины ищите в составляющих: расслабляющая музыка, удачное управление, отменная графика, красная Ferrari и светловолосая подружка, ради которой можно было уехать хоть на край света. Что, собственно, и предлагалось: игрок был волен выбирать направление в процессе поездки. Это было что-то новенькое: можно поехать в Альпы, а можно отправиться в город у озера или промчаться по пустыне – благодаря возможности выбора пути в реальном времени, возвращаться к игре хотелось неоднократно. Позднее появились версии для других платформ, OutRun фигурировала в сборниках лучших игр от Sega (а еще была возможность поиграть в классику в Shenmue II для Dreamcast). Дальше были Turbo OutRun и OutRunners (и еще несколько сомнительных неофициальных сиквелов), но они не имели такого успеха. Что особенно примечательно, об официальной лицензии на Ferrari Testarossa компания Sega так и не позаботилась. 17 лет спустя, при разработке OutRun 2 (и в OutRun 2006: Coast to Coast, разумеется) все автомобили были лицензированы.

Качество графики аркадной версии осталось недостижимым, но лучше всего выглядели варианты для Genesis и TurboGrafx-16.

Спустя 20 лет Outrun все также легко узнаваема.

Почти всегда водителя и его подружку встречала ликующая толпа – правда, в разных версиях количество людей было разным.

1988

В 1988-м Atari снова делает серьезное заявление: Hard Drivin' – первая полностью полигональная гоночная игра, да еще с поддержкой force feedback (в аркадной версии)! Насыщенным различными трамплинами и препятствиями трассам не хватало только одного – разнообразия. Но двумя годами позже появятся Stunts и Stunt Driver, в которых уже другие разработчики исправят это досадное недоразумение. Кстати, большинство игроков (особенно нашей страны) еще долгое время будут уверены, что именно Stunts была первой полностью полигональной гонкой. Хотя у этой игры (помимо изрядно похорошевшей графики и более интересных треков) все-таки было еще одно солидное преимущество – возможность собрать собственную трассу из десятков маленьких кусочков.

Наиболее известной была Mega Drive-версия Hard Drivin' – она даже не отличалась по графике от оригинальной аркадной игры.

Stunts – первая полностью полигональная гонка.

1992

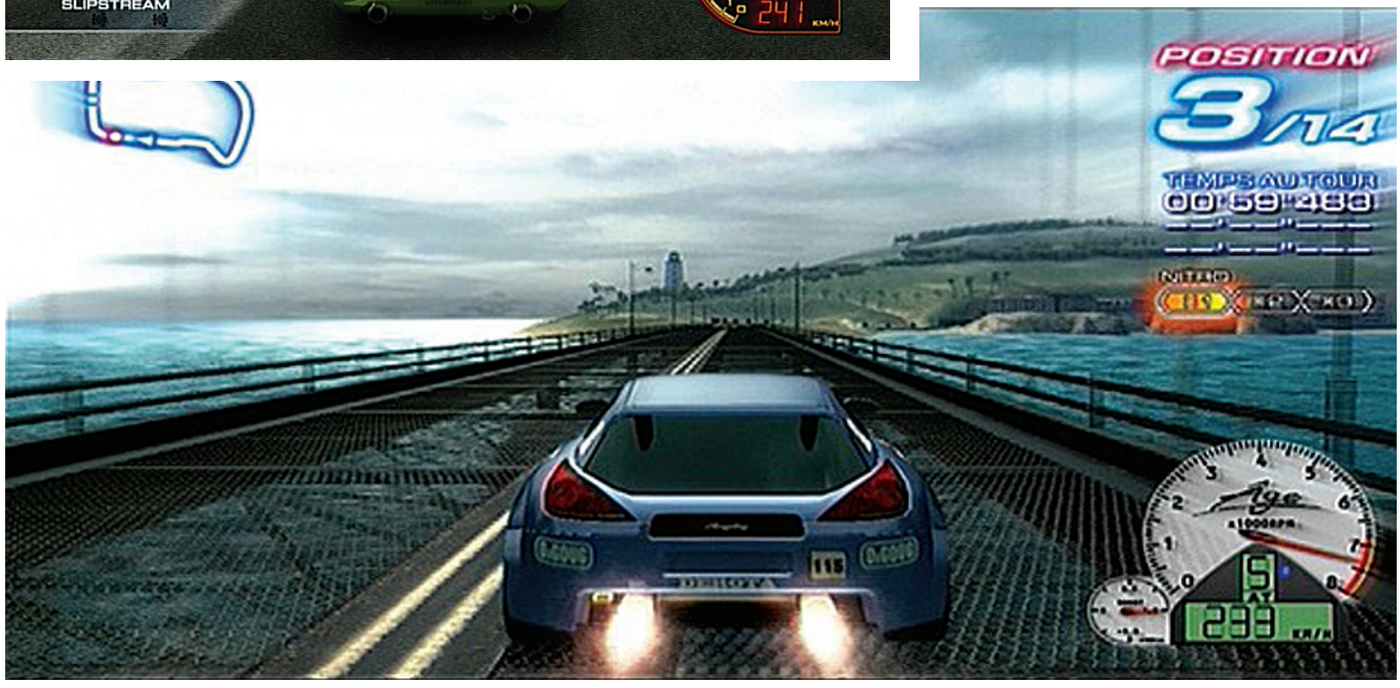
Джефф Краммонд выпускает F1GP – первую часть сериала Grand Prix. Как и во всех последующих разработках Краммонда, в игре моделировалось огромное по тем временам количество параметров, в том числе износ шин и аэродинамика автомобиля. И пусть впервые помощь водителю появилась еще в REVS, в F1GP идея была развита: автоматическое торможение, подбор оптимальной траектории прохождения поворотов, упрощенная система переключения передач – все это расширяло круг поклонников от профессионалов до совсем юных и начинающих игроков. Плюс ко всему, не без проблем, но все же поддерживалась игра по модему. Краммонд предпочитал количеству качество, поэтому за десять лет (с 1992 по 2002) он сделал только четыре игры. Зато у этих игр до сих пор есть небольшая, но верная армия фанатов, с нетерпением ожидающих очередного хита от мастера.

F1GP (1992).

Grand Prix 4 (2002).

1993

В этот год вышла первая игра сериала Ridge Racer, и по сей день ее продолжения торжественно появляются практически на всех консолях. Когда каждый разработчик стремится придумать что-то новое, «затолкать» в игру как можно больше музыки и разнообразных трасс, Namco в который раз перерисовывает графику и выдает очередную серию за свежую игру. На деле это все та же Ridge Racer с незначительными изменениями. Не последнюю роль в популярности играет и время релиза – например, Ridge Racer 5 была одной из первых игр для PlayStation 2, Ridge Racer 6 – одна их первых игр для Xbox 360, а Ridge Racer 7 – одна из первых для PlayStation 3. Когда еще не во что играть владельцам новеньких консолей – сойдет и незамысловатая гонка.



1994

Первая часть Need for Speed появилась именно в 94-м году. Созданная при участии разработчиков Test Drive II: The Duel и журнала Road & Track, эта игра стала настоящим хитом для Panasonic 3DO, затем для PC, а потом и для Saturn с PS one. Нынешние Need for Speed не могут существовать без сюжета, десятков лицензированных автомобилей, возможности тюнинга, сотен километров самых различных трасс, но первая часть обходилась всего-то несколькими машинами и тремя (в версии для Panasonic 3DO) маршрутами. Но все трассы и машины запоминались надолго – каждый автомобиль сопровождался видеороликами и тоннами информации, а дизайн трасс был выверен до мелочей. Дальнейшее существование Need for Speed неоднократно было под вопросом – далеко не все части были хитами, а некоторые из них и вовсе разочаровывали игроков и критиков. Но сейчас Need for Speed как никогда твердо стоит на ногах, и миллионы игроков во всем мире с нетерпением ожидают очередного продолжения. Чтобы не разочаровывать публику, в EA даже приняли нелегкое решение – выпускать Need for Speed не каждый год, а каждые два года.

1998

Первая Colin McRae Rally пришлась по душе и профессионалам, и новичкам – что до этого момента не удавалось раллийным симуляторам. Слагаемыми успеха были удачное управление, восемь стран, реально существующие гонщики (чего не было ни в одной последующей игре сериала!) и лицензированные автомобили. Codemasters утверждали, что именно Sega Rally больше всего повлияла на Colin McRae Rally, но общего у этих игр очень мало. Каждая последующая Colin McRae Rally не снижала планку качества, а только повышала ее. Правда, последняя на сегодняшний день игра серии – DiRT, ввиду недавней смерти именитого гонщика, может запросто оказаться последней вообще. В том же 98-м мир (в 97-м – только Япония) увидел Gran Turismo. Можно долго перечислять красоты и находки этой игры, но на самом деле важно одно – именно Gran Turismo показала и доказала, что на консолях могут появляться настоящие симуляторы, после релиза которых владельцы PC обязательно будут скрежетать зубами. Собственно, скрежет зубов слышится после релиза каждой части Gran Turismo – ради этой игры не грех приобретать очередную PlayStation даже самым большим противникам консолей. Вообще продажи каждой части редко остаются на отметках менее 10 миллионов – разве что Gran Turismo 3 не удалось лишь чуть-чуть дотянуться до заветного результата.

2003

Неожиданно сдавший в начале века позиции сериал Need for Speed снова поднялся на вершины чартов: 15 миллионов проданных по всему миру копий Underground – реальное тому доказательство. Разработчики сделали ставку на уличные гонки, неимоверно популярные на тот момент, – как и создатели фильмов «Форсаж» и «Двойной форсаж». Конечно, подобные видеоигры не были в новинку – например, разработчики Tokyo Xtreme Racer уже предлагали всем желающим посоревноваться с ночными нелегалами. Но Underground повезло больше – в первую очередь свою роль сыграло громкое имя и период времени, когда такого рода соревнования были особенно популярны в мире. Но и все основные составляющие гоночной игры также были на месте. Кроме того, впервые в Need for Speed игрокам был доступен целый город. Правда, перемещаться по этому городу вне гонок не дозволялось, но EA решили эту проблему во второй части Underground.

2006

После Test Drive III: The Passion (1990) судьба этого сериала складывалась не самым лучшим образом – сомнительные, малопривлекательные внешне и откровенно топчущиеся на месте, не развивающиеся гоночные игры были интересны немногим. Но в 2006 году все резко изменилось: релиз Test Drive Unlimited показал, что разработчикам Need for Speed есть чего опасаться – у них наконец-то появились достойные конкуренты. Основное отличие Unlimited – целый Гавайский остров Оаху, общая протяженность дорог которого превышала 1000 километров. Плюс почти сотня автомобилей – и в отличие от Need for Speed, разработчики Test Drive Unlimited не поленились проработать салоны автомобилей.

А дальше...

Как видите, в новом веке гоночные игры стали совершенно иными. Можно создавать целые города и острова – взгляните на потрясающие Test Drive Unlimited и последние части Need for Speed. Можно трудиться над сотнями автомобилей и манерой их поведения на дороге – посмотрите на Forza Motorsport или Gran Turismo. Можно расширять трек-листы до немыслимых размеров, лишь бы игроки не заскучали за рулем. Но основная суть остается прежней – обогнать тех, кто впереди. И главное, чтобы все составляющие были на месте.

Из западных игровых сериалов только Test Drive и Project Gotham Racing предоставляли возможность промчаться по городам России.

Xbox

краткий гид о самом главном

Последние пять лет были на рынке домашних консолей относительно спокойными. Слабые компании покинули театр военных действий, а три священные империи – Sony, Nintendo и Microsoft – разделили плодородные земли и теперь ведут позиционные бои. Вундерваффе от Nintendo решили исход битвы за месторождения ценных ресурсов – бабушек и девочек, королевство Sony к боевым действиям готово не было, и теперь втянуто в затяжную войну на море и в воздухе. Ну а Соединенные Разработчики Microsoft обладают колоссальным экономическим потенциалом, накопленным за то время, пока компания воздерживалась от высадки на континент консольных войн. Здесь, пожалуй, сравнение со Второй мировой надо прекратить, иначе мы договоримся до того, что Sega окажется Францией, давно покоренной и разгромленной, готовой к любому сотрудничеству – и по любви, и по расчету.

Короче говоря. Последние масштабные изменения на рынке произошли в 2001-2002 годах. Dreamcast, печально известная консоль от Sega, сошла со сцены, а освободившееся место уже через полгода занял Xbox от Microsoft. Не стоит видеть здесь злой умысел. Быстро только кошки родятся; появление на свет новой консоли от компании, прежде в этом бизнесе не участвовавшей, занимает не один год. Слабость Sega была очевидна, а упорство Microsoft, готовой отвоевать себе место на рынке, не знало себе равных. Xbox был выпущен в США в 2001 году и уступил доходное место своему преемнику в 2005-м. Возвращаясь на два предложения назад к военным сравнениям, назовем эту операцию высадкой в Нормандии. Для Microsoft было важно любой ценой закрепиться на новой территории. Все это время

Игорь Сонин

360:

компания продавала консоли себе в убыток, и к концу 2005 года потери составили четыре миллиарда долларов США. Кстати, рабочим названием консоли было DirectX-box, что должно было подчеркивать сходство платформы с персональными компьютерами, где игры под Windows работают при помощи интерфейса программирования приложений DirectX. Первый Xbox запомнился геймерам благодаря двум вещам: жесткому диску и сетевой службе Xbox Live. Сегодня и то и другое считается стандартом для консолей нового поколения, а тогда это был смелый, и даже, наверное, чересчур смелый шаг. Можно сказать, что Xbox опередил свое время: по сравнению с PlayStation 2 и GameCube он был слишком громоздким, слишком дорогим и слишком необычным. Вдобавок на консоли было не так много хороших игр, как у ее конкурентов. И не случайно символом Xbox стал именно сетевой шутер Halo 2. Онлайновых игр такого уровня не было и не могло быть ни на одной другой консоли того времени.

Xbox был убыточным предприятием для Microsoft, и компания стремилась поскорее с ним покончить. Поэтому Xbox стал одной из самых короткоживущих консолей: он продержался на рынке всего около пяти лет. 22 ноября 2005 года состоялся дебют консоли-наследницы Xbox 360. Компания Microsoft стремилась обеспечить себе преимущество уже на старте гонки консолей нового поколения. Однако она слишком ускорила производство и разработку консоли, и сигнальные партии Xbox 360 имели огромное количество дефектов: по разным данным, от десяти до шестидесяти процентов консолей отказывали уже в первый год службы. Тогда Microsoft запустила масштабную программу гарантийного обслуживания, а сегодня консоли выпускаются по новой технологии, и в свежих моделях Xbox 360 проблемы сведены на нет.

Xbox 360 Arcade

Консоль и блок питания
Беспроводной геймпад
5 игр с Xbox Live Arcade (UNO, Pac-Man Championship Edition, Feeding Frenzy, Luxor 2 и Boom Boom Rocket)
Карта памяти на 256 Мб
Композитный AV-кабель

Xbox 360 Pro

Консоль и блок питания
Беспроводной геймпад
Жесткий диск 60 Гб
Компонетный HD AV-кабель
Наушники с микрофоном
Ethernet-кабель

Xbox 360 Elite

Консоль (черная) и блок питания
Беспроводной геймпад (черный)
Жесткий диск 120 Гб
Компонетный HD AV-кабель
HDMI-кабель
Наушники с микрофоном (черные)
Ethernet-кабель

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор Xenon
три симметричных ядра по 3.2 Ггц
1 Мб кэш второго уровня
Графический процессор ATI Xenos
10 Мб встроенной памяти; единая архитектура шейдеров, поддержка шейдеров версии 3.0
Память
512 Мб GDDR3 RAM на частоте 700 МГц
единая архитектура памяти
Хранение информации
привод DVD-ROM
съемный HDD
Порты ввода-вывода
три порта USB 2.0
два слота для карт памяти
встроенный порт ethernet 100 Мбит/с
Звук
все игры поддерживают 5.1 Dolby Digital
Размер
ширина: 83 мм
высота: 309 мм
длина: 258 мм
вес: 3.5 кг

Слева: Прямо из главного меню консоли вы получаете доступ ко всем сокровищам Xbox Live: демоверсиям, дополнениям, роликам, скачиваемым играм...

Внизу: У каждого игрока на Xbox Live один профиль, на личной карточке отображаются достижения сразу во всех играх.

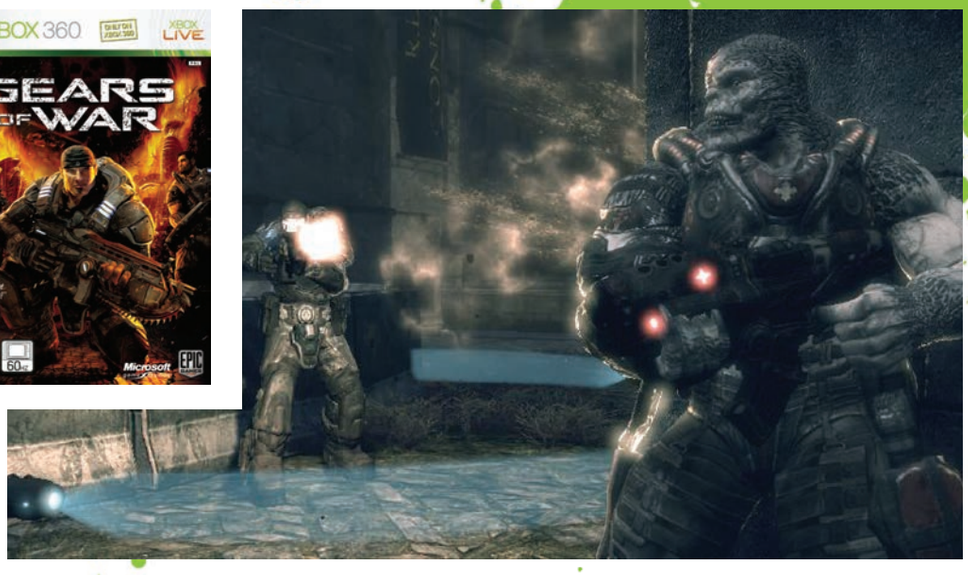
Эра всеобщего подключения к Сети принесла изменения не только в аппаратной, но и в программной начинке консолей. Операционная система Windows обновлялась через Интернет с незапамятных времен – с выхода Windows 98. Теперь прогресс добрался и до консолей: все современные приставки сами скачивают свежие версии программного обеспечения. Называть это «прошивкой» не совсем корректно: прошивка это апдейт микропрограммы, встроенной в «железо», в то время как обновления консоли подразумевают изменения одной только операционной системы. Поэтому и те новшества, которые несут с собой эти «системные обновления», значительно более масштабны. В случае с Xbox 360 они используются в основном для расширения функционала постоянно эволюционирующей сетевой службы Xbox Live. Первое обновление для Xbox 360 вышло в апреле 2006 года, с тех пор консоль научилась скачивать файлы в фоновом режиме, выводить видео в формате 1080p, а также с соотношением сторон 16:10, воспроизводить ролики в формате MPEG-4 и, пожалуй, самое главное, – поддерживать русский язык. А уж косметические изменения и вовсе не счесть. Консоль будет обновляться и впредь, читайте об этом на последней странице материала.

И хотя некоторые обновления исправляли ошибки программного обеспечения, чаще они выпускаются для того, чтобы научить консоль новым трюкам. Сервис Xbox Live считается наиболее удобной сетевой службой среди всех, которые есть на консолях нового поколения. За шесть лет его существования Microsoft накопила достаточно опыта, чтобы уже не сдавать позиции лидера. Секрет успеха Xbox Live прост: эта служба избавляет вас от проблем. Медленные серверы, обрывы связи, матерящиеся подростки, глумливые читеры, многочисленные логины и пароли, которые постоянно теряются, – пусть этими сомнительными радостями наслаждаются владельцы персональных компьютеров. Xbox Live – это один логин на все игры, один ник и один почтовый адрес. Никаких дополнительных логинов, дочерних аккаунтов, «персон» и прочей канители. Серверы стабильны в любое время. Всегда можно посмотреть профили других игроков и обменяться с ними посланиями, все в одном простом и понятном централизованном интерфейсе. На Xbox Live публикуются демоверсии, ролики, фильмы, игры и дополнения к играм... Короче говоря, Xbox Live просто работает так, как нужно – и это дорогого стоит. Если точнее, то около семи долларов США в месяц. Именно во столько обходится подписка на Xbox Live Gold – сервис, дающий доступ сразу ко всем услугам. Есть также уровень Xbox Live Silver – он дается каждому и навсегда сразу после регистрации в системе. С этим уровнем вы можете скачивать демоверсии и большую часть прочего контента, но не сможете принимать участие в сетевой игре. Хороший консольный мультиплеер стоит денег.

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ HALO СТАЛА ФЕНОМЕНОМ ДЛЯ ВСЕЙ ИНДУСТРИИ

Halo 3 от Bungie

Вторая часть Halo стала главной игрой для оригинальной Xbox, а третья часть – феноменом для всей индустрии. Суммарные продажи игры только за несколько первых месяцев составили более восьми миллионов копий. Если вы никогда не садились за Halo, то популярность этого сериала вызовет недоумение. Дело в том, что в Halo 3 доведена до совершенства сетевая игра, и именно под нее создавалась третья часть. В нее встроены редактор уровней, возможность записи повторов и обмена файлами – а это встречается нечасто. Игра безумно популярна на Xbox Live, и если вы только намерены познакомиться с консольными онлайновыми развлечениями, то способа лучше, чем Halo 3, не существует. Помимо всего прочего, сериал Halo славится поистине эпическим сюжетом и крайне выразительными персонажами, самый известный из которых – Мастер Шеф.

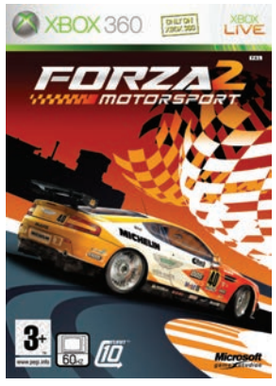


Gears of War от Epic Games

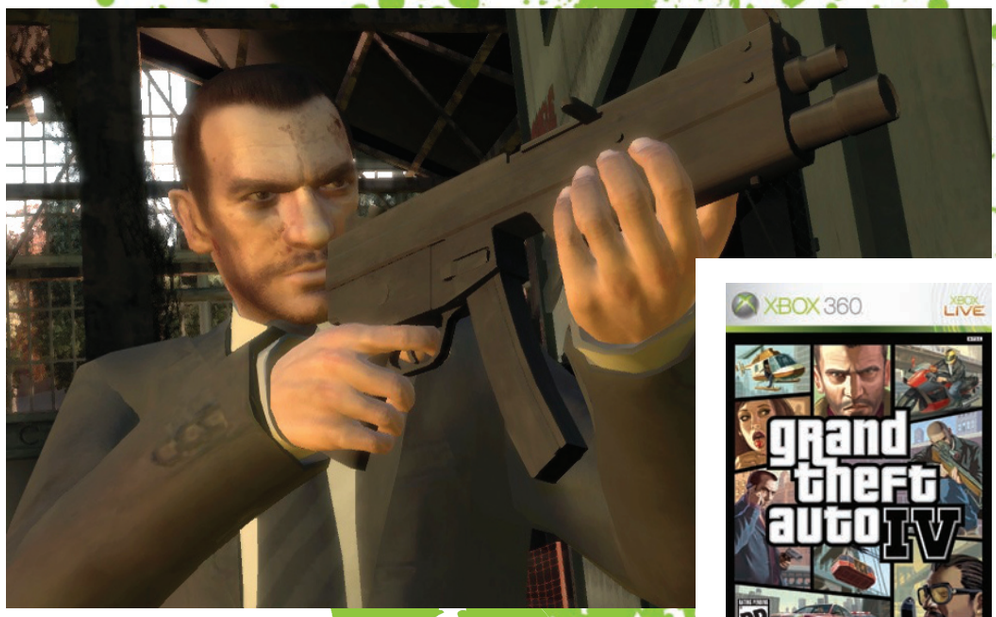
Halo – сериал древний и хорошо известный. Но есть еще один мультиплеерный шутер, имя которого прочно связано с Xbox 360. Это Gears of War от студии Epic Games. Игра построена на движке Unreal Engine 3 и превосходно подчеркивает его достоинства. Недаром именно Gears of War считается одной из наиболее технологически совершенных игр на консоли. Классический сюжет (люди против монстров) и продолжительная кампания служат здесь одной цели – подготовить игрока к бескомпромиссным сражениям на Xbox Live. Как и в Halo, мультиплееру в Gears of War было уделено огромное внимание, и он вышел великолепным. Если Halo – главный FPS на консоли, то Gears of War – лучший шутер от третьего лица.

Forza Motorsport 2 от Turn 10 Studios

Вообще-то, для Xbox 360 существует еще и беспроводной контроллер-руль Xbox 360 Wireless Racing Wheel. Так вот, этот руль создавался специально для Forza Motorsport 2 от Turn 10 Studios, внутренней команды в составе Microsoft Game Studios. Это само по себе о многом говорит – именно Forza Motorsport 2, а не Project Gotham Racing считается «официальной» гоночной игрой платформы. В Forza Motorsport 2 более трехсот автомобилей; поддерживается все, что нужно в реалистичной гоночной игре, в том числе модель повреждений (что выгодно отличает ее от Gran Turismo). Разумеется, есть и качественный онлайновый мультиплеер для восьми гонщиков.



Grand Theft Auto IV
от Rockstar North



«Ни-и-ико, май казин!» – эти слова, которыми проходимец Роман встречает героя Grand Theft Auto IV, запомнились каждому владельцу игры. Новое прибытие в Либерти-Сити производит сильнейшее впечатление. В графике нового поколения город предстает совсем иным. Такого мы еще не видели ни в одной игре ни на одной платформе. Болтливые пешеходы, правдоподобная подвеска на автомобилях, величественные, залитые светом площади, разговорчивые таксисты, «Глюкоза» на волнах радио «Владивосток FM» и жестокая русская мафия ждут вас в свежей части сериала Grand Theft Auto, запретить который Джеку Томпсону так и не удалось. И уже, наверное, никогда не удастся.

Call of Duty 4: Modern Warfare
от Infinity Ward

Когда-то Call of Duty был сериалом про Вторую мировую войну. Но в четвертой части, озаглавленной Modern Warfare, авторы показали, что могут делать отличные игры на любую тему. Действие этой части происходит в наше время на Ближнем Востоке и, частично, на территории России, а герои – борцы с мировым терроризмом. На самом деле четвертая часть Call of Duty построена на движке от третьей, а та – на движке от второй, но каким-то образом игра от раза к разу умудряется сохранить свежесть и очарование. Этому помогают и превосходные режимы сетевой игры, во многом благодаря которым игра заслужила титул одного из лучших современных военных шутеров.

Mass Effect
от BioWare

Нечего скрывать – самыми популярными играми на Xbox 360 остаются разнообразные шутеры. Но ими портфолио консоли не ограничивается. На консоли выходят многие японские ролевые игры, но наиболее известна все-таки западная. Это космическая опера Mass Effect от компании BioWare – профессионалов своего дела с более чем десятилетним опытом работы, авторов Baldur's Gate и Star Wars: Knights of the Old Republic. Космические приключения удались компании не хуже фэнтезийных, и Mass Effect на сегодняшний день – образцовая RPG. Ну а части боевой системы были заимствованы из столь популярных на консоли TPS.

Одна из примет нового времени – скачиваемые игры, которые сейчас прочно обосновались на всех консолях нового поколения. Но поскольку Xbox Live исторически был первым сервисом подобного рода, то и подборка игр на Xbox Live Arcade наиболее внушительная. По состоянию на октябрь текущего года служба может предложить вам более ста шестидесяти игр самого разного характера: шутеры, головоломки, платформеры, карточные, ретро-классику. На Xbox Live Arcade можно поиграть в Duke Nukem 3D, Doom, Soul Calibur, Contra, Double Dragon, Samurai Shodown II, Ultimate Mortal Kombat 3, Ecco the Dolphin, Prince of Persia Classic, Sonic the Hedgehog, Worms и огромное количество других простеньких игр, в том числе прекрасный недавний хит Braid (в который, к сожалению, все равно никто не играет). Игры можно скачать с Xbox Live, расплатившись при помощи очков Microsoft (они же Microsoft Points) и расставшись с суммой, равной примерно десяти долларам США. Игра затем скачивается на жесткий диск консоли и находится в полном вашем распоряжении. Кстати, если вы удалите игру, то в дальнейшем ее можно будет скачать еще раз бесплатно. Многие старые хиты публикуются на Xbox Live с обновлениями: сетевым мультиплеером или онлайновыми «досками», где вывешиваются достижения лучших игроков. Мы выбрали три игры, которые находим самыми интересными на Xbox Live Arcade.

Geometry Wars: Retro Evolved 2

Коротко: лучший шутер на Xbox Live Arcade. Мы бы рады его причислить к шутерам вертикальным или горизонтальным, но в Geometry Wars экран вообще никуда не движется, а ваш кораблик вынужден сражаться с врагами, оказавшись зажатым в замкнутом прямоугольничке. Враги – летающие ромбики, кружочки и треугольнички. Происходящее сопровождается невероятными спецэффектами, которых вы никак не ждете от игры с названием «Геометрические войны». На выбор – шесть режимов, один увлекательнее другого. И вот вам наш совет. Важный. Главное – не забывайте моргать.

Street Fighter II' Hyper Fighting

Может, сериал Street Fighter и есть дедушка всего жанра файтингов, но старичок сегодня крепок как никогда. Настолько, что даже трехмерная графика в грядущем Street Fighter IV будет обслуживать двухмерный классический геймплей. На Xbox Live Arcade можно скачать одну из версий Street Fighter II во всем ее пиксельном великолепии. Порт мог бы быть и получше, но возможность вернуться в далекое прошлое жанра сама по себе дорогого стоит. Игра настолько популярна, что сейчас идет разработка другого HD-ремейка с обновленной графикой – Super Street Fighter II Turbo HD Remix.

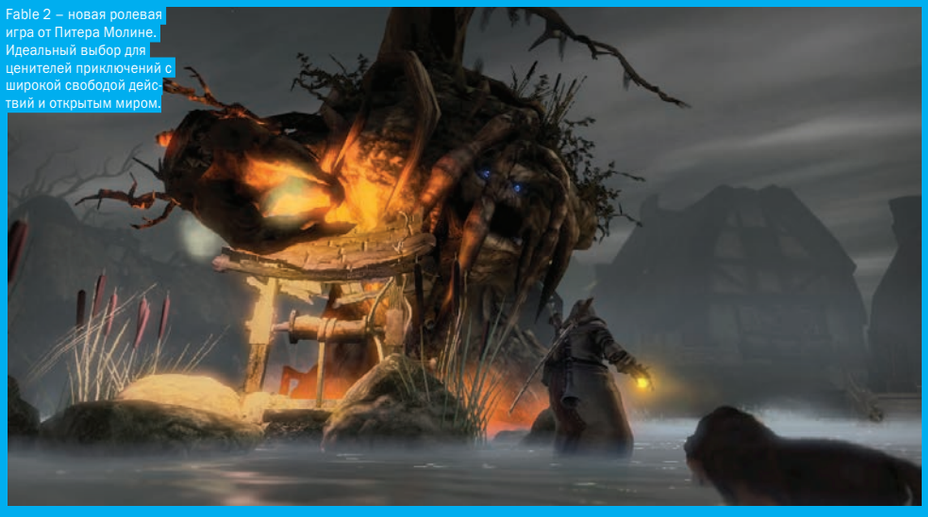
Вверху: Geometry Wars: Retro Evolved 2

Castlevania: Symphony of the Night

Это была первая игра сериала на первой PlayStation. Тогда она показала, что двухмерные игры могут быть успешными и в век трехмерной графики. Маркетологи прочили игре провал, но она, напротив, стала одной из наиболее известных и любимых частей Castlevania. Сотрудники Microsoft так хотели опубликовать Symphony of the Night на Xbox Live Arcade, что специально для этой игры увеличили лимит на объем скачиваемых игр с пятидесяти мегабайт до трехсот пятидесяти. Symphony of the Night – неподражаемое двухмерное приключение, чья красота не меркнет со временем.

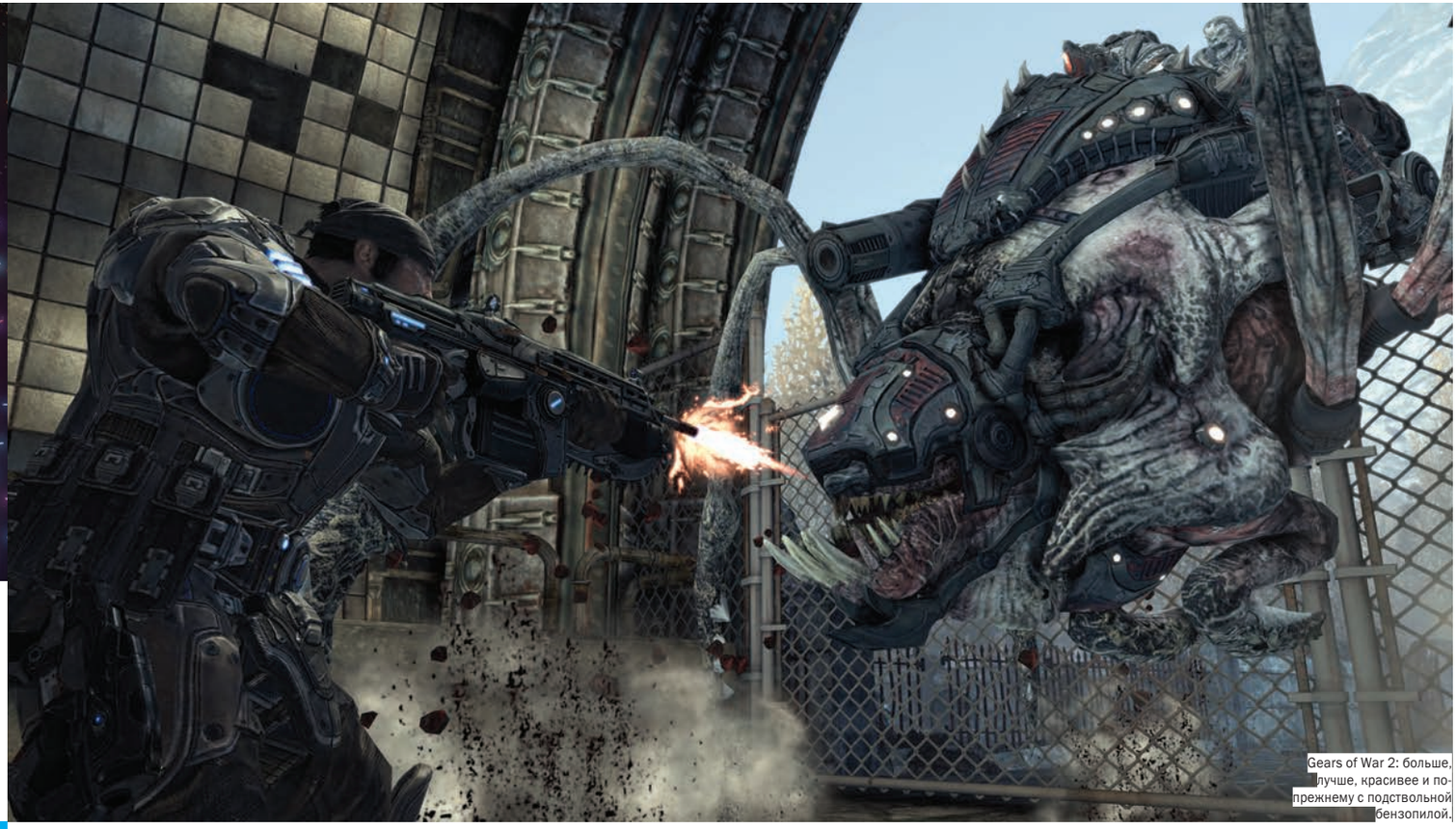
Ждем с нетерпением

Fable 2 – новая ролевая игра от Питера Молине. Идеальный выбор для ценителей приключений с широкой свободой действий и открытым миром.



The Last Remnant – классическая японская RPG в духе Final Fantasy. Идеальный выбор для ценителей качественного линейного сюжета и ярких персонажей от лучших дизайнеров.

Жанр ролевых игр – один из самых важных для поклонников консольных игр. Этой осенью в продажу поступают две знаковые RPG, и обе – на Xbox 360.



Gears of War 2: больше, лучше, красивее и по-прежнему с подствольной бензопилой.

Что ждет консоль в будущем? Мы можем ответить на этот вопрос с полной уверенностью. В этом году на E3 компания Microsoft на своей презентации объявила, что Xbox 360 станет первым предметом бытовой электроники, суть которого будет полностью переработана при помощи программного обеспечения. Названа даже точная дата выхода следующего масштабного обновления. 19 ноября вы включите Xbox 360, он за пару минут скачает свежее обновление с Xbox Live и превратится во что-то совсем иного рода. В течение прошедших трех лет интерфейс изменялся лишь частично, теперь же он будет переработан полностью, от начала и до конца, в стиле простого и доступного Windows Media Center из операционной системы Windows. Теперь представлять игрока в Сети будет не только безликая карточка, но и смешной человечек-аватар. Конечно, сначала придется этого аватара создать: выбрать ему внешность и одежду. До восьми аватаров могут путешествовать по виртуальным мирам, переходя из одной игры в другую. Таким образом, вы не потеряете своих друзей, если решите все вместе выйти из Gears of War и отправиться, скажем, в Forza Motorsport 2. Будут добавлены игровые шоу, напоминающие телепередачи. Более того, в них можно будет выигрывать призы – например, очки Microsoft, эту своеобразную валюту службы Xbox Live. Наконец, хотя это уже относится к области технических изменений, любую игру можно будет установить с DVD-диска на жесткий диск и таким образом значительно ускорить подкачку данных.

Серьезные изменения в «железе»? Мы в ближайшее время их не ждем. Прошедшие годы показали, что Xbox 360 и PlayStation 3 примерно равны по вычислительной мощи и все, что можно сделать на одной консоли, удастся осуществить и на другой. А инженеры компании наконец-то наладили беспроблемное производство текущих моделей, и даже если с вашей официально купленной консолью что-то случится, ее легко обменяют в магазине. Наиболее интересные открытия, скорее всего, последуют в двух областях: эксклюзивные игры и онлайн. Совсем скоро выйдет Gears of War 2 с еще более увлекательным мультиплеером, в следующем году мы увидим Halo 3: Recon и стратегию Halo Wars. На консоли будут публиковаться и русские игры, например, «Ил-2 Штурмовик» и «Капитан Блад». И это только наиболее громкие из будущих релизов. Также нас наверняка ждет немало сюрпризов в области онлайна, сетевых сервисов, цифровой дистрибуции и мультиплеерных игр. Активное освоение виртуальной целины еще только начинается, и человечество изобретет еще предостаточно удивительных технологий и устройств. Возможно, именно это определит победителя в текущем раунде консольной войны. Как бы то ни было, а Xbox 360 в любом случае задержится среди живых куда дольше, чем его предшественник. Ведь, помимо всего прочего, это еще и самая доступная консоль, которая стоит дешевле даже Nintendo Wii, и это при существенно лучшей графике и куда более богатом наборе игр.

Новый имидж Xbox 360 более дружелюбный и веселый, чем раньше. Аватарчики рады вас видеть!

19 НОЯБРЯ ВЫ ВКЛЮЧИТЕ XBOX 360, ОН ЗА ПАРУ МИНУТ СКАЧАЕТ СВЕЖЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ С XBOX LIVE И ПРЕВРАТИТСЯ ВО ЧТО-ТО СОВСЕМ ИНОГО РОДА.

Halo Wars: стратегия, специально созданная для Xbox 360 и управления с геймпада.

3G-интернет

Удивительно, но мультиплееру столько же лет, сколько и собственно компьютерным играм. Еще в Spacewar тысяча девятьсот шестьдесят второго года сражаться можно было вдвоем – правда, на одном экране. В эпоху гигантских мэйнфреймов весьма популярными стали масштабные многопользовательские текстовые игры – предтечи нынешних MMORPG. С развитием сетевых технологий стало возможным соединять два или несколько персональных компьютеров и сражаться с соперниками со всех уголков земного шара. В наши дни сотни миллионов геймеров каждую секунду перекачивают в реальном времени терабайты служебной игровой информации, позволяющей им жить в виртуальных мирах.

В начале девяностых использовалось два основных варианта соединения – модем и локальная сеть. LAN-посиделки были популяризованы в 1993 году с выходом шутера от первого лица Doom, поддерживающего до четырех человек одновременно. Настоящий бум компьютерных клубов и турниров пришелся на релиз его духовного наследника – Quake. Перекормленные сражениями с тупым искусственным интеллектом геймеры желали сражаться с равными – с такими же быстрыми, ловкими и умелыми бойцами, как и они сами. Быстрое и стабильное LAN-соединение со скоростью 10 Мбит в секунду позволяло не думать о лагах и разрывах связи, требовало от геймеров недюжинной реакции и умения быстро принимать тактические решения. Основной его недостаток – необходимость собираться в одном помещении. Будучи студентом, я не раз на выходных объезжал квартиры друзей, забирал их компьютеры, перевозил к себе на отцовском автомобиле, а затем устраивал у себя веселую Duke 3D party, с пивом, музыкой и непрекращающимися баталиями. Альтернативой были модемные дуэли – телефонная линия обеспечивала стабильную связь на 21.6 килобит в секунду. А если повезет – и на все 31.2. Это, впрочем, было даже излишним. Одному из друзей я подарил раритетный модем на 2400 бод из анекдотов (то бишь, 2.4 килобита в секунду!); для Duke 3D этого было более чем достаточно.

Такие домашние игры обладали одним существенным недостатком: воевать приходилось с близкими знакомыми. Даже компьютерные клубы посещали, по сути, одни и те же люди. Требовался выход в Интернет. Даже игры, изначально не поддерживавшие протокол TCP/IP, получили поддержку глобальной сети через сервис Kali. Настоящим же прорывом стали релизы StarCraft и Diablo – вернее, даже их сетевого сервиса, службы Battle.net от Blizzard. Удобный интерфейс, стабильно работающая связь, рейтинговая система – сетевые развлечения стали по-настоящему удобными. Что особенно приятно, для подключения к Battle.net по-прежнему хватало модемного соединения с Интернетом, и даже не на максимальной (напомню, это 56 килобит в секунду) скорости. Вплоть до конца девяностых широкополосный доступ для игр не требовался. Да и в наши дни на большинстве коробок указано, что формально сетевой режим работает и с модемом. Это, правда, не будет касаться особо больших карт или совсем уж масштабных схваток с участием множества соперников. Ширина канала не так важна, как его стабильность и скорость отклика сервера, то есть пинг. И здесь, конечно, архаичное модемное соединение по аналоговой линии сильно уступает полностью цифровым технологиям.

Один из трендов «нулевых» годов – стремительный рост продаж ноутбуков. Портативные устройства, с одной стороны, дешевеют и становятся все более доступными. С другой – оснащаются процессорами и видеокартами, почти не уступающими по характеристикам компонентам стационарных компьютеров. По сути, покупать домой полноценный системный блок нужно в случае, если вам требуются хардкорные игры с топовой графикой, вроде Crysis, которые (приличные) выходят по пять штук в год. Если же дома есть PlayStation 3 или Xbox 360, то смысла в его приобретении еще меньше. На ноутбуке же прекрасно можно делать все остальное – выходить в Интернет, работать с текстами и картинками и играть в то, что не требует сверхпроизводительной видеокарты. К последнему относятся, например, почти все стратегии, а также хиты двух-трехгодичной давности. Да что там – даже самые новые шутеры прекрасно можно запустить на ноутбуке, поковырявшись в настройках графики.

Главная прелесть ноутбуков – возможность играть где угодно, будь то гостиница в курортном городке на берегу моря, придорожное кафе, студенческая столовая или купе пассажирского поезда. Однако до недавнего времени с каналами связи у портативных устройств все было не то чтобы очень хорошо. Конечно, технология Wi-Fi и позволяет проверять почту в самых неожиданных местах, все же площадь покрытия беспроводных сетей невелика даже в мегаполисах. Представьте себе, что вы уезжаете на выходные или даже на неделю-другую на дачу. Ноутбук с собой взять можно, но что с ним там делать? Связь с внешним миром через мобильный телефон и GPRS-Интернет годятся только, чтобы узнавать новости и получать текстовые письма. Канал слишком узок – скорость в несколько раз ниже, чем у обычных модемов. Для современных игр этого слишком мало.

Вполне возможно, что революцию, сравнимую с появлением феномена компьютерных клубов, совершит новый рывок в сетевых технологиях – мобильный интернет в 3G-сетях. В теории стандарт UMTS (один из вариантов 3G, который и приходит в Россию) позволяет достигать скоростей до 14 Мбит в секунду, на практике пока получается до 7.2 Мбит, что сравнимо с показателями домашних выделенных линий. Мобильные сети третьего поколения давно уже развернуты в Японии; именно поэтому существенная часть видеоигр от компаний, вроде Square Enix и Capcom, готовится именно для местных сотовых телефонов. До

недавних пор продающиеся в России GSM-модели с поддержкой стандарта UMTS имели смысл только для людей, часто ездящих в Токио (без этого роуминг, по понятным причинам, не работает), однако постепенно в строй вступают и отечественные 3G-сети. В настоящее время пользоваться 3G-Интернетом от МТС можно в Петербурге (с мая 2008 года), Казани, Сочи, Екатеринбурге, Нижнем Новгороде. Частоты, необходимые для работы московских узлов связи, в настоящее время используются силовыми структурами, поэтому в столице запуск 3G задерживается. Ожидается, что в 2009 году будет найден компромисс, и жителям Москвы тоже откроется волшебный мир по-настоящему быстрого мобильного Интернета, уже доступный многим россиянам. Как он выглядит сейчас, мы проверили с помощью ноутбука Fujitsu Siemens Lifebook E8420, снабженного модулем доступа к 3G-сетям, и поезда Москва-Петербург.

В комплект к ноутбуку мы взяли несколько игр, которые точно должны запускаться на встроенной видеокарте. У этой модели есть вариант с дискретной графикой от NVidia, но у нас на складе оказался более простой. Впрочем, и без того ноутбук можно назвать достойной заменой настольного ПК: процессор Core 2 Duo с тактовой частотой 2.4 МГц, 2 гигабайта оперативной памяти. А 15-дюймового экрана более чем достаточно для игр. Адаптер мобильной связи Sierra Wireless MC8790, согласно спецификациям, умеет принимать данные со скоростью 7,2 Мбит/с, передавать их – 2,0 Мбит/с. Если очень захочется, можно гонять видео через Skype, общаясь с друзьями с помощью веб-камеры.

Игра, которая первой приходит в голову, когда речь идет о сетевых сражениях через Интернет, – Warcraft 3. Уже много лет это основная RTS-дисциплина, и релизы более свежих новинок так и не смогли поколебать лидерства стратегии от Blizzard. Кроме того, на сервере Battle.net легко найти себе соперников необходимого уровня. Мы с удовольствием вспомнили, как смешно отзываются на команды рабы Орды и крестьяне Альянса, посмотрели на пейзажи Лордерона. Правда, одолеть завсегдатаев Интернета оказалось непросто – две игры из трех были позорно продуты. Но уж точно не по вине лагов.

Установили мы на ноутбук и недавно запущенную в России MMORPG под названием Granado Espada. Игра полностью локализована издательством «Нивал», бесплатна и пользуется большой популярностью у фанатов корейского ответвления жанра. Моя тройка персонажей (девочка-алхимик, мальчик-файтер и девочка-рейнджер) уже была к моменту тестирования прокачана до 65 уровня, поэтому я просто залогинился и сразу же оказался в гуще событий. Тут тоже все прошло нормально, а легкие тормоза оказались следствием завышенных графических настроек. Стоило убрать пару эффектов, как игра стала работать, как положено. Как правило, я качаюсь или дома по ночам, или (что чаще) во время командировок или в офисе – на своем собственном ноутбуке. Во всех случаях я привязан к радиусу действия сети Wi-Fi, при этом зачастую хочется поиграть и за их пределами. И здесь 3G-Интернет как раз дает ощутимое преимущество. В отличие от дуэлей в RTS, в MMORPG можно играть по чуть-чуть, урывками по десять-пятнадцать минут. Возможность выставить в Granado Espada режим автообороны позволяет отвлекаться на визит проводницы поезда, пришедшей проверять билетики, либо же на проверку важного электронного письма. В позе «ноутбук на коленях» можно провести несколько часов, одновременно развлекаясь и делая что-то полезное, и в любом месте.

Самый жесткий тест на лаги мы решили провести с помощью шутера Team Fortress 2. Шутеры с тяжелым графическим движком, вроде Crysis или Call of Duty 4: Modern Warfare, на ноутбуках работают со скрипом, а мультяшные бойцы TF2 нормально смотрятся на любых машинах. Игра эта рассчитана только на мультиплеер, однопользовательского режима нет в принципе, но в Интернете всегда можно быстро подключиться к существующей партии или создать собственную. Мы весело побегали за шпиона в режиме Capture the Flag – стиль «прокрасться в тыл врага, пока остальные бегают, стреляются и суетятся» мне импонирует больше, чем пальба из базуки. Неплохо проверяет на лаги и игра за снайпера – тут задержка в доли секунды может решить исход схватки. В целом результат очень порадовал – представляю себе, как классно сидеть на балконе дачного домика, наслаждаться свежим воздухом и одновременно тренировать реакцию в Team Fortress 2 или, скажем, в Unreal Tournament или Quake 3: Arena.

Время покажет, насколько такие, по-настоящему мобильные игры будут популярными. Что важно, вливание в ряды владельцев 3G-интернета не потребует каких-то особенных телодвижений. Как только инфраструктура сети будет выстроена, широкополосный доступ в Интернет автоматически появится у владельцев телефонов и компьютеров с поддержкой стандарта. Специальным модемом и тарифным планом «МТС-Коннект» уже сейчас оснащается ноутбук Fujitsu Siemens Lifebook E8420; чем дальше – тем больше будет появляться подобных устройств. Технологии не стоят на месте – уже сейчас разрабатываются сети четвертого поколения. Не удивлюсь, если пройдет пять-шесть лет, и мы будет управлять персонажами игр силой мысли или с помощью перчаток виртуальной реальности. Пока же самая новая и важная технология – по крайней мере, для рубежа 2008 и 2009 года – мобильная связь третьего поколения, главная особенность которой – по-настоящему быстрый доступ в Интернет в любом месте, где есть цивилизация.

Слева: Принц Артас начинает свой путь к темному рыцарю. На экране ноутбука.

Справа: Такая маленькая штучка обеспечивает ноутбуку доступ к 3G-интернету.

Внизу: В ближайшие год-два вышки мобильной связи третьего поколения будут смонтированы МТС по всей стране.

У НАС ЗАВЕЛИСЬ КРАБЫ!

Крабы детям...

В нашем новогоднем спецрепортаже вы могли заметить различные фигурки персонажей из игр. Большая часть из них продается уже в готовом виде. Исключение – наборы «собери сам» (garage kits), которые придется покрасить, а иногда и «тщательно обработать напильником». Ни в коем случае не собираюсь преуменьшать увлекательность и трудоемкость этого занятия, но отмечу, что это – именно сборка. Если душа просит творчества, а кошелек не позволяет потратиться ни на детали, ни на краски (и еще десяток интересных приспособлений), проявить свою геймерскую фантазию можно с помощью подручных материалов. Понадобится любая ткань, иголка, нитки и 5–8 часов упорства. Будем шить безобидного ручного headcrab'а, который на манер Ламар из Half-Life 2 поселится в доме.

Кроме материалов пригодится план будущих действий. А именно – выкройка, нарисованные на бумаге детали. Владелец ресурса 3d2toy.com SlashAndBurn уже приготовил все необходимое.

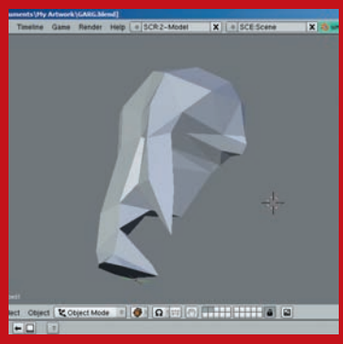
Существует несколько версий headcrab'а, различающихся сложностью исполнения.

Как это получается?

- Возьмите pdf-файл с выкройкой с сайта или нашего диска и распечатайте его.
- Вырежьте детали по контуру.
- Перенесите выкройку и все значки (цифры и буквы) на ткань. При перерисовке старайтесь размещать детали друг от друга не ближе, чем 2–3 сантиметра.
- Выкройка рассчитана только на половину игрушки. Другая получится, если перевернуть бумажную деталь напечатанной стороной вниз. Обозначьте «нормальные» и зеркальные части разными буквами, чтобы не запутаться.
- Разрежьте ткань, сделав сантиметровый отступ от контура.
- Сшейте детали сторонами, имеющими одинаковое обозначение.
- Выверните игрушку, набейте ее чем-нибудь мягким и зашейте последний оставшийся шов.

О пользе 3D

Что такое 3D-модель? Несколько полигонов, то есть многоугольников. А что такое выкройка? Да то же самое! Несложные персонажи трехмерных игр просто обречены стать мягкими игрушками. Задача энтузиаста – разобрать модель, упростить ее и, соблюдая пропорции, перенести на бумагу.

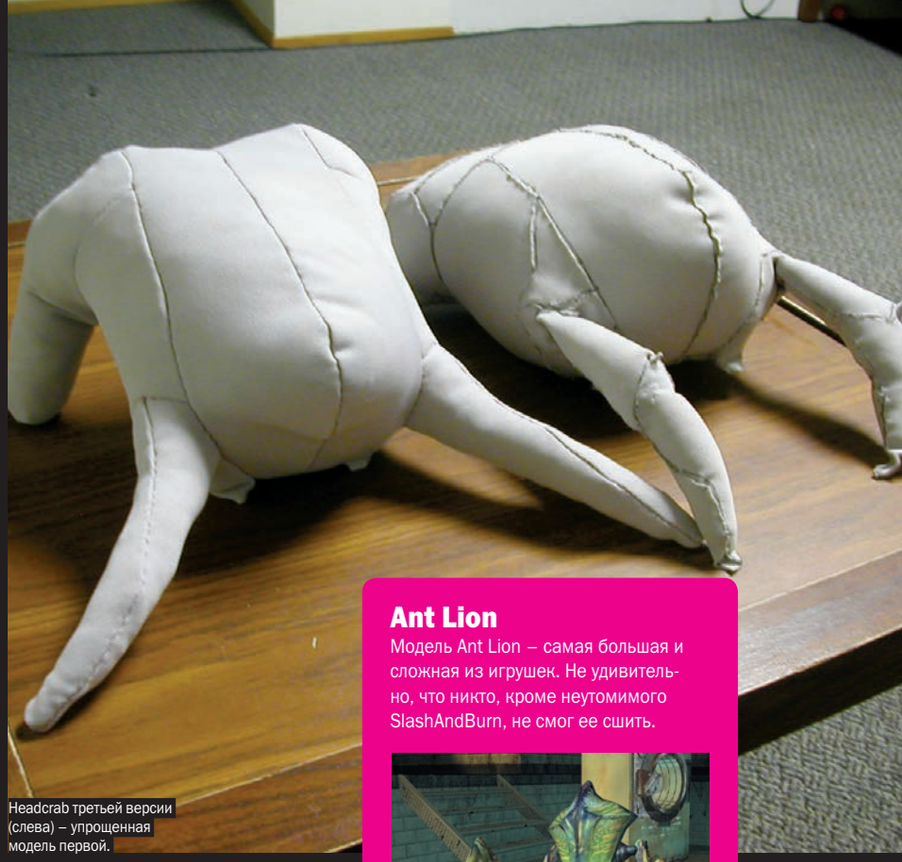


Матвей Булохов

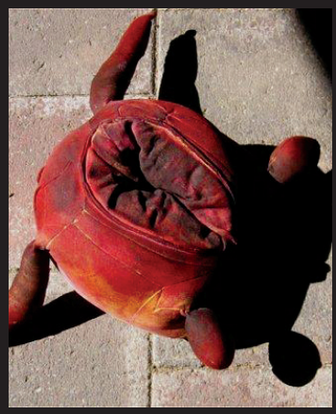
Маленькие хитрости

Описание не выглядит сложным. На самом деле в этом процессе есть огромное количество тонкостей.

- Убедитесь, что ваш карандаш или ручка оставляют след на выбранной ткани. Можно воспользоваться портновским мелком или заостренным куском мыла, но будьте готовы к тому, что обозначения быстро сотрутся.
- Перерисовывайте очень аккуратно: чем точнее будут линии, тем меньше сложностей возникнет при сборке.
- Изучите надписи на выкройке. Словом «Reverse» (вывернуть) обозначается последний шов. Еще там отмечено, к какой части игрушки относится та или иная деталь.
- Не делайте вторую деталь с обозначениями, начинающимися с минуса («-A6, -A7»). Она – центральная.
- Следующий краб – всегда лучше предыдущего. Если вам понравится, не постесняйтесь заглянуть если не в магазин «Ткани», то хотя бы в шкаф со старыми вещами. Повинуясь фантазии создателя, новая зверюга может зарасти искусственным мехом, заблестеть черными кожаными боками или покрыться цветочками, «заразившись» у ненужной наволочки.
- Очень помогут в этом начинании электроножницы и швейная машинка. А близкие люди, умеющие ими пользоваться, окажутся просто бесценными.



Headcrab третьей версии (слева) – упрощенная модель первой.

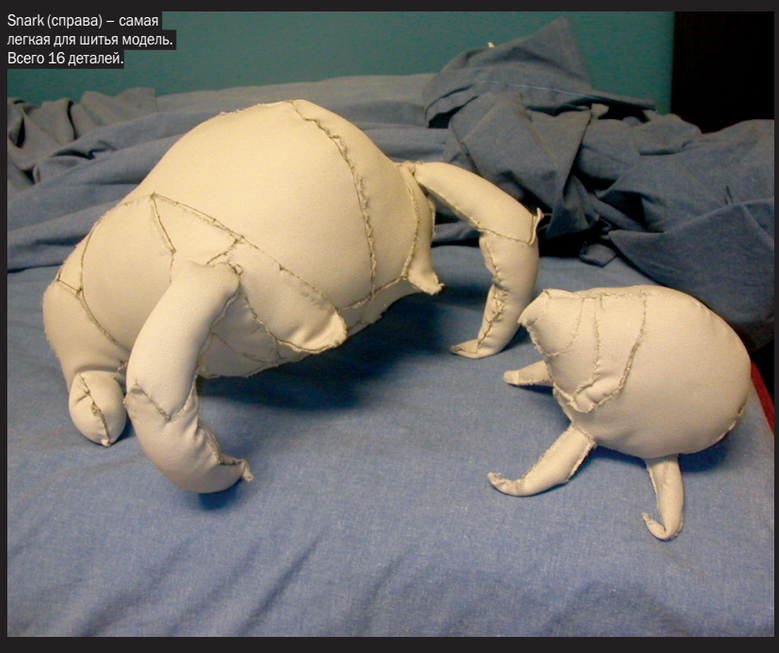


Ant Lion

Модель Ant Lion – самая большая и сложная из игрушек. Не удивительно, что никто, кроме неутомимого SlashAndBurn, не смог ее сшить.

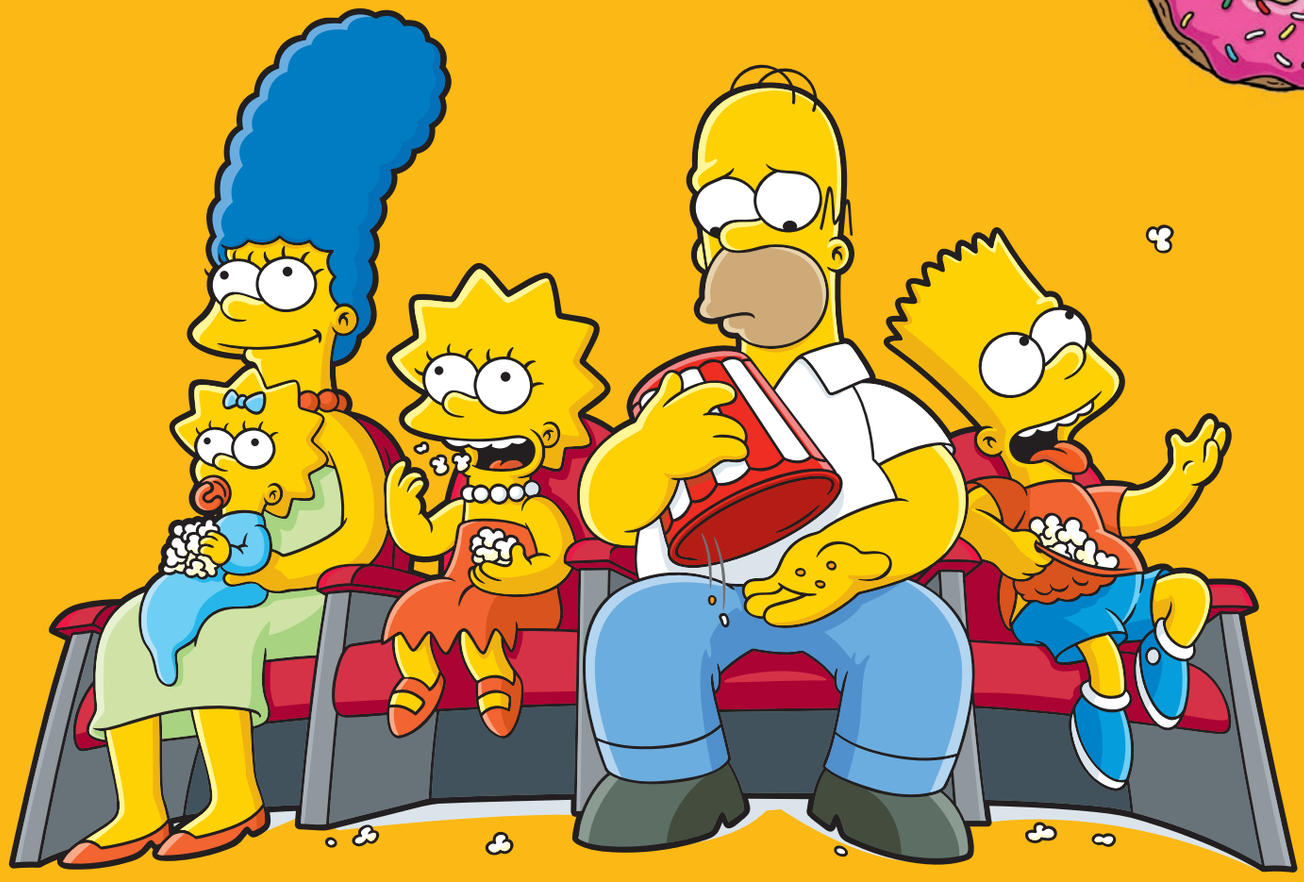
ЕСЛИ ДУША ПРОСИТ ТВОРЧЕСТВА, ДАЙТЕ ВОЛЮ ФАНТАЗИИ, ИСПОЛЬЗУЯ ПОДРУЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ!

Snark (справа) – самая легкая для шитья модель. Всего 16 деталей.



Domo-kun

Откуда в Half-Life взялся этот персонаж, достоверно неизвестно. Тем не менее, энтузиасты с сайта Half-Life Fallout обнаружили его модель в игре. И вот результат.



«СИМПСОНЫ»

Давайте представим, что в 2048 году на Землю хлынут инопланетные орды. Допустим, это будут маленькие, но обладающие невиданными технологиями медвежата, прилетевшие из системы созвездия Урсэ Майорис. Предположим, что взаимоотношения с нами, землянами, будут поначалу тёплыми, и мы даже подпишем с ними контракт, по которому ежегодно должны обменивать десять тонн земного меда на миллион тонн их платины. Мы поделимся с медвежатами знаниями – в обмен на секрет перемещения со сверхсветовой скоростью расскажем им тайну приготовления вареной сгущенки. Однако идиллии обязательно придет конец, едва только пришельцы решат ознакомиться с произведениями нашего искусства. Что подумают наивные медвежата, прочитав те кучи книг и просмотрев те сонмы фильмов, в которых отважные земляне почём зря истребляют многочисленные инопланетные расы?

Конечно же, будет война. Простодушные пришельцы обязательно решат освободить Вселенную от столь опасных существ. Я уже сейчас могу представить орбитальные бомбардировки и карательные взводы панд, выжигающие огнеметами разрушенные города… Пылающие праведным гневом медвежата основательно зачистят планету, выживут лишь те, кто попрячется в глубоких подземельях, пещерах и недоступных лесах. Потом пришельцы улетят, а человечеству придется ползать по руинам разрушенной цивилизации и собирать осколки утраченной культуры. Очевидно, что особой полезностью будут обладать рассказы стариков, заставших еще чудеса конца XX века и начала XXI.

И как вы думаете, рассказывая об искусстве конца XX века, что будут в первую очередь вспоминать очевидцы? Имена нобелевских лауреатов? Возможно. Самые громкие кинопремьеры? Может быть. Книги, совокупные тиражи которых исчислялись десятками миллионов? Вероятно. Но о чем бы старожилы ни вспоминали, что бы ни считали ярчайшим культурным событием эпохи, я уверена, каждый из них вспомнит, что последнее десятилетие XX века ознаменовалось запуском самого яркого и популярного мультипликационного телесериала – легендарных и неповторимых «Симпсонов» (Simpsons).

Разумеется, история знает мультипликационные циклы, которые длиннее «Симпсонов», – японские «Покемон» (Pokemon) и «Дораэмон» (Doraemon), например. Однако по степени воздействия на мировую культуру и влияния на современное искусство анимационных сериалов, равных «Симпсонам» нет, да и в ближайшем будущем не предвидится.

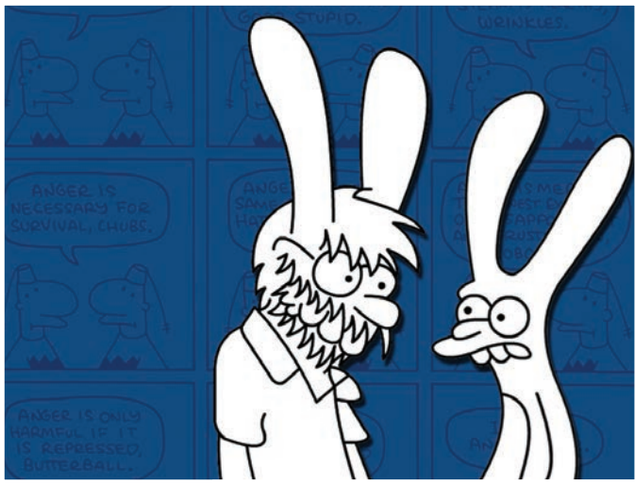
Давайте готовиться к грядущему нашествию космических пришельцев прямо сейчас. Постараемся узнать о «Симпсонах» как можно больше, чтобы нам было о чем поведать потомкам после разрушительного медвежьего вторжения.

Master of Simpsons

Люди привыкли к «Симпсонам». Для многих они стали столь же обычным явлением, как, скажем, автобусные остановки и капуста. Мы крайне редко задумываемся о том, что автобусную остановку кто-то проектировал и устанавливал, а капусту – выращивал и собирал. То же самое происходит и с «Симпсонами». Мы следим за приключениями героев, почти не задумываясь о том, что создание каждой серии – тяжелый труд. «Симпсоны» – это не конвейерный продукт, не шаблонная работа. Каждая серия – настоящее произведение искусства, маленький мультипликационный шедевр. Благодарить за это мы должны, разумеется, его создателей. И в первую очередь Мэтта Гренинга, человека, придумавшего семью Симпсонов.

Мэттью Абрам Гренинг родился 15 февраля 1954 года в городе Портленд, штат Орегон. Гомер, отец Мэтта, занимался мультипликацией и рекламой. Маргарет, мать, работала учительницей. Чета Гренингов любила детей: у Мэтта было три сестрички – Лиза, Мэгги, Пэтти и брат Марк. Рос маленький Гренинг совершенно обычным ребенком, ничего не предвещало его грядущей всемирной славы.

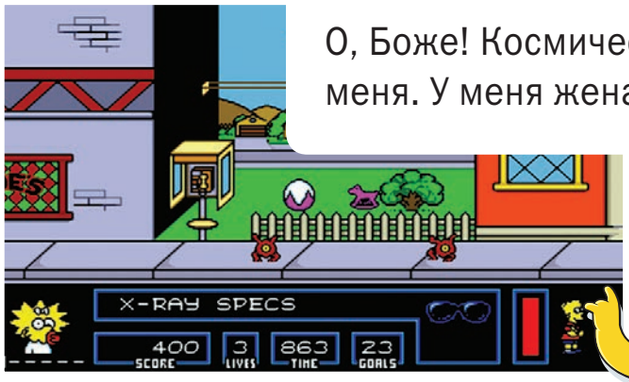
В 1977 году Мэтт Гренинг закончил вашингтонский Эвергрин Стейт Колледж и отправился в Лос-Анджелес, рассчитывая на писательскую карьеру. Однако Фортуна улыбаться молодому человеку не спешила: быстро успешным писателем сделаться не удалось, пришлось искать в «Лос-Анджелес



Так выглядели герои комикса Мэтта Гренинга «Жизнь в Аду», в котором рассказывалось о нелегкой жизни человекообразных кроликов.

Вот такими нарисовал Мэтт Гренинг семейство Симпсонов для «Шоу Трэйси Ульман».

О, Боже! Космические пришельцы! Не ешьте меня. У меня жена, дети. Съешьте их!



The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants, версия для Mega Drive.

Анимация

Бытует расхожее заблуждение, будто «Симпсоны» полностью анимируются на компьютере. На самом же деле вся анимация делается вручную, компьютеры используются лишь для закраски и изображения некоторых сложных объектов. «Сериал по-прежнему рисуется старомодным образом», – утверждает Дэвид Силверман, один из режиссеров «Симпсонов». В первом сезоне для анимации каждой серии использовалось примерно двенадцать тысяч рисунков. В настоящее же время, чтобы сделать одну серию, требуется не менее двадцати четырех тысяч рисунков.

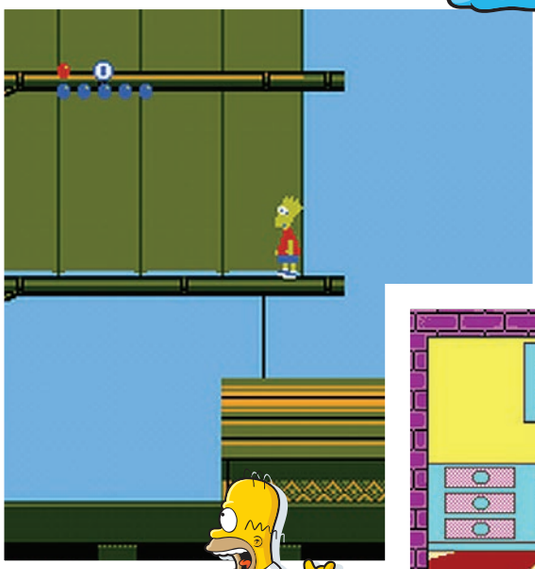
Таймс» объявления о найме. В конце концов Мэтту удалось получить работу шофера-биографа у одного престарелого кинорежиссера. Днем он возил старика по городу, а по ночам писал за него автобиографию. Завершив карьеру «литературного негра», Мэтт устроился работать продавцом в магазин аудиозаписей. Тогда же он начал рисовать комикс «Жизнь в Аду» (Life in Hell), в котором остро высмеивал жизнь Лос-Анджелеса. Мэтт отправлял свои комиксы портлендским друзьям, а ксерокопии продавал в «панковском» отделе магазинчика.

«Жизнь в Аду» быстро приобрела популярность в андеграундной среде, и в 1978 году Гренинг продал один из выпусков авангардному журналу Wet. «Как-то я показал свои комиксы редактору Los Angeles Reader, – вспоминает Мэтт, – и он сразу же нанял меня… на должность разносчика газет». Los Angeles Reader публиковала рецензии на кинофильмы, спектакли и концерты. Формат издания позволял вставлять в каждый номер небольшой комикс – так «Жизнь в Аду» спустя некоторое время попала в газету. Мэтт одновременно сделался и разносчиком газет, и художником, и редактором. В 1982 Гренинг заполучил собственную колонку, в которой он должен был писать о лос-анджелесских рок-исполнителях. Музыка, впрочем, Мэтта не особенно интересовала, поэтому в колонке он рассказывал преимущественно о своих детских приключениях и взрослых похождениях. Немногочисленные интервью с группами и обзоры свежих альбомов Гренинг просто придумывал. Подобное положение дел не устраивало руководство газеты, и вскорости колонку у Мэтта отобрали, взамен, правда, предложив писать для юмористической рубрики.

Роман Гренинга с Los Angeles Reader не мог длиться вечно, и через какое-то время Мэтт снова стал безработным. Однако на этот раз новое место искать ему не пришлось. Издав в 84-ом полноценную книгу комиксов «Любовь это Ад» (Love is Hell), Гренинг довольно быстро получил статус культового комиксмейкера. С ним подписала контракт крупная издательская компания Pantheon Books, и на этом все финансовые трудности Мэтта разрешились.

В 1985 году известный продюсер Джеймс Л. Брукс, ознакомившись с комиксами Гренинга, пригласил его принять участие в создании «Шоу Трэйси Ульман». Брукс хотел, чтобы Мэтт приспособил героев «Жизни в Аду» для готовящегося шоу. Однако Гренинг, не желая терять авторские права на своих персонажей, решил придумать специально для «Шоу Трэйси Ульман» что-нибудь новенькое. Так и появились Симпсоны.

Первоначально Мэтт придумывал истории и писал сценарии для каждого из эпизодов мини-сериала, которые затем анимировались Дэвидом Сильверманом и Уэсли Арчером. Впоследствии, когда «Симпсоны» отпочковались от «Шоу Трэйси Ульман», Мэтт занял должность творческого консультанта и



Так выглядит группа Metallica в мире «Симпсонов».

The Simpsons: Bart's House of Weirdness. Одна из фантазий Барта забросила его на кухню, где свирепствуют непримиримые враги – Щекота и Царапка.

The Simpsons: Bart vs. the World, версия для NES.

Нумерация серий

Некоторых зрителей сбивает с толку странная нумерация серий – 7G08, 2F31 или FABF23. Расшифровываются подобные номера следующим образом: первая его часть указывает на сезон, в котором серия была создана, вторая часть – это номер, показывающий порядок производства серии. Причем цифры, указанные в первой («буквенной») части производственного номера реального отношения к порядковому номеру сезона не имеют. Так Джеймс Л. Брукс, один из создателей и исполнительный продюсер сериала, рассказывал, что использованная для обозначения первого сезона комбинация 7G – это название сектора, в котором трудится на спрингфилдской атомной станции Гомер Симпсон. Вторая же часть номера указывает на порядок создания эпизодов, но не их показа. Так, например, первый сезон начинается с серии 7G08 и заканчивается 7G01.

исполнительного продюсера, а Сильверман с Арчером вошли в режиссерскую команду сериала. Сейчас Гренинг принимает непосредственное участие в создании каждой серии «Симпсонов», а его имя обязательно присутствует на всех товарах, выпускаемых под торговой маркой сериала.

В 1994 году Гренинг организовал компанию Bongo Comics Group, которая занялась изданием комиксов с участием членов семейства Симпсонов. А в 1995 Мэтт создал компанию Zongo Comics, специализировавшуюся на издании комиксов для взрослых. Однако, в отличие от Bongo Comics Group, продукция Zongo Comics особым успехом у потребителей не пользовалась и после выхода шести книг компания закрылась.

В 1999 году Мэтт Гренинг вместе с Дэвидом Коэном, одним из сценаристов «Симпсонов», придумали мультипликационный мир «Футурама» (Futurama). Сериал шел на Fox Network с весны 1999 по лето 2003, получил несколько престижных наград. Однако в 2003-ем руководство 20th Century Fox, недовольное падением рейтинга «Футурамы», решило новый сезон не покупать, и шоу отменили. Но через три года после закрытия показа, 22-го июня сего года, кабельная сеть Comedy Central, компания, приютившая легендарный «Южный парк» (South Park), официально объявила, что приобрела права на показ тринадцати новых серий «Футурамы». Они были показаны в 2007 году.

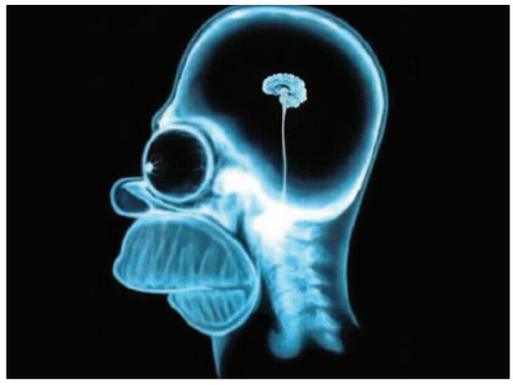
Желтая семейка

Давайте познакомимся с семьей Симпсонов чуть ближе. Отец семейства Гомер Симпсон, тридцатишестилетний служащий атомной станции, кажется, целиком слеплен из всевозможных пороков. Он глуп, безответственен, ленив. Гомер постоянно пьет пиво, валяется на диване у телевизора и ест все, что попадается под руку. Его супруга Мардж Симпсон – добрая, решительная и целеустремленная женщина. Однако она с головой погрязла в быте, и для неё белый свет сошёлся клином на воспитании детей и работе по дому. Постоянного заработка у Мардж нет, но время от времени у нее появляется желание заниматься чем-то, кроме домашней возни. Старший сын Симпсонов, десятилетний Барт, – отчаянный лентяй. Он учится в начальной школе, то и дело получает неудовлетворительные оценки, воюет с учителями и директором. Барт весьма остроумен и обладает недюжинным чувством юмора, однако его шутки нередко бывают чересчур жестокими. Восьмилетняя Лиза Симпсон, сестра Барта – самая умная в семье. Она талантлива, прекрасно учится и отлично играет на саксофоне. Лиза много читает, хорошо разбирается в науках. Она настоящий вундеркинд. Наконец, самый юный член семейства Симпсонов – маленькая Мэгги. Ей всего один годик, и она пока почти не может говорить. Однако она умеет писать, исполнять на своих игрушечных музыкальных инструментах слож-

The Simpsons: Bart's Nightmare, версия для SNES.

The Simpsons: Bartman Meets Radioactive Man. Спасение мира начинается с мусорки.

Маленький орешек в центре головы Гомера – это его мозги.



Дети, вы хотели быть лучшими, но потерпели неудачу. Урок вам: лучше бы вы и не пытались!

ные композиции, владеет огнестрельным оружием и для своих лет весьма сильна.

Имена персонажам Гренинг давал в честь членов своей семьи. У родственников он позаимствовал и некоторые особенности характера. Но в целом каждый из Симпсонов представляет собой карикатуру на типичного представителя американского среднего класса.

Впервые на телеэкраны семейство Симпсонов попало 19 апреля 1987 года. Коротенькие анимационные серии крутили до и после рекламного блока в середине «Шоу Трэйси Ульман». Симпсоны образца 87-го года выглядели гораздо более угловатыми и неказистыми, нежели привычные нам Симпсоны 90-х, поскольку Гренинг изображал героев в том же стиле, что и персонажей своей «Жизни в Аду». Однако стараниями Арчера и Сильвермана желтая семейка от выпуска к выпуску преображалась и в последних сериях выглядела почти так же, как и в телесериале.

От создателей мини-серий не требовали детальной проработки образов и глубокой разработки характеров персонажей. Стояла одна лишь задача – развлечь зрителя в перерыве шоу. Поэтому внимание сосредотачивалось преимущественно на Барте и его проказах. Лиза в ранних выпусках шоу была не гениальным ребенком, а обычной шкодливой девчонкой. Мардж и Гомер не имели имен и звались просто «мама» и «папа». Однако с ростом зрительского интереса «Симпсоны» развивались, начали прорисовываться контуры глобальной истории, появились дополнительные персонажи. В какой-то момент мультипликационные вставки переросли формат «Шоу Трэйси Ульман». Стало ясно, что семейству Симпсонов требуется персональное шоу.

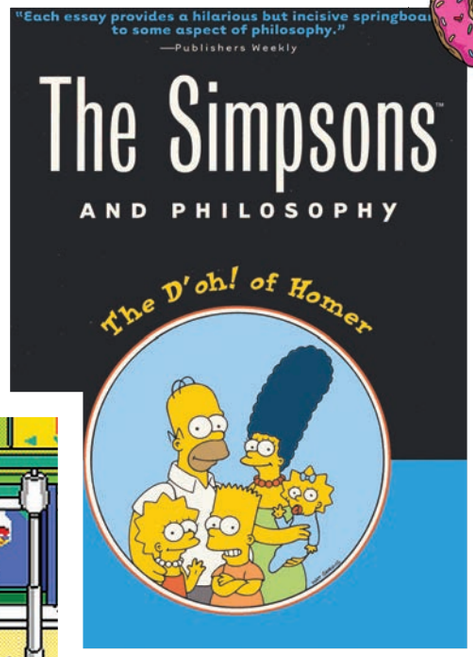
17 декабря 1989 года на телеэкраны вышел первый эпизод сериала «Симпсоны» – «Симпсоны жарятся на открытом огне» (Simpsons Roasting on an Open Fire). Это был полноценный двадцатидвухминутный мультипликационный фильм, с целостным сюжетом и законченной композицией. Публика приняла «Симпсонов» с восторгом, и новые серии посыпались как из рога изобилия. К настоящему моменту вышло уже более 380 эпизодов, и останавливаться на достигнутом создатели явно не желают. Судя по всему, «Симпсонам» предстоит развлекать нас еще долгие годы.

В чем же секрет безумной популярности «Симпсонов»? Однозначно ответить на этот вопрос невозможно. Каждый находит в «Симпсонах» что-то свое – кому-то нравится очаровательный юмор, кому-то – узнаваемость и острота показанных в сериале жизненных коллизий. Кто-то без ума от неординарной работы художников и аниматоров, кому-то по душе глобальность и целостность придуманной мультипликационной Вселенной. Одни восторгаются уморительными политическими и социальными аллюзиями, другие смеются над нелепыми выходками героев. «Симпсонов» любят домохозяйки и банкиры, политики и школьники, писатели и рок-певцы, киноактеры и спортсмены. Множество звезд за долгие годы существования сериала поучаствовали в его создании: актеры Дастин Хоффман, Мэл Гибсон и Мартин Шин; музыканты Ринго Стар, Джордж Харрисон, Пол Маккартни, группы Metallica, Aerosmith и U2; писатели Стивен Кинг и Джоан Роулинг; спортсмены Андре Агасси, Пит Сампрас и Серена Уильямс; известнейший британский астрофизик Стивен Хокинг, режиссер Майкл Мур, премьер-министр Великобритании Тони Блэр и многие другие знаменитости. Великий американский писатель Томас Пинчон, известный тем, что никогда не показывается на публике и избегает общения с прессой (за последние пятьдесят лет журналистам удалось добыть лишь несколько его фотографий), уже дважды озвучивал своего персонажа для «Симпсонов». Мультипликационный сериал стал неотъемлемой частью современной культуры. Значимость и авторитет детища Мэта Гренинга столь велики, что даже сильные мира сего почитают за честь приложить руку к его созданию.

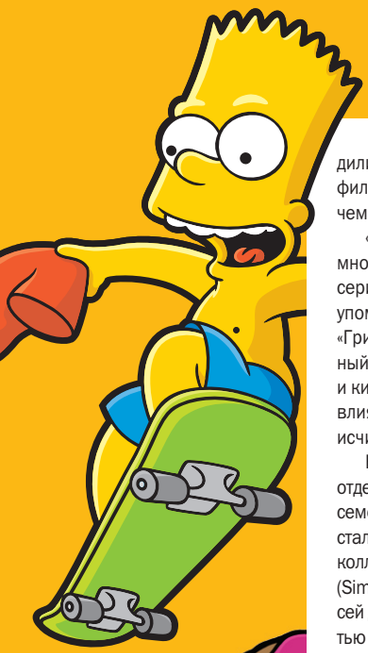
Было бы странно, если бы на основе столь популярного сериала не сняли полнометражный мультфильм. Поклонники «Симпсонов» могут ликовать – годы ожидания не прошли напрасно. В конце июля 2007 года состоялась премьера полуторачасовой анимационной картины The Simpsons Movie. Работали над ней те же самые люди, что тру-

The Itchy and Scratchy Game, версия для SNES. В этой игре Щекотка и Царапка, герои любимого мультсериала Барта Симпсона, безжалостно калечат друг друга на фоне чудесных сюрреалистических пейзажей.

PC-версия игры The Simpsons Arcade Game.



В США издано несметное количество книг, посвященных «Симпсонам», причем среди них немало по-настоящему серьезных исследований. Авторы «Симпсонов и философии», например, рассуждают на страницах своего произведения о политике, об американском прагматизме, о Канте и Аристотеле и о том, почему Мистер Бернс такой негодяй.



дились и над сериалом. Неудивительно, что фильм оказался, по меньшей мере, не хуже, чем оригинальные серии.

«Симпсоны» оказали огромное влияние на многие современные мультипликационные сериалы. Без них мы бы никогда не увидели упомянутую ранее «Футураму», забавнейших «Гриффинов» (Family Guy), грубоватый «Южный Парк». Количество литературных героев и киноперсонажей, появившихся на свет под влиянием «Симпсонов», и вовсе не поддается исчислению.

К настоящему времени существует девять отдельных циклов комиксов, посвященных семейству Симпсонов. Некоторые уже перестали выпускаться и заняли почетное место в коллекциях почитателей сериала, а некоторые (Simpsons Comics и Bart Simpson) издаются по сей день и пользуются огромной популярностью у читателей. Существует огромное количество настольных игр по мотивам «Симпсонов»: от карточных игр до специальных редакций «Монополии». Футболки с изображением членов семейства, книги о желтой семейке, бесчисленные плакаты и календари, конструкторы, пластиковые фигурки, посуда, бытовые приборы… Члены семейки Симпсонов, кажется, проникли всюду, куда только можно.

Виртуальный Спрингфилд

Электронных игр, сделанных по мотивам сериала «Симпсоны», существует ныне великое множество.

Самым плодовитым на игры по «Симпсонам» оказался 1991 год. Целых пять проектов для различных систем и платформ было представлено на суд публики. На мой непритязательный вкус, наиболее удачной из них была The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants, разработанная компанией Imagineering и изданная Acclaim Entertainment и Ocean Software. Первоначально выпущенная для NES, ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST и Commodore Amiga, она впоследствии была перенесена на Sega Master System, Mega Drive, Game Boy, Game Gear и PC. По сюжету, кровожадные инопланетяне решили захватить Землю. Из разнообразных фиолетовых предметов они собираются сделать оружие чудовищной мощи. Барт Симпсон, вооружившись аэрозолем с красной краской и солнцезащитными очками, позволяющими видеть, кто из жителей Спрингфилда порабощен чужаками, должен сорвать планы негодяев. Игра довольно забавная и весьма сложная: чтобы пройти хотя бы первый уровень, приходится угробить немало Бартов.

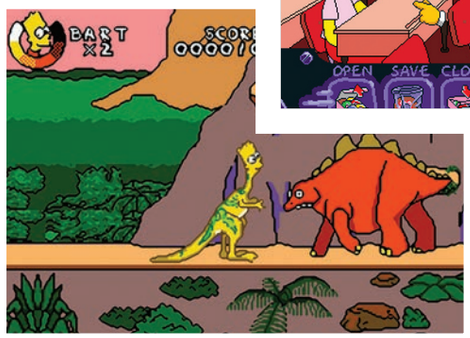
В том же 1991 году свет увидела The Simpsons: Bart's House of Weirdness, разработанная Distinctive Software и выпущенная Konami Corporation. Игра предназначалась исключительно для владельцев PC и представляла собой экшн с минимальным набором головоломок. Запертый в своей комнате Барт должен был, основательно вооружившись, пройти 6 уровней-фантазий. Конечной задачей юного Симпсона должно было стать спасение его кумира клоуна Красти. Графическое оформление игры для того времени было весьма пристойным, а ущербность приключенческой составляющей с лихвой восполнялась необычным воплощением.

Игра Bart Simpson's Escape from Camp Deadly, разработанная компанией Imagineering для портативной консоли Game Boy, была выпущена Acclaim Entertainment все в том же 1991 году. Это был довольно посредственный платформер, ничем из череды подобных поделок не выделявшийся. В игре монохромному Барту Симпсону требовалось вырваться из лагеря отдыха, организованного одним из родственников гнусного мистера Бернса.

В декабре 1991 года свет увидело продолжение игры Bart vs. the Space Mutants – The Simpsons: Bart vs. the World. Разработала игру Imagineering, а выпустила Acclaim Entertainment. Существовала она, как и предыдущая часть, практически на всех популярных в то время платформах. На этот раз Барту Симпсону предстояло попутешествовать по различным континентам, на каждом из которых его поджидал один из членов семьи мистера Бернса. Отличительной чертой Bart vs. the World было наличие встроенных логических мини-игр.

Все в том же 1991 году компания Konami выпустила аркадный автомат The Simpsons. Позднее игру перенесли на Commodore 64 и PC под названием The Simpsons Arcade Game. Она представляла собой типичный экшн и была сделана на точно таком же движке, как и аркадная Teenage Mutant Ninja Turtles. Игроку предстояло, выбрав одного из членов семейства Симпсонов (у каждого был свой стиль ведения боя), поймать помощника мистера Бернса – Смитерса, похитившего маленькую Мэгги. Игра выглядела довольно симпатично и выделялась среди товарок некоторыми оригинальными находками, из которых особо следует отметить возможность осуществления совместных атак.

С помощью очаровательной The Simpsons Cartoon Studio любой желающий может сам снять небольшой мультфильм о Симпсонах.



The Simpsons: Virtual Bart, версия для Mega Drive. Посредственный платформер, которому, впрочем, прибавляет шарма умеренное безумие разработчиков. Чудик с длинной шеей – это Барт наш Симпсон в одном из виртуальных миров.

Virtual Springfield. Забавную идею разработчики погубили не вполне удачной реализацией. Мини-игры скучны, интерактивных объектов обескураживающе мало, а игровой мир крайне миниатюрен (исследовать весь Спрингфилд можно буквально за сорок минут). С другой стороны, нельзя не отметить чудесную работу художников – временами создается иллюзия того, что ты действительно угодил в мультипликационный мир «Симпсонов».

Атомный реактор – как женщина. Нужно только прочитать инструкцию и вовремя нажать на правильную кнопку.

92-ой год принес миру три игры о Симпсонах. Acclaim Entertainment выпустила Krusty's Fun House, разработанную Audiogenic Software. В этой кроссплатформенной игре нам впервые предоставлялась возможность управлять не одним из членов семейства Симпсонов, а героем второго плана – клоуном Красти. Ему предстояло загонять, используя подручный инвентарь, заполонивших его Дом Развлечений крыс в ловушку.

The Simpsons: Bartman Meets Radioactive Man – продолжение игры Bart vs. the World, выпущенной Acclaim Entertainment в 92-ом году исключительно для платформы NES. На сей раз игроку предстояло управлять альтер-эго Барта – супергероем Бартманом и спасти Радиоактивного Человека, кумира юного Симпсона, от уничтожения. Как и две предыдущие части цикла, игра отличалась довольно высокой сложностью.

Выпущенная Acclaim Entertainment все в том же 1992 году игра The Simpsons: Bart vs. the Juggernauts пародировала популярное телевизионное шоу «Американские Гладиаторы» (American Gladiators). Барт должен был участвовать вместе с прочими жителями Спрингфилда в различных спортивных и околоспортивных состязаниях – баскетболе, скейтинге, реслинге и так далее. Игра предназначалась специально для портативной консоли Game Boy.

В 1993 году Acclaim Entertainment выпустила для SNES и Mega Drive неудачный платформер The Simpsons: Bart's Nightmare, разработанный компанией Sculptured Software. В игре нам предстояло управлять Бартом Симпсоном, заблудившимся в удивительном фантастическом сне.

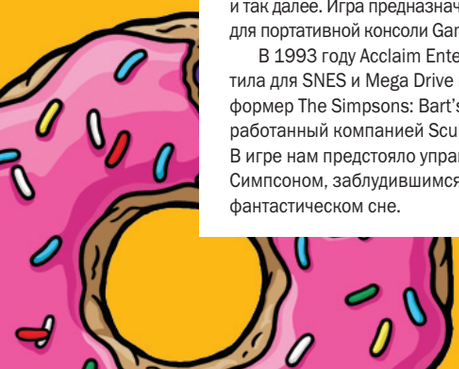
1994 год пополнил копилку игр о Симпсонах еще тремя проектами. Кроссплатформенный экшн The Itchy and Scratchy Game, разработанный Bits Corporation и выпущенный все теми же Acclaim Entertainment, был посвящен приключениям героев «мультфильма в мультфильме» – Щекотке и Царапке, персонажам популярного в мире Спрингфилда анимационного шоу.

Разработанный компанией Software Creations платформер The Simpsons: Bart and the Beanstalk был выпущен неугомонными Acclaim Entertainment в том же 1994 году для портативной приставки Game Boy. Среди сонма таких же игр Bart and the Beanstalk ничем не выделялась.

Крайне низкие баллы в игропрессе получила The Simpsons: Virtual Bart, еще один посредственный платформер, выпущенный в 1994 году Acclaim Entertainment для SNES и Mega Drive. В нем Барт должен был вырваться из плена виртуальной реальности, куда угодил в ходе неудачного школьного эксперимента.

В 1996 году издательство Fox Interactive разбавило бесконечную череду платформеров игрой The Simpsons Cartoon Studio, разработанной компанией Big Top Productions специально для PC. Впрочем, игрой этот продукт был лишь номинально – на самом же деле The Simpsons Cartoon Studio представляла собой великолепный инструментарий для создания собственных мультфильмов с участием героев сериала. Поклонники «Симпсонов» были в восторге.

В 1997 году Fox Interactive выпустила разработанную Digital Evolution игру Virtual



Вообще-то, я не религиозный человек, но если ты есть там наверху, спаси меня, Супермен!

Springfield, которая на деле оказалась вовсе не игрой, а виртуальным музеем Симпсонов. Пользователю предлагалось побродить по трехмерному Спрингфилду, пообщаться с персонажами сериала, покопаться в их вещах и поиграть в мини-игры.

После выхода Virtual Springfield наступило затишье (вышедший в 2000 году аркадный The Simpsons Bowling отдельно упоминать не будем, поскольку никуда за пределы игровых автоматов он так и не выбрался), которое в марте 2001 года нарушила компания Activision Publishing, издав разработанную Big Ape Productions The Simpsons Wrestling. Она стала первой игрой о семействе Симпсонов для PlayStation и, по мнению преданных фанатов сериала, худшей. Жители Спрингфилда были вызваны инопланетными пришельцами на поединок, но прежде чем вступать в неравный бой с космическими супостатами решили потренироваться друг на дружке. С этой целью они и организовали турнир по реслингу.

В 2001 году компания THQ издала сделанную Software Creations игру Night of the Living Treehouse of Horror, уже из названия которой ясно, что основывалась она на сюжетах специальных хеллоуинских эпизодов сериала. Игра предназначалась для портативной консоли Game Boy Color.

Все в том же 2001 Electronic Arts выпустила разработанную Radical Entertainment для всех основных консолей шестого поколения (кроме Dreamcast) и Game Boy Advance гоночную игру The Simpsons Road Rage. Она разошлась довольно солидным тиражом, получила неплохие оценки в прессе и угодила в центр небольшого скандала, когда Sega of America обвинила создателей в том, что они бесстыже скопировали некоторые элементы геймплея Crazy Taxi.

В 2002 году Electronic Arts выпустила для PlayStation 2 разработанную компанией Code Monkeys игру The Simpsons Skateboarding, которая, как следует из названия, являлась не чем иным, как симулятором скейтборда. За слабую графику, плохую озвучку и посредственный сюжет The Simpsons Skateboarding была жестко раскритикована в игровой прессе и подверглась обструкции со стороны поклонников сериала.

Наконец, последней на сегодня игрой, посвященной «Симпсонам», стала изданная Vivendi Universal в сентябре 2003 года The Simpsons: Hit & Run, созданная компанией Radical Entertainment. Игра следует традициям легендарной Grand Theft Auto, однако переносит место действия из псевдореального мира в мультипликационный Спрингфилд. Hit & Run заслуженно получила уйму лестных отзывов в игровой прессе, была тепло принята почитателями сериала и получила титул одной из лучших игр по «Симпсонам». Поиграть в Hit & Run можно на всех основных консолях шестого поколения (кроме, разумеется, почившей Dreamcast) и на PC. Ее по сей день можно найти на прилавках специализированных магазинов, поэтому если вы жаждете поиграть в хорошую современную игру по «Симпсонам», то Hit & Run – ваш выбор.

В 2007-ом, аккурат к выходу полнометражного анимационного фильма о Симпсонах, компания Electronic Arts выпустила игру The Simpsons Movie Game, о которой подробно вы можете прочитать в СИ №01(250).

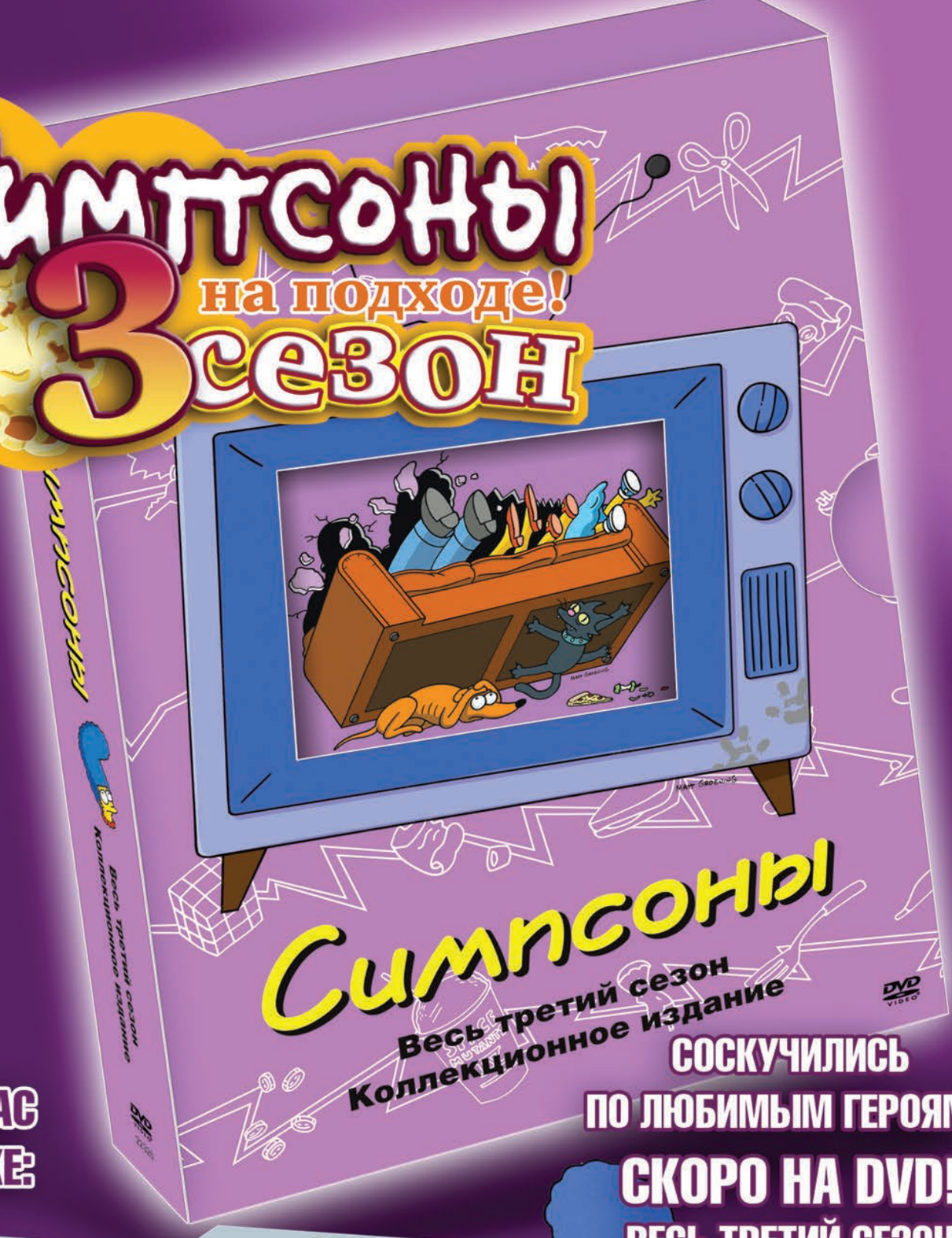
Что осталось? Понять, где можно взять прекрасные серии этого замечательной саги. Первый и второй сезоны «Симпсонов» в самом полном виде, повторяя издания других регионов, впервые вышли в России летом 2008 года. Компания «20 век Фокс» в ближайшее время, планирует продолжить выпуск сезонов, рассказывающих о приключениях самой известной мультяшной семьи в Мире. Третий сезон появится уже в январе 2009 года.

Все. Теперь вы можете считать себя готовыми к грядущему нашествию инопланетных медведей. **СИ**

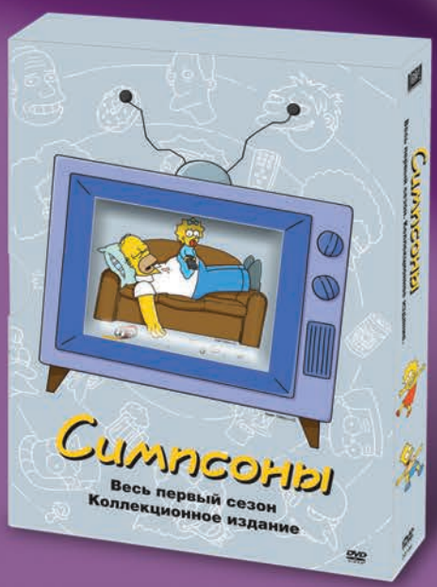
Simpsons © Двадцатый век Фокс СНГ 2008 Реклама

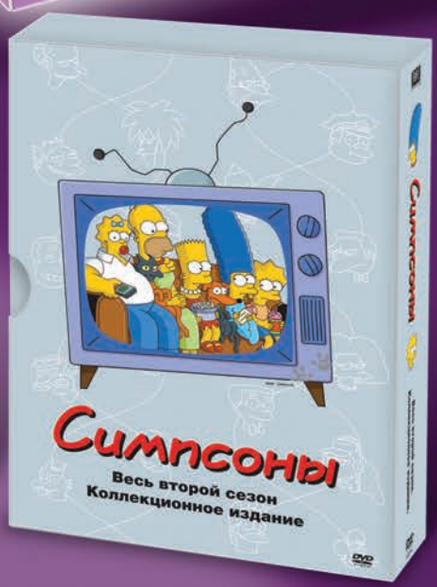
Симпсоны

3 сезон на подходе!



УЖЕ СЕЙЧАС В ПРОДАЖЕ:





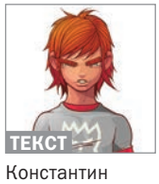
СОСКУЧИЛИСЬ ПО ЛЮБИМЫМ ГЕРОЯМ?

СКОРО НА DVD!

ВЕСЬ ТРЕТИЙ СЕЗОН

АКЕЛЛА ОНЛАЙН

Несколько месяцев назад Александр Трифонов, до этого занимавший посты зам. главного редактора «Страны Игр» и главного редактора «РС ИГР», оставил карьеру игрового журналиста и перешел на пост директора «Акеллы Онлайн» – подразделения «Акеллы», занимающегося многопользовательскими играми. Мы решили пообщаться с ним и выяснить, как он чувствует себя и что хочет передать своим бывшим читателям.



Константин Говорун

Расскажи о том, как ты решил сменить профиль деятельности и почему выбрал именно «Акеллу Онлайн»?

Я проработал в разных игровых журналах пять лет, пройдя за это время путь от простого автора до главного редактора одного из крупнейших изданий. Банально накопилась усталость – тяжело месяц за месяцем соблюдать дедлайны, но главное, я уперся в некий потолок возможностей. Расти дальше – становиться издателем, заниматься уже только бизнесом. А это вполне можно делать и в какой-то другой области, заодно сменив обстановку. В «Акелле» меня привлекла возможность сразу прийти на пост топ-менеджера, а не подниматься долго по карьерной лестнице. Конечно, ответственность в данном случае куда больше, чем у PR-менеджера или продюсера (популярные должности у бывших игровых журналистов), но полученный опыт и финансовые перспективы риск более чем оправдывают.

Помогает ли тебе опыт работы игрового журналиста?

Безусловный плюс работы журналиста – огромное количество знакомств внутри индустрии и не только. Вчера ты брал у людей интервью, сегодня ты их начальник или партнер по бизнесу. Нужно сделать какую-то статью, собрать людей в пресс-тур, на презентацию – все решается парой сообщений в ICQ или звонков бывшим коллегам. А накопленный багаж знаний помогает сравнивать те или иные проекты, как предлагаемые для покупки зарубежными компаниями, так и создаваемые нами.

Есть ощущение, что российский рынок MMORPG переполнен; более того, конкуренция на нем гораздо выше, чем в области традиционных игр. Так ли это?

Онлайн – лакомый кусок, поскольку в отличие от обычных игр MMORPG приносят деньги не первые пару месяцев продаж, а годами. Сейчас в Москве и других крупных городах дешевый высокоскоростной интернет перестает быть проблемой, равно как появилось множество способов оплаты помимо кредитных карт (малая распространенность которых у нас в стране была немаловажным сдерживающим фактором) – тайм-карты, электронные деньги, SMS, платежные терминалы. Еще один серьезный барьер – языковой, но все новые крупные проекты у нас запускаются на русском, со своими серверами и службой поддержки. Беда в другом – проектов много, все с громкими именами, а вот потенциальных игроков на всех просто не хватает. Во всей России число владельцев компьютеров (не говоря уж про доступ в Интернет) не сравнимо с аудиторией World of Warcraft. Так что конкуренция очень сильная, и будет только жарче.

Чем отличаются запросы российских геймеров от пожеланий, скажем, европейцев или корейцев?

Из-за засилья пиратства и низких цен на лицензию у российских геймеров не укладывается в голове, как это можно платить по 50-60 долларов за коробку с игрой и еще по 15 долларов каждый месяц. Поэтому отечественным компаниям приходится продавать локализованные клиенты задешево, и снижать стоимость подписки. Что в свою очередь влечет необходимость запускать отдельные сервера и отгораживать их от европейских. Очень большую популярность у нас получила азиатская бизнес-модель free to play – когда абонентская плата отсутствует, но в итоге игрок платит гораздо больше за виртуальное золото, бонусы и всякие рюшечки для персонажа. Хотя официально такие MMORPG появились у нас только в последние пару лет, схема работает уже давно – взять например нелегальные шарды Lineage II с системой платных аккаунтов (или мириады браузерных проектов, оборот которых составляет миллионы долларов ежемесячно). Это очень хорошо отражает страсть наших игроков к халяве, а с другой стороны – готовность тратить деньги, и немалые, чтобы быть круче других.

Есть ли смысл бороться с пиратскими серверами MMORPG? Да, нет, почему, как?

Сейчас, когда на рынке появляется все больше free to play игр, смысл в пиратских серверах попросту пропадает. Игра и так бесплатная, но при этом ты своевременно получаешь все патчи и дополнения, нормальный перевод и поддержку, и играешь не с сотней людей в районной локалке, а с тысячами. При этом возможность все-таки потратить деньги и получить какую-то плюшку никто не отнимает, и, в отличие от премиум-аккаунтов на шардах, это не разрушает баланс и не портит жизнь другим игрокам.

Твои чувства после первой отправленной тобой в печать игры?

Я очень хорошо прочувствовал, что любая игра, пусть даже это головоломка для детей от трех до пяти лет – плод усилий многих людей, потраченные нервы, бессонные ночи. Пускай не все получается так, как хочется, и качество не всегда дотягивает до мирового уровня, но теперь я всегда крепко подумаю, прежде чем критиковать чужой труд.

Что посоветуешь читателям «СИ», которые хотели бы попасть в игровую индустрию?

Нужно прежде всего отдавать себе отчет, что любая игровая компания – не то место, где можно заработать много денег, если вы конечно не ее директор или владелец. Все хорошие разработчики, которых я знаю, прежде всего, энтузиасты, немного «двинутые», которые действительно любят игры. Им важно, чтобы о проектах узнали, чтобы их ждали, чтобы, когда игра вышла и в титрах прочтешь свое имя, было чем гордиться.

Мы работаем в индустрии развлечений, люди тратят деньги на наши творения и что более важно – свое личное время, многие часы, затягивают в это друзей и знакомых. Пройдет время, не будет уже этих компаний, и может страна совсем другая станет, но игры наши, если они и правда достойные, будут помнить. И сейчас хорошая возможность во все это влиться, индустрия молодая и не закостеневшая. Да, сейчас Microsoft – мегакорпорация, но начинали все в 80-х такие же сумасшедшие гики. Учитесь на программистов, художников, дизайнеров, изучайте игровые редакторы, пробуйте создавать моды. И – присоединяйтесь! **СИ**