

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

№11 | 350 | 2013  
НОЯБРЬ

И Г Р Ы   К А К   И С К У С С Т В О

# СТРАНА ИГ

**IGN**  
ru.ign.com  
**ПАРТНЕР**

PLAYSTATION X

РЕКОМЕНДУЕМАЯ  
ЦЕНА

**290 р**

**18+**

ИГРЫ – РАЗВЛЕЧЕНИЕ  
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

**(game)land**  
hi-fun media

publishing for enthusiasts  
13011  
4607157100056

# НУЖНО БОЛЬШЕ ЗОЛОТА

# Слово редактора

Ноябрь 2013 #11 [350]



Докладываю о том, чем команда «Страны Игр» занималась в начале осени. В сентябре мы ездили в Японию. В отпуск. Я, Наташа Одинцова и Женя Закиров. Зашли в Enterbrain, договорились о корректной приостановке сотрудничества с Famitsu в формате, предусмотренном договором. Японцев пугает неопределенность и необязательность, и в нашем случае только так можно было поступить, чтобы не потерять лицо в будущем. Сходили на Tokyo Game Show, посмотрели на игры, получили массу удовольствия. С помощью наших японских бизнес-партнеров встретились с Ю Судзуки. Разговор получился очень интересный. Уверен, что и через десять лет буду его вспоминать. Через президента Сарсон договорились о визите в их штаб-квартиру в Осаке и трех интервью. Оплатили работу переводчика. Съездили в Осаку. Поговорили с хорошими людьми о наших любимых играх.

Все это мы делали только потому, что нам нравятся игры и интересны люди, которые их создают. Настолько, что мы готовы тратить деньги на это, а не на пляжный отдых на Бали.

Еще нам нравится делиться тем, что мы узнали об играх и их авторах. Делиться с теми, кто тоже любит Virtua Fighter и Rival Schools, Castlevania и Phoenix Wright, Battlefield и Animal Crossing. Поэтому вы и читаете триста пятидесятый номер журнала «Страна Игр».

**Константин Говорун,**  
главный редактор

**Главный редактор**  
Константин Говорун  
[info@darkwren.ru](mailto:info@darkwren.ru)  
**Зам. главного редактора**  
Наташа Одинцова  
**Посол IGN Russia в стране игр**  
Сергей Цилюрик  
**Младший редактор** Виталий Гуз  
**Арт-директор** Герман Титов  
**Программист** Хо Сун Пак  
**Корреспондент в Латвии** Святослав Торик  
**Корреспондент в США** Хайди Кемпс  
**Корреспондент в ЕС** Хасан Али Альмаси  
**Корреспондент в Японии** Евгений Закиров

**Корреспондент в Беларуси** Андрей Окушко  
**Корреспондент в Санкт-Петербурге** Яна Сугак  
**Корреспондент на альфе Центавра** Наташа Одинцова  
**Перевод** Альфина Беринг  
**Идеологический надзор** Синдзо Абэ  
**Корректор** Катя Кобылина  
**Главный редактор GAMELAND ONLINE**  
Игорь Ерышев  
**Продюсер видео** Семен Кобылин  
**Адрес редакции** г. Москва, ул. Марксистская, дом 34, строение 10  
Телефон: (495) 935-70-34

## (game)land

### ИЗДАТЕЛЬ

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

### РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

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

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

**Директор по рекламе журнала «Страна Игр»**  
Мария Самсоненко  
[samsonenko@glc.ru](mailto:samsonenko@glc.ru)

### РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

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

### Прямая редакционная подписка:

[shop.glc.ru](http://shop.glc.ru)

### УЧРЕДИТЕЛЬ

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

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

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Edge и PC Gamer (ИД Future).

### Тираж 73130 экземпляров

**Цена** свободная

**Типография** Lietuvos Rytas, Литва

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

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

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2013



**НА ОБЛОЖКЕ**  
Shenmue 3 и «Страна Игр»



# BATTLEFIELD 4



 PS3  XBOX 360  Origin 

**18+**

© 2013 ELECTRONIC ARTS INC. BATTLEFIELD 4, FROSTBITE И ЛОГОТИП DICE ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ, ПРИНАДЛЕЖАЩИМИ EA DIGITAL ILLUSIONS SE AV. EA И ЛОГОТИП EA ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ, ПРИНАДЛЕЖАЩИМИ ELECTRONIC ARTS INC. "PS3", "PLAYSTATION", "PS3" И "X" ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. НАЗВАНИЯ И ЛОГОТИПЫ XBOX И XBOX 360 ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ГРУППЫ КОМПАНИЙ MICROSOFT И ИСПОЛЗУЮТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ MICROSOFT. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

**ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ**



# BATTLEFIELD 4™

**БИТВА НАЧНЕТСЯ 29 ОКТЯБРЯ**

[WWW.EASHOOTERS.RU](http://WWW.EASHOOTERS.RU)

[WWW.BATTLEFIELD.COM](http://WWW.BATTLEFIELD.COM)

**ICE™**



реклама

# Содержание

## ТЕМА НОМЕРА



ТЕМА НОМЕРА

### 08 **Интервью: Ю Судзуки**

ПОЧЕМУ ДО СИХ ПОР НЕТ SHENMUE 3?  
Константин Говорун

### 8 **Ю Судзуки**

В ПОИСКАХ БИЗНЕС-АНГЕЛОВ  
Константин Говорун

## INDUSTRY

### 16 **Мнения**

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ  
ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ  
Сергей Цилюрик

### 18 **Игровая карта мира**

STARBREEZE STUDIOS (ШВЕЦИЯ)  
Лилия Дунаевская

### 20 **Хироси Ямаути**

КАК NINTENDO СТАЛА УСПЕШНОЙ  
КОМПАНИЕЙ  
Лукас Томас

### 22 **Авторские колонки**

Альфина Беринг, Скотт Кларк, Евгений  
Кузьмин, Виталий Гуз

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

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

## SPECIAL



### 30 **Секреты Ace Attorney**

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ С  
СОЗДАТЕЛЯМИ СЕРИАЛА  
Наталья Одинцова

### 40 **Хидеаки Ицуно**

АВТОР DEVIL MAY CRY 3 И DRAGON'S  
DOGMA – О КАРЬЕРЕ И CAPCOM  
Наталья Одинцова



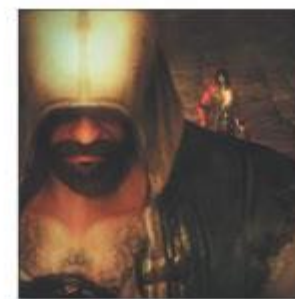
### 46 **Люди Tokyo Game Show 2013**

ВЫСТАВКА В ФОТОГРАФИЯХ

### 52 **Формула-1 в играх**

РЕТРОСПЕКТИВА ИГРОВЫХ  
ВОПЛОЩЕНИЙ ЗНАМЕНИТЫХ ГОНОК  
Александр Щербаков

## FUTURE



### 58 **Castlevania: Lords of Shadow 2**

ХИДЕО КОДЗИМА В ВОСХИЩЕНИИ  
Константин Говорун

### 60 **Hearthstone**

КАРТОЧНАЯ ММО ОТ BLIZZARD  
Виталий Гуз



## 62 **Neverwinter**

ММО-ПУТЕВКА В МИР FORGOTTEN REALMS  
Виталий Гуз

### SPECIAL

## 68 **Взгляд геймдизайнера**

ИЗ ЧЕГО СКЛАДЫВАЕТСЯ ХАРДКОРНОСТЬ DARK SOULS  
Андрей Попович

## 72 **The Stanley Parable**

МОЖНО ЛИ ПРОДАТЬ ИГРУ, НЕ РАССКАЗЫВАЯ НИКОМУ, О ЧЁМ ОНА?  
Альфина Беринг



## 76 **Любимые игры XXI века**

РЕДАКЦИЯ «СИ» СОСТАВЛЯЕТ ЛИЧНЫЕ ХИТ-ПАРАДЫ

## 98 **Nintendo eShop**

ЛУЧШИЕ СКАЧИВАЕМЫЕ ИГРЫ ДЛЯ 3DS  
Семен Кобылин



## 102 **Апокриф: Final Fantasy**

ПЯТЬ ЧЕЛОВЕК, ВНЕСШИХ НАИБОЛЕЕ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ ВКЛАД В ИСТОРИЮ FINAL FANTASY  
Сергей Цильюрик

### REVIEW

## 114 **Diablo III**

ЧЕМ НАС УДИВИЛА КОНСОЛЬНАЯ ВЕРСИЯ РС-ХИТА  
Виталий Гуз



## 118 **Pokemon X/V**

ЛУЧШИЙ СПОСОБ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С «ПОКЕМОНАМИ»  
Евгений Закиров

## 121 **Ace Attorney: Dual Destinies**

СИМУЛЯТОР АДВОКАТА ВОЗВРАЩАЕТСЯ С НЕОЖИДАННЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ПОДСКАЗОК  
Сергей Цильюрик



## 122 **Battlefield 4**

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА МЕЖДУ CALL OF DUTY И BATTLEFIELD ПЕРЕХОДИТ В ГОРЯЧУЮ ФАЗУ  
Константин Говорун

## 126 **Animal Crossing: New Leaf**

САМАЯ ДОБРАЯ ИГРА ГОДА  
Наталья Одинцова



## 130 **Amnesia 2**

НЕПЛОХОЙ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ХОРРОР И ЧРЕЗВЫЧАЙНО ЖЕСТОКИЙ СИКВЕЛ  
Альфина Беринг



## 132 **Beyond: Two Souls**

ИСПОРТИТЬ ВСЁ, КРОМЕ ГРАФИКИ  
Константин Говорун

## 134 **Diggs Nightcrawler**

ЕЩЕ ОДНА ПОПЫТКА ОСВОИТЬ ТЕХНОЛОГИЮ WONDERBOOK  
Святослав Торик



## 136 **Rome: Total War 2**

РИМСКИЕ КАНИКУЛЫ  
Андрей Окушко

## 140 **Gone Home**

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЗАРИСОВКА ВО СЛАВУ ПОВСЕДНЕВНОСТИ  
Сергей Цильюрик



## 142 **Final Fantasy XIV**

КРАСИВАЯ ММО СО ВСЕМИ УДОБСТВАМИ  
Сергей Цильюрик

## 144 **Papers, Please**

БЫТ ПРОСТОГО ПОГРАНИЧНИКА  
Олег Зайцев

### GAME +

## 148 **Cosplaymania**

GOTTA CATCH 'EM ALL!  
Наталья Одинцова

# СЛОВО КОМАНДЫ



## СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 10 лет

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

Хотел написать «Апокриф» по Final Fantasy еще года полтора назад, написал лишь сейчас. Перепрочел многие выпуски сериала и пересмотрел свое отношение к некоторым из них. Еще хочется вспомнить, что близится юбилей моего авторства в «СИ». В ноябре 2003-го Врен предложил мне написать в журнал рецензию на F-Zero GX. Жаль, что это десятилетие нельзя отметить обзором новой части F-Zero, которой на Wii U самое место.

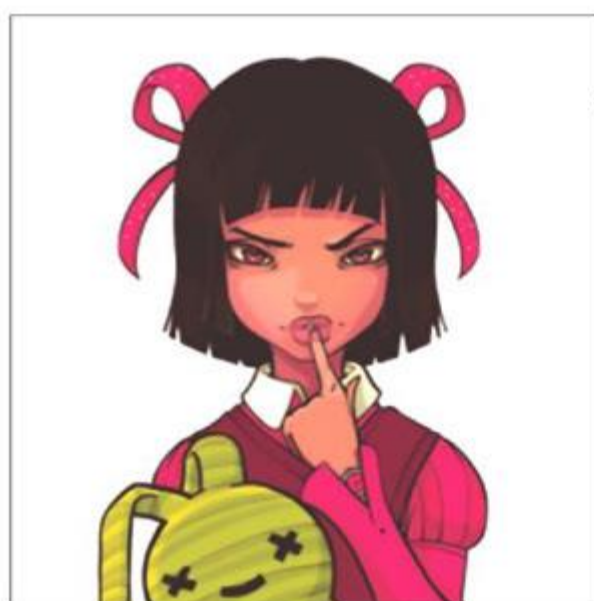


## ВИТАЛИЙ ГУЗ

Стаж в журнале: 1,5 года

Любимые игры: Oddworld: Abe's Exoddus, Kingdom Hearts II

Единственное, что позволило пережить все четыре дня «Игромира» — это полученные от бесед с разработчиками заряды энергии, а также вечерние сессии в Hearthstone. Также замечая, что 3DS второй год подряд является для меня главной игровой платформой. Вот только надеюсь, что третьего не случится, иначе будет совсем грустно за новые консоли.



## НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Стаж в журнале: 12 лет

Любимые игры: Vagrant Story, Devil May Cry

После TGS съездила в Осаку и встретила сразу с двумя любимыми геймдизайнерами: Сю Такуми (Ace Attorney, Ghost Trick) и Хидеаки Ицуно (Devil May Cry 3, Dragon's Dogma). Причем не в рамках круглого стола «15 минут, 5 журналистов и один спикер», как это часто бывает, а один на один, где-то по часу на каждую встречу. Непередаваемое ощущение — полистать, например, первый черновик сценария оригинальной Ace Attorney, или наконец-то узнать прямо от автора, почему третья часть Rival Schools не сделали сразу после выхода второй.



## ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Когда у меня будет много денег, у меня будет свой журнал про видеоигры. В нем я буду писать все, что думаю, и ставить идиотизму вроде Beyond Two Souls оценки, которые они заслуживают: один балл.

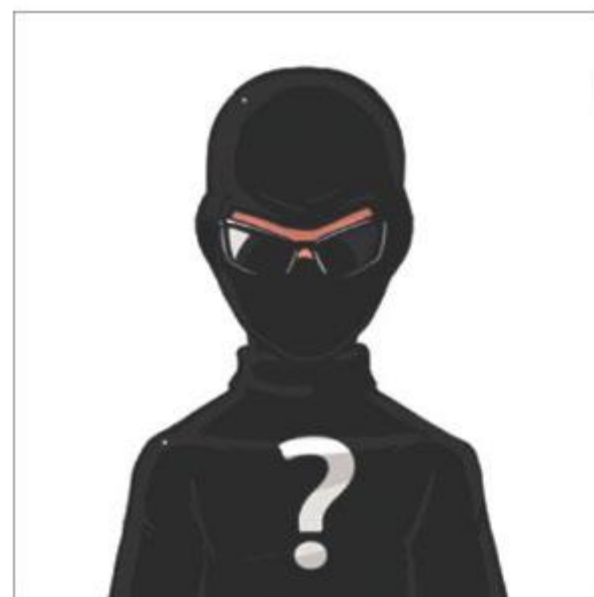


## АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Составил для себя список наиболее ожидаемых MMORPG на ближайший год. Получилось три штуки: ArcheAge, Star Citizen и The Elder Scrolls Online. Тут же ужаснулся мысли, что все три получатся классными: где тогда найти время на них, на «Властелин Колец Онлайн», глобальные стратегии и прочие игры? Вот она — проблема выбора во всей своей красе.



## АЛЬФИНА БЕРИНГ

Стаж в журнале: 10 месяцев

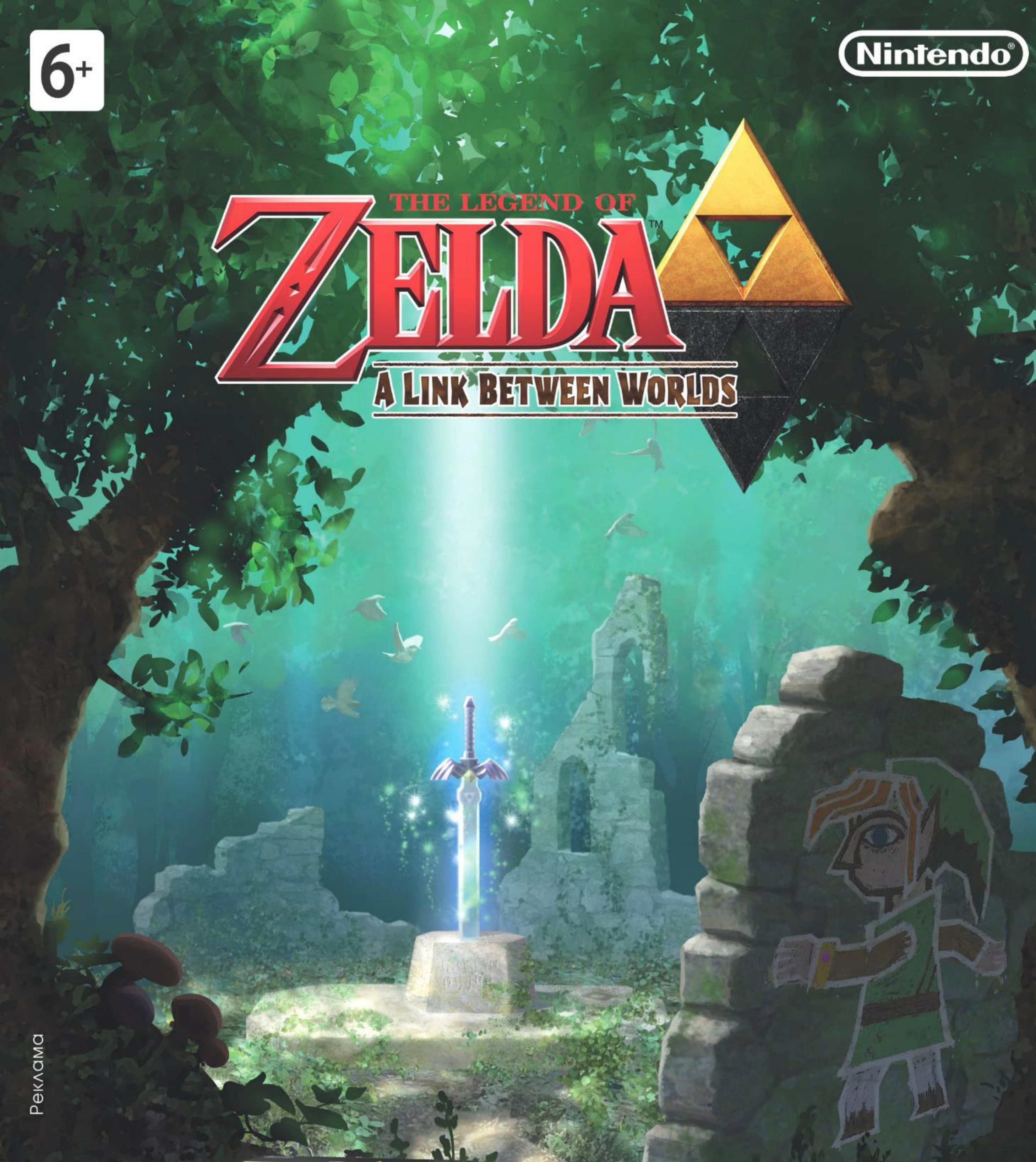
Любимые игры: Planescape: Torment и «Мор. Утопия»

Очень сложно, почти невозможно кратко написать про любимую игру. Пишешь более-менее общо — получается безлико и сухо. Пишешь про то, за что именно эту игру в самом деле любишь, — никто не поймет, и вообще это будет больше про твою голову, чем про саму игру. Кажется, придется дорогому читателю верить нам на слово: мы и правда любим игры, которые называем любимыми. По крайней мере, я.

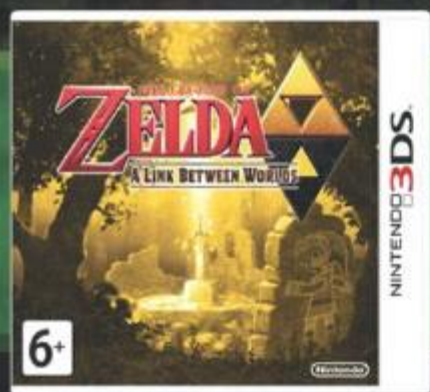
6+

Nintendo®

# THE LEGEND OF ZELDA™ A LINK BETWEEN WORLDS



Реклама



ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ!

22/11/13

Nintendo 3DS является зарегистрированным товарным знаком Nintendo.

NINTENDO 3DS™





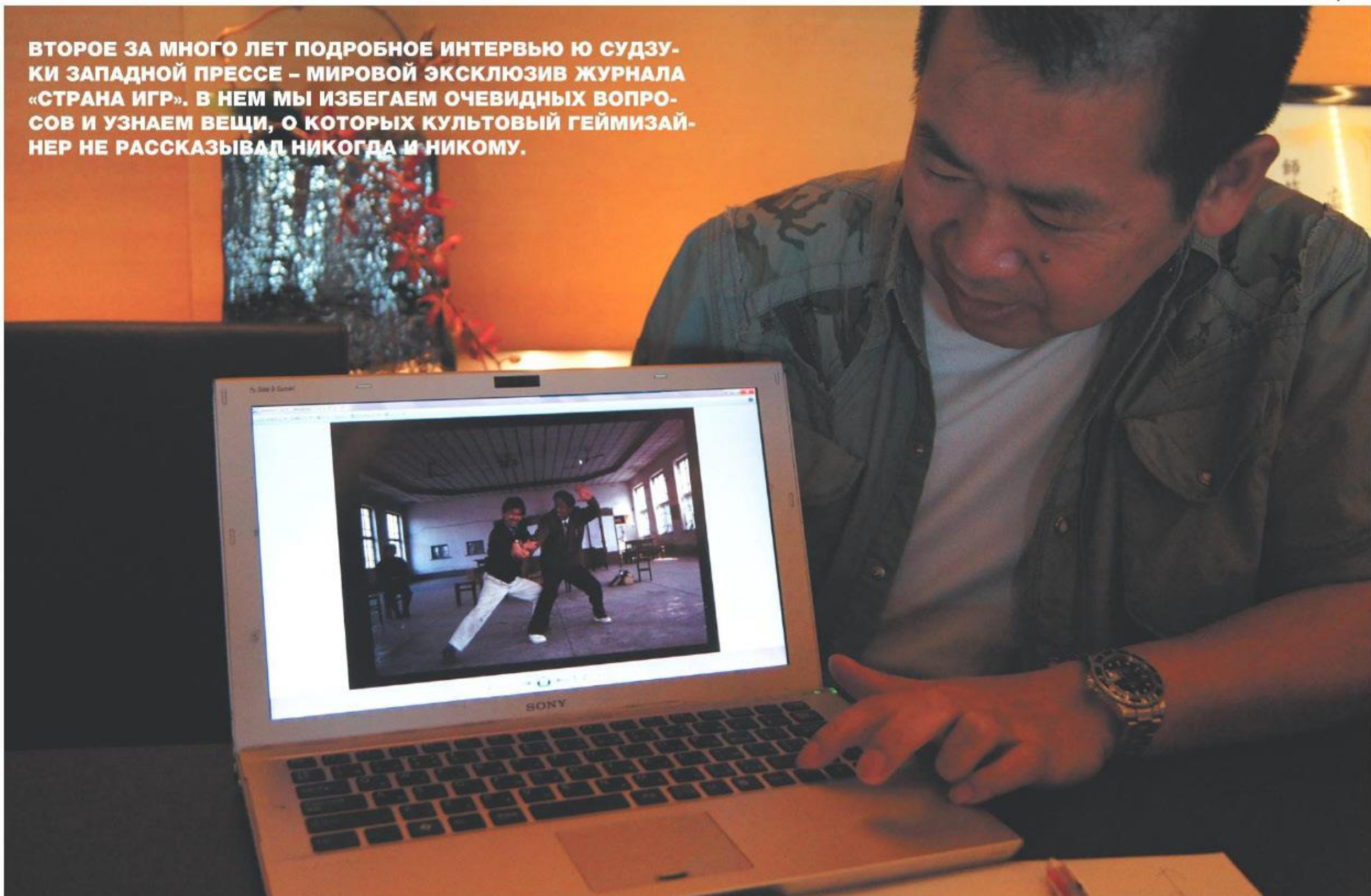
# Ю Судзуки

## Делает игры о том, что любит



Фото: Евгений Закиров

ВТОРОЕ ЗА МНОГО ЛЕТ ПОДРОБНОЕ ИНТЕРВЬЮ Ю СУДЗУКИ ЗАПАДНОЙ ПРЕССЕ – МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР». В НЕМ МЫ ИЗБЕГАЕМ ОЧЕВИДНЫХ ВОПРОСОВ И УЗНАЕМ ВЕЩИ, О КОТОРЫХ КУЛЬТОВЫЙ ГЕЙМИЗАЙНЕР НЕ РАССКАЗЫВАЛ НИКОГДА И НИКОМУ.



# П

оследний этаж отеля New Otani рядом с выставочным комплексом Makuhari Messe. За одним столиком сидит Акира Ямаока, за другим – Йосинори Оно. Отдыхают от шумихи Tokyo Game Show.

Нам не к ним, нам – в зал, где мы забронировали столик для двухчасовой встречи с главой компании Ys.Net. Его, впрочем, вы куда лучше знаете по многолетней работе в Sega. Игры Space Harrier, Out Run, After Burner, Virtua Racing, Virtua Fighter и Shenmue – это все он. Ю Судзуки, последний из плеяды великих гейм-дизайнеров девяностых и нулевых, с кем я еще не встречался (хотя это делал Валера Корнеев лет двенадцать назад). Я заказываю кофе, который стоит дороже, чем мой гонорар за эту статью. Кормлю пирожными Женю Давидюк, нашего бессменного переводчика с японского, корреспондента в Токио и давнюю подругу. Рядом сидят Женя Закиров и Наташа Одинцова. На телефоне – волшебный человек из международного инвестиционного фонда, который организовал нашу встречу. Волнуется, что мы

можем опоздать и потеряться. Мы не дураки, мы пришли заранее. Ю Судзуки пришел секунда в секунду. Он японец и не может иначе.

Переводчица просит меня сочинить длинное приветствие нашему гостю. Я теряюсь – в голову не приходит ничего умнее, чем «мы любим ваши игры и рады беседе». Переводчица вздыхает и понимает, что со мной каши не сварить. Она живет в Японии с 2005 года и работает актером озвучки в аниме-сериалах первой величины, поэтому знает, что делать. Без труда выдает длинную тираду с интонациями коренной японки. Я на слух распознаю только окончания вежливого стиля речи. Ю Судзуки доволен, расслабляется и готов отвечать на вопросы откровенно – а не так, как обычно это делают японские разработчики в разговорах с западной прессой.

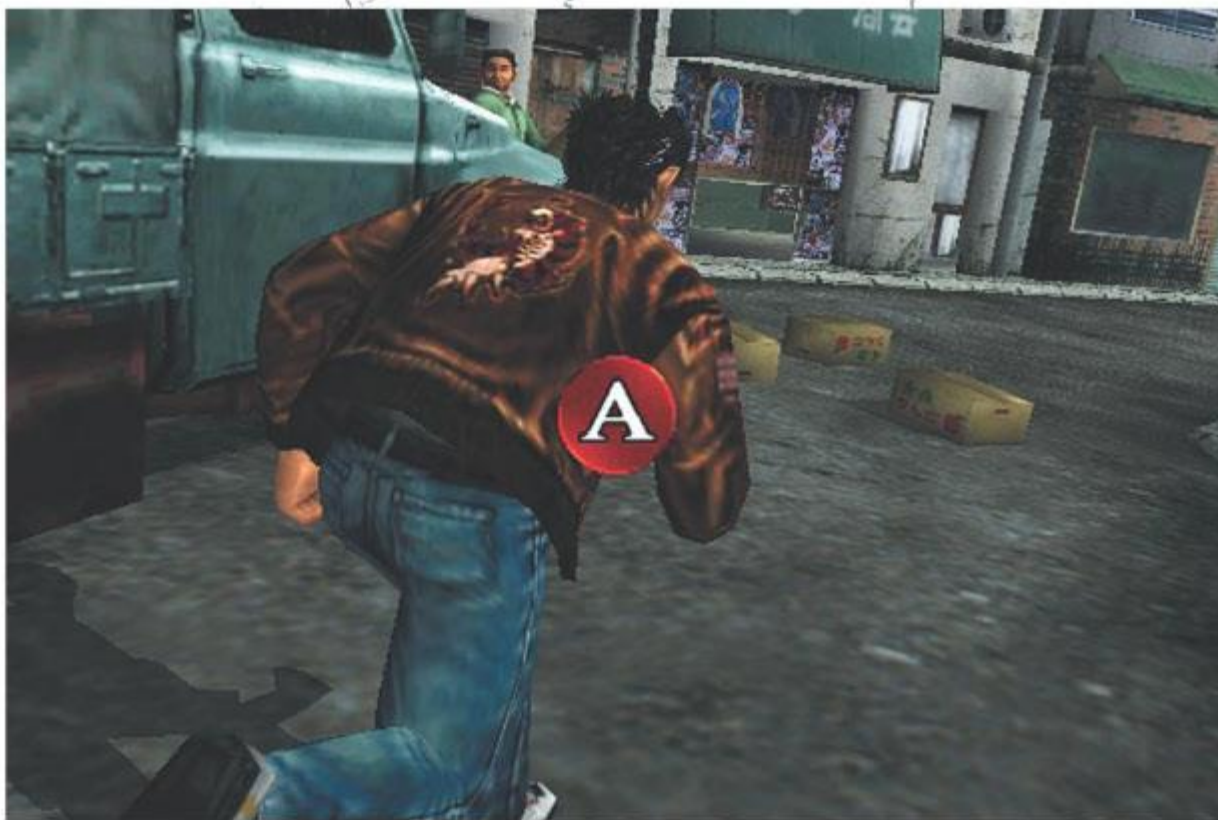
Я спрашиваю, как начиналась работа над Virtual Fighter, каково вообще было делать первый трехмерный файтинг в истории. Ю Судзуки отвечает: «Тогда пользовались популярностью 2D-файтинги, вроде Street Fighter 2. Трехмерная графика в играх была совсем примитивной. Можно было только составлять модели из тре-

угольников, у которых даже не было текстур. Из-за этого трехмерные персонажи напоминали роботов. Не было возможности сделать графику действительно красивой, поэтому я решил потратить все силы на то, чтобы движения персонажей были очень выверенными и правильными. В Street Fighter I были красивые спрайты, а у нас зато – очень плавные движения и 60 кадров в секунду. Чтобы вся анимация была правильной, я заставил всех дизайнеров взять уроки боевых искусств. Ведь если они не представляют себе, как это выглядит в реальности, то и нарисовать и смоделировать не смогут! Да и не только дизайнерам это важно. Мы собрали всех сотрудников в офисе и устроили настоящий турнир по боевым искусствам. Кто показал себя хорошо – тех взяли на работу в этот проект, а остальные остались бумажки перебирать. Я сам съездил в Китай, чтобы учиться боевым искусствам, и взаправду пробовал все эти удары ногами, руками. Так как Street Fighter была очень красивой игрой, то я решил бросить все силы на реалистичность».

Ответ, на самом деле, многим в России может показаться удивительным. У нас ведь как: трехмерная, технологически крутая графика – это хорошо, а плоские спрайты – прошлый век. Вспомните, как критиковали Duke 3D, сравнивая с Quake. Но с точки зрения Ю Судзуки полигональная графика сама по себе – далеко не главное преимущество. Скорее уж она создавала дополнительные проблемы.

Ю Судзуки продолжает: «Мы делали новое, что никто никогда не пробовал, поэтому проблем было очень много. Программисты, например, прежде не работали над трехмерными играми. А дизайнеры графики – так вообще и в ответ на просьбы один за другим отвечали так: это не входит в мои обязанности, поэтому я это делать не буду. Пришлось вот тем, кто был под рукой в компании и был готов работать, все объяснять, учить людей. Ну и задом говорить им, что вот сейчас, конечно, это не входит в ваши обязанности, но в будущем работы с 3D будет все больше и больше, поэтому вам, графическим дизайнерам, чисто для себя полезно знать, как это делается, потому что все равно рано или поздно придется. И, как видите, я тогда был прав. Не было тогда так-





же специализированных 3D-процессоров, как сейчас, поэтому мне пришлось самому лично сесть и написать программный код для работы с трехмерной графикой, который бы все очень быстро обрабатывал. На ассемблере. Сейчас все на языке C++ пишут, но вот тогда пришлось писать на машинном коде, иначе бы не получилось достаточно быстро.

За столом сидит Женя Закиров, наш главный поклонник файтингов. Ему интересно, как создавалась боевая система Virtua Fighter. И здесь мы получаем совсем неожиданный ответ: «Стандартом тогда был Street Fighter II с шестью кнопками, а я решил сделать кнопку поменьше. На мой взгляд, разработчику удобнее сделать программу, где кнопок много. Дескать, пусть геймер мучается и запоминает их комбинации. А я решил ограничиться тремя кнопками: удар, пинок и защита. И чтобы понять, какие комбинации привычнее всего геймеру, я собрал много людей, дал им в руки контроллер и попросил понажимать кнопки случайным образом, просто от балды. И потом собрал статистику и выбрал наиболее часто встречающиеся паттерны. Начиная с самых простых, вроде "punch-punch" и "kick-kick". И вот на этой основе строил боевую систему. Я хотел, чтобы люди, которые впервые увиде-

ли игру, теоретически могли победить, просто долбя по всем кнопкам подряд». Особенно любопытно то, что Virtua Fighter обычно считается примером техничного файтинга, где победить «баттон-мэшем» довольно сложно. А вот оно как на самом деле оказалось.

Впрочем, тема Virtua Fighter уже хорошо изучена журналистами, поэтому мы задаем и пару вопросов о совсем старых хитах Ю Судзуки. Вот, например, Space Harrier – шутер с очень странным визуальным решением, сюрреалистическая фэнтези. Почему было решено сделать игру такой? Ю Судзуки с удовольствием объясняет: «Сначала мы хотели сделать игру, где самолетик бы летал и стрелял. Но потом поняли, что его будет довольно сложно прорисовать достаточно реалистично во всех проекциях, и он займет слишком много места в памяти аркадного автомата. А человечка рисовать проще, необязательно добиваться полного реализма, и он займет меньше места. Плюс мне тогда нравилась манга Space Cobra, фильм "Бесконечная история", и работы художника Роджера Дина, по мотивам которых Кэмерон создал мир «Аватара». Из этих трех источников и я черпал вдохновение, когда придумывал Space Harrier». О Роджере Дине геймдизайнер рассказывает еще долго, с восхищением – де-

сать, даже на дизайн Final Fantasy он повлиял очень сильно, а поклонники игр о нем, как правило, даже и не слышали.

Два других старых хита – гонки Out Run и самолетный шутер After Burner – не настолько экзотичны по концепции, их сиквелы напрашиваются сами собой. Мы пытаемся понять, насколько это реально, и Ю Судзуки впервые достает свой ноутбук. Мы смотрим на картинки, видеоролики из двух игр для мобильных платформ. В одной из них как раз угадывается Out Run, в другой – Afterburner. Названия другие, но даже визуальный стиль ровно тот же. Кажется, Sega должна расстроиться.

Возвращаемся к файтингам. Женя Закиров вычитал в одном из интервью любопытный факт – оказывается, Ю Судзуки в свое время помогал знаменитому Томонобу Итагаки делать Dead or Alive. Как это вышло? «Когда я работал над Virtua Fighter 3, Итагаки-сан пришел за советом по поводу Dead or Alive. Я ему немного помог. Дело в том, что Итагаки прежде 3D-файтингами не занимался, и решил прояснить у меня пару моментов по работе с трехмерной графикой. И я очень рад тому, что у него получился хит». Женя Давидюк уже чисто от себя задает вопрос: «А обедом-то он вас угостил хоть потом в благодарность?» Ю Суд-

зуки разводит руками: «Да вот как-то нет». Мне удивительно, как такое вообще возможно – советоваться с сотрудником конкурирующей фирмы. Тем более, в Японии. Ю Судзуки гордо отвечает: «Я с удовольствием обсужу игры и дам совет кому угодно – хоть новенькому в своей компании, хоть сотруднику конкурента, хоть вообще человеку с улицы».

Файтинги были созданы под рынок аркадных игровых автоматов, который по всеобщему признанию находится на последнем издыхании. Но при этом совсем не исчезает и способен приносить миллионы и десятки миллионов долларов авторам успешных игр. До сих пор, например, новый Tekken стартует сначала на аркадах, а потом портируется на консоли. Что думает обо всем это Ю Судзуки? «В прошлом аркады были едва ли не единственным вариантом электронных развлечений, а сейчас у вас в телефоне могут быть игры с крутой графикой. Поэтому сейчас аркады – это место, куда можно выбраться отдохнуть с друзьями, такое лайв-развлечение. Аналог концерта. Можно ведь слушать музыку дома, а можно сходить на выступление. Так и здесь: ты играешь, а все остальные смотрят, болеют. В этом есть нынешняя роль и ниша аркадных игр». Нет у Ю Судзуки и предубеждения против мобильных

игр или MMO с условно-бесплатной моделью. «Хорошо, когда у людей есть выбор, – могут пойти в аркады, могут поиграть дома, могут поиграть на мобильных телефонах», – говорит разработчик. Его можно понять, ведь в настоящее время собственных ресурсов его студии как раз и хватает только на такого рода проекты, и относительно недавно он отметил созданием социальной игры Shenmue City.

Снова возвращаемся к файтингам и задаем вопрос о будущем жанра. Что, по мнению автора Virtua Fighter, должно измениться? Ю Судзуки опять дает неожиданный ответ: «Современные файтинги слишком сложны, слишком хардкорны, “маньячны”. А такие маньячные файтинги ограничивают аудиторию, поэтому все меньше людей играет, и жанр такими темпами может уйти в небытие. Поэтому я за более простые игры». Женя Закиров недоумевает: «А вам не кажется ли, что только хардкорные игры интересны для турниров, а турниры – это то, что привлекает к жанру внимание большого числа людей и расширяет аудиторию?» Здесь уместно вспомнить, например, MOBA-игры, которые только так и стали одним из самых популярных современных жанров.

Ю Судзуки настаивает, что файтинги должны стать проще и измениться идеологически:

«Сложность в файтингах обычно построена на требованиях к точной реакции и заучиванию комбинаций. То есть, надо четко рассчитать тайминг, безошибочно нажать кнопки. А я бы хотел, чтобы победа зависела от того, как геймер думает. Вот чтобы он рассуждал в духе “если я сейчас ударю рукой, а потом сразу ногой, то смогу победить”. Хочу, чтобы победа строилась на верно принятых решениях. Поэтому боевая система в файтингах все еще несовершенна. Даже в Virtua Fighter. Ведь если не успел в определенный момент нажать на кнопку и поэтому проиграл, то проблема не в твоём неверном решении. Просто вот игра поставила перед тобой задачу на реакцию. Выполнил нужную комбинацию или завалил – вот от этого зависит победа. Гораздо лучше было бы прикрепить датчик к геймеру, чтобы его мысли мгновенно и безошибочно реализовывались героем на экране. Тогда это была бы уже схватка решений и настоящий реалистичный файтинг, причем реалистичный не благодаря крови и насилию, а в хорошем смысле. Для этого бы подошли, например, датчики, измеряющие альфа-волны мозга. И это уже не далекое будущее, работы в этом направлении ведутся давно и успешно. А есть, например, люди, вставляющие микрочип, который регули-



рует работу сердца. Внутрь, конечно, для игр вряд ли кто-то захочет себе чего-то вставлять, а временно приклеить – почему бы и нет? Другой пример шага в этом направлении – это Kinect у Xbox 360. Так что осталось совсем немного, и должно наступить время новых, реалистичных файтингов». Я вспоминаю, что об альфа-волнах Ю Судзуки как раз рассказывал Валерию Корнееву в том давнем интервью. А еще – что пару Е3 назад видел инди-игру, где на голову надевался как раз датчик альфа-волн, позволяющий передвигать персонажа в игре силой мысли. К сожалению, распознавались только приказы идти вперед-назад и влево-вправо, не более того. Ю Судзуки продолжает: «С отображением боев тоже стоило бы поработать – представьте себе, что телевизоры уходят в прошлое, а вместо этого вы видите голограммы дерущихся бойцов. Раньше не хватало мощности процессора, чтобы на экране-то все красиво нарисовать. А сейчас персонажей можно смоделировать так, что не будут отличаться от живых людей». Звучит классно.

Пока мы перевариваем ответ Ю Судзуки, геймдизайнер вновь что-то ищет на ноутбуке и показывает нам фото себя в молодости, отрабатывающего удар кулаком. «Знаете, почему во многих файтингах по нажатию одной кнопки персонаж делает сразу двойной удар?» – задает теперь уже он нам вопрос. Мы отрицательно



качаем головами. «Настоящие удары мастера настолько быстрые, что практически незаметны. Если в игре их показывать реалистично, то геймер просто не распознает движение, не поймет, что его атакуют, не сможет среагировать. Поэтому в игре такой удар делается двойным – только тогда его более-менее видно».

Мы смотрим на фотографии Ю Судзуки из Китая, где он проходил обучение. Я спрашиваю, как он пришел к увлечению боевыми искусствами. «Я посмотрелся фильмов с Брюсом Ли! Ну и мой сэнсей – который вот как раз быстро бьет – он тоже очень крутой тоже. Я по кадрам смотрел фильмы с Брюсом Ли, чтобы сделать Джеки, а мой сэнсей был прототипом Акиры». Женя Закиров вспоминает, какой вопрос мучал его всю сознательную жизнь: «А как-то Пай связана с Чунь Ли? А то очень похожа». Ю Судзуки и тут готов ответить абсолютно честно.

«Сам я не фанат Чунь Ли, но я думал о пользователях, которым нравилась Чунь Ли. Мне лично нравится Сара, но я сделал Пай, чтобы поклонники Чунь Ли, которые ожидали что-то подобное увидеть в нашем файтинге, тоже не расстроились. Я думал, что Сара никому не понравится. То есть, я провел маркетинговое исследование рынка и понял, что именно такой персонаж, как Пай, геймерам нужен. А Сара – это мое личное любимое детище. Поэтому в игре есть обе девушки. Кстати, я лично продумывал бэкграунд всех персонажей. Сара, например, никогда не оглядывается, когда закрывает дверь. Сара курит. Сара любит пить текилу. И она пьет текилу шотами, залпом. В игре такие подробности даже нигде не упоминаются, но для себя лично я это все продумал. Когда появилось аниме, то там тоже по возможности воплотил, но про спиртное и сигареты не смог, к сожалению. Вот только вам могу рассказать».

Наташа Одинцова спрашивает, что Ю Судзуки думает о файтингах с оружием. Геймдизайнеру они не очень нравятся. «С оружием может победить кто угодно, только в поединке



без оружия видна настоящая сила воина. Когда у кого пушка больше – тот и победил, это же неинтересно. И в файтингах с оружием сразу была бы проблема с реалистичностью. Человека разрезали катаной, а он еще живой и дерется – как же так? Мне это не нравится. Я хотел сделать все реалистично, а в рукопашных схватках бойцы действительно могут выдерживать несколько ударов прежде, чем будут нокаутированы».

Переходим, наверное, к самой популярной теме, связанной с Ю Судзуки. Для начала – вопрос о том, как создавалась Shenmue. И здесь мы услышали подробности, которые никогда и никто за пределы Sega не выносил. «Это было во времена Sega Saturn. Sega нужен был killer title для новой приставки – то есть, грядущей Sega Dreamcast. Руководство компании просило эпическую RPG. И я сделал прототип для той приставки, которая уже была под рукой, то есть, Saturn. Это была другая игра, не как Shenmue, но тоже в открытом мире. И она была, на мой взгляд, поинтереснее, чем Shenmue. То есть, в Shenmue убили отца у героя и он идет мстить, а прототип был веселый и без тяжелых тем.

Вот представьте себе: открытый мир, там растут персики и яблочки, которые можно сорвать. На скамейке сидит старичок. Ты ему задаешь вопросы, а дедок их игнорирует и ноет,

что хочет персик. Если ему принести яблоко или мандарин, то он злится и орет, что такое не ест. Другой дедок ловит рыбку, а вокруг него вьются дети, для которых он и ловит. Вот только на самом деле это великий мастер по боевым искусствам. И насколько он крутой, что бросает камушек в воду и рикошетом убивает трех рыб, которые всплывают кверху брюхом. Дети радуются. Такой вот профессионал не только в боевых искусствах.

А еще, когда идешь из города в город, есть мостик. И там тоже дедушка. И хочешь пройти, а дедушка берет и бросает тапочки в реку. И говорит главному герою – «Ох, у меня сандалик упал, не поднимешь ли мне его?». И он на самом деле тоже крутой боевой мастер. И эта его просьба – квест, который надо выполнить. При этом если квест выполняешь и приносишь, он в итоге все равно берет этот тапочек, снова бросает в реку, снова ноет и просит принести. И надо три раза выполнить это, только тогда мастер убедится в том, что ты терпеливый, и расскажет тебе важную информацию. Согласитесь, что это не такая мрачная игра, как Shenmue».

Мы ржем как дикие кони и сквозь смех спрашиваем: «А почему эта игра так и не прошла в производство? Почему Sega в итоге сделала совсем другую игру?» Ю Судзуки объясняет: «Это был просто тест для демонстрации кон-





цепции игры в открытом мире. Все силы в итоге были брошены на создание той Shenmue, которая всем известна. А об этом тесте вы услышали вообще первыми». Я уточняю: «А Shenmue в нынешнем виде на Saturn существовала в виде прототипа, верно?» Ю Судзуки кивает: «Да. Прототипов было много, из них в итоге выбрали наиболее перспективный и уже реализовывали на Dreamcast. Именно выпускать Shenmue на Saturn мы и не планировали, это была платформа только для тестов».

Следующий вопрос – наверное, самый важный для поклонников Ю Судзуки. Мы спрашиваем, что бы Ю Судзуки делал с Shenmue сейчас, если бы у него была свобода делать все, что он пожелает. И опять удивляемся ответу: «Вообще-то, я уже вот прямо сейчас делаю то, хочу. Я взял лучшее, что было в Shenmue, вот эти ноу-хау, отбросил все, что мне не понравилось и показалось неинтересным, и делаю новый проект. Это будет фэнтези. Не Китай и не Япония, а новый выдуманный мир».

Фэнтези бывает разное, поэтому уточняем, какое: а-ля средневековое или что-то более экзотическое. Ю Судзуки показывает нам иллюстрации. «Я вот нарисовал уже персонажей для игры. Сам нарисовал. Вот герои, вот море, вот гора, а на самой верхушке – замок. Он так высоко стоит, чтобы можно было далеко видеть и следить за кораблями пиратов, которые могут напасть на город... Мне нравится художник Альфонс Муха, и я решил поработать в его стиле. Обычно мне все иллюстрации делают дизайнеры, но в этом случае я сам решил порисовать. У этой игры уже сценарий написан, и музыка тоже есть».

Мы спрашиваем, когда анонс, и тут Ю Судзуки грустит. «Пока не до анонса. У меня есть много разных проектов, и каждому нужны

спонсоры». Геймдизайнер показывает папку с проектами на ноутбуке. Там десятка полтора подпапок, одна озаглавлена Shenmue 3. «Нужно финансирование». Мы понимаем, что собственно с прямым сиквелом Shenmue – та же история. Мы советуем Ю Судзуки обратиться за деньгами к людям. Краудфандинг – это же так модно. Ю Судзуки немного растерян, но обещает подумать. Мы говорим, что как только увидим его проект на кикстартере – сразу вложим столько, сколько можем. Он радуется и показывает нам еще один свой проект, с животными-питомцами и летающими домами. Его разработка продвинулась куда дальше, там есть видеоролик с записью геймплея и, кажется, демоверсия. Но об этом мы рассказывать, к сожалению, не можем, поэтому возвращаемся к вопросам интервью.

«А чем современные геймдизайнеры отличаются от тех, кто творил в девяностые?» – спрашиваю я. Ю Судзуки объясняет: «В девяностые игры создавались с нуля. Никто не знал, как правильно их делать. А сейчас игры – это уже бизнес, индустрия, все базовые технологии и приемы уже известны. И дальше уже нужно думать, как игры продавать. Сейчас нужно думать не столько о самих играх, сколько о продажах. Очень много сериалов. Пробовать что-то новое – это всегда большой риск».

Японские компании сейчас боятся рисковать, американские в этом плане более открытые и чаще идут на риск. Если хочешь что-то новоиссделать – в США скорее поддержат геймдизайнера, чем в Японии. Я бы хотел, чтобы японские компании тоже поддеживали людей, которые хотят сделать что-то новое. Например, есть Каннский кинофестиваль, его организаторы и судьи смотрят не на продажи,

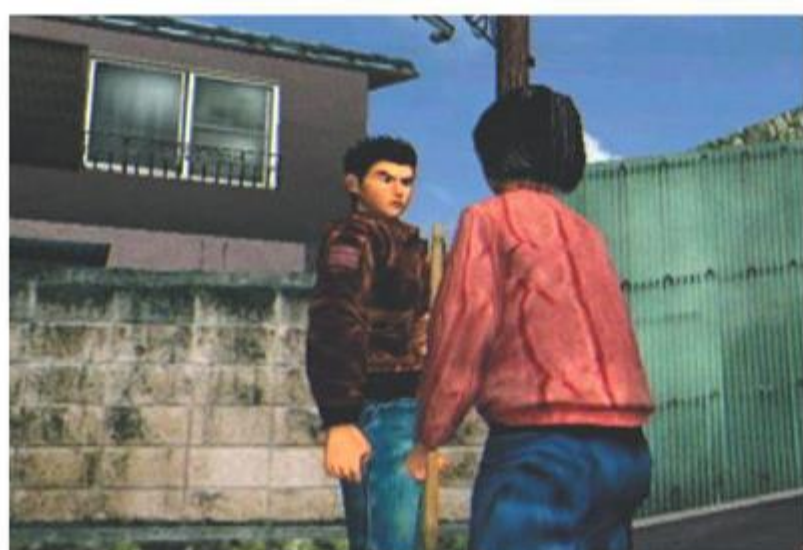
а на идеи, и призы дают за идеи. И мне бы хотелось, чтобы в Японии тоже поддерживали авторские вещи и поощряли оригинальность. Неинтересно ведь, когда ничего нового нет, все одно и то же».

Другой типичный вопрос японскому разработчику: «А когда-либо при разработке игры вы учитывали интересы западной публики, чтобы ей больше понравиться, и если да, то как?»

Ответ, как водится у Ю Судзуки, нетипичен: «Я в Sega пришел в 1983 году. Sega очень выросла, увеличилась к 1992-1993, и в то время бизнес Sega был на 60 процентов направлен на Запад, и самым большим рынком были США. Поэтому все игры, вроде Out Run, сделаны в первую очередь для американского рынка».

Как это отразилось на разработке? Например, мы думали о том, чтобы цвета машин были более привычными для американцев. Похожими на те, которые реально используются в их стране. Или вот, например, цвет неба. Японское же небо – совсем не такое же, как небо Калифорнии. И мы делали цвет неба как в Калифорнии. Но с другой стороны сами по себе машины понятны всем людям в мире, их специально адаптировать не надо. Но вот чтобы все остальное сделать интересным для американцев, нужно вникать в культуру Бродвея, голливудских фильмов, всего вот этого всего. В идеале, конечно, нужно сделать игру, которая была бы интересна всем людям во всем мире, но это непросто. Но, скажем, возьмем Ferrari. Все ведь любят Ferrari, верно?»

Вопрос, который я задаю всем японцам: «Что случилось с вашей индустрией? Раньше подавляющее большинство крутых игр в мире создавала именно она, а сейчас уже не та». Ю Судзуки уточняет: «Да, 10 лет назад японские



игры занимали 80 процентов рынка, а сейчас только 20 процентов. Дело в том, что японские игры были пионером на рынке. Все технологии, идеи, принципы создания игр были придуманы, изобретены и распространены по миру. Но японцы любят все делать руками и головой, а американцы выстраивают систему, конвейер. Так, чтобы вот нажал кнопки, пихнул штрих-код в считыватель и получил на выходе продукт. Думать для этого не надо. Американцы – специалисты по таким системам. Американцы впитали идеи, поняли, что работает, что не работает, выстроили процессы и создали мощную систему производства игр. Фабрику. Сделали движки, вроде Unity. В результате их система работает очень эффективно. Европа тоже сильна в играх благодаря ей».

Уточняю: «А вот, говорят, что в Японии особенно сложно работать над большими проектами в больших компаниях...». Ю Судзуки объясняет: «В маленьких компаниях проще принимаются решения, но нет денег. У больших все хорошо с финансированием, но руководство боится рисковать. Оптимально работать в компаниях среднего размера. Моя мечта – это маленькая компания с бизнес-ангелом, тогда есть и деньги, и воля принимать сложные решения».

Переходим к личным вопросам и внезапно выясняем, что у Ю Судзуки не просто нет дома личного аркадного автомата с Virtua Fighter. По сути, он вовсе не геймер. «Я не то чтобы очень много играю. В бильярд, например, люблю играть, в настоящий. И реальная машина мне интереснее, чем машина в игре» – объясняет автор культовой среди хардкорных геймеров Virtua Fighter. Также он часто сидит за Wii вместе с детьми. Игры он тоже бесконечно любит, но иначе, чем мы. «Моя концепция: то, что мне интересно в жизни, интересно перенести в формат игры. Вот мне нравится водить автомобиль – и я хочу передать это ощущение через гоночный симулятор». Уточняю: «И к боевым искусствам это, наверное, тоже относится, да?». Ю Судзуки кивает и продолжает: «У меня много увлечений. Я ведь еще и лично управлял боевым самолетом, например. Участвовал в сражениях в воздухе».

Сказать, что мы шокированы, – значит, ничего не сказать. «А подробнее?»

Ю Судзуки снова ударяется в воспоминания: «Однажды я был в США, во Флориде. Сначала нам несколько часов читали лекции, все объясняли, а потом я сел на самолет и полетел в спарке с инструктором. Самолет был оборудован лазерной пушкой и дымовыми шашками. Нас было двое таких. Попадешь по сопернику – активи-

руется дымовая шашка. Значит, подбит он. Вот так два часа мы кружили в воздухе и стреляли друг по другу. Плюс еще сорок минут от аэродрома до зоны боя и столько же обратно. Для безопасности было оговорено, что высота 800 футов – как будто земля. Если вынудишь соперника снизиться так же низко – значит, он погиб. Или если скорость у него до виртуального нуля упадет. Это все нам на лекциях объясняли, плюс еще приемам воздушного боя учили. Терминам, вроде check six...»

Мы смотрим на Ю Судзуки с восхищением. Честно говоря, я даже не представлял себе, что такие развлечения существуют. А геймдизайнер продолжил: «После этого я понял, что игры про самолеты – все неинтересные. Те, которые стояли в игровых центрах. Потому что управлять самолетом в них было сложнее, чем в реальности. Seriously! И я понял такую вещь: все эти авиасимуляторы делали люди, которые на настоящих самолетах никогда и не летали!»

Что ж, можно быть уверенным в том, что если Ю Судзуки возьмется за игру про космонавтов, то обязательно сначала купит туристическую путевку на первый суборбитальный самолет и побарахтается несколько минут в невесомости. Жаль, не успели спросить, сколько еще любимых художников есть у поклонника Мухи и Дина. **СИ**





**ХИДЕО КОДЗИМА, создатель сериала Metal Gear:**

Я просил Ёдзи Синкаву сделать персонажа более эротичным, и ему это хорошо удалось. В последнее время я создаю персонажей так: тщательно продумываю их окружение, как они провели ранние годы жизни, имя, стиль, любимую фразу, стиль моды, какое-нибудь действие, которое сделало бы персонажа запоминающимся.

**ПЕРВАЯ ЦЕЛЬ – СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ВЫ ЗАХОТЕЛИ ЕГО КОСПЛЕИТЬ, И ЧТОБЫ ФИГУРКИ ХОРОШО ПРОДАВАЛИСЬ.**



**КЕЙДЗИ ИНАФУНЕ, автор Mega Man и Soul Sacrifice:**

Если геймдизайнер не играл в «Марио», то, скорее всего, это плохой геймдизайнер. Я это говорю со стопроцентной уверенностью. «Марио» для геймдизайнеров – это Библия по разработке игр, к которой стоит постоянно обращаться и черпать идеи.



**МАСАХИРО САКУРАЙ, создатель Kirby и Super Smash Bros.:**

Есть ли другая индустрия, столь же сильно полагающаяся на бесконечное повторение одного и того же, как и видеоигры? По сравнению с фильмами, телесериалами, анимацией, книгами и комиксами тут совершенно неестественный уровень перенасыщения римейками и сиквелами.

Да, при создании игр сразу же появляются проблемы: ведь пользователь должен сперва понять правила игры, прежде чем к ней приступить. Поэтому в целом разные продукты имеют общий подход к управлению, можно запустить любой из них и понять, как играть, по собственному опыту – X значит прыжок, «квадрат» – атака и так далее.

Хорошие игры привлекают фанатов, а если у вас есть фанаты, у вас есть преимущество. И его можно использовать для создания чего-то большего, но это не значит, что нужно отказываться от инноваций.



**САТОРУ ИВАТА, президент Nintendo:**

Говоря о Nintendo, нельзя забывать о недавно ушедшем от нас Хироси Ямаути. Он всегда говорил, что если вы терпите неудачу, не нужно волноваться. Всегда есть хорошие вещи и плохие – это отражает вся история Nintendo. Если делать одно и то же, выдохнетесь. Nintendo не так хорошо удается конкурировать, поэтому мы всегда стремимся делать что-то новое, а не воевать за уже существующий рынок.

Мы всегда ищем то, над чем больше никто не работает. Когда мы создали DS, все говорили, что два экрана – это слишком странно, говорили, что пожилые люди не играют в игры. Оказалось, что играют. Открывать такое – очень интересно.

Примет ли Америка кawaii монстров? Все говорили – нет. Некоторые даже рекомендовали сделать Пикачу более накачанным. Если бы мы послушали их совета, «Покемоны» не стали бы столь успешными. Brain Training стала в Японии хитом, и я предложил продавать ее по всему миру, но даже несмотря на то, что это говорил президент компании, никто не слушал.



**СЮХЕЙ ЁСИДА, президент Sony Worldwide Studios:**

У PS3 дела в порядке, но пока еще не все ее приобрели. Всегда существует группа покупателей, которые берут консоль в конце цикла, людей, которые ждут снижения цены. Кроме того, мы расширяемся географически. Например, в Латинской Америке PS3 очень и очень востребована. Так что у нас

есть две параллельные стратегии для PS3 и PS4, как это было в ситуации с PS2 и PS3. PS3 запущена в 2006-м, на шестой год существования PS2, но та сумела продержаться еще пять лет. Я не знаю, продержится ли столько же PS3, но на пару лет можно рассчитывать точно из-за разницы в ценах, отличной библиотеки игр и возможности издателей поддерживать обе консоли. Будут даже выходить новые игры. Речь идет об Индии: на GamesCom состоялось много анонсов игр от независимых разработчиков для PS4, PS Vita и PS3.



**АДАМ БОЙЕС, вице-президент SCEA по взаимодействию с разработчиками и издателями:**

Сейчас эксклюзивы – просто повод громче бахвалиться для платформодержателей. В долгосрочной перспективе от эксклюзивности никто не выигрывает.

У разработчиков должна быть возможность проявить себя на большом количестве платформ. Мы хотим, чтобы разработчики были успешны.



**ЭРИК ХИРШБЕРГ, президент Activision:**

Наша стратегия проста: делать меньше дел, но делать их эталонно хорошо. Мне кажется, некоторые люди считают, что мы не склонны браться за новые непроверенные идеи, но Activision постоянно идет на очень серьезные творческие риски: мы покоряем новые жанры, новые бизнес-модели и новые IP. Мы делаем это чаще какой-либо другой компании.



**МАРК СЕРНИ, создатель PlayStation 4:**

Во времена Atari все было иначе – тогда команда состояла из одного разработчика или двух. Но поскольку игры делались для аркадных автоматов, надо было создавать и «железо», и эти машины стоили \$3000.

А если взглянуть на то, что мы делали в Sega, – как бы мне это ни было неприятно признавать, это был мусор. У нас был один программист, один дизайнер, и за три месяца мы выпускали игру. Качество было низким, а им было наплевать. Это совершенно не то же самое, что инди-сцена сейчас – они делают игры с любовью, и никогда не бывает ясно, когда игра наконец выйдет. А выйдет она тогда, когда будет готова, когда ее создатель воплотит свое видение.



**ХИДЕО КОДЗИМА, создатель сериала Metal Gear:**

Вижу, что у людей возникают опасения насчет Quiet – не волнуйтесь. Она – антитеза девушек в откровенных костюмах из старых файтингов. Она безмолвна, и над ней из-за этого смеются.

**НО КОГДА ВЫ УЗНАЕТЕ ТАИНУ, ИЗ-ЗА КОТОРОЙ ОНА НОСИТ ТАКУЮ ОДЕЖДУ, ВАМ БУДЕТ СТЫДНО ЗА ВАШИ СЛОВА И ДЕЙСТВИЯ.**



**ДЭВИД ЭЛЛИС, дизайнер Halo 4:**

Мне наплевать, если за это у меня будут проблемы. Этот дизайн персонажа отвратителен. Наша индустрия должна быть выше этого.

**ЭКЦЕНТРИЧНОСТЬ – ЭТО МИЛОЕ СЛОВО, ЗА КОТОРЫМ КРОЮТСЯ ОБЪЕКТИФИКАЦИЯ И СЕКСИЗМ.**



**СИНДЗИ МИКАМИ, автор термина «survival horror»:**

Ремейк Resident Evil – один из моих любимых выпусков сериала. Но проданся он не очень-то хорошо. Из-за реакции на ремейк я решил добавить больше экшна в Resident Evil 4. Та могла бы быть куда более пугающим хоррором, если бы ремейк успешно проданся.

В случае с Resident Evil 1, 2, 3 и другими частями, вышедшими до Resident Evil 4, я всегда говорил сотрудникам: «Важнее всего напугать игрока». И при работе над Resident Evil 4 я впервые объявил команде, что приоритетнее всего должен быть увлекательный геймплей. Так я им заявил. Второго приоритета не было, а третьим было создание пугающей игры. Именно так я и сказал команде. И причиной этому был коммерческий провал ремейка Resident Evil.



**СИГЕРУ МИЯМОТО, глава отдела разработок в Nintendo:**

Как вы могли заметить, прямо во время нашей презентации на E3 Эйдзи Аонума прогнал меня со сцены... Я ему больше не нужен! Да, финальные решения по поводу судьбы сериала The Legend of Zelda все еще лежат на мне, и я все еще принимаю участие в разработке этих игр, но я со спокойным сердцем мог бы оставить сериал в руках господина Аонумы хоть прямо сейчас. Мне больше не приходится

каждую минуту следить за разработкой каждого элемента каждой игры. Я знаю, что под четким контролем продюсеров Nintendo игры компании никогда не лишатся нашего фирменного качества.

То же самое я могу сказать и про Ёсиаки Коидзуми, который продюсирует игры сериала Super Mario. И про Хидеки Конно, отвечающего за Mario Kart, и про Кацую Эгути, занимающегося сериалом Animal Crossing. Это имена главных продюсеров компании, которых я лично обучал. Этих людей я считаю настолько талантливыми разработчиками, что со спокойным сердцем готов оставить судьбу игр Nintendo в их руках.



# Игровая карта мира: Starbreeze Studios



**МИКАЭЛЬ НЕРМАК,**  
глава студии

«...С САМОГО НАЧАЛА МЫ РЕШИЛИ, ЧТО БУДЕМ РАБОТАТЬ ТОЛЬКО НАД AAA-ПРОЕКТАМИ, СЮЖЕТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫМИ, РАССЧИТАННЫМИ НА ОДИНОЧНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ. СЕГОДНЯ В STARBREEZE МЫ НЕ ГОВОРИМ «ВОТ НУЖНЫЙ ЖАНР» ИЛИ «ИМЕННО ТАКУЮ ИГРУ МЫ ХОТЕЛИ БЫ СДЕЛАТЬ». МЫ ПРОСТО НЕ РАССУЖДАЕМ ОБ ИГРАХ В ТАКИХ КАТЕГОРИЯХ. МЫ ДУМАЕМ: «ЧТО МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ ИГРОКУ?»».

## ИГРОГРАФИЯ

Enclave	2002	Windows, Xbox	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	2009	Windows, PS3, Xbox 360
Knights of the Temple: Infernal Crusade	2003	Windows, Xbox, PS3, GameCube	Syndicate	2012	Windows, PS3, Xbox 360
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	2004	Windows, Xbox	Brothers: A Tale of Two Sons	2013	Windows, PS3, Xbox 360
The Darkness	2007	PS3, Xbox 360			



Глава компании утверждает, что их цель – создавать игры, которые, отвлекая людей от общения с близкими, будут стоить потраченного на них времени.

### ВИН ДИЗЕЛЬ, МАФИОЗИ И ГРАБИТЕЛИ

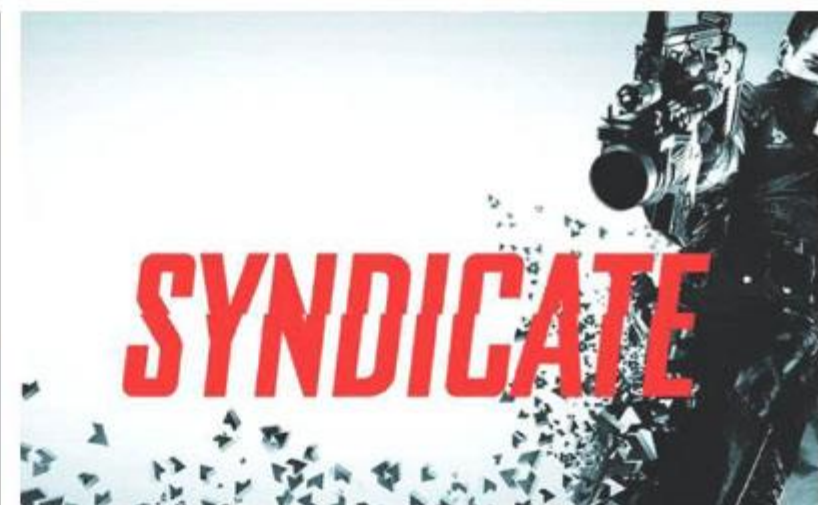
Студия Starbreeze была основана в 1998 году в Хернёсанде, а несколько лет спустя она слилась с другой шведской компанией, O3 Games. Первой игрой, принесшей скандинавам славу, стала The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, вышедшая одновременно с фильмом с Вином Дизелем в главной роли и, в отличие от киноленты, хорошо принятая критиками. Три года спустя студия выпустила The Darkness, шутер, посвященный молодому преступнику, связанному с потусторонним миром. В 2012 году Starbreeze приобрела Overkill Software, студию, создавшую посвященную ограблениям Payday: The Heist, и уже после этого объединения на свет появился и сиквел игры.



Тяжела и неказиста жизнь простого тамплиера.

### МЫ ВСЕ УЧИЛИСЬ ПОНЕМНОГУ

До «Риддика» Starbreeze успела выпустить пару не особо удачных игр, названия которых ныне известны, скорее всего, лишь небольшому числу любителей. Что, впрочем, неудивительно: посвященная храмовникам Knights of the Temple: Infernal Crusade вышла в тот же год, что и роман «Код да Винчи». Главный герой Knights of the Temple о своих непосредственных обязанностях не забывает, но при этом сюжет посвящен не только борьбе с нехристями (что могло бы превратить игру в совсем уж незапоминающийся экшн), но и всяческим страшным мистическим тайнам. И тот факт, что побороть рыцарю предстояло сами силы тьмы, конечно же, оригинальности и свежести злополучной игре не добавил.



С точки зрения дизайна новая Syndicate заставляет вспомнить схожую по тематике Deus Ex: Human Revolution и пока не вышедшую Watch Dogs.

### БИЗНЕС – ЭТО ВОЙНА

В середине 90-х компания Bullfrog, прославившаяся в первую очередь благодаря стратегиям, выпустила тактический шутер Syndicate и его продолжение, посвященные сравнительно недалекому мрачному будущему, где за власть борются несколько синдикатов. В 2012 году вышло «переосмысление» этих игр от Starbreeze: шведы решили, что истории о жестоком противостоянии корпораций лучше всего подойдет формат FPS. Увы, эта их работа лишь подталкивает на мысли о смерти киберпанка.



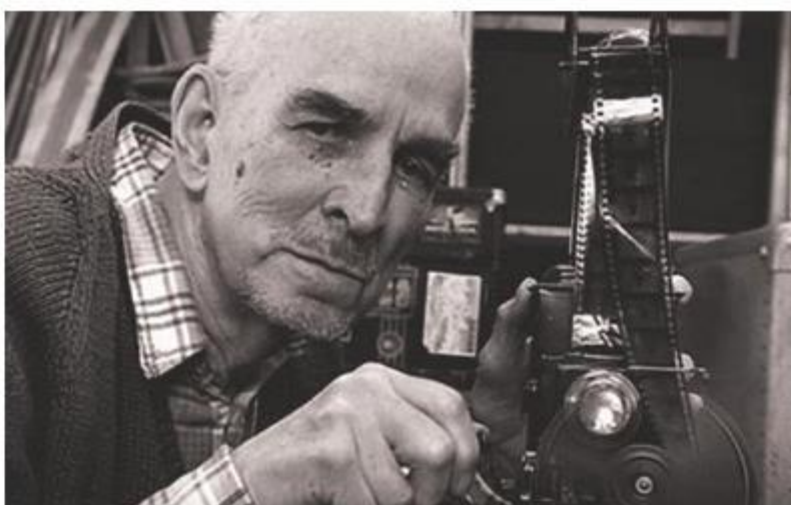
## СТОКГОЛЬМ | ШВЕЦИЯ



При прохождении постепенно становящейся все более мрачной Brothers на ум приходит печальная повесть другой шведки – Астрид Линдгрен.

### БРАТЬЯ ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ

Последняя на сегодняшний день работа Starbreeze заметно отличается от других игр студии и атмосферой, и тематикой. Brothers: A Tale of Two Sons посвящена двум братьям, отправляющимся в опасное путешествие, чтобы спасти отца. Понять сравнительно простенький сюжет игры получается и без слов (юноши общаются на вымышленном языке) благодаря изобилию отсылок на знакомые каждому с детства истории. Как и герои классических сказок, братья часто воспринимают жестокость окружающего их мира как данность, но одновременно с этим их отлично переданная тесная эмоциональная связь заставляет вспомнить произведения скорее современные.



Именно в Уппсале родился известнейший режиссер, фильмы которого, снятые десятилетия назад, актуальности не теряют.

### ОБИТЕЛЬ УЧЕНЫХ И ТВОРЦОВ

С весны 2013 года центральный офис Starbreeze располагается в Стокгольме. До этого момента же, после переезда из Хернёнсанда, над созданием игр сотрудники студии трудились в Уппсале, городе с древней историей, расположенном в 70 км от столицы Швеции. Уппсалу можно назвать религиозным и научным центром страны, ведь именно здесь расположены резиденция главы шведской церкви и старейший в стране университет. Кроме того, Уппсала послужила домом для немало числа людей, внесших ощутимый вклад в мировую культуру, в том числе физика Андерса Ангстрема, астронома Андерса Цельсия, биолога Карла Линнея и кинорежиссера Ингмара Бергмана.



Иллюстрации рано умершего шведского художника Йона Бауэра много лет спустя смогли послужить источником вдохновения для Ubisoft, работающей над Child of Light.

### БЕСТАЛАННАЯ НАЦИЯ?

Не столь давно в одном интервью Патрик Содерлунд, один из руководителей шведской студии DICE, проронил, что его соотечественникам плохо дается создание сюжетов для видеоигр. Сейчас в послужном списке шведских разработчиков игр с качественными сценариями и в самом деле не так уж много, но и в отсутствии свежих идей их винить не стоит. Шведские игровые студии подвиг Бергмана пока не повторили, зато за их авторством вышли посвященная войне Алой и Белой роз War of the Roses, минималистичная Minecraft, а Wolfenstein: The New Order, хочется верить, меньше всего будет похожа на простодушный боевик о борьбе с кибер-фашистами.



# Хироси Ямаути

**КОМПАНИЯ NINTENDO УЖЕ БОЛЕЕ ВЕКА ПРИНОСИТ РАДОСТЬ МИЛЛИОНАМ ЛЮДЕЙ. И БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ УПРАВЛЯЛ ЕЙ ЧЕЛОВЕК, НА ЛИЦЕ КОТОРОГО РЕДКО ВИДЕЛИ УЛЫБКУ.**

**В** последние десять лет о Хироси Ямаути писали не слишком часто. В 2002-м году он ушел в отставку с позиции президента Nintendo, передав пост Сатору Ивате. Покинул центр внимания. Вполне естественно, что говорить о нём стали меньше. Но теперь, когда его не стало, представляется правильным вспомнить его заслуги.

Девятнадцатого сентября Хироси Ямаути скончался, но живо остается его наследие. Его подход к профессиональной деятельности был строг и даже жёсток, и этот суровый режим по-прежнему задает тон рабочего процесса Nintendo. Отношение к делу осталось прежним, а грозная аура, окружавшая Ямаути, переживает своего прародителя и само время.

Принятые им решения и взятые на себя риски привели компанию к успеху, которым мы наслаждаемся и по сей день – спустя 86 лет со дня его рождения и даже после его смерти.

## НАЧАЛО

Отец Хироси ушел из семьи, когда тому было только пять. Человек, подаривший радость стольким детям, сам был ее лишен – брошенный, он не мог не сомневаться в том, заслуживает ли любви в принципе.

Так что нет ничего удивительного в том, что, взрослея, он бунтовал. Мать Хироси зачахла от стыда за свой неудачный брак, и в итоге мальчика воспитывали дед Секирё Ямаути и бабка Теи, а их воспитание было строгим. Жестким. Деловым.

Секирё Ямаути был вторым президентом Nintendo. Мы знаем, что Хироси в итоге стал третьим – иначе мы бы о нём сейчас не говорили. Но, возможно, вам неизвестно, что он вовсе не горел желанием пойти на эту должность. У него были собственные представления о своём будущем – в частности, они подразумевали карьеру военного.

Вторая мировая война началась, когда Хироси был еще мальчиком, но до ее окончания он успел вырасти и попытался записаться в войска. Дед с бабкой ему запретили. С учетом его возраста и того, как закончилась война, они, вероятно, были правы. И тем не менее, Хироси отказали в одном из ранних его начинаний.

Прошли годы, и Хироси нашел новый путь: он поступил на юридический факультет престижного вуза и собирался заниматься юриспруденцией. Но и этой мечты его лишили – здоровье деда стало отказывать, и тот заставил Хироси перенять семейный бизнес.

Стать президентом Nintendo.

Он этого вовсе не хотел. И всё же на новой должности Хироси процветал, а вместе с ним процветала и компания.

## УПРАВЛЕНИЕ NINTENDO

Хироси принял на себя управление Nintendo в 1949 году и немедленно сменил кадры. Ему было немногим больше двадцати, но он сразу же однозначно утвердил свою абсолютную власть, что и позволило ему работать на одной позиции более половины века – до 2002 года, как вы помните. Человек, лишенный юности, немедленно увольнял любого, кто в нём сомневался, и твердо менял курс компании, в зрелости вымещая скопившийся в нём гнев.

Именно тогда зародилась та Nintendo, которую мы знаем. Когда Хироси только пришел на пост президента, единственной деятельностью компании было производство игровых карт; Nintendo была основана в 1889 году, так что эта индустрия уже позволила ей просуществовать шестьдесят лет, но новый президент понимал, что стратегически ханафуда и покера недостаточно. Ямаути начал агрессивно расширять бизнес, стремясь отыскать для Nintendo новые сферы.

О некоторых из них – например, знаменитых «отелях для любви» компании – вы наверняка



слышали. Да-да, та самая Nintendo, имидж которой теперь блистательно чист и строго ориентирован на всю семью, некогда помогла целому поколению японцев в нечестных любовных похождениях.

Но так ли это удивительно? При Ямаути Nintendo начала инвестировать в рис быстрого приготовления, что завершилось неудачей. Он купил такси-сервис, но тот закрылся. Ямаути отчаянно искал что-нибудь – что угодно, – способное оказаться в центре внимания Nintendo. То, что отличит его версию компании от дедовской.

И нашел он это что-то в магазине игрушек.

#### ИСТОРИЯ ИГРУШЕК ЯМАУТИ

Через десять лет после того, как Ямаути стал президентом Nintendo, он сделал первый важный шаг, который впоследствии превратит компанию в известного нам титана видеоигровой индустрии. Он подписал договор с Disney, лицензировав знаменитых персонажей вроде Микки Мауса, с тем чтобы отпечатать новую линейку игровых карт для детей. Nintendo много лет выпускала карты для взрослых, но доходы компании взлетели, стоило только обратиться к детям и разместить свой продукт на полках магазинов игрушек.

Хироси не упустил успеха, немедленно перепрофилировав всю компанию. Nintendo отказалась от сторонних бизнесов (вроде пресловутых отелей) и стала разрабатывать новую идентичность сугубо развлекательной компании для детей.

Хироси отыскал молодого умельца по имени Гумпей Ёкои и приказал ему изобрести игрушки, от которых дети будут сходить с ума; это стало следующим крупным успехом компании. Сперва появилась Ultra Hand – устройство из скрепленных реек, нажав на рукоятки которого, можно было схватить удаленный объект. Оно стало хитом. Потом появилось Ultra Pitch – устройство, автоматически подающее бейсбольный мяч. Его тоже смели с полок. Тогда же начала формироваться репутация самого Хироси Ямаути, столь важная для компании: репутация человека, самостоятельно не создающего развлечения, но умеющего искать таланты и чующего, что продается, а что нет.

Любопытно, что линейка игрушек в итоге привела к ранним предшественникам классики NES вроде Duck Hunt и Wild Gunman. Они появились на свет под неусыпным взглядом Хироси, бдительно следившим за тем, как его инженеры проектируют световое ружье. А потом он решительно эту технологию монетизировал, проехавшись по Японии, скупив недостаточно успешные кегельбаны и превратив их в тиры, где ружья использовали не пули, а свет.

Это было в начале семидесятых. А после этого Nintendo наконец-то занялась видеоиграми.

#### NINTENDO НЕУДЕРЖИМАЯ

Когда Atari создала революционную игру Pong, Хироси Ямаути было уже почти пятьдесят. Технологии развивались со скоростью, обгоняющей любые его детские мечты, и всё же он продолжал инстинктивно чувствовать, что заинтересует новое поколение детей. Ямаути уверенно повел Nintendo к видеоиграм, подписав контракт на производство и распространение аркадных автоматов Pong в Японии.

Вскоре после этого президент Nintendo осознал, что компания должна разрабатывать и собственные игры, и к концу семидесятых наконец-то сложился тот ее образ, к которому мы привыкли. Хироси Ямаути к тому моменту пробыл президентом Nintendo тридцать лет – и превратил ее из старого производителя игровых карт в компанию, которая перевернет новый формат видеоигр.

Почти каждое решение, принятое Хироси с начала восьмидесятых и до конца его срока на посту президента в 2002, оказалось критически важным для развития Nintendo и выхода ее на позицию лидера индустрии, где компания все эти годы и пребывает; настолько важным, что про каждое из этих решений можно было бы написать отдельную статью. И всё же, оглядываясь на его жизнь, мы попытаемся вспомнить наиважнейшие.

Он установил структуру игровой разработки, поделив работников Nintendo на команды: сперва R&D1, R&D2 и R&D3, потом и другие. На первый взгляд такая организация сотрудников не кажется революционной, но эффективным оказался следующий его шаг: он устроил между командами соревнование. Это стимулировало работников, каждый из которых стремился угодить суровому Ямаути – а требования его были воистину жесткими. Если ему не нравился некий отдельный аспект, он мог одной фразой зарубить проект, в который были вложены месяцы работы.

Зато его похвала – о, редкая награда! Если президент Ямаути высоко оценивал чей-нибудь труд, в ближайшие месяцы счастливый работник обычно трудился стократ яростней.

Хироси Ямаути был садовником в саду талантов, способным увидеть будущую гениальность в молодом, неопытном уме и дать ей возможность расцвести, стимулируя сложными, подчас будто невыполнимыми задачами. Именно он рискнул нанять юного Сигеру Миямото, дав ему задание, в итоге приведшее к созда-

нию Donkey Kong и появлению легендарного геймдизайнера.

Он контролировал разработку восьмибитной NES, принимая решения о новых опциях и давая очень щедрые обещания компаниям, поставившим комплектующие; финансовые риски были тогда чрезвычайно высоки, но в итоге прогнозы Ямаути оправдались. Благодаря такой смелости и статусу консоли номер один, которого добилась первая NES, Хироси оказался в позиции короля, восседающего на троне из миллионов долларов. Сторонние разработчики ползали пред ним на коленях, умоляя позволить сделать игру для его устройства, а договоры он подписывал столь внимательно, что Nintendo оказывалась в прибыли, даже если чужие игры проваливались.

Он – а вернее, его компания – были неудержимы.

#### УХОД

С появлением Super Nintendo восьмибитная эпоха уступила место шестнадцатибитной, после чего вышла Nintendo 64, а потом GameCube; во главе этого процесса по-прежнему стоял Хироси Ямаути. Но в 2002 году ему исполнилось 75 лет, и возраст – быть может, вкупе с некоторыми неудачами Nintendo в конце девяностых – наконец-то вынудил его покинуть пост, который он занимал больше полувека. Ямаути вышел в отставку, назвав своим преемником Сатору Ивату.

Ну, почти. Думаете, столь упрямый человек способен просто раствориться во мгле? Нет, даже после этого Хироси принимал активное участие в жизни компании, занимая позицию председателя; неизвестно, что идею Nintendo DS он предложил уже в ту пору, когда не являлся президентом. А боевой дух компании неизменно поддерживали его выразительные цитаты вроде «Если DS будет успешна, мы окажемся в раю, а если провалится, попадем в ад».

Если и был в игровой индустрии человек крайностей, то это, без сомнения, Хироси Ямаути. Человек, которого, кажется, невозможно было всецело удовлетворить – несмотря даже на то, что главной целью его компании было подарить простые радости как можно большему числу людей. Чуть больше десяти лет назад он вышел в отставку. Чуть больше восьмидесяти – его бросил отец. Несколько дней назад Хироси Ямаути скончался от пневмонии. Но очень хочется верить, что хотя бы перед смертью и в глубине души господин Ямаути поверил, что купил вино своего отца, поучаствовав в воспитании миллионов детей со всего света. **СИ**

# Развлекательное искусство



## Альфина Беринг

**ЯВЛЯЮТСЯ ЛИ ИГРЫ ИСКУССТВОМ? ДОЛЖНЫ ЛИ ОНИ К ЭТОМУ СТРЕМИТЬСЯ? КОМУ, КРОМЕ КУЧКИ ПРЕТЕНЦИОЗНЫХ НЕУМЕХ, ВОООЩЕ НУЖНО СТРЕМЛЕНИЕ К ХУДОЖЕСТВЕННОСТИ ИГР?**



ти и другие вопросы порядком уже замусолились – и дело тут не только в их популярности, но и в том, что смысла они имеют мало. Все игры являются искусством, хотя бы они того или нет.

Разумеется, это вопрос терминологии – во-первых, зыбкой, а во-вторых, путающейся с терминологией из англоязычного дискурса. Беда тут в том, что определение искусства размыто в принципе, и чётко определить, где оно заканчивается, уступая место чему-то иному, представляется затруднительным. Кино – это искусство? А документальное? А стул? А очень-очень красивый дизайнерский стул?..

В английском всё чуть проще: там есть art и craft. Craft – это не только то, что идёт после war и star; это ремесло, то есть всё, что сделано в утилитарных целях (а красивенькость тут второстепенна). Занятно, что до эпохи романтизма всё искусство вообще было craft'ом: ни древнегреческие ваятели, ни даже мастера эпохи Возрождения не полагали, что художник (в широком или узком смысле) является интеллектуалом, должным обучить чему-то окружающих его филистеров. Художник был лишь человеком, ловко умеющим обращаться с кисточками и мрамором, и его статус не сильно отличался от статуса очень умелого плотника. Собственно, изначально латинское ars тоже означало «ремесло» и не более.

Умалает ли это художественную ценность картин эпохи Возрождения?

Слово art же обозначает то, что по-русски называется либо изобразительным искусством, либо искусством высоким. То, во что создатель вкладывает некий смысл. Инсталляция из пивных пробок или, скажем, старых покрышек – это art, потому что художник что-то хотел своим трудом сказать. Более того, уверяю вас, что кто-нибудь непременно его понял. В мире много людей, и даже самые эксцентричные формы выражения не могут не найти свою аудиторию.

Русскоязычная терминология, пожалуй, хитрее англоязычной. Словом «искусство» можно назвать и мастерство владения неким инструментом (положим, мечом), и art, и craft. Определения искусства разнятся, но все они, по сути, сводятся к тому, что оно обладает двумя свойствами:

1. имеет эстетическую ценность (причём это главная его функция);

2. является формой выражения творческих порывов автора.

Из этого при попытке понять, искусство перед нами или так, дурь какая-то, и следует исходить.

Так уж сложилось, что, говоря просто «искусство» – без уточнений, – мы обычно подразумеваем то, что вернее было бы назвать «высоким искусством»: произведение, не имеющее дополнительных функций и полностью сводящееся к своей эстетической стороне. Симфонию можно только послушать, трепеща душой, а стол ей не подопрёшь; и если душа ваша от симфонии не трепещет, сие произведение для вас совершенно бесполезно. Если скудный мой разум не постигает фильмы Бунюэля, мне остаётся лишь пожалть плечами и сочно захрапеть.

Однако людская психика – чуть более сложная штука. Даже если некое произведение не пробуждает во мне эстетического или интеллектуального переживания, оно может апеллировать к неким более звериным инстинктам. Смешить. Пугать. Возбуждать. Развлекать.

Для того, чем является подавляющее большинство игр, давно существует термин: развлекательное искусство. Таковыми являются фильм «Трансформеры» и сериал Call of Duty. Задача развлекательного искусства состоит в том, чтобы скрасить наши жизни, пробудив в нас некие бытовые, в сущности, чувства и, быть может, приправив их налётом эстетичности.

И поэтому, к примеру, игра Braid, которую многие спешат назвать высокохудожественной, является искусством лишь развлекательным. Поэтому, что бы Дэвид Кейдж ни говорил, студия Quantic Dream не поднимается выше развлеченья. Поэтому Bioshock, Portal, The Walking Dead, Alan Wake (и все прочие игры, которые так часто записывают в «нечто более высокое») ничем принципиально не отличаются от «Трансформеров». Пока игра ставит своей целью пробудить привычное чувство (будь то эмоция из-за сопереживания героям или чувство удовлетворения от выполнения поставленной задачи), а не породить свой собственный смысл, она остаётся лишь развлечением.

Но в то же время не следует забывать, что Call of Duty, Tomb Raider, Crysis или, скажем, Civilization ничем не хуже Бунюэля, поскольку развлекательное искусство ничем не хуже высокого.



Возможно ли высокое искусство в играх? Да, оно возможно в любом формате. Высоким искусством является, к примеру, Dear Esther – не потому, что там много непонятных слов и нечего делать, а потому, что главная задача этой игры – показать, как разум игрока способен сам собрать сюжет из случайно выпавших фрагментов текста. Высоким искусством являются игры студии Tale of Tales. Но все эти примеры далековаты от привычного нам понимания игр, и остаётся лишь ждать момента, когда мы увидим игру-высокое-искусство, которую не потянет назвать неигрой.

Что ж, ждём. **СИ**

# Непростой финал The Last of Us



СКОТТ КЛАРК

**Я ПРОШЕЛ THE LAST OF US УЖЕ ДОСТАТОЧНО ДАВНО, НО ПОПРЕЖНЕМУ НЕРЕДКО О НЕЙ ДУМАЮ. ДА, ЕЕ ПРОРАБОТАННЫЙ МИР, ГЛУБОКИЕ ПЕРСОНАЖИ, ВИЗУАЛЬНОЕ И ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ЗАСЛУЖИВАЮТ ВСЯЧЕСКИХ ПОХВАЛ. НО ДУМАЮ Я НЕ ОБ ЭТОМ; Я ВСПОМИНАЮ СЛОЖНЫЕ ЧУВСТВА, С КОТОРЫМ THE LAST OF US МЕНЯ ОСТАВИЛА.**

**М**ы, геймеры, привыкли, что игры заканчиваются на радостной ноте. Мы спасаем принцессу и мир, побеждаем силы зла и достигаем цели. Даже располагающие к вдумчивости игры вроде Journey или Spec Ops: The Line завершаются катарсисом. Но The Last of Us стала для меня иной. Сюжет получил свою развязку, однако в переживаниях той же ясности не нашлось. Раньше мне не доводилось так себя чувствовать по окончании кампании, и мне это очень нравится.

Думаю, The Last of Us очень хороша тем, что в финале вы не получаете возможности решить, спасти Элли или (потенциально) человечество. Развязка жестко напоминает: вы играете за Джоэла, но вы не Джоэл; вы проходите игру и имеете в рамках нее некоторое влияние, но игра эта Naughty Dog, а не ваша. Это может прозвучать как критика, но вообще-то подобный подход кажется мне очень сильным.

Во всех сюжетных играх есть конфликт между интерактивностью формата и негибкостью повествования. Большинство разработчиков справляются с ним, предлагая игроку героев, которым можно сопереживать и на которых можно себя проецировать; тех, чьи цели совпадут с целями игрока. А игрок хочет развиваться, повышать уровни, исследовать пространство, находить и проходить новые проверки своих способностей. Эти мотивы часто перекликаются с мотивами героя.

Crystal Dynamics, к примеру, сделала Лару человечнее в перезапуске, так что игроку хочется ее защищать. Инстинкт самосохранения

героини перекликается с желанием игрока оберечь ее и помочь ей пройти весь путь. Гениальность The Last of Us состоит в том, что сперва путешествие Джоэла выглядит таким же – игрок хочет оберечь Элли и добраться до цели.

Но в финале игры это меняется, и на поверхность выступает конфликт между интерактивностью и повествованием. Цели и решения Джоэла перестают совпадать с моими. Кто-то наверняка способен оправдать его поступок, но не я. Разнообразие реакций на финал игры особенно ярко демонстрирует успех хода Naughty Dog.

На пути к «Светлячкам» («Цикадам» в русской версии) Элли говорит Джоэлу, что не хочет, чтобы все их страдания оказались бессмысленными. Когда позже я узнал, что спасение человечества стоит ее жизни, это было больно, но я смирился – ведь она сама этого хотела. Но когда ее забирают, Джоэл превращается из добычи в охотника – в хладнокровного убийцу, готового перепачкать множество волн «злодеев», чтобы спасти свою названую дочь. Но, конечно, делает это не Джоэл – делаю это я (против своей воли). Бои выглядели знакомо, но контекст изменился.

Критической точки мои переживания достигли, когда Джоэл нашел Элли в операционной в окружении врачей. Я замер, не желая убивать невинных людей. Через минуту до меня дошло, что другого способа пройти игру дальше нет. Это был выразительный и мучительный момент, изобретательно использующий разницу между интерактивностью и линейным повествованием.

В эпилоге нежелание Джоэла рассказать Элли правду еще сильнее отвратило меня от героя, которым я до этого был двенадцать часов кряду. Если бы там всплыл QTE, позволяющий вывалить Элли всё как есть, я бы его выполнил – и в то же время рад, что мне не дали такого выбора. Интерактивность обесценила бы историю, которую хотела рассказать Naughty Dog.

Судя по всему, обратную сторону этого конфликта олицетворяют игры вроде Mass Effect. Да, вы отыгрываете Шепарда, но своего Шепарда. В The Walking Dead вы не просто Ли Эверетт, вы своя версия Ли Эверетта. Суть этих сериалов в том, что вы можете играть в них героя столь добродетельного или столь сволочного, сколь пожелаете. Ваш выбор имеет значение. Беда в том, что, в конечном итоге, свобода эта фальшива. Вам кажется, что вы свободны – но лишь в тех рамках, которые отвели вам разработчики. В случае с Mass Effect BioWare, кажется, не справилась с задачей объединить обещанную свободу с конкретным сюжетом. Это привело к тому, что финал сериала многих разочаровал.

Naughty Dog, кажется, видит эту дилемму, принимает ее и использует для того, чтобы завершить свою «интерактивную» историю глубоким и исключительным финалом. Выбор игрока важен, но в данном случае сила воздействия была обеспечена именно его отсутствием. Иногда нас меняет не сделанный нами выбор, а те моменты, когда выбора не было вовсе. **СИ**





# Слова из прошлого



Евгений Кузьмин

**ЧЕМ СТРЕЛЯЛКА С ВИДОМ ИЗ ГЛАЗ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ХОДИЛКИ, КТО ТАКИЕ ГЛАВАРИ И К ЧЕМУ ПРИСТАВЛЯЮТСЯ КОНСОЛИ?**

**В** далёкие доисторические времена не было ни игровых порталов, ни Интернета с доступом к мировым ресурсам, а тематические журналы только-только начали появляться на прилавках ларьков. Ну и самими играми интересовались преимущественно дети и подростки, которые обсуждали свой предмет увлечения на каком-то странном языке – тогда просто не существовало единой терминологии, а юные игровые журналисты ещё не успели придумать свои любимые клише и обороты.

Тем не менее, все привычные сегодня названия жанров, игровых механик и прочих деталей – тогда всё это тоже нужно было как-то описывать. Что-то через испорченный телефон заимствовалось из английского языка, но в основном слова появлялись почти стихийно. Со временем многие самопальные и откровенно смешные определения исчезли из нашего лексикона; впрочем, мы всё равно их до сих пор очень неплохо помним.

Больше всего, понятное дело, досталось жанрам – проблема заключалась в отсутствии общеприятной классификации, которой было просто неоткуда взяться.

«Стрелялка». Один из самых популярных и широких жанров, хотя так в своё время называли совсем уж не похожие друг на друга игры. Определяющим фактором, как можно догадаться, являлась способность управляемого объекта стрелять; количеству измерений в пространстве, положению камеры и прочим мелочам придавали сугубо вторичное значение.

К стрелялкам, прежде всего, относили всевозможные двухмерные платформеры и экшны с возможностью убивать врагов дистанционно (например, Contra, Robocop или James Bond: The Duel). В эту же категорию благополучно попадали разнообразные shoot'em up и scrolling shooter'ы – от Galaga и Space Invaders до какого-нибудь Star Control. Ну и трёхмерные, рельсовые и прочие шутеры – такие разные Doom, Half-Life, Star Fox и The House of the Dead – тоже называли этим дурацким словом.

К сожалению, стрелялка оказалось очень живучим определением – если в среде интересующихся геймеров его уже давно не используют (а для журналистов это и вовсе за гранью, так сказать, профессиональной этики), то для людей, далёких от всей этой игровой истории, оно до сих пор остаётся понятным и популярным термином. Его очень любят употреблять лайфстайловые издания, сценаристы новостных роликов и другие люди, которые, как правило, даже не понимают о чём идёт речь. Поэтому стрелялка можно услышать, когда где-то рассказывают какие-нибудь глупости про GTA V, Mass Effect или, скажем, Portal.

«Ходилка» и «бродилка». Важным и, пожалуй, единственным отличием от стрелялок являлось отсутствие, собственно, стрельбы. А раз персонаж не умёл бесконечно палить по врагам из автомата, то в основном приходилось исследовать уровни или же просто идти из точки А в точку В. Earthworm Jim, Super Mario Bros., Crash Bandicoot, Metroid, Castlevania и даже Sonic – все эти игры в своё время относили к этому жанру.

Хотя между ходилками и бродилками была условная (но не общепринятая) разница. Если уровни в игре были относительно открыты и нелинейны (как в Metroid) – то получалось, что герой бродил. Марио, двигаясь строго слева направо, именно что ходил по очевидному маршруту к концу локации. Ну а Соник, соответственно, бегал – игры про синего ежа иногда назывались ещё и «бегалками».

«Дра(ч)ки». Такое определение давали не только файтингам, но и beat'em up – Streets of Rage, Double Dragon и прочим весёлым играм про то, как главные герои избивают руками и ногами (но без огнестрельного оружия!) толпы гопников, мутантов и прочую нечисть.

«Имитатор». В принципе, это слово существовало одновременно с более грамотным «симулятор»; хотя сейчас оно уже точно не ассоциируется с играми про самолёты, танки и вертолёты, а с чем-то куда более пошлым.

«Леталка». Но тут особо и комментировать нет необходимости – речь шла о вертолётных, самолётных, а иногда ещё и космических симуляторах.

«Квест» и «адвенчура». Вообще, сам по себе жанр называется adventure и до начала 90-х в русском лексиконе вполне уживалась адвенчура – что это слово означает, знали, например, обладатели Spectrum ZX. Хотя ино-



\* - Эти картинки были найдены в Google по ключевым словам «стрелялка», «бродилка» и «драчки».



гда у них в обиходе было – о ужас! – текстовая бродилка.

В 80-х компания Sierra начала свою знаменитую серию King's Quest (а затем ещё Police Quest и Space Quest); все они пользовались у нас довольно широкой популярностью и так получилось, что чуть позже все игры этого жанра стали квестами. Это актуально до сих пор; правда, сейчас адвенчура активно возвращает свои утраченные некогда позиции.

«**Аркада**» – это уже просто свидетельство полной путаницы в головах. Аркадами в России величали (и зачем-то продолжают) игры с незатейливым геймплеем, а ещё нереалистичные симуляторы, вроде Need for Speed. Единственное правильное определение – это игра с аркадного автомата, которая может быть и файтингом, и платформером и ещё чем угодно. Поэтому как только слышите это слово в неправильном контексте – сразу молча бейте в морду.

Вообще, с жанрами в русском языке до сих пор беда. Стрелялки иногда соседствуют с экшнами, боевиками, FPS и прочим, а что такое action-adventure – одна из основных на сегодня категорий игр – знают, кажется, только представители прессы да самые увлечённые участники сообщества. В принципе, чем плохо словосочетание «приключенческий боевик» применительно к, скажем, Uncharted или The Legend of Zelda? И почему у нас это так и не прижилось?.. С куда большей вероятностью можно встретить какое-нибудь адовое «бегалка-стрелялка».

Ну и кратко вспомним другие устаревшие или идеологически неверные словечки из 90-х, которые вы до сих пор можете (с неприязнью) где-нибудь услышать.

«**Вид из глаз**» – довольно-таки примитивный предшественник более изящного «от первого лица», зачастую являвшийся в наших краях жанровым определением первых FPS.

«**Главарь**» – провинциальный термин-заменитель «босса»; иногда подразумевался самый главный, финальный враг.

«**Континиум**» – в данном случае исчезло уже не само слово, а элемент игровой механики.

«**Джойстик**» – несведущие люди всё ещё употребляют, но просветление, кажется, наступает – всё больше и больше русскоговорящих товарищей начинают понимать разницу между геймпадом и джойстиком.

«**Игровая приставка**» – тоже неправильный термин, плотно въевшийся в русский язык. Mega Drive и NES, в общем-то, и в самом деле были игровыми приставками, но подобное определение вряд ли уместно употреблять при описании PSP или даже Xbox 360.

Это не полный список глупых и неверных атавизмов; страшно представить, какие слова могли придумать в своё время где-нибудь нестоличных регионах. **СИ**

# Цена независимости



Виталий Гуз

**СЕДЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ ЗАВЕРШАЕТСЯ, ХОЧЕТСЯ ПОДВЕСТИ ИТОГИ. ЧТО ОНО НАМ ОСТАВИЛО ПОСЛЕ СЕБЯ? ОПТИМИСТЫ ЗАЯВЛЯЮТ «СОТНИ ШЕДЕВРОВ НА ВСЕ ВРЕМЕНА!», РЕАЛИСТЫ ОПУСЯТ ЦИФРУ ДО ДЮЖИНЫ, А ЧЕРСТВЫЕ АДЕПТЫ СТАРОЙ ШКОЛЫ ЗАВОРЧАТ О СИСТЕМЕ УКРЫТИЙ, ПЛАТНЫХ СКАЧИВАЕМЫХ ДОПОЛНЕНИЯХ И ПРОЧИХ «ТРОФЕЯХ». НА ДЕЛЕ ЖЕ НАМ ПРЕДСТАВИЛИ ДВЕ МОДЕЛИ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ИГР, КОТОРЫЕ УЖЕ МЕНЯЮТ ИНДУСТРИЮ: INDIE И FREE-TO-PLAY.**

**В** последние пару недель в российском геймдеве можно было наблюдать сильнейший поток негативных отзывов, попыток разоблачить и просто унизить в адрес инди-игр и их разработчиков. Дело в том, что

более-менее самодостаточные производители игр в России за редким исключением занимаются приложениями для мобильных телефонов и зарабатывают на бизнес-модели free-to-play. Так сложилось, что обычно их не то, что творцами, даже полноценными игровыми разработчиками считать не принято, и неважно, что они еще пару лет назад были таковыми. Именно поэтому у нас игропром считается мертвым, что, однако, не мешает этим компаниям зарабатывать больше денег, чем когда-либо.

В ходе этого, казалось бы, совершенно неоправданного взрыва ненависти, был озвучен целый ряд взглядов и оценок игровой индустрии в целом. Дошло даже до признания от директора одной из крупнейших компаний в том, что лучше он будет продавать цифровую «наркоту» жаждущей ее аудитории, которую он изучил вдоль и поперек, чем прогибаться под тренды десятков издателей с большим кошельком и наивных постояльцев с кикстартера, «полоща рот» их же половыми органами.

Казалось бы, «фритуплейщики» здесь очевидно выступают злодеями и агрессорами, и высказываемое ими на каждом углу грубое «индюшатино» положение никак не спасет. Но поспешно развешивать ярлыки в данном случае не стоит, это было бы слишком просто.

Испокон веков любая субкультура и модное веяние происходили от маленького междусо-

бойчика, чего-то, что было интересно и дорого маленькой группе людей, а затем вырвалось наружу и заразило собою всех. Когда происходит судьбоносный «выстрел» в широкую публику, люди, стоявшие у истоков, не могут уже ни на что повлиять и испытывают целый спектр эмоций, от искренней радости до горькой ревности и тоски. Речь может идти о чем угодно. О любимой местной группе, которая внезапно стала популярной во всем мире. О книге, которая была издана пятизначным тиражом, а затем послужила экранизацией крупнобюджетного блокбастера. О любимых интернет-мемах, появившихся при вас на уютных вам форумах и закрытых сообществах, а затем оказавшихся на майках половины вашего окружения. Об Интернете самом, в котором еще десять лет назад было в десятки тысяч раз меньше людей, чем сейчас. Такое явление коснулось и независимых от издателей разработчиков, а также их творений. Инди-игры – это нынче и бизнес-модель, и мода, и целый жанр.

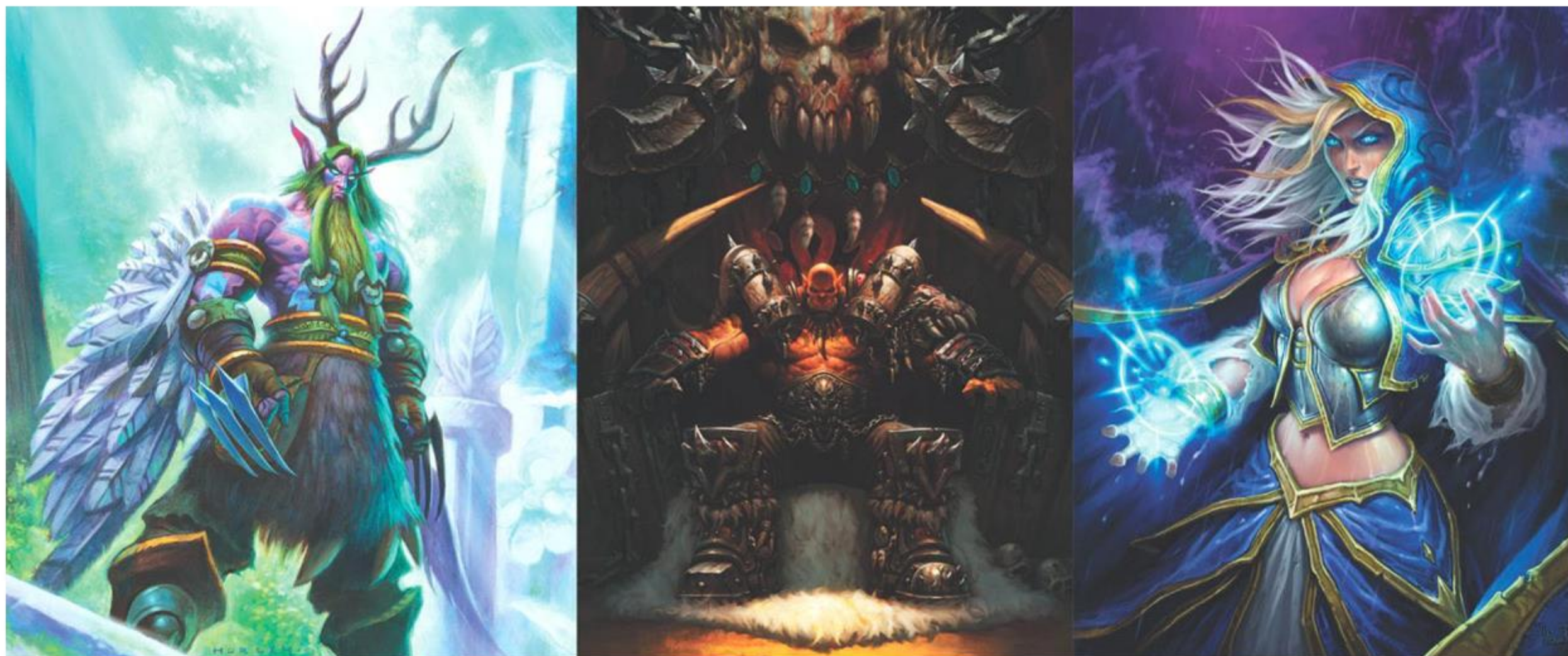
Там, где успех, есть и завистники, и подражатели. Последних больше среди приверженцев free-to-play, но к ним мы еще вернемся. Minecraft все ставят в пример как самую успешную инди-игру, но при этом не понимают, насколько исключителен пример Маркуса Перссона. Именно этими доводами и руководствуются «фритуплейщики» – дескать, настоящие хиты можно по пальцам пересчитать, и каждая история объясняется простым стечением обстоятельств. Да, если у вас действительно есть талант, и вы принципиально не желаете связываться с «взрослыми дядями», то можете запереться в подвале и потратить несколько лет своей жизни на проект с негарантированным выходом в ноль. Или попробовать устроиться на работу в студию со связями, начать свой путь с самых низов, а затем пробить свои идеи уже там. Вот только если авторские задумки выглядят какдвигающиеся непонятно куда и зачем пятна на экране, обозначающих героев повествования, то еще не значит, что с большим финансированием они приобретут смысл – см. Beyond: Two Souls. Но сейчас не об этом.

Модель создания и распространения инди-игр имеет очень романтический характер, и отсюда понятно, почему их разработчиков равняют с Робинотом Гудом. Мол, все сами сделали, к успеху пришли, какую-никакую долю рынка у толстопузов отобрали, теперь весь мир у их ног. И если это применимо ко всем героям слезовыжимательной Indie Game: The Movie, то никак не к тысячам авторам поделок, что переполняют Steam и, чуть в меньших масштабах, PlayStation Network. Дело не в появлении игр, сделанных одним или парой людей, среди них тоже есть жемчужины вроде Papers, Please, которым совсем не нужен крупный бюджет для самодостаточности. Речь о совершенно посредственных и незатейливых проектах, выходящих сотнями в месяц, и пользующихся





PS4 стартует с free-to-play блокбастером War Thunder, и первые полгода-год ее ждут десятки инди-игр, пока создаются первые настоящие хиты.



ярлыком «Indie» исключительно ради обозначения своей принадлежности к великим, а также оправдания всех своих промахов. Зачастую они разрабатываются с учетом аудитории, трендов и даже с завуалированными фокус-тестами в лице раннего доступа, в лучшем случае бесплатного. Где здесь отличие от якобы жадных капиталистических издателей? Как объяснить появление «инди-игр» от EA и Sony? Сразу вспоминается инди-музыка, бум которой пришелся на возрождение субкультуры хипстеров, и крупные лейблы не постеснялись наживаться на этом явлении, выдавая его за жанр. Но публика ведется, как на идею, так и исполнение. Энтузиазм начнет угасать лишь спустя десяток приобретенных пустышек с бездарным пиксель-артом, но тогда на смену придет новый тренд в лице какого-нибудь кубического целшейдинга. «Прямо как на PS1!» – воскликнет потребитель, и будет неправ. Но кого это волнует?

А волнует приверженцев free-to-play. Их территория – это прежде всего социальные сети и мобильные устройства. Первое не особо годится для инди, да и браузерный free-to-play не универсален (хотя Offensive Combat очень старается). А вот смартфоны и планшеты – золотое руно. Недорогой SDK, большая вероятность быть опубликованным, и десятки миллионов потенциальных потребителей. Учитывая специфику игры на переносных устройствах, free-to-play мгновенно стала на них сверхпопулярной моделью монетизации. Эти продукты так устроены, что рано или поздно придется за них заплатить, иначе игра превратится в нудную рутину. Когда такой момент наступит – если вообще – зависит исключительно от совести и тщеславия производителя, а также

от тщательного изучения аудитории, рынка и холодного расчета на основании собранных данных. В результате на этом бизнесе выросли целые компании, у них многомиллионные обороты и спрос во всем мире, и в их числе есть наши соотечественники. А теперь представьте, что внезапно App Store штурмом берут приложения от каких-то ноунеймов, выделяющиеся своим арт-дизайном, либо паразитирующие на ностальгии публики по старым играм, либо на его культурной необразованности и неосведомленности. На слуху кругом «Инди! Инди! Инди!», а на показателях доли рынка проценты бывших лидеров падают вниз. И ладно, если каждая вторая была на уровне FTL или Braid, им бы все были рады без исключения, но нет, это написанные и скомпилированные на коленке работы, которые не в каждом ВУЗе в качестве домашнего задания примут.

Впрочем, если есть условия для проходного материала, то можно с надеждой ожидать и шедевры. Да, хорошие игры могут вырасти и на этой почве, вспомним хотя бы Plants vs. Zombies. Вышедший в этом году сиквел культового тауэр-дефенса пошатнул буквально всех: он не просто сменил модель распространения на free-to-play, но и откровенно шокировал гуру бизнеса. Отсутствие «пэйволла» и инвестиций в какие-либо «энтитис» (героя, колоды и т.п.), никаких «инчес» (наглядной соревновательной основы между друзьями или игроками) – этим и прочим жаргоном игру раскритиковали практически все успешные предприниматели. Но всем понятно, почему она популярна, почему люди за нее платят, и что ее успех банальным копированием не повторить. Хотя если

ненадолго оторваться от того, что это все бизнес, то наблюдать за всем этим становится дико. Директор издательского отдела одной крупной российской компании заявил, что он прошел первый мир PvZ 2 со всеми звездами и без единой покупки внутриигрового золота, и он в ужасе, что ему это понравилось. Почаще бы таких кошмаров на нас всех.

И не Plants vs. Zombies 2 единым. Отличных бесплатных игр с возможностью заплатить чуть сверху – полно, и нет ничего постыдного в признании им в любви. Чего стоит одна Jetpack Joyride, спустя пару часов вызывающая непреодолимое желание сказать спасибо Halfbrick Studios и купить хоть что-нибудь в магазине игры, даже если весь тамошний арсенал можно добыть самому. Или Hearthstone: Heroes of Warcraft, совсем юное, но прогремевшее на весь мир творение Blizzard Entertainment, которое явно останется с нами надолго. Устоявшихся народных любимцев в лице World of Tanks, Team Fortress 2 и Dota 2 вы все и так знаете.

Вот так мы и встречаем новое поколение: с двумя бизнес-моделями, которые стали фактически жанровыми направлениями видеоигр. Одна настолько повязла в деньгах, что приходится указывать и оправдывать выдающиеся творения на ее основе, а другая так мощно пустила пыль в глаза публики, что та не замечает, сколько паразитов расплодилось на почве светлых идей и начинаний. Что же мешает их поженить? Независимая игра, распространяющаяся бесплатно, – это полнейший крах с точки зрения бизнеса. А free-to-play – это всегда бизнес, он лежит в корне игры, и не может быть полностью независимым. Но обе могут мирно сосуществовать на любом устройстве, пока за них голосуют рублем. Эта сила велика, мы же ведь все вместе обогнали киноиндустрию. **СИ**



## ЖИЛОЙ КОМПЛЕКС «МЕЩЕРИХИНСКИЕ ДВОРИКИ», Г. ЛОБНЯ



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

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

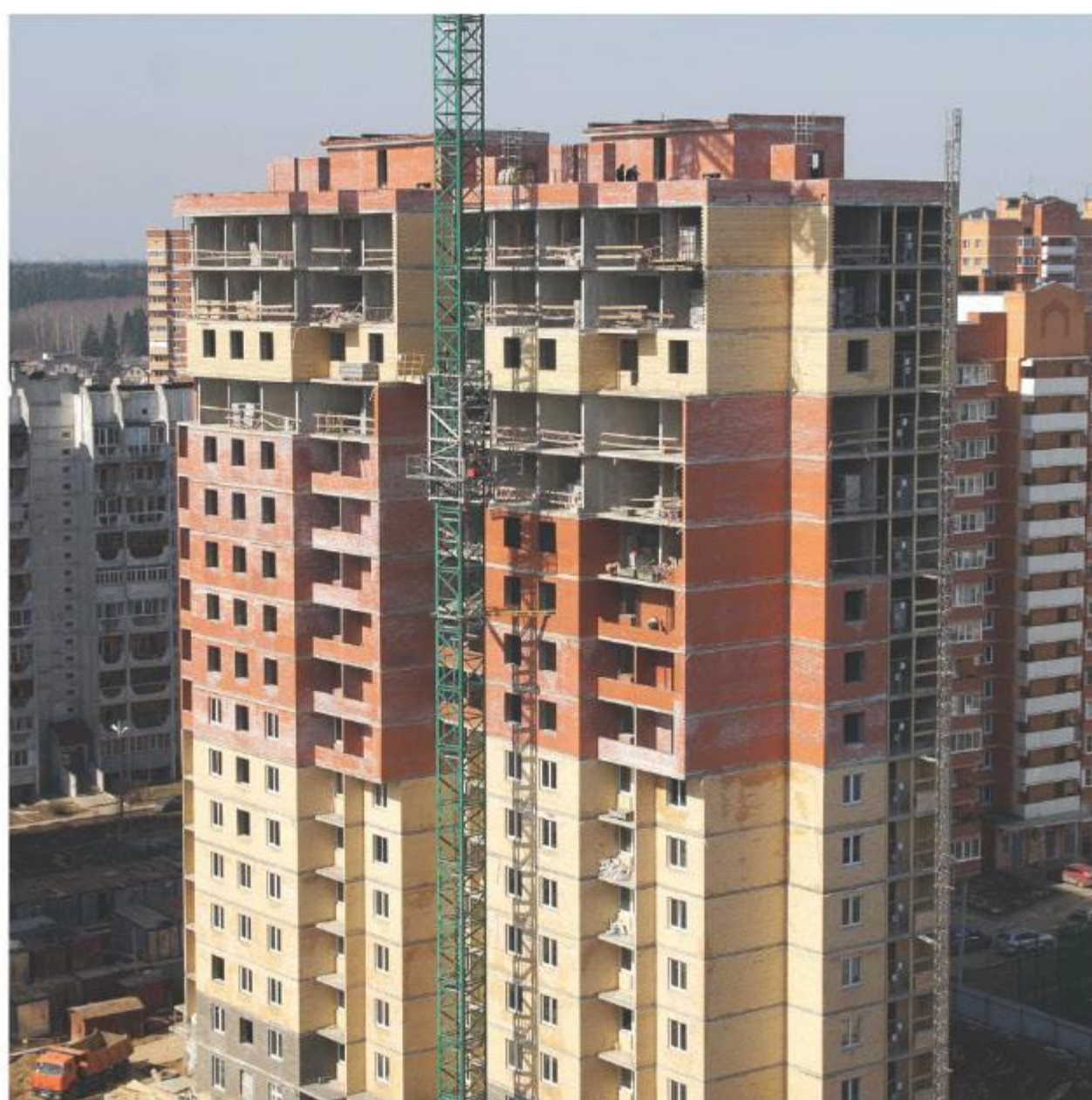
В жилом комплексе «Мещерихинские дворики» вас ждут два прекрасных 17-этажных двухподъездных дома под номерами 14а и 14б. Это – надежные монолитно-кирпичные здания, оснащенные всем необходимым для жизни, в том числе грузовым и пассажирским лифтами.

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

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

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

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



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



С подробными схемами планировок квартир и проектной декларацией можно ознакомиться на сайте [www.gk-monolit.ru](http://www.gk-monolit.ru) или в офисе компании «Монолит недвижимость»

Реклама

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

# ИПОТЕКА

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



ПО ВОПРОСАМ АРЕНДЫ ПОМЕЩЕНИЙ  
(ООО «МОНОЛИТ АРЕНДА»)

**(985) 727-57-62**



Фото: Евгений Закиров

# За кулисами Ace Attorney





**В** 2001-м на GBA вышла первая игра из цикла Ace Attorney – детективная адвенчура, по обилию текста очень напоминающая визуальные новеллы. Действие в ней разворачивается, главным образом, в зале суда. Главный герой – адвокат, и его задача – добиться оправдательного приговора для подзащитного, отыскав противоречия в показаниях свидетелей. Хотя в происходящем есть определенная доля условности (например, все судебные процессы по умолчанию длятся три дня), а среди действующих лиц хватает откровенно комедийных персонажей, каждое дело представляет собой логический ребус и решать его тоже нужно при помощи законов логики. Новинку тепло приняли в Японии, она обросла продолжениями и обзавелась римейком для DS, который в октябре 2005-го издали в США, а в марте 2006-го – в Европе.

Главный идейный вдохновитель Ace Attorney – Сю Такуми, он же директор игры и по совместительству сценарист. За годы работы в Capcom он также успел отметиться как автор Ghost Trick для DS, тоже детективной адвенчуры, но с примесью The Incredible Machine. Такуми-сан почти не дает интервью прессе, однако для “СИ” в Capcom сделали исключение.

**?** До того, как заняться Ace Attorney, вы участвовали в создании Dino Crisis под руководством Синдзи Миками. В интервью вы как-то упомянули, что он очень сильно на вас повлиял. Расскажите подробнее, как именно.

Тогда Миками был моим начальником. Именно он научил меня, как делать игры. Он рассказал мне, как создавал Resident Evil. Благодаря ему,

я понял, в чем на самом деле заключаются обязанности директора. Директор не просто генерирует идеи. Это тот, кто задает курс, а потом проводит контроль качества (работы, которую проделывают подчиненные). Когда я трудился бок о бок с Миками, то смог убедиться, насколько это важно. Примером служили даже самые обыденные ситуации. Скажем, нужно сделать уровень для игры, а уровень этот, по замыслу, состоит из четырех частей. Именно директор решает, где провести границы и в каком порядке что будет появляться.

Сам Миками очень любит делиться опытом, учить других, и нередко мы так увлеченно беседовали о создании игр, что могли хоть до утра проговорить. Конечно, Resident Evil относится к жанру хоррор, а Ace Attorney по духу комедийная, но все же в обоих случаях речь идет об играх. Мне кажется, что если бы я не встретил Миками и не услышал от него подробности разработки Resident Evil, то сериал Ace Attorney, возможно, сейчас бы не существовал.

**?** Ацуси Инаба, со-продюсер первой Ace Attorney, как-то заметил, что он выступил защитником команды в самом начале проекта. Почему идея игры с элементами adventure считалась рискованной? Ведь в Японии давно существует такое направление как визуальные новеллы.

Когда мы оформили концепцию первой Ace Attorney (для GBA), то действительно столкнулись с некоторым противодействием со стороны начальства. Существовало мнение, что подобную идею сложно воплотить. Но Миками дал мне шанс сделать эту игру. Хотя как-то во время летних каникул, когда я всюду трудился над проектом, он мне позвонил и сказал: “Может быть, стоит остановиться”. Но в итоге

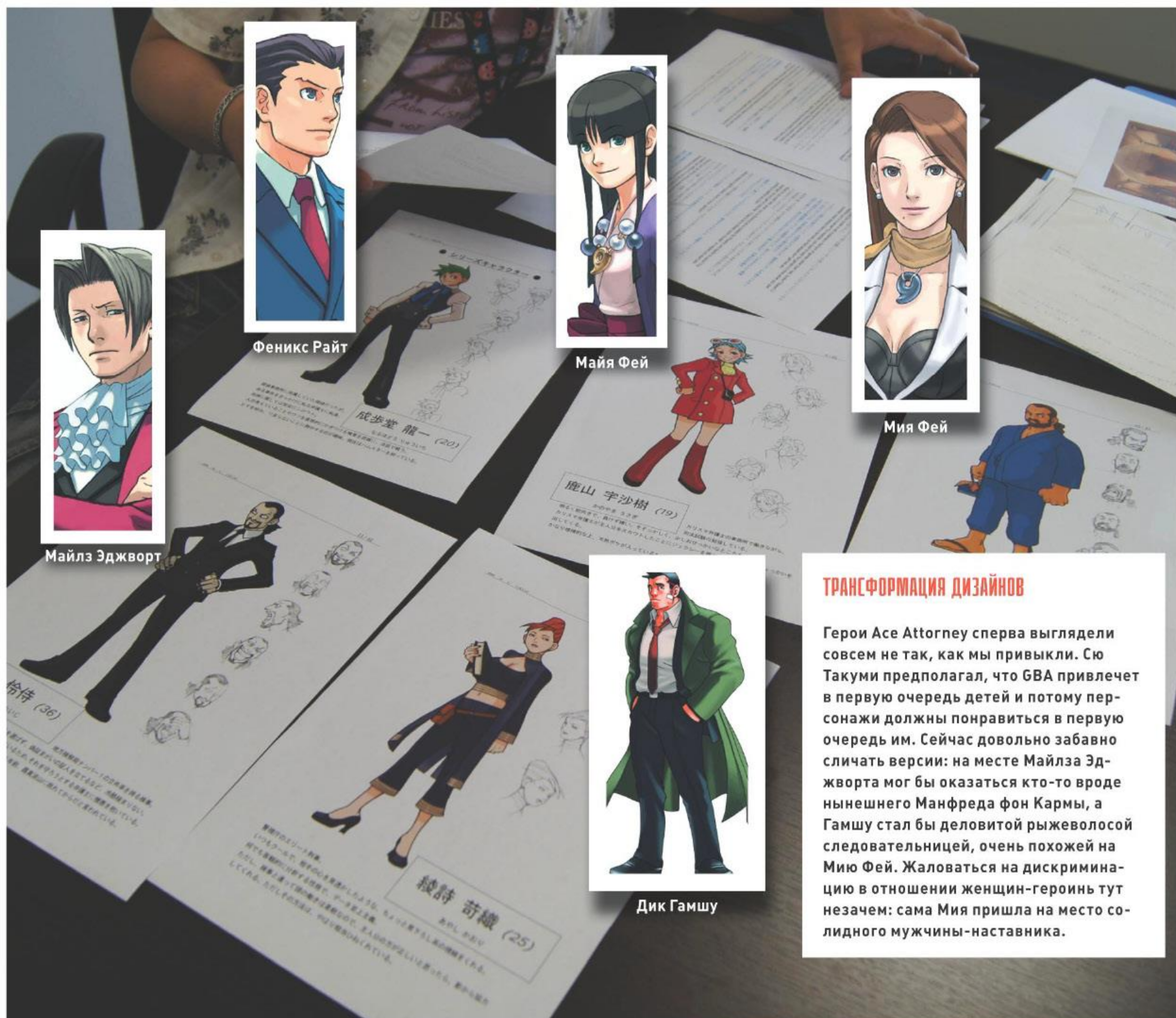
останавливаться мы не стали и доделали игру. Продажи у нее были, возможно, не самые выдающиеся, но в целом она показала неплохие результаты и ее достаточно тепло приняли. С Инабой я впервые встретился во время работы над Ace Attorney, и он так же, как Миками, очень поддерживал наше начинание. Они вдвоем действительно помогли создать такие условия, при которых мы сумели продолжить работу над игрой. И если бы они такое участие не проявили, то возможно, сериал не прожил бы так долго.

**?** Почему Ace Attorney и Ghost Trick есть на консолях Nintendo и на Mac-платформах, но никогда не появлялись, скажем, на PSP?

В самом начале мы собирались разрабатывать Ace Attorney для GameBoy Color, GBA тогда в планах не было. Но когда нам прислали рабо-







### ТРАНСФОРМАЦИЯ ДИЗАЙНОВ

Герои Ace Attorney сперва выглядели совсем не так, как мы привыкли. Сю Такуми предполагал, что GBA привлечет в первую очередь детей и потому персонажи должны понравиться в первую очередь им. Сейчас довольно забавно сличать версии: на месте Майлза Эдворта мог бы оказаться кто-то вроде нынешнего Манфреда фон Кармы, а Гамшу стал бы деловитой рыжеволосой следовательницей, очень похожей на Мию Фей. Жаловаться на дискриминацию в отношении женщин-героинь тут незачем: сама Мия пришла на место солидного мужчины-наставника.

чий кит GBA, то мы подумали, что будет очень здорово сделать что-нибудь именно для этого железа, оно нас невероятно впечатлило. И по мере того, как мы делали все новые выпуски, сериал как-то сам собой сроднился с консолями Nintendo. Мы даже не задумывались над тем, чтобы портировать его на другие карманные консоли – настолько прочно он ассоциировался именно с Nintendo. Но мобильные телефоны, на наш взгляд, – это совсем другой мир, и в нем (у пользователей) таких ассоциаций не существует. И это естественно привело к тому, что мы сначала сделали версию (Ace Attorney) для японских мобильных телефонов, а потом и для смартфонов.

**?** Почему вы предпочитаете детективные истории рассказывать с помощью игр, а не книг, например? Ведь в каком-то смысле это вас ограничивает. Скажем, всегда нужно оставлять улики, чтобы люди могли продвигаться дальше по сюжету и т.д.

Мне с детства очень нравились детективы, я их большой поклонник. Так что в юности, до того, как устроиться в Сарсом и сделать карьеру геймдизайнера, я попытался получить работу в нескольких издательствах тут, в Японии, и ме-

ня везде отшили (смеется). Все собеседования я завалил. Сейчас-то, конечно, думаешь – это все было к лучшему. Сарсом тогда проводила второй раунд приема персонала (обычно в Японии набор новых кадров проводят в строго определенное время, часто ограничиваются одним раундом, но иногда делают и второй). И я решил попытать счастья. Мне очень хотелось сделать детективную игру. У книг ведь тоже есть свои ограничения. Если книга не кажется правдоподобной, то читатели ее не примут. А в играх больше простора для творчества, можно хоть медиумов в сюжет вводить, хоть опцию, которая позволяет игроку возвращаться в прошлое. Вот в книге я бы скорее всего не смог вывести в качестве прокурора кого-нибудь вроде Франциски фон Кармы, которая кнутом всех охаживает в зале заседаний.

**?** Да ладно, а как же манга? Тот же «Детектив Конан»?

Ну, в манге еще куда ни шло, хотя я не могу представить Конана с кнутом. Конечно, когда делаешь игру, нужно оставлять улики для пользователей, потому что именно они будут искать разгадку. Это сложно, но в то же время

от этой части творческого процесса тоже получаешь удовольствие. Вдобавок, если смотришь телесериал, очень много информации получаешь, слушая речь актеров. Если книгу читаешь, то перед тобой только печатный текст. А в игре есть и текст, и визуальные эффекты, и музыка – все сразу. К тому же, фильм длится в среднем около двух часов, а в книге можно по количеству страниц оценить, сколько еще осталось до финала. Но в игре так не получится, и у создателя всегда есть возможность удивить аудиторию.

**?** Да, нельзя ведь быстро заглянуть в конец и узнать отгадку.

Ну если только не сжульничаешь и не полезешь в Интернет. (все смеются).

**?** С чего вы начинаете, когда придумываете очередное дело для Феникса и Аполло? Например, вы определяетесь с типом преступления – мол, это должно быть классическое убийство в закрытой комнате? Или сначала выбираете место действия по вкусу?

В случае с первой частью я писал сюжет исходя из того, что игроку придется отыскивать несоответствия и противоречия. Я сначала



смерть. Мол, пусть сразу появится как дух. Но когда другие сотрудники ознакомились со сценарием и стали присылать мне отзывы, выяснилось, что они хотят больше узнать о самой Мие и том времени, когда она была жива. Тогда я написал первый эпизод, в котором ее убивают. Для меня она все равно оставалась вполне живым и активным персонажем, так как потом она принимает участие в событиях. Но когда первая игра вышла, и мы стали получать письма от фэнов, я с удивлением узнал, что для многих ее ранняя смерть стала самым настоящим шоком. Я такого не ожидал, хотя, поразмыслив, понял, что могло спровоцировать эту реакцию.

Так призраки пробрались в самую первую часть. При этом мы не хотели перегружать повествование паранормальными элементами, поэтому ничего дополнительно делать не стали. Но все равно получили отзывы в духе «ну разве это детектив, вы призраков добавили, фу так делать». Опять же, тогда я был очень молод, и когда такое услышал, загорелся желанием опровергнуть это утверждение: мол, в хорошем детективе – никаких духов. И поэтому я добавил больше «спиритических» фишек во вторую

собрал разные противоречия, а потом решил, какой сюжет вокруг всего этого закрутить. Но в дальнейшем я также думал и об интересных сеттингах, персонажах или событиях, которые могли бы стать основой для истории. Например, так я написал дело о «Стальном Самурае» (убийство на студии, которая снимает героические шоу). То есть, это скорее вопрос вдохновения, какого-то одного-единственного рецепта тут нет.

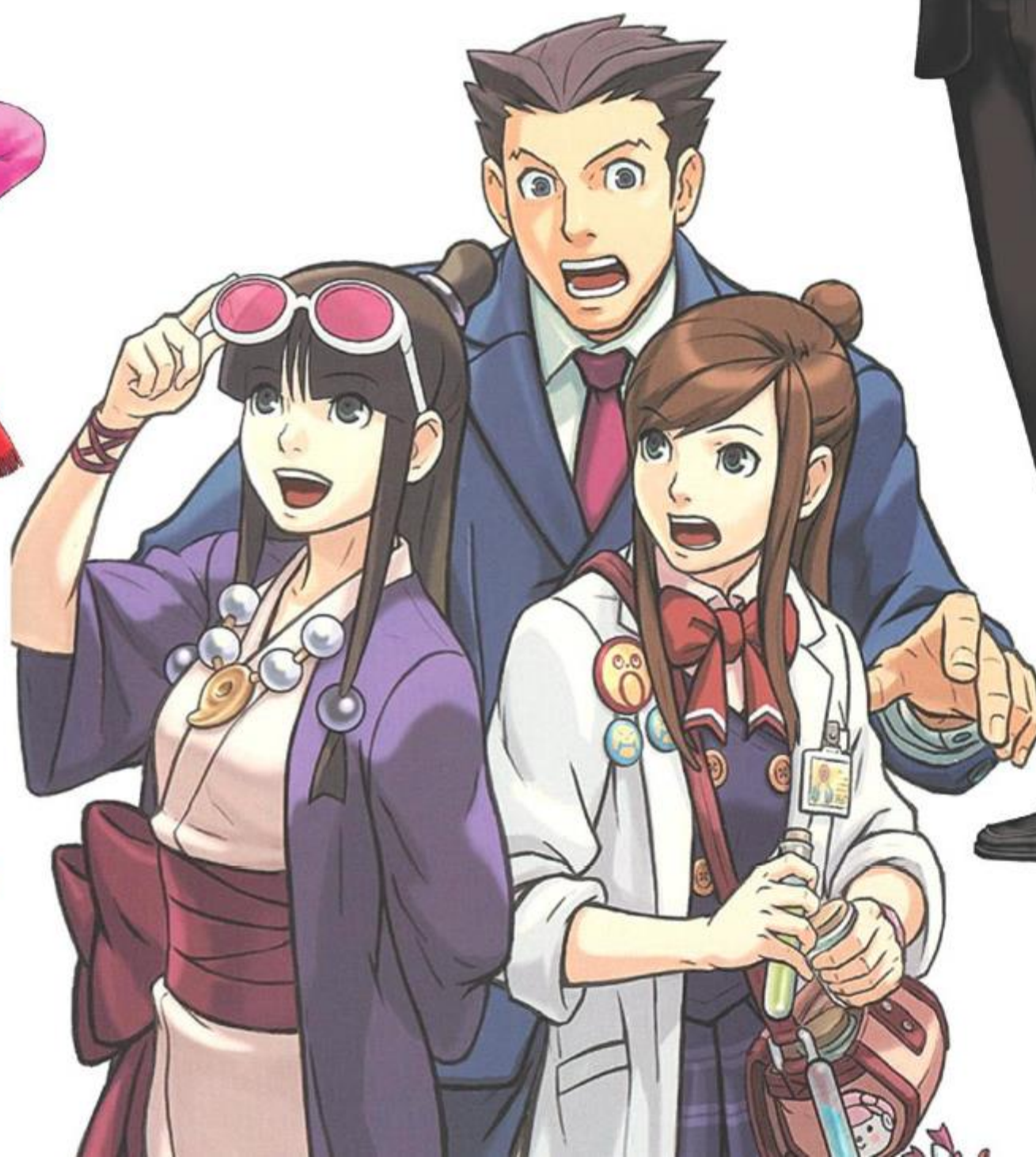
**?** Как вы пишете сценарий и как часто вам приходится вносить изменения?

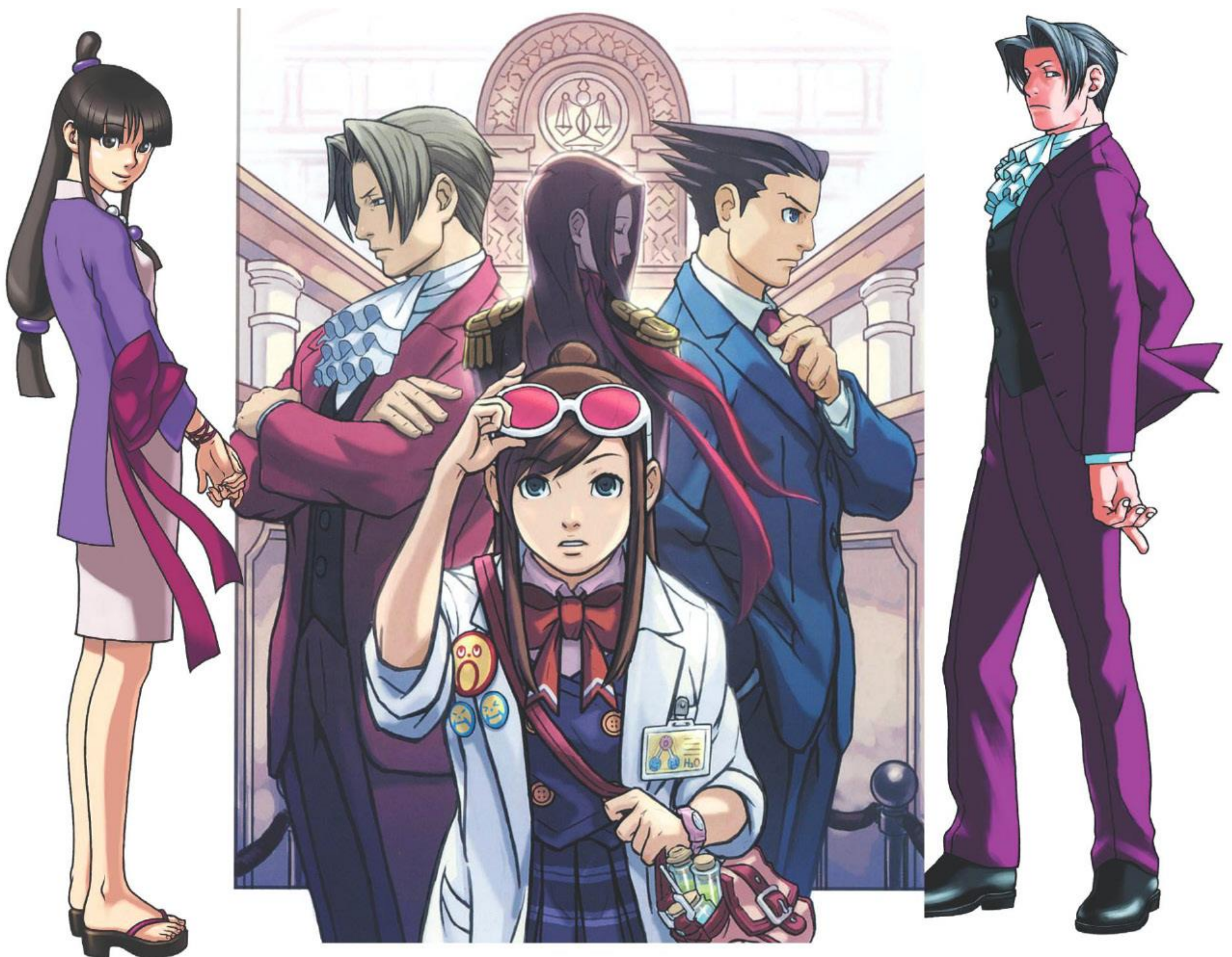
Покажу вам пример \*тут Сю Такуми разворачивает папку\*. Сначала я пишу краткое изложение истории, синопсис, а потом, уже все события распланировав, берусь за сценарий. Правда, по факту этот сценарий больше похож на роман. Позже его тестируют, присылают мне комментарии и вот тут мне приходится очень

многое менять, подкручивать, переписывать. Но обычно придумать синопсис – самое сложное.

**?** У вас всегда в историях что-нибудь сверхъестественное происходит. Отчего так?

Так случайно вышло. Сам я не очень интересуюсь разными историями о призраках и прочими подобными вещами. Вот как дело было: когда я взялся за Ace Attorney, то сперва решил, что у героев, Феникса и Майи, будет наставник, такой бодрый мужчина, уже в возрасте, но не старик. Однако, когда я показал персонажей Миками, он сказал, что трое протагонистов – это чересчур. И попросил меня от одного избавиться. Тогда я был еще молод и решил, что так просто не подчинюсь. Сделаю наставника призраком, и тогда он не исчезнет из повествования. И в итоге у меня будет два героя плюс привидение. Потом мы изменили дизайны персонажей. Место наставника-мужчины заняла Мия, и сначала я не собирался показывать ее





и третью часть, заодно подчинив действия привидений логическим правилам. Мне очень хотелось показать, что детектив может быть хорошим, даже если в нем есть призраки. А в случае с Ghost Trick я искал способ дать сюжетное объяснение управлению и тому, что происходит на экране, так как игрок в определенном смысле находится в роли бога. Выходом из положения стало сделать главного героя привидением. Так что это просто совпадение – призраки и в Ace Attorney, и в Ghost Trick.

**?** Персонажи сильно изменились по сравнению с оригинальными дизайнами. Эджворт помолодел и стал гораздо привлекательнее, наставник вот мутировал в Мию, а Гамшу стал типичным детективом-неудачником, хотя сперва на его месте была сексапильная и уверенная в себе дама. Как это случилось?

Оба набора дизайнов рисовала художница Суэкане, она сейчас уже не в Сарсом. Поменять облик героев просили несколько людей, включая ее, Миками и Инабу. Кажется, Инаба-сан сказал, что на его взгляд, самые первые дизайны будут плохо продавать игру. Изначально я ориентировался на то, что GBA, скорее всего, будут продвигать для детей, а значит, нужно, чтобы игра нравилась детям. Но Миками с Инабой сказали мне не думать о том, как бы угадать вкусы целевой аудитории. Дескать, делай, что тебе хочется сделать. А Суэкане-сан хоте-

ла, чтобы персонажи в целом выглядели более нормальными. Поэтому она нарисовала обычного детектива вместо первой версии Гамшу. Но мне очень нравится та прическа, которая была у Гамшу в первой версии, и я попросил, чтобы Мисти Фей, матери Майи, нарисовали такую же, когда она наконец появится не только на фото.

Суэкане-сан также нарисовала Эджворта помоложе, чтобы соперничество между ним и Фениксом стало интереснее. Я-то думал так: 20-летний юрист в реальном мире – это фантастика, он слишком молод. Поэтому его соперник должен быть сильно взрослее, чтобы история была правдоподобнее, чтобы персонажи лучше контрастировали друг с другом. Но благодаря предложению Суэкане-сан, я сумел придумать нынешнюю историю Ace Attorney, так что ее совет оказался одним из самых важных, которые я получил, и я очень доволен результатом.

Также над сериалом трудился второй дизайнер, Имамото-сан. Во времена первой части он был новичком в Сарсом, но надолго остался с командой – над Ace Attorney Investigations, например, тоже работал. Вообще первая часть была сделана силами семи человек. Имамото и Суэкане нарисовали все – персонажей, фоны и т.д. Кстати, для Ace Attorney Investigations фразу Objection записал как раз Суэкане, а я

озвучиваю Феникса, потому что я директор (улыбается).

**?** А Хидеки Камия [Devil May Cry, Viewtiful Joe, Bayonetta] озвучивает Годо в третьей части.

Да вы все знаете! (улыбается) Он полушутливо приказал мне: “Сделай так, чтоб я там появился! Хочу кого-нибудь озвучить!”. Он очень настаивал на этом.

**?** А мне он как-то на интервью сказал, что это просто случайность была, вы просто спина к спине сидели на рабочих местах.

Ха-ха! Да, он действительно прямо за мной сидел, но еще с Ace Attorney 2 начал просить, чтобы его в игру добавили. Хотя вот, например, у нас в сериале есть персонаж Эдриан Эндрюс. В японской версии ее зовут Кирио Камия, потому что когда я её придумывал, то огляделся вокруг, мне на глаза попался Камия-сан, и я решил добавить отсылку к нему. Очень многое в игре появляется именно так: я что-нибудь вижу и решаю, что это надо использовать. У нас в Сарсом много разных людей работает, есть очень колоритные личности. Я использую их как прототипов для персонажей. И потом, когда игра готова, показываю ее им. Причем они никогда не узнают себя в героях. Может, просто слишком плохо себя знают (все смеются). Вот, скажем, люди, которые любят шутить и смеяться над собствен-

ными шутками – может, они просто не отдадут себе отчета в том, что так поступают.

**?** А себя вы когда-нибудь в игру добавляли?

Как персонажа – нет. Но однажды я назвал жертву Такуми. И еще как-то дал коту имя Шу. Вы их не видите, они существуют только в тексте. Я просто ради шутки так сделал.

**?** Почему у вас так мало дел, в которых Фениксу и Аполло достается очевидно виновный подзащитный? Или хотя бы таких, в которых до конца приходилось бы сомневаться в клиенте?

Сначала я думал, что Ace Attorney будет игрой, где нужно расследовать дела от лица детектива. Но потом я стал придумывать систему, которая бы позволила игроку озвучивать свои догадки, об интерфейсе для ввода логических цепочек. Просто писать их побуквенно было бы слишком мучительно. А вот указывать на противоречия в чьем-то рассказе куда реальнее. Вот свидетельские показания, вот вещдок, который противоречит сказанному, нужно предъявить его в ключевой момент. Таким образом даешь игроку шанс озвучить мысли посредством персонажа. Конечно, не абы какие, а только то, что есть в наборе опций, но тем не менее, у игрока все же есть возможность свои соображения отразить в игре. В визуальных новеллах, по сути, просто

следишь за происходящим, изредка выбирая, как будет развиваться сюжет. А в Ace Attorney вы с помощью персонажей озвучиваете то, что сами бы сказали. Когда я это придумал, то подумал, что это будет новая, необычная механика для детективных игр. Я начал прикидывать, какому бы персонажу она лучше всего подошла. И тут мне на ум пришли юристы. Дело в том, что я очень люблю книги о Перри Мейсоне (адвокат из детективов Эрла Стенли Гарднера – Прим. ред.). И тут я подумал, что про юристов-то никто ничего подобного не делал. Но возвращаясь к вашему вопросу – поскольку это игра, то я, как создатель, хочу закончить ее на положительной ноте, чтобы игроки испытали прилив позитивных эмоций. И в этом смысле финал, в котором вы помогаете оправдать невинного и наказать настоящего убийцу, – куда лучший способ вызвать позитивные эмоции, чем финал игры, на протяжении которой вы защищали преступника. Мрачные, более реалистичные истории я хочу оставить другим творцам. Мне нравится заканчивать повествование на мажорной ноте, показывать игрокам торжество справедливости.

**?** Вы упомянули Перри Мейсона, кто вас еще вдохновляет?

Мне очень нравятся классические детективы. Скажем, книги Эллери Куина или Гилберта К. Честертон. Направление hard-boiled мне

не нравится, а отсылка к Годо – скорее шутка. Мне нравится атмосфера и стиль старых романов, и надеюсь, по Ace Attorney это заметно. Для многих людей сейчас детектив – не детектив, если там не погибнет толпа народа. Скажем, в Kindaichi Shonen дела не обходятся без смерти 4-5 человек. Мне такое не по душе. С помощью Ace Attorney я хотел проиллюстрировать свое мнение, что не нужно громоздить гору трупов, чтобы получился интересный детектив.

**?** Игры о Фениксе Райте очень популярны на родине и за рубежом. Почему в Capcom не делают еще больше таких гибридов классических point and click квестов и визуальных новелл – просто в других сеттингах? Скажем, нуарный детектив какой-нибудь? Ведь нередко у издательства есть несколько RPG-сериалов, несколько файтинг-циклов.

Мне бы очень хотелось, чтобы кто-нибудь еще принял эстафету, так сказать, и стал делать подобные игры. Если игра принадлежит к жанру adventure или визуальным новеллам, ей сложно стать большим хитом. Но мне очень нравится этот тип игр, пускай от создателя и требуется много энергии и сил, чтобы довести проект до конца. Ямадзаки-сан, который сейчас занят Ace Attorney 5, начинал как мой подчиненный и приложил руку к Ghost Trick и Ace Attorney: Apollo Justice. Но было бы здорово, если бы еще кто-нибудь помимо него стал делать такие игры. Конечно, я бы таких людей поддержал.



# Интервью: Такеси Ямадзаки



**П**оклонники Ace Attorney знают, что новым выпуском сериала, Ace Attorney: Dual Destinies, Сю Такуми не занимается. У руля теперь его воспитанник, Такеси Ямадзаки, чьим режиссерским дебютом стал спиннофф Ace Attorney Investigations. Мы не упустили возможность встретиться и с ним, чтобы разузнать побольше о “кухне” сериала.

**?** Как давно вы в Сарсом и как складывалась ваша карьера?

До того, как прийти в Сарсом, я уже сильно фанател по сериалу Ace Attorney. Собственно, это и стало главной причиной, почему я именно сюда захотел устроиться. Во время собеседования я рассказал о своем увлечении и мне ответили: “Хорошо, возьмем тебя”. Моим куратором стал Сю Такуми, и я очень многому у него научился. Можно сказать, он меня вырастил (смеется).

Я присоединился к Сарсом в 2004-м и сразу же меня отрядили в команду, которая работала над DS-версией первой Ace Attorney. Я занимался интерфейсом, а также теми этапами, когда вы обследуете улики во время расследования. Я также участвовал в создании версии для западного рынка. Поскольку я еще был совсем новичком, такое ответственное дело как создание сценария мне поручили, конечно, не сразу же.

Потом я в качестве геймдизайнера трудился над Ace Attorney 4 (Apollo Justice), а затем мне доверили быть директором Ace Attorney Investigations – как первой, так и второй части. В случае с Ace Attorney: Dual Destinies моя должность – директор сценария.

**?** Мне казалось, что сценарий для игр вроде Ace Attorney можно и в одиночку написать. Но потом я посмотрела титры Apollo Justice и увидела вас и Кейске Ямакаву среди людей, которые помогли Сю Такуми со сценарием. Это обычная практика?

Ну, сам сценарий я не писал, это все работа Сю Такуми. Мои обязанности заключались в том, чтобы конкретизировать идеи, более полно разворачивать те или иные замыслы. Также я работал немножко над суб-текстом (описаниями и т.п.), просто по чуть-чуть писал то тут, то там. А вот для обеих Ace Attorney Investigations (вторая часть на Западе не публиковалась. – Прим. ред.) я уже сам сценарии писал. В случае с Dual Destinies я отвечаю за сценарий в целом, но у меня есть подчиненные, которые тоже вносят свой вклад в создание сценария, я им помогаю и возглавляю процесс создания игры.

**?** Как распределяются обязанности между директорами в Dual Destinies?

Я отвечаю за сценарий, но есть еще один директор – Сето-сан. Чтобы пояснить разницу в наших обязанностях, скажу так: он кто-то вроде редактора, а я писатель. Я накидываю

идеи для игры, а задача Сето-сана придумать, как эти идеи адаптировать для самой широкой аудитории геймеров, чтобы новые игровые системы смотрелись очень естественно. Это позволяет мне сосредоточиться на творчестве, а уж Сето-сан придумывает, как оформить все мои задумки в игру.

**?** Это ваша заслуга, что Эма Скай резко поменяла характер в Apollo Justice, из кипящей энтузиазмом лаборантки превратилась в замкнутого и немного циничного персонажа? Я спрашиваю, потому что вы сначала хотели именно ее сделать главной героиней Ace Attorney Investigations.

Нет, это все Сю Такуми. Но мне очень нравится Эма и я хотел сделать игру, где она была бы звездой, поэтому и предложил такой вариант (в итоге





главным героем стал прокурор Эджворт, потому что в различных рейтингах популярности персонажей он опережал Эму – Прим. ред.)

**?** Сю Такуми как-то сказал, что основная тема Ace Attorney – вывести лгуна на чистую воду, находя противоречия в показаниях, и весь сюжет он писал, основываясь на этой идее. А какую тему выбрали вы, когда создавали Ace Attorney Investigations?

Основная разница между Ace Attorney и играми о Майлзе Эджворте заключается в том, что с самого начала в Ace Attorney все вращается вокруг заслушивания свидетельских показаний и отыскивания противоречий. А мы хотели в Ace Attorney Investigations разнообразить геймплей. И поскольку из зала судебных заседаний действие перенеслось на сцену преступления, мы решили, что, может, в сцене преступления будут противоречия, что-то не соответствующее заявленным событиям. Помимо заимствований из Ace Attorney мы еще хотели что-то вроде надстройки над существующей базой сделать, и так придумывали идеи для Investigations.

**?** Говорят, с вас срисовали жертву в одном из дел, которые расследует Эджворт. Это правда? И как так вышло?

Да, это правда. Но это случилось без моего ведома. Дизайнер персонажей просто срисовал его с меня. Вдобавок убийца в этом деле срисован с одного нашего геймдизайнера, его зовут Юки Фурукава и он очень красивый парень.

Так что у истории получилось двойное дно: геймдизайнер убивает директора! (все смеются) Мы очень повеселились, когда это все всплыло. Ха-ха, такую ситуацию иногда вполне себе можно представить (все смеются).

**?** А вы тоже срисовываете персонажей с реальных людей, как поступает Сю Такуми?

Нет, сам я так не делаю, по крайней мере, сознательно.

**?** Многим сериалам очень тяжело дается переход от 2D к 3D. Как насчет вас, вы столкнулись с какими-нибудь сложностями, когда делали Dual Destinies с 3D графикой?

Для нас это стало главным испытанием в работе над Dual Destinies. Мы хотели от двухмерной графики перейти к трехмерной, но так, чтобы мир Ace Attorney сохранил узнаваемые черты, ту же атмосферу и стиль, которые нравятся фэнам. И чтобы не утратить дух прежних игр, мы, например, очень много внимания уделили моделям персонажей. Скажем, когда Феникс Райт в 2D-выпусках выкрикивает: “Протестую!”, мы руку спрайта для этого момента просто рисуем покрупнее, чтобы действие производило больший эффект. А в 3D все выглядит более реалистично. Поэтому сначала его рука (в этой сцене) смотрелась слишком тонкой, не то впечатление создавалось. И тогда мы чуть увеличили его руки относительно тела, чтобы эффект был как от 2D-рисунка. Для некоторых героев даже пришлось сделать несколько на-





боров “запчастей”, чтобы они в разных сценах выглядели органично.

**?** У главных героев Ace Attorney всегда очень энергичные веселые помощники: у Феникса – Майя, у Аполло – Трюси, а у Эджворта – Кей Фарадей. И новая помощница, Афина, тоже самый настоящий живчик. Почему вы таких персонажей выбираете?

Главная причина, по которой мы их добавляем, – с ними очень весело быть вместе. Мы очень хотим, чтобы у нас то тут, то там были комедийные нотки, чтобы разрядить обстановку. И если бы мы отказались от этого типажа, то история стала бы очень серьезной, возможно, даже мрачной, а мы стремимся этого избежать. Идея позаимствована у японских комедийных дуэтов. Обычно один комик в такой паре очень серьезный, а второй – хохмач, вечно шуточки отпускает. И у нас главный герой как раз исполняет роль серьезного комика, потому что он расследует преступление и таким образом становится тем, чью роль получает игрок. То есть, если по ходу действия напарник вдруг начнет шутить невовремя, то вы, игрок, захотите сказать ему: “Нет, хватит, давай сосредоточимся на деле!”, а именно это и логично говорить и Фениксу, и Аполло (в силу характера). И это помогает вам легче сродниться с персонажем.

Чтобы Афина отличалась от других героинь вроде Майи и Трюси, мы сделали ее борцом по натуре. Она очень любит соревноваться, терпеть не может проигрывать. А еще она – новый адвокат в конторе Феникса. И она вам оказывает полноценную поддержку на судебных заседаниях, а не просто помогает время от времени. Она знает аналитическую психологию, может почувствовать, когда кто-то врет, и таким образом помогает игроку.

**?** Довольно сложно ведь такую систему воплотить в жизнь. Не может получиться так, что игрок просто залуцается, пытаясь понять где он какую эмоцию видит?

Да, найти верный баланс было трудно. Мы поняли, что если у нас будет множество оттенков эмоций, игрокам будет сложно их различать

и понимать, что нужно сделать. Так что мы все упростили. В Mood Matrix (интерфейсе способностей Афины) всего четыре эмоции. Кроме того, по ходу дел мы подкидываем вам намеки, поясняя, какие эмоции ждать, а каких быть не должно. Так что если вы внимательно следите за диалогами, вам становится проще действовать, когда вы добираетесь до этапов с Mood Matrix.

**?** Как вы придумали эту особенность?

В мире Ace Attorney, в зале судебных заседаний, вещдоки – это главное. И когда мы собирали идеи для новой части, то подумали: “Может, правду удастся будет отыскать не только с помощью вещдоков?”. К тому же тема игры – “темный век закона” и мы предполагали, что в делах будут фигурировать фальшивые доказательства. И мы решили, что в таких ситуациях способность Афины станет идеальным оружием для игрока.

**?** Мне было интересно, не хотите ли вы таким образом уменьшить количество паранормальных элементов в сериале.

В предыдущих Ace Attorney у нас была Майя, которая становилась проводником для душ умерших. К тому же у нее была магатама (позволявшая видеть духовные замки, не дававшие свидетелям выложить все начистоту). Но начиная с Apollo Justice мы ввели опцию Perceive, в которой ничего мистического нет. И мы хотели продолжить этот тренд. Еще, думаю, мы хотели, чтобы Афина воспринималась совершенно не похожей на остальных помощниц, и поэтому мы дали ей Mood Matrix. Не то, чтобы у меня было какое-то предубеждение против историй о призраках. Но просто для меня это была возможность создать что-нибудь новое и необычное.

**?** Как вам пришла в голову идея добавить в игру прокурора, отбывающего одновременно срок за убийство? Даже для Ace Attorney, сериала, который славится эксцентричными персонажами, это достаточно неожиданно.

Тема нашей игры – “темный век закона” и мы хотели, чтобы прокурор был соответствующий.

Так и придумали Саймона Блэкквилла. Мы подумали: “Как выглядит наихудший прокурор в этой игре?” И подумали, что худший – тот, который сам является преступником. Персонаж должен был производить впечатление злодея, кошмарного человека, но не реднека какого-нибудь, а такого интеллигентного монстра, вроде Ганнибала Лектора. Он очень умен, очень проницателен, но также – само воплощение зла. В предыдущих играх у нас были прокуроры, которые казались очень злыми, вроде Франциски с ее кнутом или Годо, так что мы хотели придумать героя, который бы всех их превзошел.

**?** Вы когда-нибудь жалеете, что пишете сценарий для игры, а не книгу? Бывает ли, что не можете какой-нибудь сюжетный ход использовать, потому что для игры он не подойдет?

Ну, мы никогда не собирались выпускать такие истории в виде книг. В основном, потому что фанаты Ace Attorney получают удовольствие оттого, что сами отыскивают противоречия и разгадывают преступления. Это вам дарит приятные эмоции, когда вы игры проходите. К тому же очень весело видеть, как свидетель начинает изворачиваться после того, как вы поймаете его на противоречии, сочиняет еще больше небылиц, вы его снова изобличаете, и так до тех пор, пока он наконец не сломается. Делать так снова и снова – одна из лучших особенностей Ace Attorney. Конечно, бывает, что идею никак нельзя воплотить в жизнь в нашей игре. Например, как-то у нас сотрудник предложил: мол, а давайте, главного героя убьют. Или он случайно убьет преступника. Но когда мы прикинули, как события будут разворачиваться после этого момента, то поняли, что в Ace Attorney такое не очень вписывается. Или, например, была идея: пусть тело на месте преступления не найдут. Но у нас ведь игра о судебных заседаниях, а если тела нет, то и состава преступления тоже нет, дело нельзя завести! Ну и если обвиняемого нет, тоже суд невозможен. Так и отсеиваем идеи. **СИ**

# Это прекрасно

[darkwren.ru](https://darkwren.ru)

16+

реклама





Фото: Евгений Закиров



## Интервью: Хидеаки Ицунно

**ХИДЕАКИ ИЦУНО, СОЗДАТЕЛЬ DEVIL MAY CRY 3 И DEVIL MAY CRY 4, ОЧЕНЬ РЕДКО ДАЕТ ИНТЕРВЬЮ. КАК-ТО Я СПРОСИЛА ЕГО: МОЛ, ПОЧЕМУ ОН ВСЕ ВРЕМЯ ОСТАВАЛСЯ В ТЕНИ ВО ВРЕМЯ РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ DMC 4, ПОКА ПРОДЮСЕР ХИРОЮКИ КОБАЯСИ НЕУТОМИМО ЕЗДИЛ ПО ЗАРУБЕЖНЫМ ВЫСТАВКАМ, ПРОДВИГАЯ НОВИНКУ. «Я ДИРЕКТОР, МОЯ ЗАДАЧА – СДЕЛАТЬ ИГРУ, – ОТВЕТИЛ ОН. – ПОЭТОМУ КОГДА ИДЕТ РАЗРАБОТКА НОВИНКИ, Я ЛУЧШЕ ВСЕ СВОЕ ВРЕМЯ БУДУ ПОСВЯЩАТЬ ЕЙ».**





то звучит абсолютно логично, но в то же время мало кто, кроме, наверное, заядлых поклонников Devil May Cry, знает самого Ицуно. Он, как сейчас модно говорить, не медийная персона – не да-

ет постоянно комментарии по поводу состояния дел в индустрии, не ведет бурную твиттер-жизнь по примеру Хидеки Камии. Многим невдомек, что именно он делал их любимые ретро-файтинги – Rival Schools, Capcom vs. SNK. Но зная, как в “СИ” любят Devil May Cry, Ицуно-сан согласился дать нам интервью, и мы воспользовались случаем, чтобы расспросить его о карьере, о Capcom и об особенностях японской игровой индустрии.

**?** Какие игры вы хотели делать, когда устроились в Capcom?

Я очень хотел заниматься масштабными новинками с полигональной графикой, но тогда в Capcom их еще не делали. Компания занималась играми для аркадных автоматов, это были полновесные релизы, но с 2D-графикой.

**?** Расскажите о первой игре, над которой вы работали.

Это была Quiz and Dragons, что-то вроде викторины с RPG-элементами. Она вышла в 1992 на аркадных автоматах, причем ее даже перевели на английский и в Америке издали. Я обеими версиями занимался.

**?** Расскажите подробнее, как затем развивалась ваша карьера.

Я занялся сиквелом к Quiz and Dragons, потом поработал над Street Fighter Alpha в качестве геймдизайнера. Затем принял участие в создании первой 3D-игры от Capcom, Plasma Sword (Star Gladiator на родине). В начале разработки я все еще был обычным геймдизайнером (в японском обозначении должностей – планировщиком), но в середине производственного цикла у проекта сменился продюсер и меня повысили до ведущего геймдизайнера (основного планировщика). Все, о чем я вам только что рассказал, произошло в мой первый год работы в Capcom. А во второй год я работал над Rival Schools как директор – от начала и до самого конца.

**?** Как вы занялись Rival Schools?

Поскольку Plasma Sword была первой полигональной игрой от Capcom, нам пришлось очень много трудиться над тем, чтобы изображение шло со стабильным фреймрейтом и движения героев выглядели убедительно (в итоге игра шла на 30 FPS). Когда мы завершили работу, я не был полностью доволен графикой и подумал, что мы наверняка сможем улучшить наш результат, если получим шанс сделать еще одну 3D-игру. Но когда мы стали обсуждать, кто сможет возглавить такой проект, оказалось, что я – единственный подходящий кандидат. А мне очень хотелось сделать полновесную 3D-новинку, которая бы шла на 60 FPS. И так я занялся Rival Schools.

**?** Когда вы делали концепцию Rival Schools, у Capcom уже были устоявшиеся файтинг-сериалы вроде Street Fighter и Darkstalkers. Почему компания захотела запустить новый IP?

Лично я сперва не горел решимостью сделать файтинг, который бы не относился к существующим циклам. Но в компании рассудили, что



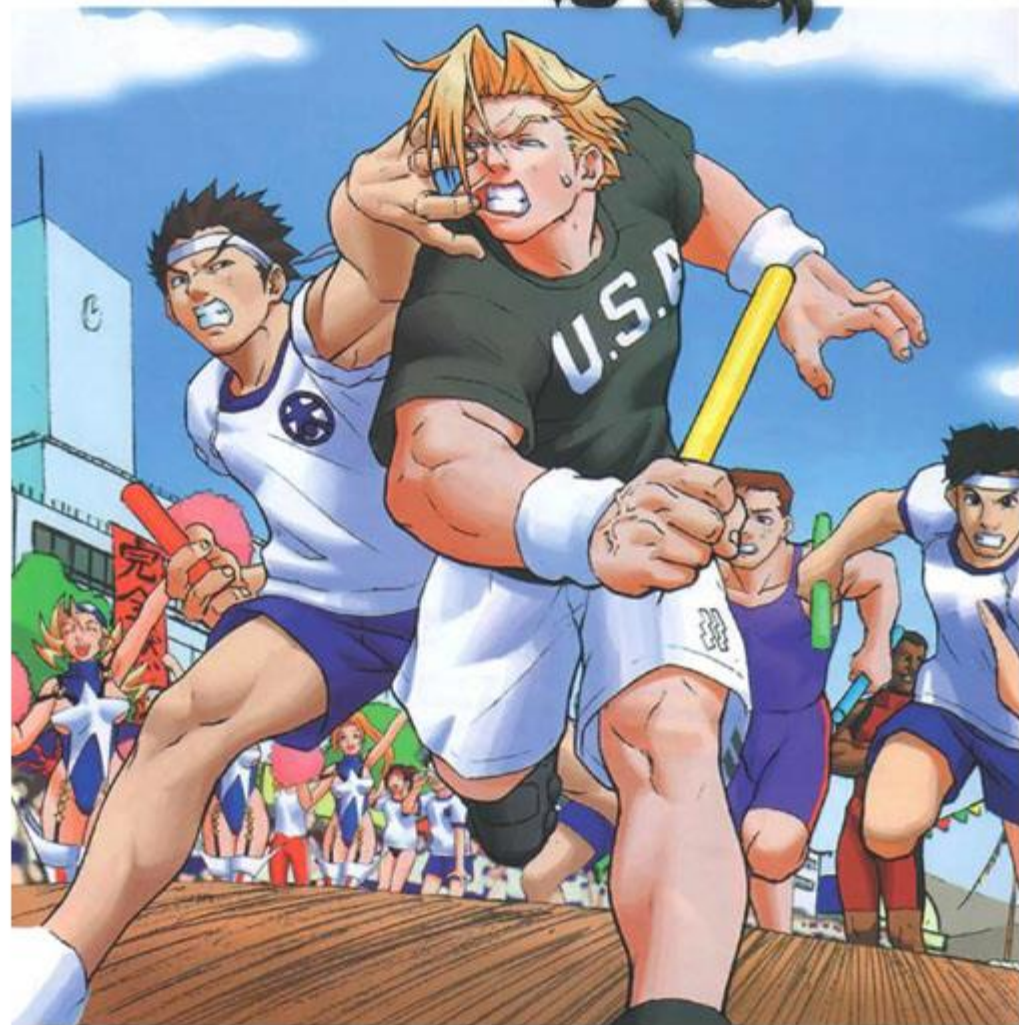
самое время пополнить библиотеку наших игр именно так. Команда Darkstalkers тогда занималась новой Darkstalkers, а в случае со Street Fighter только что завершилась работа над Street Fighter 3 и Street Fighter Alpha 2 (речь во всех случаях идет об аркадных версиях файтингов. – Прим. ред.). И мы стали думать, чем можно было бы порадовать владельцев домашних консолей. Была мысль сделать трехмерный Street Fighter для этих платформ, хотя тогда мы ее в жизнь не воплотили.

**?** Как же вы пришли к идее Rival Schools?

Как я сказал, тогда мы сперва обдумывали идею создать трехмерный Street Fighter. И сначала мы стали выбирать место действия и общую тему, лейтмотив происходящего. Я подумал, чего бы мне хотелось сделать, написал дизайн-документ и показал его остальным коллегам по R&D отделу. И все они сказали: “Нет, ты что, ни в коем случае, не надо”. Когда я стал писать концепцию заново, то осознал, что мне нужно все поменять на то, что люди захотят купить. Выбрать такую тему, которая бы резонировала с максимальным количеством людей. И тут мне пришла в голову мысль, что практически все успевают побыть школьниками. Так что школьная жизнь – тема, близкая многим. Вдобавок, я хотел сделать что-нибудь более комедийное, менее серьезное по духу, чем традиционные файтинги вроде Street Fighter. Так и оформилась концепция: персонажи – школьники (или учителя), и им нужно сражаться с другими школьниками.

Примерно в это время программист Rival Schools рассказал мне, что нашел способ отображать на экране трех персонажей одновременно. Так возникла идея, что мы можем сделать командные атаки с участием троих, а не двух героев. Мол, студенты уже не один на один дерутся, а объединяются перед лицом опасности.





**?** Почему вы не стали делать продолжение сразу после того, как вышла вторая Rival Schools?

Дело в том, что я тогда параллельно руководил созданием Capcom vs. SNK. Первая Rival Schools и первая Capcom vs. SNK делались примерно в одно и то же время. А с вторыми частями так не получилось, Capcom vs. SNK 2 заняла у меня куда больше времени (чем я предполагал). Когда работа над Rival Schools 2 закончилась, я все еще был занят Capcom vs. SNK 2. Вдобавок, это был расцвет Dreamcast и я одновременно присматривал за созданием еще 5-7 новинок. А поскольку эта часть моей работы настолько увеличилась, я просто не мог ничего сделать для Rival Schools. Но прямо сейчас я больше всего хочу сделать именно Rival Schools 3.

**?** После того, как вы так много времени занимались файтингами, каково было переключиться на экшны от третьего лица (Devil May Cry)?

Я занялся Devil May Cry, потому что сотрудник, который тогда вел DMC 2, работал со мной в одном отделе, и дела у проекта шли не очень хорошо. Мы периодически беседовали на эту тему и он жаловался: вот, мол, нужна помощь, все плохо. Сам я тогда писал дизайн-документ новой RPG. Конечно, до Dragon's Dogma было еще далеко, но у меня уже тогда были планы насчет RPG. А босс мой услышал жалобы этого коллеги и говорит: "Хорошо, ты справишься, заканчивай DMC 2 вместо него". И я просто сказал: "Ну ладно".

**?** Тогда в Capcom было принято распределять проекты по геймдизайнерам или вы сами могли выбрать, чем заняться?

Тогда у нас в компании было несколько R&D подразделений. Я был в подразделении, которое занималось аркадными играми. Я и мой начальник решали, на какой проект кого направлять. В случае с DMC 2 он мне поручил заняться игрой, но в случае с Capcom vs. SNK 2, например, я сам вызвался. Так это обычно и происходило, оба варианта работали.

**?** Сю Такуми как-то рассказал в интервью, что когда он выбирает дизайны персонажей, то следит за тем, чтобы у героев были узнаваемые силуэты. А вы на что внимание обращаете?

Меня всему научил Акиман (известный художник, много рисовавший для Street Fighter. - Прим. ред.), объяснил, как выглядит хороший дизайн. В основном, я обращаю внимание на то же, что и Сю Такуми, смотрю на силуэты и т.д. Но есть еще один важный момент: мне хочется видеть таких героев, по которым сразу можно сказать, что они из себя представляют. Т.е. чтобы даже ребенок мог посмотреть на рисунок и сказать, что это за персонаж, назвать основные черты его характера. А еще в игре важно, чтобы вы с одного взгляда понимали, что персонаж делает. Скажем, если он вот так кулак поднимает, то, конечно, вы сразу догадаетесь, что это его атакующий прием.

**?** Как в японских студиях распределяются обязанности между продюсером и директором игры?

Я хотел бы подчеркнуть, что тут все зависит от компании и даже от конкретной команды, но по моему опыту, продюсер – тот, кто должен продать игру, а директор – тот, кто ее создает. Так обязанности разделяются в моих командах. И поэтому очень важно, чтобы продюсер и директор сумели найти общий язык, понять по-



зицию друг друга. Если они часто конфликтуют, это плохо для дела.

**?** Как изменилась Capcom за эти 20 лет с тех пор как вы устроились в компанию?

Поменялось очень многое, особенно представления о том, какие игры делать. Двадцать лет назад мы ориентировались на то, что делаем игры для внутреннего рынка, причем для тех, кто уже является геймером. Изменения начались в эпоху PS one, тогда мы начали думать, как бы привлечь новую аудиторию и заинтересовать играми даже тех, кто обычно не играет. А с начала эпохи PlayStation 2 мы уже стали думать, что игры наши должны быть интересны не только японцам, но и зарубежным геймерам, чтобы хорошо продаваться. А теперь мы должны думать о том, как сделать игры, в которых пользователи опционально платили бы деньги (за дополнительный контент). Столько всего изменилось за последние 20 лет.

**?** Если кто-нибудь в Capcom хочет возродить старый сериал вроде Rival Schools или Onimusha, то что он делает? Какие шаги предпринимает?

Очень много усилий нужно приложить, чтобы сделать что-то подобное. Мы, как компания, пробовали, например, выпускать римейки старых аркадных хитов в линейке PlayStation Arcade, чтобы оценить, есть ли сейчас интерес к подобным вещам. В прошлом был всплеск интереса к файтингам, но мы сейчас на это не можем полагаться, мы должны оценить, есть ли именно теперь интерес к файтингам. Поскольку сейчас наша индустрия настолько глобальна, приходится учитывать, что будет продаваться в Японии, и что будет продаваться где-то еще, так что оживление старых сериалов – процесс постепенный.

**?** Как бы вы описали текущее поколение молодых геймдизайнеров – в сравнении с вами и другими, кто начинал в то же время?

Самое большое различие, вероятно, обусловлено развитием Интернета. В годы моей юности



Хидеаки Ицунэ показывает, как могли бы выглядеть Пешки в Dragon's Dogma. Помимо людей он сперва планировал добавить монстров.



люди, которые чем-то увлекались, например, файтингами или спортивными соревнованиями вроде K-1 (чемпионат по кикбоксингу), прямо-таки землю рыли, чтобы найти еще что-нибудь по любимому хобби. В библиотеки шли, искали видеозаписи, выменивали их. А теперь можно запрос в поисковик вбить, и вот тебе фотки, отчеты, репортажи. Поэтому у людей теперь увлеченность – это уже не та былая страсть.

Чтобы пояснить свою точку зрения, я хочу подчеркнуть, что раньше, если уж ты чем-то интересовался, то ты сам прикладывал максимум усилий, чтобы собрать всю доступную информацию, активно ее искал. А сейчас многие молодые люди занимают позицию: “Расскажите мне все, самому мне лень напрягаться”. В прошлом информацию приходилось добывать с трудом, а теперь ее так много, что она сама идет к людям и они уже относятся к ней более расслабленно. Мол, что-то упущу, и не страшно.

**?** Существует ли в Сарсом традиция, по которой более опытные геймдизайнеры учат молодых? У меня сложилось впечатление, что в компании всегда много талантливых людей – если кто-то уходит, его место занимает кто-то другой.

Прямо сейчас молодых создателей (директоров) в Сарсом не так уж много. Самый молодой, как мне кажется, – Такеси Ямадзаки из команды Ace Attorney. Когда Сю Такуми захотел отойти от Ace Attorney и заняться чем-то другим, он передал эстафету Ямадзаки. Потому что тот был единственным, кому Такуми мог доверить продолжение сериала. Раньше опытные директора очень быстро становились продюсерами, и поэтому молодые геймдизайнеры, в свою очередь, рано становились директорами. Так иногда происходит в больших компаниях вроде Сарсом.

**?** Я слышала, что в японских компаниях есть такая проблема: чем больше проект, тем сильнее усложняется процесс принятия решений. И когда над игрой трудится такое количество людей, как в случае с Dragon's Dogma, например (150 постоянных сотрудников и 150 временных), очень тяжело организовать рабочий процесс. Так ли это?

Да, это действительно так. Сначала мы хотели, чтобы команда была разбита на группы по десять человек, и у каждой такой группы был свой



начальник. Размер группы обусловлен тем, что 10 человек легко рассадить так, чтобы каждый находился в поле зрения начальника, и тот легко мог контролировать процесс, помогать людям улучшать результаты. Но если у вас 150 человек работает над проектом, то за ними следит уже 15 человек, и вам нужны еще люди, которые бы управляли этими пятнадцатью. Так что вся система становится не просто сложной в управлении, но еще и поддерживать ее очень дорого.

**?** Как вы придумали концепцию “Пешек” для Dragon's Dogma?

По сути, тот дизайн-документ RPG, над которым я работал во время Devil May Cry 2, и послужил основой для Dragon's Dogma. В те годы высокоскоростной интернет не был распространен, все выходило в сеть с модемов и о полноценной игре в онлайн-овые RPG можно было только мечтать, так как связь рвалась через каждые час-два. У меня возникла идея сделать такую игру, где нужно было бы выходить в онлайн ненадолго, только чтобы скачать данные друзей. И когда персонажи друзей появляются в твоей копии игры, возникает иллюзия, будто вы играете вместе. И еще такой момент на меня повлиял: в дни Sarcom vs SNK 1 и 2 мы следили за разговорами игроков в онлайн-овых чатрумах и видели, как люди намеренно задирают друг друга, очень оскорбительно к собеседникам обращаются. Я тогда подумал, что даже ребенком всегда разговаривал на кейго (стиль вежливой речи в японском языке), пусть мне и отвечали на обычном японском. И в таком случае общение все-таки становится довольно неловким, так что куда удобнее, если пользователи будут просто обмениваться данными (персонажами), а играть поодиночке.

**?** Вы упомянули в интервью Famitsu, что от изначального замысла Dragon's Dogma в игре воплощены где-то 60-70%. От чего пришлось отказаться?

Например, прямо сейчас нанимать можно только Пешек-людей. А сначала я хотел, чтобы среди Пешек были и такие питомцы домашние, и зверюшки (тут Ицуно показывает иллюстрацию с огроподобным великаном и милым пушистым



зверьком). К сожалению, в финальную версию это не вошло. Еще, например, мы работали над опцией, которая бы позволяла Пешкам сохранять карты тех подземелий, где они побывали, а потом отдавать их новым хозяевам. То есть, путешествовала ваша Пешка с другой командой, прошла подземелье (где вы сами еще не были), а потом, вернувшись, отдала вам карту. Но в итоге нам пришлось отказаться от этой фишки в силу сроков и денежных обстоятельств.

**?** Игры, которые требуют подключения к онлайн, чтобы полностью насладиться всеми возможностями, очень зависят от серверов. Если издатель их отключает, то новые пользователи уже никогда не увидят игру такой, какой она задумывалась. В Dragon's Dogma можно играть в оффлайне, но все равно очень весело выйти в онлайн, нанять чью-нибудь пешку. Вы не думали об этом, когда добавляли онлайн в Dragon's Dogma?

Вообще мы хотели добавить возможность копировать Пешек на карты памяти или usb-стики, чтобы вы могли записать свои данные, прийти домой к другу, вставить карту в его консоль и таким образом обменять персонажами. Но, к сожалению, из-за временных ограничений не смогли это реализовать.

**?** Как рассчитывается время жизни серверов, когда игра находится на стадии разработки?

Я очень люблю старые игры (из эпохи NES), поэтому будь моя воля, серверы работали бы вечно. Но если смотреть на вещи реалистично, то нужно закладывать, как минимум, год работы (для онлайн-овой игры), а дальше – смотреть



по обстоятельствам. 5 лет или около того – вот приблизительный срок жизни для серверов при хорошем раскладе.

**?** Ходят слухи, что японским программистам тяжело работать с западными движками, потому что вся документация на английском. И поэтому приходится нанимать иностранцев, чтобы они с этими движками работали. Это правда?

Конечно, за рубежом делают немало движков и документация действительно в основном на английском. Но это не значит, что японцы не могут эту документацию прочесть. Иногда у них возникают проблемы с устным английским, но вот читать они могут вполне неплохо и разобраться с сопровождающей документацией для них не проблема. В Саргот мы редко используем западные движки, потому что многие из них заточены больше под FPS. В них встроено множество “фишек”, заточенных под такие игры, но не под тот тип игр, которые я сам хочу делать, и которые в Саргот хотят производить. Поэтому мы разработали наш собственный движок MT Framework со множеством опций, полезных именно в наших играх. Кроме того, мы очень требовательны к движкам, и если бы мы решили задействовать чужой движок, то скорее всего наши требования к нему были бы очень высокими, возможно даже чересчур, и подгонка движка под наши нужды заняла бы очень много времени и денег. Так что логично, что мы решили инвестировать в собственный движок. **СИ**



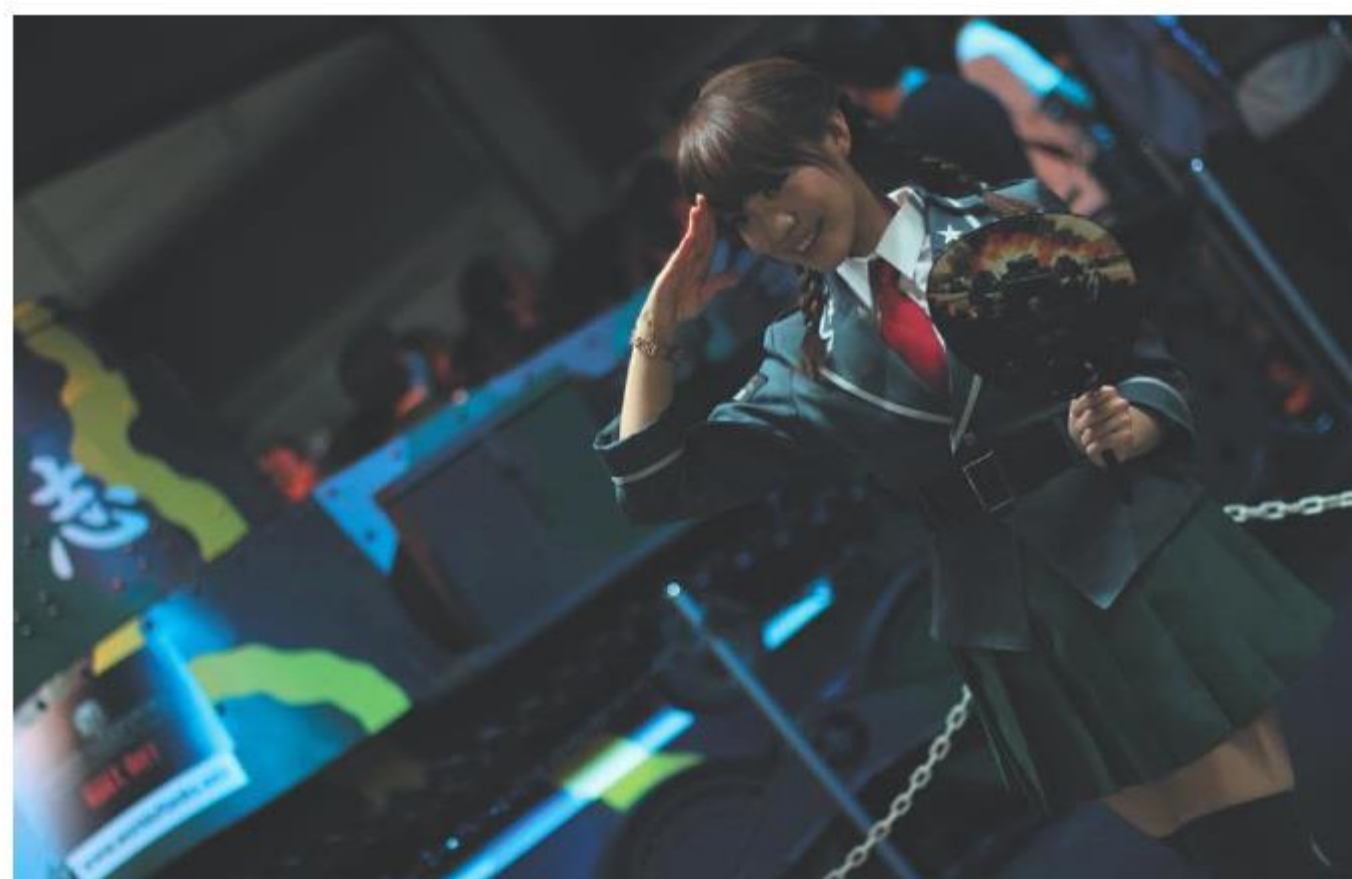


# Люди Tokyo Game Show 2013



**ВЫСТАВКА В 2013 ГОДУ БЫЛА УДИВИТЕЛЬНО БЕДНОЙ НА ИГРЫ, О КОТОРЫХ ИНТЕРЕСНО НАПИСАТЬ. МЫ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ОПРОБОВАЛИ НОВУЮ SENGOKU BASARA - ОНА КРУТАЯ, ПОСМОТРЕЛИ НА DEEP DOWN - ОНА ОТВРАТИТЕЛЬНА. НО ЧТО-ТО БОЛЬШЕЕ О ТАКИХ ИГРАХ ЛУЧШЕ ПИСАТЬ ПО МОТИВАМ ЗНАКОМСТВА С ПОЛНЫМИ ВЕРСИЯМИ. ИСКЛЮЧЕНИЕ - ЛИНЕЙКА NAMCO BANDAI, КОТОРОЙ ПОСВЯЩЕН ОТДЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ. С ВЫСТАВКИ ЖЕ МЫ ВАМ (ВПЕРВЫЕ) ПРИВЕЗЛИ ХОРОШУЮ ПОДБОРКУ ФОТОГРАФИЙ, КОТОРАЯ ПЕРЕДАЕТ НАСТРОЕНИЕ ПОСЕТИТЕЛЕЙ И УЧАСТНИКОВ TOKYO GAME SHOW. В ОСОБЕННОСТИ, КОСПЛЕЙ-УГОЛКА, КОТОРЫЙ В ЭТОМ ГОДУ ПЕРЕМЕСТИЛСЯ В БОЛЕЕ УДАЧНУЮ ЗОНУ ВЫСТАВОЧНОГО ЦЕНТРА И СТАЛ ЕЩЕ ЛУЧШЕ.**

Фото: Ксения Говорун















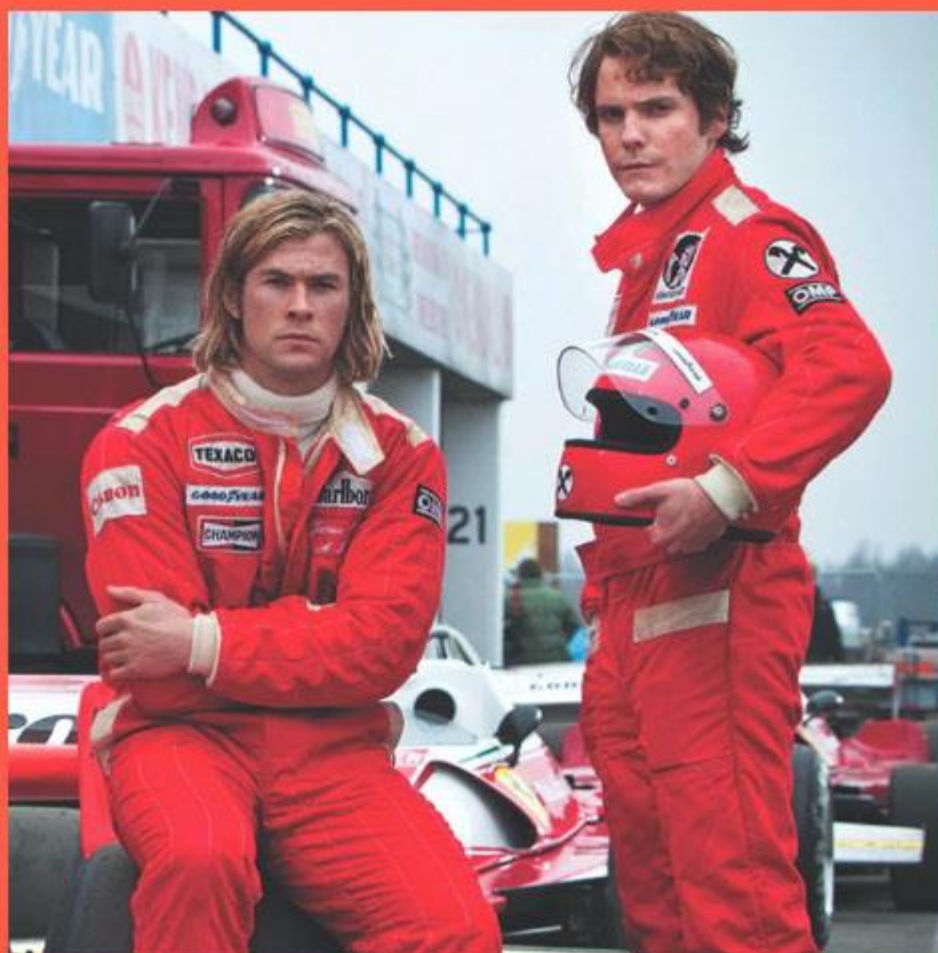
# Формула-1 в играх

## Оставьте меня в покое. Я знаю, что делаю

**ВЫХОД F1 2013 И ФИЛЬМА «ГОНКА» – ДВА ОТЛИЧНЫХ ПОВОДА, ЧТОБЫ ПОГОВОРИТЬ О ФОРМУЛЕ-1. КОГДА, ЕСЛИ НЕ СЕЙЧАС?**

### ДЛЯ СПРАВКИ:

Автор смотрит Формулу-1 с 1992 года. За последние 10 лет не пропустил ни одной трансляции гран-при. Периодически стал выбираться на гонки. Не умеет играть в симуляторы и прекрасно понимает аудиторию, которая не хочет, чтобы гоночная игра разрывала кому-то мозг.



### ФИЛЬМЫ О ФОРМУЛЕ-1

Как вы, наверное, знаете, осенью на экраны вышел фильм «Гонка» (Rush), сюжет которого основан на реальном противостоянии Ники Лауды и Джеймса Ханта. Это объективно одна из лучших картин года – вне зависимости от вашей увлеченности Формулой-1. И точно лучший художественный фильм об автоспорте вообще. Важная деталь: за вычетом ряда нюансов и обязательной в данном случае драматизации, он достоверный. Его с восторгом встречают поклонники Формулы-1, но это кино для широкой аудитории. Оно о жизни вообще и его очень тепло встречают зрители и критики, которые не интересуются автоспортом в принципе.

Это может показаться удивительным, но о Формуле-1 было, по большому счету, всего три фильма. Первым был «Большой приз» (Grand Prix) 1966 года, выигравший три «Оскара». Естественно, он о гонках в 60-х годах, о классической эре. И это большое голливудское шестидесятническое кино. Как и все такие постановки интересное не только как документ эпохи, но и само по себе.

В список фильмов о Формуле-1 обычно относят и документальный фильм «Сенна» (Senna). Очевидно, что разного рода документалок о гонках можно найти много. Но «Сенна» выделяется тем, что он, во-первых, шел в кинотеатрах. Во-вторых, там огромное количество уникальных видеоматериалов, которые ранее были не доступны публике. В-третьих, в нем есть своя драматургия и многие подмечают, что он смотрится почти как художественное произведение. Ну и, конечно, это фильм об Айртоне Сенне.



Так выглядит настоящий гоночный симулятор команды Ferrari. Вид снаружи.



А это симулятор Ferrari изнутри.

**З**а все время существования «Страны Игр», кажется, не было ни одного обзорного материала о проектах по Формуле-1 (на самом деле был один, под рекламу бритвы Philips, – прим. глав. ред.). Ситуация вполне объяснимая, хотя и немного странная. Очевидно, что игры по Формуле-1 в первую очередь интересны именно любителям Формулы-1. Популярность которой в России достаточно умеренна. С другой стороны, это направление породило массу очень хороших гоночных симуляторов – которые зачастую были лучше любых других гоночных симуляторов на рынке. И теоретически интересны и более широкой аудитории. Это примерно как ситуация с футбольными менеджерами: в них зачастую играют люди, которые за год могут не посмотреть ни одного матча. Или с Gran Turismo: большинство любителей продукции Polyphony Digital не смотрит и никогда не будет смотреть кузовные гонки.

Главная же проблема – хотя это с какой стороны посмотреть – была всегда в том, что формулические игры взяли жесткий ориентир на реалистичность. В 1992 году вышла Formula One Grand Prix Джеффа Краммонда, установившая планку для всех игр по Формуле-1. Практически любой последующий проект сравнивали с Grand Prix. А Grand Prix был по тем временам невероятно продвинутым симулятором.

Здесь логично сравнить гоночные игры с авиационными. Аудитория Ace Combat – это одни люди. Аудитория «Ил-2 Штурмовик» – это другие люди. Аудитории могут пересекаться. Но это две разные ветви. «Ил-2 Штурмовик» – это авиасимулятор. Ace Combat – это «аркадная» ветвь, это экшн про самолеты.

Формула-1 уверенно зашагала в сторону симуляторов. Баланс пытались сохранить за счет введения driving aids (когда компьютер за тебя подтормаживает и иногда пытается порулить) – это тоже нововведение Джеффа Краммонда. Но все понимали, что это баловство, в настоящую Формулу-1 правильно играть

САМЫЕ ЗНАЧИМЫЕ ИГРЫ ПО ФОРМУЛЕ-1

1992 ГОД  
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II



Строго говоря, это сиквел сиквела – причем без официальной лицензии Формулы-1. Первая Monaco GP вышла еще в 1979 году. Через десять лет последовало продолжение в виде Super Monaco GP. Но Ayrton Senna's Super Monaco GP II знаменательна, в первую очередь, тем, что у нее – как следует из названия – был лицензирован Айртон Сенна.

Прямо в самом начале игры Сенна обозначен как "supervisor". Что конкретно тут имеется в виду, не знает никто. Судя по всему, ничего – кроме маркетинга, разумеется. Конечно, говорилось, что Айртон якобы кого-то где консультировал. Но если взглянуть правде в глаза: в консольных играх такого типа, никакие консультации пилотов не нужны. Это реликтовая гоночная игра в духе Outrun. Только на круговых трассах. То есть это как позвать Шумахера консультировать Micro Machines.

Очевидно, что в начале 90-х было много подобных игр. В том числе с лицензией Формулы-1. Ayrton Senna's Super Monaco GP II просто сочетает в себе сразу несколько вещей: Сенна и традиция «титulyного пилота» для гоночной игры, неплохое по тем временам качество, продолжение славного гоночного сериала и, в то же время, абсолютная типичность. Это идеальный образец приставочной гонки того периода.

Отдельно нужно остановиться на упомянутой практике с «титulyным пилотом». Незадолго до Ayrton Senna's Super Monaco GP II японцев в понесло и одна за другой стали выходить игры про Сатору Накадзиму (их было аж штук пять!) и Агури Судзуки – местных героев Формулы-1, обычно поставившихся в команды «в нагрузку» к мотору и один раз в карьере ухитрившихся добраться до подиума. Примерно одновременно с игрой про Сенну вышла и Nigel Mansell's World Championship Racing (в 1992 году разгромившего все и ставшего чемпионом) – где были лицензированы и другие гонщики и другие команды. А не так как обычно это было заведено в «именных» проектах, когда реальным был только один пилот, а все остальное вариациями на тему.

### 1992-2002 GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX



Первая часть гоночных симуляторов Джеффа Краммонда – Formula One Grand Prix фактически задавала вектор развития всем последующим играм, посвященным Формуле-1. Кроме того, это был, возможно, первый полноценный гоночный симулятор.

Гоночные симуляторы, разумеется, в том или ином виде существовали и раньше. Например, компания Parugus еще за три года до релиза Grand Prix вполне успешно работала в этом направлении. Или можно вспомнить Grand Prix Circuit – она в гораздо меньшей степени могла считаться симулятором, тем не менее эстетически это был очень важный проект. Или вспомнить ранние проекты самого Краммонда. Но именно Formula One Grand Prix полностью изменила наши представления о жанре. И о том, как должна выглядеть Формула-1 на мониторе компьютера.

Краммонд использовал имевшийся у него опыт работы над симуляторами. Кроме того, работал он в тот момент в MicroProse. Которая известна не только Сидом Мейером, но и линейкой авиасимуляторов, вроде легендарного F-15 Strike Eagle. Краммонд был очень серьезен и дотошен в своем подходе, старался основываться на реальных данных, моделировать реальную физику и позволял очень широкий диапазон настроек болидов.

В рамках линейки Grand Prix вышло четыре игры и каждая была лучшим гоночным симулятором своего времени. Каждая породила комьюнити моддеров. Я помню как после Grand Prix 2 появлялись, например, всякие интересные редакторы текстур болидов – когда запросто можно было создать собственную раскраску. Это не считая модов, затрагивающих функционал. Или добавляющих новые сезоны.

Не ошибусь, если скажу, что миру гоночных симуляторов очень не хватает игры Geoff Crammond's Grand Prix 5.



с рулем и вручную переключать передачи, тренироваться по много часов. Это было страшно далеко от любой Daytona USA, Ridge Racer или Need for Speed. И очевидно, что такие заходы были интересны, мягко говоря, не всем. К тому же всегда подразумевалось, что Формула-1 – это вершина автоспорта, и тут все серьезно. Недоступная вершина. Американцы, наверное, с этим бы поспорили: им ближе легкий налет любительщины в NASCAR. Но вообще это более-менее соответствует действительности. Бюджеты команд Формулы-1 превышают

бюджеты, скажем, команд IndyCar, примерно в 30 (тридцать!) раз.

Конечно, в определенный момент стало модным рассказывать массовому игроку про реалистичность поведения автомобилей в гоночных играх. Не ошибусь если скажу, что первыми, кто стал широко применять этот подход стала Sony. В момент, когда ей нужно было раскручивать Gran Turismo. Рассказы про реалистичность подкреплялись маркетинговым бюджетом. В результате, с конца 90-х появилась масса фанатов Gran Turismo, которые у-



С выходом F1 2013, Codemasters активно продвигает Classic Edition с набором гонщиков, болидов и трасс из 80-х и начала 90-х. Аудитория довольна.



верждали, что именно за реализм ее и любят. И что это настоящий симулятор.

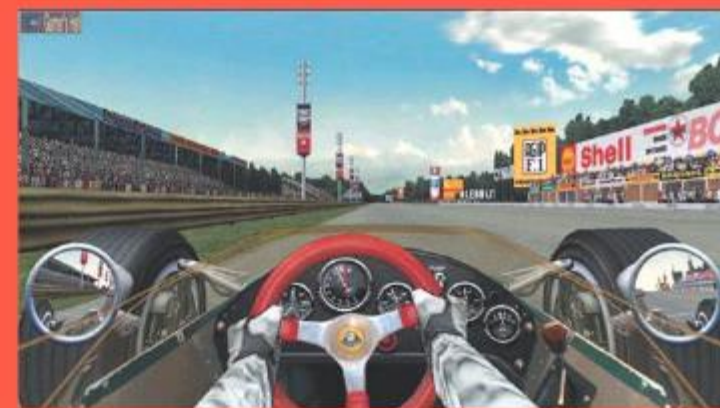
При этом Кадзунори Ямаути, рассказывая о своем детище, выражался в том духе, что «я сел в машину, проехал по треку, рассказал команде о своих впечатлениях о поведении автомобиля». Я не утрирую, это почти дословная цитата из конца 90-х. А Джефф Краммонд использовал в Geoff Crammond's Grand Prix данные телеметрии команд Формулы-1.

Тогда же, в конце 90-х, Sony взялась и за симулирование Формулы-1 и выпускала офици-

альную продукцию добрый десяток лет. В процессе добившись эксклюзивности и во многом этим похоронив сериал Grand Prix. Нужно отдать должное, получалось у Sony очень даже неплохо.

Текущее состояние дел, возможно, лучшее за долгое время. Если не за всю историю. Многим не хватает дотошности Grand Prix, но существующая линейка, выпуск которой наладила Codemasters, устраивает подавляющее большинство игроков. Альтернатив, правда, фактически нет – кроме мод-сцены и всякой экзотики, вроде

### 1998 ГОД GRAND PRIX LEGENDS



Grand Prix Legends – в некотором роде, уникальная игра. Что и обеспечило ей культовый статус. Очевидно, что для массовой аудитории проект прошел практически незамеченным. Но у него до сих пор есть определенная фан-база, до сих пор выпускаются моды: и несмотря на то, что игре уже 15 лет.

Уникальность Grand Prix Legends в том, что это гоночный симулятор, посвященный старой Формуле-1. В релизе была сезон 1967 года, позже стали появляться моды с другими сезонами. Это ожившая история, это романтика, это настоящая находка для любителей классической эпохи автоспорта.

Если абстрагироваться о сеттинга, то главным плюсом, а также главным минусом игры была, как водится, ее жуткая хардкорность. Она пугала даже многих любителей хардкорных симуляторов. Плюс тут нужно понимать и специфику автомобилей, поведение которых в Grand Prix Legends и пытались симулировать.

Разработала Grand Prix Legends компания Parugus – фактически один из пионеров жанра автосимуляторов, ранее сконцентрировавшаяся на IndyCar и NASCAR. И, к слову, автор Indianapolis 500: The Simulation – который традиционно считается чуть ли не первым настоящим гоночным симулятором, проложившим дорогу для Джеффа Краммонда.



## 2012 ГОД F1 RACE STARS



F1 Race Stars родилась из гениальной в своем безумии идеи превратить Формулу-1 в Mario Kart. Причем в прямом смысле: со всеми лицензиями. Это официальный продукт, с реальными гонщиками, превращенными в чибиков.

Весь прикол ситуации достаточно сложно объяснить если вы далеки от Формулы-1. Если вы не знаете пилотов и трассы. И если у вас нет стереотипов о том, какой должна быть игра о Формуле-1. Но вообще это находится примерно в той же плоскости, что и Shaq Fu – файтинг с Шакилом О'Нилом. Только попроще. И игра хорошая. Впрочем, и Shaq Fu не так плоха, как о ней обычно думают.

Концепция, впрочем, не является каким-то невероятным ноу-хау. В 2009 году аналогичный картинговый трюк проделала Electronic Arts, но применительно к NASCAR. Получившийся результат – NASCAR Kart Racing – правда, выходил только в США и только на Wii.

Конечно, F1 Race Stars – это все-таки не Mario Kart. И не ModNation Racers. Но это Codemasters. И это достойная картинговая игра. При этом очень забавная. Все трассы переделаны в мультяшное мариокартсовское безумие с американскими горками и кисельными берегами. Персонажи стреляют розовыми шариками и разбрасывают конфетти. Мы никогда еще не видели такую Формулу-1.



rFactor. Учитывая, что это единственный симулятор на рынке, в него играют все, кому это надо.

Само собой, Codemasters дополнительно вбрасывает PR-байки о том, как тот или иной гонщик посмотрел новый продукт и сказал что «стало еще лучше, еще реалистичнее». Относиться к этому нужно с пониманием, с юмором. Но, во-первых, сериал действительно прогрессирует. Во-вторых, пилоты Формулы-1 действительно смотрят формулические игры. Причем порой с практическими целями.

Очевидно, что как симулятор это всем им вряд ли интересно. Интересны симуляторы, которые есть у некоторых реальных команд чемпионата, на которые тратятся серьезные

средства, которые воспроизводят поведение реального болида и разных узлов болида. И которые, разумеется, не поступают в продажу. Но в коммерческой продукции иногда можно подучить новую трассу. В календаре относительно регулярно появляются абсолютно новые гран-при. То есть трассы, на которых к моменту их дебюта не было проведено ни одной гонки. Трасса может быть закончена и одобрена автоспортивной федерацией буквально за месяц до проведения заездов. А то и позже. Но эта самая трасса – все конфигурации поворотов – уже может быть смоделирована Codemasters. И работать как интерактивный гид. И пилоты порой не стеснялись говорить,



что в процессе подготовки, скажем, к какому-нибудь гран-при Индии они просто включали приставку и проводили базовое ознакомление.

В итоге игры по Формуле-1 достаточно неплохо представлены в информационном поле. И это хорошая ситуация. При этом профильная пресса иногда практически игнорирует такие игры. Об этом мы и говорили в первом абзаце: на это действительно есть причины. Но если задуматься, то их не настолько уж и много. Конечно, массовой аудитории всегда приятнее затонировать стекла на дорогой машине и носиться по ночному городу (желательно еще убегая от полиции), чем трястись в болиде с открытыми колесами. Но формулические игры

по качеству, мягко говоря, не хуже. И – вопреки распространенному заблуждению – с точки зрения юзабилити вполне дружелюбны. Вас никто не заставляет выкручивать показатели реализма на максимум и бежать за рулем. Пинками в «Ил-2 Штурмовик» никто загонять не собирается. Игры очень интересны и с помощью при вождении и очень доступны. И я тут не кривлю душой: сам я весьма далек от всех симуляторных дел и всю жизнь больше предпочитал «аркадное» направление в гоночных играх. Чтобы никто не грузил. И все это есть в современных проектах Codemasters. И если вам нравятся гонки как жанр – не стоит игнорировать Формулу-1. **СИ**

## 2010 ГОД И ДАЛЕЕ F1 2010 – F1 2013 [CODEMASTERS]



В конце 90-х за производство игр по Формуле-1 взялась Sony, что в определенный момент переросло в эксклюзивную лицензию. В борьбу на некоторое время вступила и EA Sports, несколько лет подряд (начиная с 2000 года) выпуская свои симуляторы. Это было две основные линейки, хотя существовали и другие интересные варианты – например, западные фанаты регулярно вспоминают добрым словом F-1 World Grand Prix.

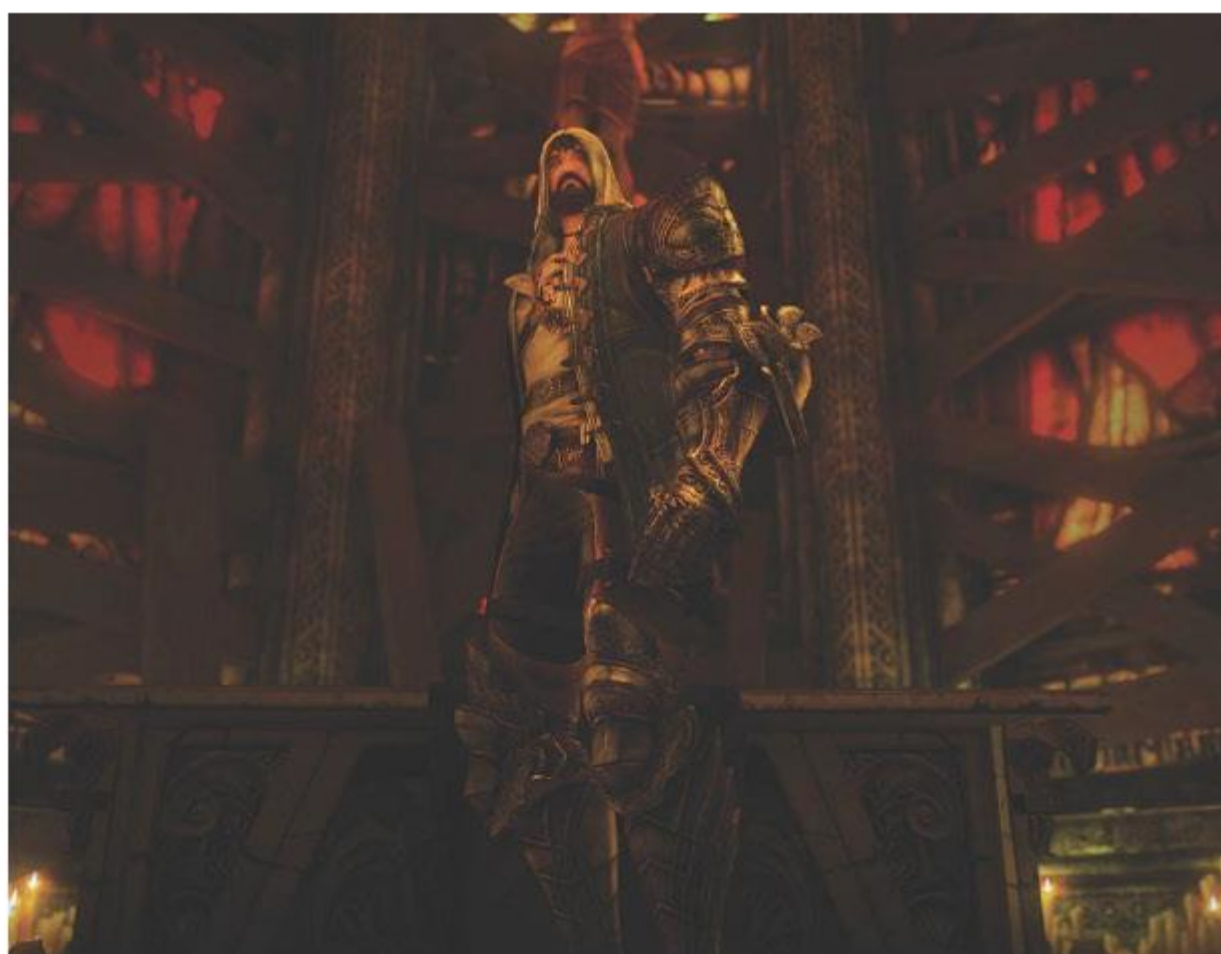
Ничего существенного – а, главное, актуального – про эти проекты рассказать нельзя. Кроме того, что все перечисленное выше, было очень неплохими играми. Просто сейчас это все действительно никому не нужно. Это как если рассказывать про сериал FIFA и агитировать срочно побежать и ознакомиться с, допустим, FIFA 2002. Зачем?

Во всей этой истории интересно, что Grand Prix 4 вышла в 2002 году и продолжения не получила. Во многом, собственно, из-за упомянутой выше эксклюзивности Sony. Которая в конце концов забросила Формулу-1 в 2006 году и мы прожили несколько лет вообще без официальных симуляторов.

В 2009 году ситуацию исправила Codemasters, запустив главную на данный момент линейку. Было «обозначено присутствие»: руками Sumo Digital сделали F1 2009, с релизом на Wii и PSP. Что, прямо скажем, очень экзотический список платформ для подобной игры. Симулятор в полный рост вышел только в 2010 году.

Последнее обновление линейки случилось этой осенью. Обновляется она, естественно, немного на манер спортивных игр EA Sports, но с очевидными поправками: FIFA 2014 может выйти в 2013 году, но F1 2013 не может появиться в 2012 году. Иначе это будет фэнтези: не ясен ни расклад сил в Кубке конструкторов, ни состав пилотов. А в 2014 году, например, еще и очень серьезно изменится технический регламент. И сложно предугадать, что именно он принесет. Традиционно симуляторы старались эмулировать сезон прошлого года. Codemasters использует схему, когда, грубо говоря, в F1 2013 представлен сезон 2013 года. Но игра выходит осенью, ближе к завершению чемпионата. И уже есть данные по тому, как сезон развивался. И кто сидит за рулем.

Начиная с этого года, Codemasters начинает вылазки на территорию Grand Prix Legends. До 60-х годов пока еще далеко, но в игре представлены «исторические» болиды 80-х годов, соответствующие сценарии и модные светофильтры. Поклонники Формулы-1 с затаенным дыханием ждут следующего года и надеются, что в игре появится шестиколесный монстр Tyrrell P34 из второй половины 70-х.



# Castlevania: Lords of Shadow 2

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ ОКАЗАЛАСЬ НЕОЖИДАННО КРУТОЙ. НЕИЗВЕСТНЫЕ ИСПАНЦЫ НАСТОЛЬКО ХОРОШО ПЕРЕВЕЛИ СЕРИАЛ CASTLEVANIA В 3D, ПРОЯВИЛИ ТАКУЮ СМЕЛОСТЬ В ФИНАЛЕ, ЧТО СТАЛИ ОДНИМ ИЗ ОТКРЫТИЙ ГОДА. ДЭВИД КОКС, ПРОДЮСЕР ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ ЧАСТИ LORDS OF SHADOW, ДЕЛИТСЯ СЕКРЕТАМИ УСПЕХА.



# Интервью: Дэвид Кокс, продюсер Castlevania



**В**стреча начинается с того, что продюсер кратко показывает новые фишки Castlevania: Lords of Shadow 2. «Посмотрите, мы постарались сделать мир игры единым, чтобы не было экранов загрузки». «А вот вам удобный дневник – источник информации об игре, о персонажах, ударах». «Камеру сделали управляемой, чтобы вам было проще исследовать мир. Причем она по умолчанию движется сама, но стоит захотеть – и можно осмотреться вокруг». «В игре много альтернативных путей – надо их только найти».

Жанр, который иногда называют «слэше-рами», балансирует между action (Bayonetta) и action/adventure (Devil May Cry 4), – в зависимости от того, сколько в игре головоломок и исследования мира. Castlevania: Lords of Shadow и так принадлежала ко второму типу,

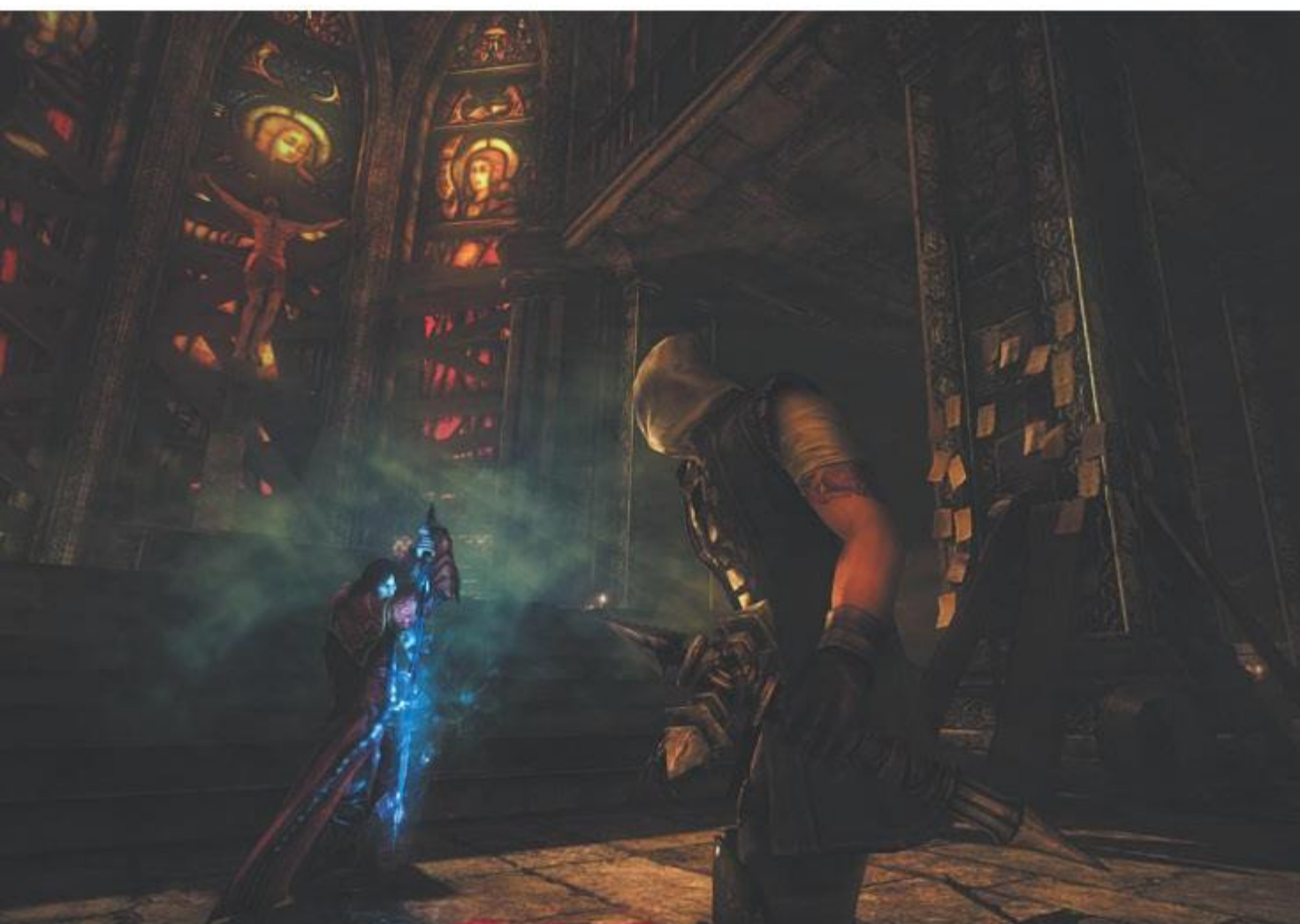
так продолжение и вовсе ушло в сторону The Legend of Zelda и Beyond Oasis. Дэвид Кокс показывает: «Смотрите, Дракулу заморозили. Эту способность можно украсть у врага – научиться использовать самому. И тогда с ее помощью можно заморозить водопад и открыть целую новую область для исследования. И такого в игре много». Seriously, вот чистый Beyond Oasis. И если первую часть еще называли «клонном God of War», то продолжение самобытно. Прямых аналогов на современном рынке нет.

При этом некоторые решения Lords of Shadow 2 не помешали бы и чистым экшнам. Дэвид Кокс считает, что одна из основных задач – мотивировать геймеров использовать весь арсенал атак, а не ограничиваться двумя-тремя самыми удобными. Он приводит в пример shadow whip – новое оружие, использование которого помогает оставаться «в фокусе» и сохранять доступ к магии. Опытный игрок бу-

дет чередовать shadow whip с атаками волшебным, т.е. более сильным, оружием, и драться наиболее эффективно.

Но еще интереснее устроена система прокачки. Кокс объясняет: «Когда вы используете комбо, то получаете очки мастерства за него. Но у каждого комбо линейка мастерства ограничена и рано или поздно перестанет заполняться. А очки мастерства тратятся на прокачку оружия. Так вот, если вы постоянно используете одно-два комбо, то новые очки вам выдаваться с какого-то момента не будут, и вы не сможете прокачивать оружие. Таким образом мотивирует использовать какое-то время каждое без исключения комбо». Это действительно круто. В первой Castlevania: Lords of Shadow о наличии многих приемов я забывал к середине игры.

Посмотрев на игру и запомнив, что ее надо купить, я приступил собственно к интервью.



**?** Есть ли в игре быстрое перемещение между локациями? Ну, чтобы не ходить туда-сюда, если хочется вернуться на пропущенную локацию и доисследовать ее?

Можно быстро перемещаться в замок и обратно. В игре предусмотрен предмет, позволяющий перемещаться из разных мест замка в разные места города и наоборот. Разумеется, мы не заставим людей топтать пешком. Но быстрое перемещение появится не сразу в начале, а тогда, когда в этом уже реально появится смысл.

**?** Насколько много в вашей игре QTE?

**!** QTE – это часть игры, но вообще-то вы можете их просто выключить.

**?** Целиком?

**!** Да. (показывает)

**Круто!**

Да уж! Да, мы знаем, то многим людям так больше нравится. А еще можно, например, выключить подсказки и играть без них.

**?** А что вы вообще думаете о QTE? Лет десять назад они считались инновационной крутой штукой, а сейчас их все ненавидят.

Я не думаю, что ненавидят прямо так все. Ненавидят core-геймеры. Опять же, мы рассматриваем QTE, как мини-пазлы. Нужно нажать кнопку в тот момент, когда круги совмещаются, – такой вот вызов. И за выполнение QTE мы начисляем опыт. Если же вы их выключите в меню – получается, что от задачи вы отказались. Соответственно, и награду – то есть, опыт – тоже не получите.

**?** Насколько я знаю, вы изменили механику битв с боссами, чтобы они были более разнообразнее. Расскажите об этом подробнее.

В предыдущей игре битвы с титанами были очень четко структурированными. Забраться наверх, ударить по руне, забраться еще раз, снова



ударить. И так несколько раз. Мы хотели дать больше свободы, сделать игру естественнее. Теперь вы деретесь, находясь на титане, и вам каждый раз нужно находить самому их уязвимые места.

**?** Расскажите, а в Konami легко одобрили вам игру, в которой нужно играть за Дракулу? Не было ли у них опасений?

Знаете, мне очень легко удалось им “продать” идею такой игры. Им очень понравилось то, что мы встряхнули сериал, добавили много нового, и Дракула в качестве главного героя совершенно не смутил топ-менеджмент японской Konami.

**?** А когда родилась идея управления Дракулой? Еще во время работы над первой частью, да?

Именно так. Еще на самых-самых первых обсуждениях наброска истории первой части. Мы с самого начала знали, что Габриэль станет Дракулой, и что это шокирует публику Соответственно, понимали, каким только и может быть сиквел. Тогда, конечно, мы шутили – дескать, если нам повезет настолько, что сиквел будет и его доверят нам. Но при этом, когда мы делали Lords of Shadow, мы хотели показать геймерам и нового Дракулу. Не такого, как в других частях Castlevania. Непривычного Дракулу. И не такого, как в кино или в литературе. Мы хотели сделать Дракулу, который был бы больше похож на человека. Более трагичного, меланхоличного персонажа. Более противоречивого персонажа. Наш Дракула – очень интересная личность, и я в том числе поэтому и возлагаю большие надежды на игру. С таким героем можно себя ассоциировать. Обычно это немного пугает – когда геймер идентифицируется с плохим парнем. А у нас парень противоречивый.

**?** Знаете, когда говорят о вампирах, люди сейчас чаще всего вспоминают не столько Дракулу, сколько сериал “Сумерки”. Как думаете, могут ли фанаты “Сумерек” стать фанатами и вашей игры?



Конечно. У нас даже есть специальный игровой режим для фанатов “Сумерек”.

**?** Что-что?

**!** Это не шутка.

**?** А как это выглядит-то?

**!** Заходим в опции... ага, вот. Вы можете играть как “рыцарь Сумерек”. Это у нас так называется сложность Easy.

**?** Это очень круто.

**!** Спасибо.

**?** Я хотел бы вот еще прояснить один момент. Оригинальная Lords of Shadow изначально создавалась как Castlevania, или же это была какая-то другая игра, которую переделали в Castlevania?

Да, я знаю, что ходили такие слухи. Причина этому – то, что когда мы впервые показывали игру на Gamescom, и там она была озаглавлена Lords of Shadow. Но наша игра изначально создавалась как Castlevania, и ее проект был представлен на одобрение в Konami именно как новая Castlevania. Наш первый ролик с видением игры тоже был озаглавлен, как Castlevania. Но топ-менеджмент в Konami беспокоился – дескать, в игре так много нового, неизвестно, как все это воспримут фанаты сериала. Кроме того, в дни премьеры игры издательству нужно было продвигать игру Castlevania Judgement как один из топовых релизов. И были опасения, что анонс может отвлечь фанатов от него, поэтому мы сказали, что новинка называется Lords of Shadow. Также нам было интересно узнать, поймут ли геймеры, что это за игра на самом деле, где главный персонаж ходит с кнутом, а его костюм напоминает костюм героя из Simon's Quest, и как на все это отреагируют. После Gamescom мы показали вертикальный срез игры Хидео Кодзиме. И он нам дал добро

и сказал – ок, делайте, и это будет “Кастлвания”. Сомнения прозвучали, но добро мы все равно получили. Причем ведь мы ничего не изменили совсем в первоначальном концепте – вот как предложили изначально, так в итоге и сделали. Все идеи попали в игру. Включая и то, что это должна быть именно Castlevania. И если вы посмотрите на игру, которую мы показываем сегодня. Допустим, что она бы не называлась Castlevania, но вы все равно бы играли за Дракулу, дрались кнутом с нечистью, исследовали замок. Вы посмотрели бы и сказали: “Эй, да это же совсем как Castlevania!”

**?** Как вы работаете с Кодзимой? Как он участвует в работе над проектом?

**!** В работе над сиквелом – никак. Он был консультантом по первой части. На самом деле, я думаю, что участие Хидео Кодзимы помогло топ-менеджменту японской Konami расслабиться и спокойно принять то, что мы делаем. Логика простая: если Кодзима-сан считает, что все нормально, то и остальным беспокоиться не о чем. А дальше нам доверили сиквел, думаю, потому, что наша Castlevania – самая успешная часть сериала в истории, что меня до сих пор удивляет, если честно. После этого нам как бы сказали – молодцы, теперь вы можете работать самостоятельно, присмотр не требуется.

**?** Ну и напоследок. Mercury Steam – испанская студия. А как в Испании обстоят дела с индустрией, сложно ли находить грамотных сотрудников?

Испанская индустрия – очень маленькая. По сути, все друг друга знают, и число профессионалов невелико. С другой стороны, Mercury Steam с ее AAA-проектом – очень привлекательное место для работы, поэтому несложно набирать лучших дизайнеров и программистов в стране. Но немало сотрудников пришлось взять из Южной Америки, из Великобритании. Для Испании, конечно, хорошо, что Mercury Steam существует и позволяет талантливым людям создавать классные игры у себя на родине. **СИ**



# Neverwinter

ДАТА ВЫХОДА  
декабрь 2013

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ КОМПАНИЯ PERFECT WORLD РЕШИЛА ОСНОВАТЕЛЬНО ПОРАДОВАТЬ РУССКИХ ПОКЛОННИКОВ ВСЕЛЕННОЙ THE FORGOTTEN REALMS. СНАЧАЛА ОНА ОБЪЯВИЛА О РАЗРАБОТКЕ РУССКОЯЗЫЧНОЙ DUNGEONS & DRAGONS NEVERWINTER, ДАТА ВЫХОДА КОТОРОЙ НАМЕЧЕНА НА ДЕКАБРЬ 2013, А ЗАТЕМ ПРИВЕЗЛА ИГРУ НА ВЫСТАВКУ «ИГРОМИР».



**М**естами сырая, но очень многообещающая версия русской локализации пользовалась завидной популярностью у посетителей, что лично меня очень воодушевило. Дело в том, что в последние года полтора-два в России наблюдается бум настольных игр, причем не только современных, но и легендарной классики, коей является Dungeons & Dragons. Как следствие, к демоюнитам публика подходила уже осведомленная, и не только благодаря играм от BioWare и Black Isle Studios.

За Neverwinter, совсем юную MMORPG с моделью оплаты free-to-play, отвечают ветераны жанра из Cryptic Studios. В честь дебютного показа Neverwinter на русском в Москву при-

летел ведущий продюсер игры Энди Веласкез, в беседе с которым мне удалось разузнать все о грядущих планах разработчиков и царящей в их студии атмосфере.

**СИ:** Новость о запуске Neverwinter в России восприняли крайне тепло, и мы все искренне рады, что жители Фаэруна вновь заговорят по-русски. Очевидно, что одним переводом дело не обойдется, и мы вправе ожидать какой-то иной модели оплаты, а также эксклюзивный контент. Чем вы готовы нас обрадовать?

**ЭВ:** Мы буквально только что завершили работу над различными эксклюзивными вещами, ездовыми животными и спутниками, но решение об их распространении по регионам остается за Perfect World. Если фанаты в России проявят себя так же активно, как они просили нас

о русской версии игры, то им, безусловно, достанется что-нибудь классное и колоритное. Эксклюзивность контента, правда, будет временной для всех регионов.

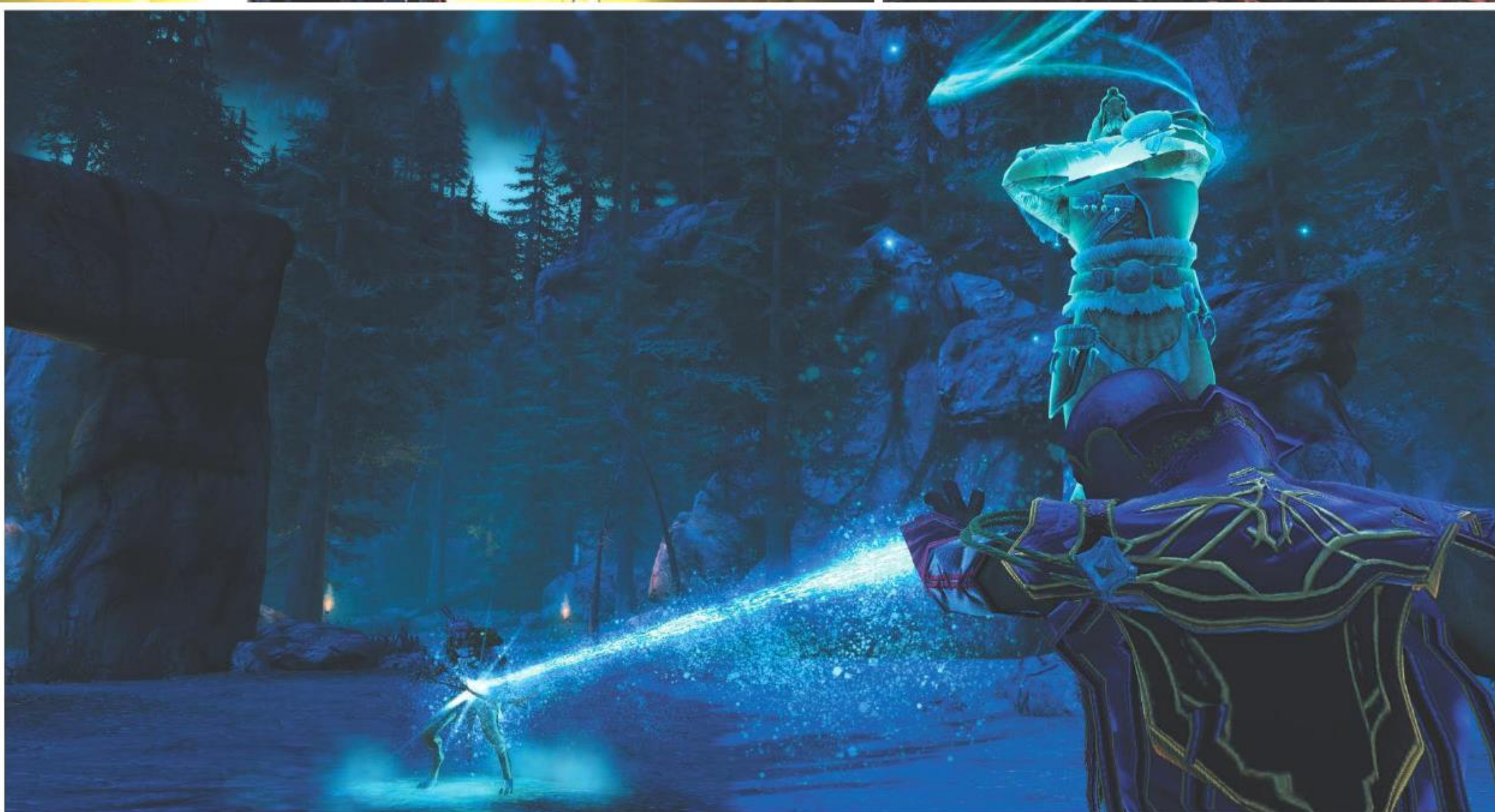
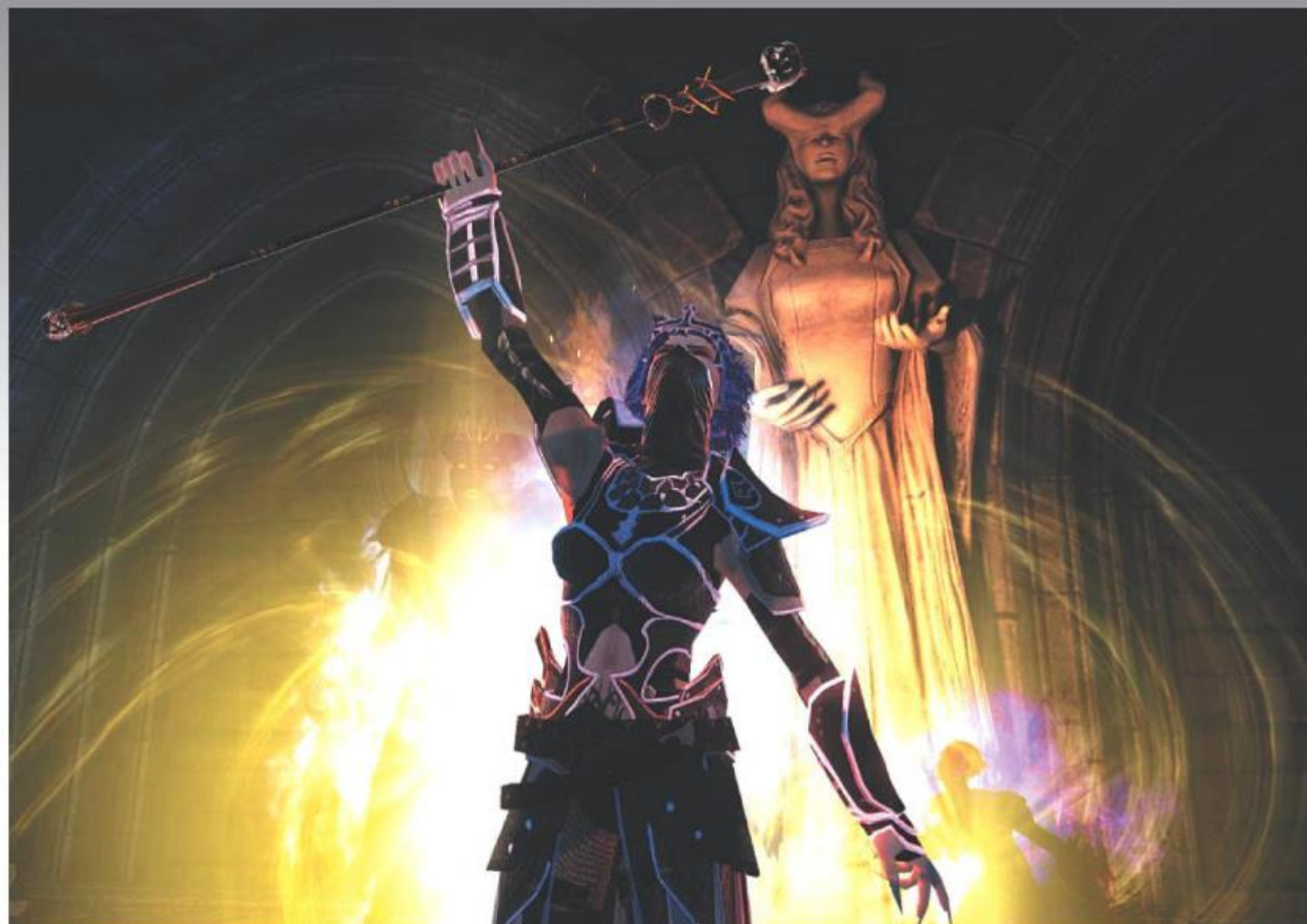
**СИ:** Прделанная над переводом работа впечатляет, несмотря на очевидно раннюю стадию его готовности. Создалось ощущение, что у вас возникло немало трудностей с ним.

**ЭВ:** Ох, вы просто себе не представляете. Сейчас у нас готовы описания большинства вещей, а также переведены тексты квестов – самые, как нам казалось, сложные и объемные участки перевода. А потом мы разузнали, что в русском языке есть такая страшная вещь, как склонение по родам...

**СИ:** Жестокая и беспощадная.

**ЭВ:** Точно! Осознав, что у нас весь текст в названиях получается исключительно в мужском роде, мы сначала принялись рвать на себе волосы, а затем все-таки приступили к решению проблемы. Впрочем, с интересными языками и трудности интересные. Попутно мы создаем эксклюзивный функционал для оплаты игрово-

**Платформа:** PC **Жанр:** role-playing, MMO, free-to-play **Зарубежный издатель:** Perfect World **Российский издатель:** Perfect World **Разработчик:** Cryptic Studios **Мультиплеер:** co-op/vs/team\_based, online **Страна происхождения:** США



го контента в России. Простым снижением цен тут не обойтись, поэтому мои ребята за океаном сейчас сидят и трудятся над выравниванием баланса и отладкой игровых механизмов. Ну и отдельно у нас идет работа над озвучкой – в первую очередь, односложных фраз от всех неигровых персонажей и спутников, а также диалогов в видеороликах. Мы также очень хотим озвучить все тексты в квестах, и постараемся успеть с этим к запуску.

**СИ:** Вот вы говорили про колоритные вещи и их временную эксклюзивность. Как же так, шапки-ушанки будут доступны в других странах?

**ЭВ:** (смеется) Как бы мне лично ни хотелось внести что-нибудь такое в игру, у нас есть свой собственный подход к добавлению вещей. Недавно у нас было запущено первое большое обновление, Fury of the Feywild. Такие дополнения мы зовем модулями, и у каждого есть своя ярко выраженная тематика. Действие первого модуля разворачивается в лесу Невервинтера, главной локацией в котором служит эльфийский аванпост Шарандар. Здешняя местность

представляет из себя густые лесные заросли, поэтому все получаемые тут вещи, ездовые животные и спутники органично вписываются в выбранный нами сеттинг. Мы стараемся творить максимально свободно, но соблюдая рамки заданной темы.

**СИ:** Что хорошо видно по представленному разнообразию фауны.

**ЭВ:** Мы подготовили около 30 ездовых животных и спутников для первого модуля, и еще столько же готовим ко второму, который подоспеет как раз к концу этого года. Мы получаем множество заявок и пожеланий, да и у самих есть свои задумки, но всему свое время. Вот, например, смогли ввести в игру единорога, дамы в восторге.

**СИ:** Модули будут выпускаться одновременно для всех регионов?

**ЭВ:** Конечно, будем стараться по мере наших возможностей. Каждую неделю мы исправляем баги, и примерно раз в две проводим какой-нибудь эвент. График выходов модулей гибкий, но мы постараемся стабильно поставлять их

каждые три месяца. Все это мы постараемся выпускать одновременно и в России. Возможна незначительная задержка в один-два дня, все будет упираться в готовность перевода. К слову, в той сборке, которую мы привезли, можно наблюдать тыквы и прочие декорации из грядущего эвента «Ночь Лжецов».

**СИ:** Хэллоин, отлично!

**ЭВ:** О да! Именно эту сборку игры мы будем доводить до ума, а затем полировать для запуска в России. Даже со всеми этими переводческими страстями, мы очень рады приходу сюда. Я могу часами рассказывать про тот контент, который мы сделали и готовим для игры, поэтому немного отошел от вопроса про финансовую часть. Наши российские поклонники с первых же дней обеспокоились вопросом о том, как изменится игровой процесс и его ритм с учетом новых расценок и механизмов оплаты. Могу заверить, что мы точно не намерены ставить самим себе подножку и испортить то впечатление от игры, на которое нацеливались при ее запуске. В этом





смысле мы очень гордимся Zen-торговлей и астральными алмазами.

**СИ:** Системой, благодаря которой можно за внутриигровые ресурсы приобретать вещи, доступные в остальном за реальные деньги?

**ЭВ:** Именно. Можно приобрести весь этот контент, продолжая играть абсолютно бесплатно. Это наша философия и наш собственный подход к free-to-play. С нами вы можете получить все, пока продолжаете играть.

**СИ:** Пока вы экспериментируете с ценами и функционалом оплаты для России, приходили ли вам в голову какие-нибудь идеи или правки для моделей оплаты в остальном мире?

**ЭВ:** Отличный вопрос, и – да, постоянно. Чуть ли не каждый день мы поднимаем дискуссии о том, как сделать премиум-контент в игре более доступным для игроков. Мы точно не рассматриваем какие-либо новые расчеты цен для всего мира, как мы это делаем для России, но вот мы, например, приступили на днях к на-

писанию кода для еженедельных распродаж. Каждую неделю на какие-то из вещей в магазине будут скидки, и они коснутся всех регионов, даже Россию. Мы точно не собираемся вводить месячную подписку в игру, но мы постоянно пересматриваем стоимость вещей и прикидываем, какие из них могут пригодиться игрокам на регулярной основе. На такие мы и будем занижать цены в первую очередь. Особенно славно то, что в оценке вещей нам помогают не только наши данные, но и сами игроки. Мы постоянно отслеживаем форумы и сами вступаем в длительные дискуссии с людьми, чтобы изучить ситуацию со всех сторон.

**СИ:** Российские форумы не станут исключением, так?

**ЭВ:** Их роль абсолютно равноценна, конечно. У нас уже есть российский комьюнити-менеджер, и в первый же рабочий день мы отправили его в самое пекло – к демоюзитам на «Игромире». Сейчас у нас сформированы

комьюнити во Франции, Германии, Италии, Польше и Турции, и скоро в их ряд зачислим Россию. Мы также подумываем о Китае, но там, как известно, особая ситуация с видеоиграми. Каждую неделю я провожу встречу с менеджерами, и мы все вместе обсуждаем основные темы и проблемы, поднятые игроками за прошедшие дни. Далее решаем, на что стоит обратить внимание прямо сейчас, а к чему вернемся позже. Звучит легко, но на деле встречи бывают очень длинными. Нам повезет, если справимся за два часа.

**СИ:** К слову о проблемах: позволят ли переносить персонажей с зарубежных серверов на российский?

**ЭВ:** Не сразу, скорее всего. У нас постоянно это всплывает в дискуссиях, но тут стоит понять, что запуск одного лишь русского сервера является тяжелой задачей. Как запустим, так сразу рассмотрим схожие вопросы. Сейчас голова от одних лишь склонений по родам го-



това взорваться, а ведь у нас же еще и азбуки разные...

**СИ:** Да и речь у нас длиннее.

**ЭВ:** Еще как. У интерфейса игры есть ограничения по количеству вмещаемого текста, а в русском языке слова слишком длинные! Постоянно натываемся на уродливые стычки рамок и текста, переносы слов в самых неожиданных местах и прочие кошмары верстальщиков. Просто уменьшить размер шрифтов не сработает, это погубит изначальную эстетику дизайна интерфейса. Поэтому мы стараемся заменять длинные слова или выражения на наиболее подходящие или созвучные синонимы. Вот сейчас мучаемся с тем, как обозвать недавно введенные в игру руны, перманентно повышающие характеристики вашего персонажа и, соответственно, пригодные лишь в «эндгейме». Игроки очень положительно о них отзываются, поэтому мы хотим русскую версию игры выпустить сразу с ними в комплекте. Мы вообще

очень рады нашему темпу выпуска дополнений. Мы запустили игру в начале лета, и мы уже ввели несколько новых систем и локаций для путешествий, и еще парочка выйдет до конца года, а также добавим в игру совершенно новый класс.

**СИ:** Полагаю, что речь идет о втором модуле. Что нам стоит от него ожидать?

**ЭВ:** Мы стараемся о нем пока ничего не говорить, но я буквально сейчас одобрил пресс-релиз – ну, его текстовую часть – поэтому вы скоро сами обо всем узнаете. Его выход состоится ориентировочно в декабре, а на следующий год у нас уже запланирован модуль с большим упором на PvP.

**СИ:** А заинтересованы ли вы в выпуске более крупных и платных дополнений?

**ЭВ:** Модули совершенно бесплатны для всех, и мы намерены придерживаться такой модели их распространения. Так называемые «коробочные» дополнения у нас на совещаниях даже

не всплывают, мы настолько довольны успехом первого модуля, что продолжим дальше выпускать обновления таким «дробным» путем. Это отлично резонирует с моими личными предпочтениями в играх на сегодняшний день. Вот я опробовал Final Fantasy XIV по старой любви к франчайзу, и был ошеломлен, что она не просто стоит денег, но еще и требует ежемесячную абонентскую плату. Нет, ребят, за такое я платить не буду.

**СИ:** Ну, игры с платной подпиской предполагают наличие хорошей службы поддержки и частые обновления, чего точно нельзя сказать о FFXIV на данный момент. Вы же намерены предоставлять это все бесплатно, взывая силу бренда, это все звучит как гарантированная формула успеха.

**ЭВ:** Мы мыслим именно таким образом, продолжая работу над игрой. Я разделил свою команду на несколько групп, и каждая работает



над вещами вроде текущей сборки игры, готовит крупные дополнения. Также есть группа, отвечающая за упомянутые ранее эвенты, есть совет комьюнити-менеджеров, международных PR-менеджеров. Все мы постоянно пересекаемся и помогаем друг другу в совершенно непредсказуемых ситуациях.

**СИ:** Когда вы сказали, что у каждого модуля будет своя тематика, и что каждые пару недель стоит ожидать эвенты. Как за счет них вы собираетесь расширять игровой мир, и какую роль новинка сыграет во вселенной The Forgotten Realms?

**ЭВ:** Wizards of the Coast очень довольна тем, чего мы уже добились с Neverwinter, так что они со своей стороны точно заинтересованы в тесном сотрудничестве. Недавно у меня состоялся телефонный разговор с Робертом Энтони Сальваторе, автором романов о Дригзте, и мы с ним провели немало времени, обсуждая как реализовать наш творческий союз. Та же история с людьми, отвечающими за редакцию правил D&D Next и продолжающими текущую историю The Forgotten Realms. Они уже взяли несколько наших персонажей и приступили к вписыванию

их в общепринятый сеттинг. Пока что эти герои встречаются лишь в черновиках романов, готовящихся к выходу где-то в 2016 году. Но сочинители теперь предлагают нам добавить те или иные сюжетные повороты в игру. А все из-за того, что мы просто проявили себя, и вдохновили их своим успехом.

**СИ:** И это лишь начало.

**ЭВ:** Определенно. Как я говорил, у меня каждую неделю регулярно происходят встречи с разными людьми и командами, и одна из таких проводится с представителями Wizards of the Coast. Вот это чудо появилось в игре благодаря одной из них.

**СИ:** Ого. Это то, что я думаю?

**ЭВ:** Да, это... Это совомедведь!

(смеется)

**ЭВ:** Мы тогда собрались всей командой и серьезно подняли вопрос «а на чем вы бы хотели гонять по Neverwinтеру?» Самым популярным ответом оказался совомедведь, и я, еле сдерживая смех, решил попробовать протолкнуть эту идею. Серьезным ценителям фантастики, коими мы все, конечно, являемся, очевидно, что совомедведи никогда не были ездовыми

животными, особенно в таком брутальном виде, в каком мы их представили в Neverwinter. Тем не менее, настало время встречи с Wizards, и я им спокойно поясняю, что мы готовим модуль Fury of the Feywild, там будут леса, Шарандар, у нас вот такое коллективное пожелание, и оно вроде как вписывается в общую тематику дополнения. И что бы вы подумали? Ребята широко улыбнулись, дали мне пять, а затем и добро на моделирование и введение животного в игру. Ура!

(Энди запускает танец совомедведя на демоюните в помещении)

**ЭВ:** Теперь когда мы добились успеха на начальных этапах, у нас есть еще больше свободы для идей и экспериментов с последующими дополнениями. А для нас творческая свобода играет большую роль.

**СИ:** Судя по одному лишь совомедведю можно сказать, что вы умеете грамотно распоряжаться этой свободой.

**ЭВ:** Такое не всем дано, и мы это очень ценим. Еще недавно нам казалось, что даже этого зверя не получится добавить в модуль (показывает сильванского оленя), но он вели-



колепно вписался в представленные нами локации и сюжет. А ты теперь мы смело можем задумываться и планировать вылазки в любые места, да в ту же Долину Ледяного Ветра (Icwind Dale)! И мы точно уверены, что результат будет отличным, от базовых спутников и ездовых животных до насыщенного сюжета, не отпускающего до самого конца. Сейчас игроки исследуют леса, во втором модуле их ждет нечто совершенно иное, а дальше... А кто знает, что будет дальше? Драконы везде и повсюду, вот за что я голосую. Это, на самом деле, моя любимая часть в разработке, и как же здорово, что после выхода игры мы можем посвятить больше времени придумыванию вещей и их мгновенному осуществлению. Параллельно мы постоянно совершенствуем то, что уже есть в игре, добавляя всякие приятные мелочи и отшлифовывая все шероховатости. Все от дополнительной анимации животных и фраз неигровых персонажей до добавления лишних травинки и декораций в помещениях.

**СИ:** У вас там явно царит веселье в студии, трудно за такое не уважать.

**ЭВ:** Невозможно не веселиться, когда работаешь с такими партнерами и с такой замечательной вселенной. Мы все были и продолжаем оставаться поклонниками Dungeons & Dragons. Вы и я прекрасно понимаем, какие великолепные ощущения дарит эта «настолка» и ее сеттинги. И с Neverwinter все то же самое, только масштабы увеличились десятикратно. Сейчас мы ставим себе цель искать самое крутое, что можно сотворить, и тут же сделать это. И каждый раз, когда мы завершаем работу над какой-то частью игры, даже самой мелочью... Мы искренне поражаемся, что нам это еще и платят!

**СИ:** Работа есть работа, все по заслугам. Напоследок хотелось бы спросить о том, что повлияло на разделение игрового мира на зоны. Он таким останется навсегда, или позже все-таки будет введена возможность исследовать его непрерывно?

**ЭВ:** Очень маловероятно. Наш движок устроен по принципу сбора наибольшего количества людей в одном месте. Прямо сейчас мы соединяем серверные шарды воедино, чтобы значительно повысить количество одновременно подключенных к миру игроков. Это осознанная

жертва, и, на мой взгляд, весьма оправданная. Мне бы хотелось видеть в игре много людей, причем совершенно разных как по интересам, как и по возрасту.

**СИ:** Совершенно разных людей... Как насчет ролевиков? Есть ли для них какие-нибудь хорошие новости, и какова ситуация у них сейчас?

**ЭВ:** Ничего связанного с основной сюжетной кампанией. Мы заметили, что большинство ролевиков предпочитают собираться на собственных миссиях и локациях, созданных при помощи Мастерской (Foundry). Мы тоже сделали парочку пригодных для ролевой игры мест со всеми условиями, тот же бар в «Маске Лунного Камня». Постоянно встречаю там игроков, разыгрывающих сценки. На самом деле я четко осознаю, что в современных MMO сейчас царит тренд делать основную сюжетную кампанию очень насыщенной, чтобы не было возможности сделать перерыв и уделить внимание социальным аспектам игры. Здесь у нас есть в своем роде преимущество, особенно учитывая, насколько отыгрыш роли важен для D&D. Но наша главная цель сейчас – это сама игра, ее мир и все события, разворачивающиеся в нем. **СИ**



# Взгляд геймдизайнера: Dark Souls

**DARK SOULS БЕЗУСЛОВНО ЯВЛЯЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ НЕОРДИНАРНЫХ ИГР ААА-КЛАССА, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ. КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО В НАШ ВЕК ПОВСЕМИСТНОГО УПРОЩЕНИЯ И ОКАЗУАЛИВАНИЯ ХАРДКОРНАЯ ИГРА СМОЖЕТ НАДЕЛАТЬ СТОЛЬКО ШУМА!**



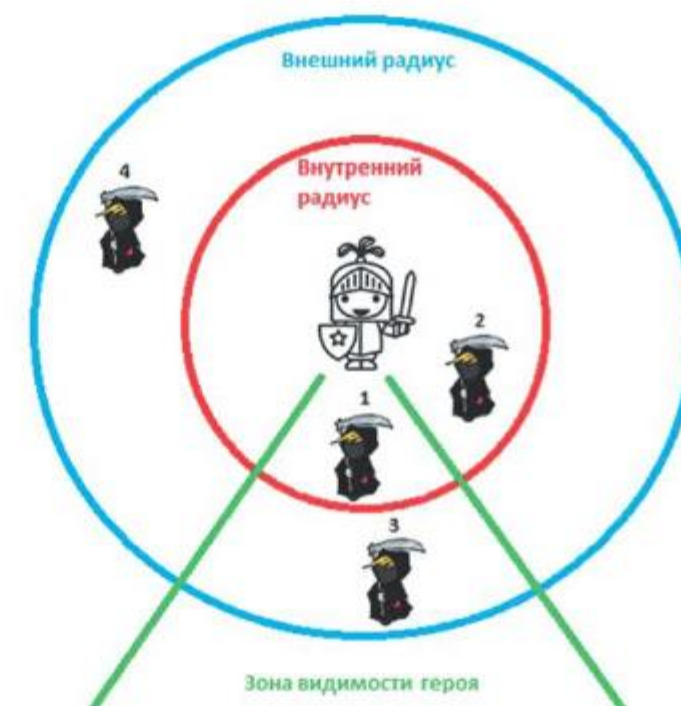


Схема работы механики автоприцеливания с приоритетом выделения монстров.



**П**уть к успеху был долг и тернист. Японская компания From Software, разработавшая Dark Souls, уже не первый десяток лет выпускает игры про рыцарей, блуждающих по мрачным подземельям в поисках выхода на массовую аудиторию. Прародительницей Dark Souls является серия игр King's Field, которая несмотря на коммерческую успешность, не смогла привлечь внимание широких слоев геймеров. Прямым предшественником и идейным вдохновителем Dark Souls стала игра Demon's Souls, выпущенная в 2008 году, в которой были реализованы все основные механики боевки и развития персонажа, характерные для Dark Souls. Она собрала неплохую кассу и ворох восторженных отзывов от игровых критиков. Однако разработчики не собирались останавливаться на достигнутом, и в следующем проекте довели перспективную концепцию до такого состояния, которое вызвало настоящую бурю эмоций в геймерском сообществе. Слухи о Dark Souls передавались из уст в уста, и даже игроки, никогда не державшие в руках джойпада, знали о появлении на консолях невероятно сложной игры старой закалки.

Чтобы разобраться, за счет чего разработчикам удалось добиться такого эффекта, необходимо проанализировать изменения, благодаря которым концепция с хорошим потенциалом превратилась в мировой хит. Как это ни парадоксально звучит, основным лейтмотивом вносимых изменений стало упрощение! В Demon's Souls основные трудности сыпались на игрока во время прохождения уровня, а враги хоть и не отличались многочисленностью, били редко, но метко и наповал. В Dark Souls разработчики значительно упростили жизнь игроков за счет введения контрольных точек, (костров), возле которых можно было восстановить жизнь и прокачать персонажа, а также заметно усилили игровых боссов. И если в Demon's Souls главная сложность заключалась в том, чтобы добраться до главного злодея, а уж отпихнуть его было делом техники, то в продолжении игры освоение уровней стало существенно комфортнее, зато финальные схватки превратились в настоящее испытание. Второй важной особенностью стало объединение всех уровней в единый бесшовный мир. Если в Demon's Souls можно было в любой момент вернуться в цитадель и отправиться на другую локацию, то теперь игрок

сталкивался с необходимостью частых путешествий по одним и тем же уровням в разных направлениях. Благодаря этому разработчики смогли значительно увеличить время прохождения игры. Также изменениям подверглась система исцеления героя. В Demon's Souls игрок мог накопить десятки исцеляющих зелий в своем инвентаре, а затем спустить их всех в одном бою, обрекая себя на нудный фарминг. В Dark Souls количество лечилок сократили до нескольких штук, но зато ввели их бесплатное восполнение у каждого чекпоинта. Данные новшества позволяли игроку спокойно тратить исцеляющие зелья, не беспокоясь о необходимости их пополнения, а также давали явную подсказку: кончились лечилки – возвращайся к костру. **Подведем итоги.** Для того, чтобы превратить игру с хорошим потенциалом в мировой хит, разработчики:
 

- перенесли акцент сложности с игровых уровней на кульминационные схватки с боссами,
- заменили многократные перепрохождения длинных и сложных уровней на необходимость частых путешествий по одним и тем же локациям,
- заменили скучноватый фарминг лечилок на исследование единого игрового мира.

 Хочу обратить ваше внимание, что такие важные элементы, как боевка и система развития персонажа остались практически без изменений. В математике от перестановки слагаемых сумма не меняется. Однако в нашем случае разработчикам удалось подать одну и ту же механику под другим соусом и добиться феноменального успеха. Глядя на это, невольно задаешься вопросом, сколько потенциально вкусных механик кануло в лету из-за того, что под нее не удалось подобрать правильную обертку...



Из всего вышенаписанного возникает закономерный вопрос – если главной тенденцией развития концепции стало упрощение, откуда же взялась легенда о неслыханной сложности Dark Souls? На мой взгляд, в ее основе лежит блестящий расчет руководителей проекта намеренно идти против течения. Всеобщее оказуливание игр любых жанров привело к появлению прослойки недовольных олдскульных геймеров, с грустью вспоминающих былые времена, когда в игры можно было играть запоем по несколько дней. В таких условиях слух о появлении новой хардкорной игры, распространился как степной пожар. А за отсутствием вменяемых аналогов, даже упрощенная версия механики показалась верхом сложности.

Вместе с тем игра имеет ряд существенных проблем, которые внесли свою лепту в формирование образа сверхсложной игры.

**Первая проблема** – это жутко перегруженное и непривычное управление. На одной кнопке находится аж четыре действия (бег, прыжок, пережат и отскок назад). Первые часы игрок в буквальном смысле сражается против джойстика, случайно попадая в подвернувшихся монстров. Даже после освоения управления, количество ошибочных действий в стрессовых ситуациях просто зашкаливает и зачастую приводит к плачевным последствиям.

А ведь из этой ситуации есть простой выход. Можно реализовать альтернативные схемы управления, привычные для геймеров, играющих в игры, вроде God of War и Devil May Cry. Ведь переучивать игроков на новый лад ради одной игры – занятие неблагодарное до крайности. Также некоторые редко используемые действия, такие как прыжок, можно вынести на сочетание кнопок. Это избавит игрока от дурацких смертей в стиле «Я хотел пережаться, а мой персонаж подпрыгнул прямо под удар» или «Я хотел прыгнуть, а мой персонаж пережался прямо в пропасть.»

**Вторая существенная проблема** связана с игровой камерой, поведение которой оставляет желать лучшего. Чтобы персонаж всегда был виден на экране, камера пытается облетать препятствия или резко приближается к персонажу. В этом не было бы ничего плохого, если бы такие скачки не происходили в тот момент, когда персонаж бежит по бревнышку над пропастью. Малейший рывок камеры в такой ситуации приводит к тому, что персонаж меняет направление бега и падает в бездну. Несмотря на то, что камера всему силами пытается быть умной, в некоторых ситуациях персонаж все равно скрывается от глаз за препятствиями или монстрами. А управлять героем, не видя его, – это все равно что бегать по квартире с закрытыми глазами.

Для решения данных проблем можно применить комплекс мер. В первую очередь, следует покрутить настройки поведения камеры и сделать ее перемещение более плавными. На особо опасных участках уровня можно просто удалить объекты, которые вызывают рывки камеры. Да, арт-отдел будет возражать, ведь у них каждый камушек на своем месте, однако душевное спокойствие игрока превыше всего. Если уж мы заставляем его преодолевать трудности, то гибель героя должна происходить в результате явной ошибки пользователя, а не из-за того, что камера зацепилась за колонну, и герой рухнул в яму с кольями.

Помимо этого, крайне важно, чтобы игрок всегда мог видеть своего персонажа даже в толпе монстров. Если дизайн уровня и настройки камеры не позволяют добиться этого, можно обрисовывать скрытые части героя серой линией. Это позволит существенно снизить уровень стресса игрока, когда его герой оказывается заслонен гигантской тушой босса.

**Пару ласковых хочется сказать и о функционале автоприцеливания.** Представьте, что вы находитесь в коридоре, и вам навстречу бежит толпа скелетов. Какого мон-



Так выглядела первая игра из серии King's Field, вышедшая в 1996 году на Playstation.

стра выделит автоприцеливание? Ну, конечно же, лучника, стоящего позади всей толпы! В некоторых случаях прицел демонстрирует чудеса находчивости и цепляется на врагов, которых даже не видно на экране.

Чтобы приструнить непослушный прицел, его следует подчинить четкой логике. Правило 1: чем ближе враг – тем выше уровень потенциальной угрозы для игрока, а значит такой противник должен выделяться в первую очередь. Правило 2: если враг далеко, в первую очередь следует ловить в прицел тех врагов, которые находятся в поле зрения игрока. Правило 3: если враг далеко и за пределами зоны видимости – то лучше вообще не обращать на него внимания. Пусть игрок покрутит головой, наведет на него камеру – тогда и будем целиться.

**Еще одна корявость заключается в крайне неудобном дизайне мирных локаций,** приводящих к многократной гибели персонажа буквально на пустом месте. К боевым локациям у меня претензий нет – ведь это зона риска, в которой нужно быть начеку и смотреть в оба. Но зачем нужно было делать столько внезапных обрывов в стартовой локации Нью Лондо, осталось для меня неразгаданной тайной. Не нужно напрягать игрока всегда и везде – от этого он чертовски быстро устает. В любой, даже самой сложной игре должны быть безопасные зоны, в которых игрок может расслабиться, перевести дух и хотя бы на несколько минут перестать думать о том, как бы не свалиться в какую-нибудь дыру.

Как мы видим, все перечисленные проблемы так или иначе связаны с управлением персонажем, которое является ахиллесовой пятой проекта. И если убрать из игры все нелепые смерти, возникающие не по вине игрока, а из-за рокового стечения обстоятельств, то перед нами останется великолепная боевая механика, гибкая система развития персонажа и огромный мир для исследования. Ведь игра стала популярной благодаря интересному игровому процессу, а не потому, что в ней часто погибал главный герой.

В заключение хочу сказать, что для меня – геймера старой закалки, выход Dark Souls стал проблеском надежды в царстве скучнеющей игровой индустрии. В то время, как многие крупные компании делают ставку на зрелищность своих игр, отводя игроку роль зрителя, успех Dark Souls убедительно продемонстрировал высокий спрос на геймплейно-ориентированные продукты. А, если есть спрос, то и предложение не заставит себя долго ждать!

Автор блога «Практический геймдизайн»  
andyjr.lj.ru



# TSW

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

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

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

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

## РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ

(ЗАО «Колесный ряд»)

### Москва

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

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

### Санкт Петербург

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

## ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ

### Москва

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

[www.kolrad.ru](http://www.kolrad.ru)

## ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ

[www.allrad.ru](http://www.allrad.ru)

(495)730-2927/368-8000/672-7226

[www.prokola.net](http://www.prokola.net)

(812)603-2610/603-2611





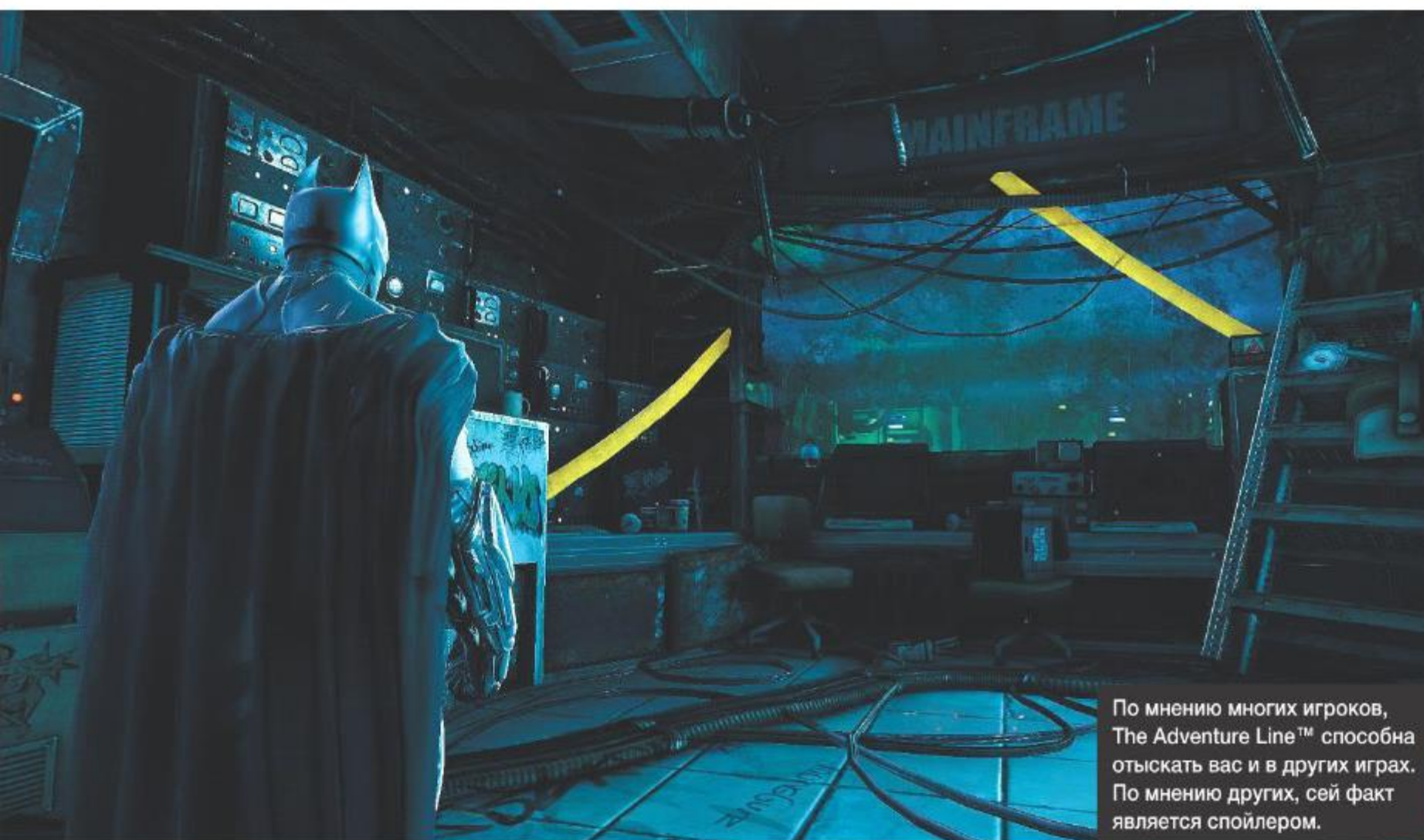


# Направо пойдешь? А если найду?

МОЖНО ЛИ ПРОДАТЬ ИГРУ, НЕ РАССКАЗЫВАЯ НИКОМУ, О ЧЁМ ОНА? НЕ НАЗЫВАЯ ЖАНРА, НЕ ПРОИЗНОСЯ КЛЮЧЕВЫХ СЛОВ, А ОТДЕЛЫВАЯСЬ ЛИШЬ ШУТКАМИ? ИГРУ, В КОТОРОЙ ЛИШЬ ОДИН ГЕРОЙ, ДА И ТОГО МЫ ВИДИМ СО СПИНЫ?



Стэнли!



По мнению многих игроков, The Adventure Line™ способна отыскать вас и в других играх. По мнению других, сей факт является спойлером.



Стэнли!

по экрану бежит список.) Но логики в игре тоже будет много! Вообще говоря, мы сделаем специальные слайдеры, которые позволят игроку самостоятельно калибровать количество логики и эмоций!

Нет, увы, слайдеров в игре нет.

Зато незадолго до релиза в интернете появилась ее демо-версия. Абсолютно бесплатная, как и подобает демо, но – как демо не подобает – не содержащая в себе ни минуты геймплея настоящей The Stanley Parable. Вместо ознакомления с игрой мы получили отдельный микросюжет о том, как рассказчик пытается представить нам демо, но всё идет наперекосяк.

И это прекрасная репрезентация самой игры.

В общем, интернет полюбил The Stanley Parable до того, как понял, с чем ему предстоит иметь дело. Не последнюю роль здесь сыграл мягкий, очень британский юмор, сквозящий во всех предварительных материалах, и актерский талант Кевана Брайтинга, озвучившего в игре (и прочих материалах) рассказчика. Неудивительно, что многие кинулись скачивать The Stanley Parable прямо в минуту релиза.

Надо заметить, что в независимом гейминге сейчас наблюдается чрезвычайно значимое явление: мы видим постепенное формирование жанра, который можно было бы назвать exploration adventure. Речь идет о сюжетных играх-бродилках, где нет головоломок и почти нет интерактивности, а движущей силой является сюжет, раскрывающийся нам по мере освоения окружающего пространства. Первыми ласточками этого жанра стали Dear Esther и, скажем, Journey, а также многочисленные экспериментальные бродилки вроде Proteus, однако настоящие жемчужины в оном вывели только сейчас. Совсем недавно вышла поразившая многих Gone Home, где игроку предлагается ходить по дому, вертеть в руках предметы и через них узнавать историю подросткового бунта и любви младшей сестренки главной героини. Amnesia: A Machine for Pigs, оставаясь сиквелом и частью сериала, тоже во многом стремится к этому жанру.

Можно. The Stanley Parable уже продана более чем сотней тысяч копий (напомним, что это независимая игра, для которой подобные числа – показатель великолепный). Через десять дней после релиза она висит в списке самых популярных товаров в Steam на тринадцатом месте – сразу после предзаказа последней Assassin's Creed.

Недурственный результат, вселяющий веру в человечество.

Дело в том, что рекламная кампания The Stanley Parable сама по себе представляла если не произведение искусства, то как минимум блистательный пример человеческой изобретательности и неравнодушия. В ее постмортальной главе разработки игры Дэйви Риден рассказывает о том, как помог ему индивидуальный подход.

«Мы связались с ребятами из Game Grumps, – пишет он, – и договорились о том, что они сделают видео про нас на канале Steam Train. Я попросил Кевана (актера, озвучивающего в игре рассказчика) перезаписать в демо-версии игры три фразы. В одной он приветствует канал, в другой просит извиниться перед зрителями, а ближе к концу шуточно обыгрывает один из слоганов Steam Train. Видео про The Stanley Parable в остальном ничем не отличается от прочих, но получило 313 тысяч просмотров, в то время как у остальных их не более 200К».

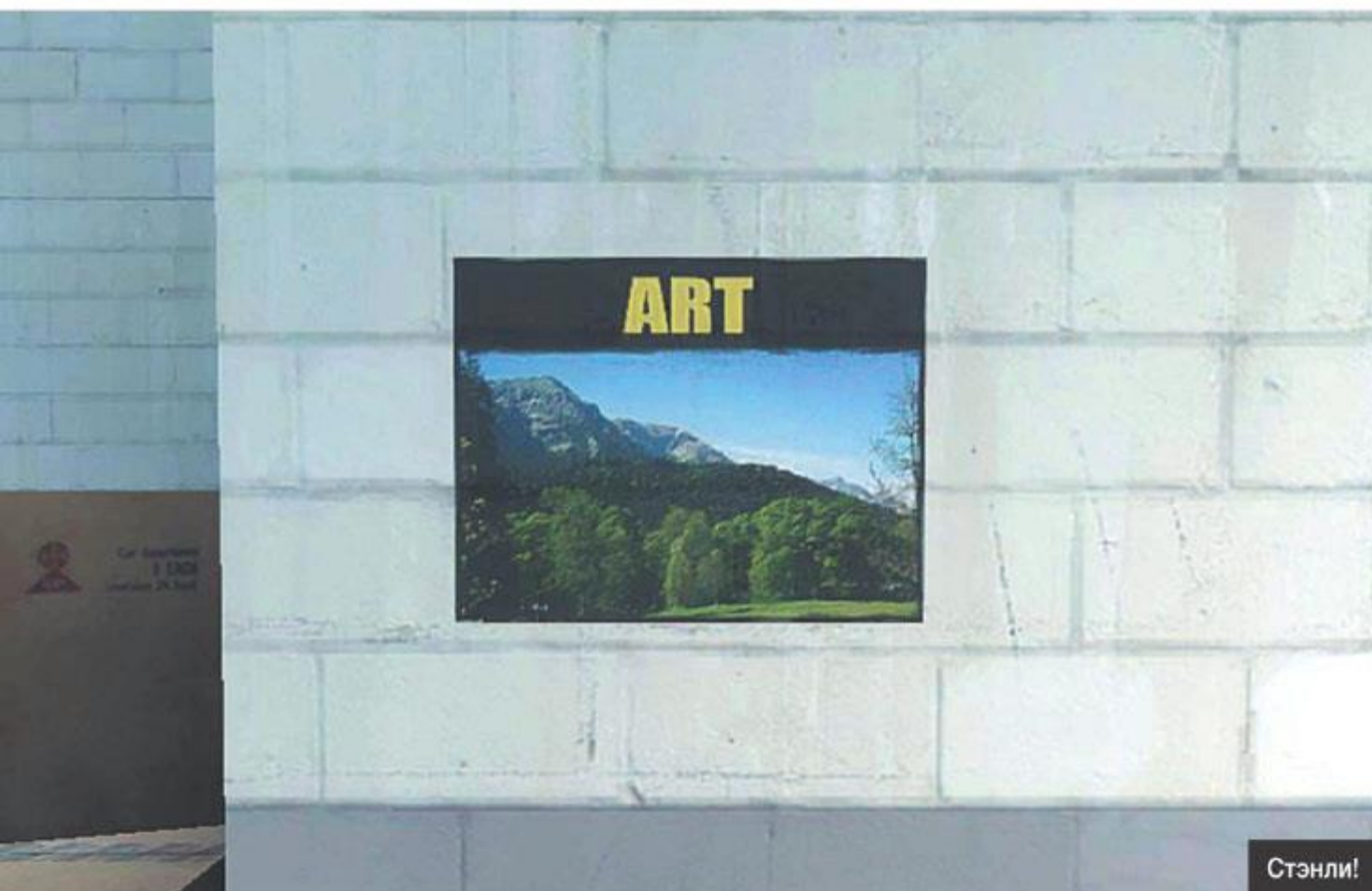
Думается, многие создатели необычных творений (и не только игр!) сталкиваются с тем, что позиционировать в глазах аудитории нечто

внежанровое чрезвычайно непросто. Студии Galactic Cafe хватило смелости использовать сам этот факт как рекламное средство. На стороне разработчиков тут оказалось то обстоятельство, что The Stanley Parable является ремейком старого мода на движке Source, так что часть аудитории представляла, что ее ждет. Впрочем, создатели игры не пытались в этом направлении подмигивать и никого не побуждали с модом ознакомиться.

Вместо этого они примиряли аудиторию с мыслью: можно купить игру, не зная ее сюжета и содержания, если тебе импонирует юмор авторов и общий дух происходящего.

Задолго до релиза The Stanley Parable свет увидели ряд трейлеров. В первом тизере мы видим фрагменты окружения и слышим голос рассказчика, иронически вещающего о своем возвращении. Он заверяет зрителя, что новая игра «проще» старого мода, что «все непонятные моменты в ней устранены» – заверяет таким тоном, что немедленно, разумеется, начинаешь ожидать от игры строго обратного.

Но ничего большего ожидать не удастся. Ни в этом трейлере, ни в дальнейших мы не видим ничего, что намекнуло бы нам на жанр, сюжет или хоть какие-то детали грядущей игры. В одном из трейлеров рассказчик иронически кается перед поклонником старой версии игры, Рафаэлем, обвинившим мод в «нехватке эмоций»; что ж, отвечает рассказчик, в версии новой эмоций будет множество! Там будут специальные будочки, зайдя в которые игрок сможет испытать почти любое переживание! (Здесь



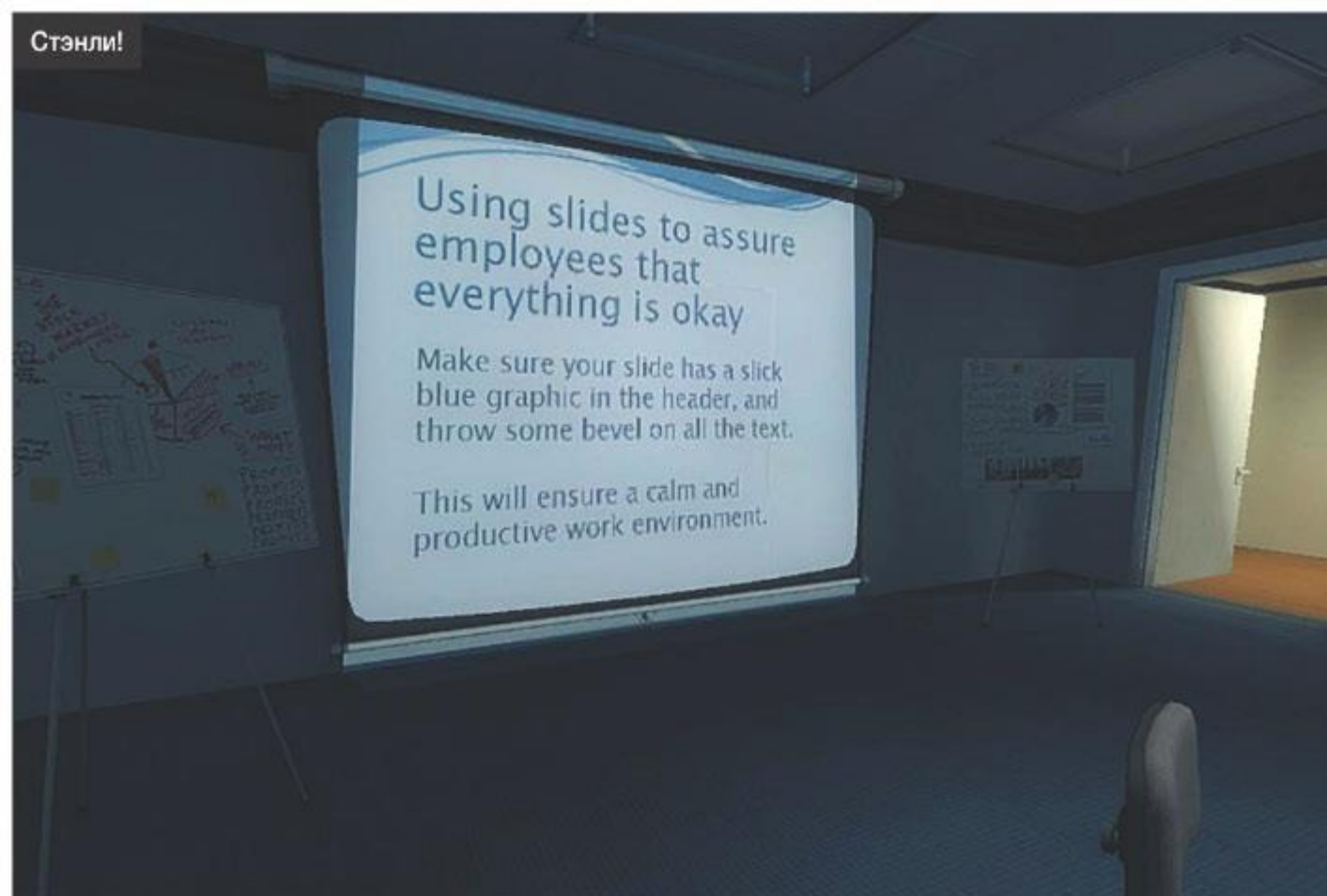
Стэнли!



Стэнли!



Стэнли!



Стэнли!

The Stanley Parable же, пожалуй, на данный момент является его апогеем.

Это представляется важным не только потому, что зарождение – или актуализация – некоего жанра всегда примечательны. Нетрудно заметить, что все перечисленные игры являются в той или иной мере «художественными», но при этом – и мыслью сию важно не упустить – это произведения, которые могут быть только играми. К сожалению, слишком часто интересные сюжетные игры являются чем-то наподобие адаптации другого рода искусства – преимущественно кино. Собственно, термин «интерактивный фильм» не с потолка взялся. Но exploration adventure – не кино, поскольку там, где фильм (в том числе и интерактивный, будь то Beyond: Two Souls или The Wolf Among Us) развертывается во времени линейно, этот жанр открывает дорожки в любую сторону.

(Стоит подчеркнуть, что сей факт ничуть не умаляет достоинств интерактивного кино.)

Тем более парадоксальным оказывается тот факт, что сюжет и дух The Stanley Parable вызывает скорее кинематографические ассоциации. Фильм «Бразилия» (1985) многие запомнили по выразительной атмосфере бредовой антиутопии, но стоит также вспомнить, что эта картина будто бы имеет несколько финалов: каждый раз, когда кажется, что по экрану вот-вот побегут титры, сцена неожиданно прерыва-

ется, и предыдущая концовка оказывается обманкой. (А в разных релизах «Бразилии» финалы в самом деле были разными!) Юмор The Stanley Parable заставляет припомнить и другое творчество труппы Monty Python; в одной из веток игры мы видим огромный музей, посвященный ей же самой, и, право, представить нечто подобное в пайтоновском «Священном Граале» (1975) нетрудно.

В менее известном фильме «Персонаж» (Stranger Than Fiction, 2006) мы видим конфликт, изрядно схожий с проблематикой The Stanley Parable: главный герой этой картины, ничем не примечательный аудитор, проснувшись, как-то раз обнаруживает, что события его жизни кто-то читает вслух хорошо поставленным голосом. Что по-своему забавно, пока рассказчик не упоминает грядущую смерть героя – и пока герой не начинает ощущать в себе желание predetermined повествованию воспротивиться.

Что в таком случае делать герою?

В The Stanley Parable решать вам.

Впрочем, в наибольшей степени дух этой игры напоминает картины по сценарию Чарли Кауфмана – в первую очередь «Быть Джоном Малковичем» (1999). Собственно, в интервью на Reddit Дейви Риден признался, что сей сценарист ему нравится, так что данная ассоциация вполне уместна. И там, и здесь мы видим

маленького человека, попавшего в совершенно необъяснимую ситуацию – но необъяснимую по-бытовому, никак не тянущую на чудо и катарсис. Крейг Шварц, герой «Малковича», обнаружил в офисном здании дверь, являющуюся краткосрочным порталом в сознание актера Джона Малковича. Стэнли, герой The Stanley Parable, обнаружил, что все работники его офиса куда-то пропали. И реакция обоих тоже оказывается совершенно бытовой: Шварц решает портал монетизировать, а Стэнли – проверить, не ушли ли все на внеплановое совещание.

По крайней мере, так полагает рассказчик. Видите ли, игры – это такая штука, где под чутким руководством игрока герой может поступить вовсе не так, как планировали дизайнеры. Надеть NPC на голову котел, чтобы тот не заметил акта воровства. Побегать влево. Надломить заявленный нарратив.

В The Stanley Parable отношения героя с написанным для него сюжетом и становятся главной механикой.

Рассказывать о The Stanley Parable подробнее означало бы порушить интригу, которую разработчики сумели сохранить на протяжении всей рекламной кампании. Одно из Steam-достижений в этой игре называется Unachievable Achievement, и разработчики уже сообщили, как его получить, но излагать это в статье тоже было бы неверно. И уж тем более



Стэнли!



Стэнли!

Oh no no no no, we have to get out of here. We have to find something for you to do, anything. The demo cannot end like this!

гнусно было бы обмолвиться, что предложение четыре часа поиграть в Baby game – игру внутри игры – вовсе не является шуткой.

Зато хочется вспомнить о том, что существует специфический разряд художественных произведений, способных подойти почти каждому. Некоторые называют подобным книгу «Мастер и Маргарита», некоторые – мини-сериал Dr. Horrible's Sing-Along Blog. Конечно, утверждение «понравится всякому» является заведомо ложным, но аудитория таких творений действительно весьма широка, поскольку они объединяют вполне непритязательный юмор с глубиной различной степени духовности. На форумах Steam можно увидеть множество негативных отзывов о The Stanley Parable, разочаровавшей аудиторию своей краткостью, «непонятностью» и бессмысленностью. Но невольно тянет предположить, что эти люди просто были не в духе.

На поверхности The Stanley Parable, безусловно, является комедией, иронизирующей над привычными нам приемами и самими принципами игр как формата. Не менее очевиден и постмодернистский смысл игры: разворачивая перед нами сюжет об отношениях героя и рассказчика, она невольно заставляет выйти на метауровень и со вздохом задуматься о собственных – игрока – отношениях с тем, что он делает. Свободнее ли вы, чем рассказчик,

выше ли вы в этой иерархии, или всё же подчиняетесь ему? Если вы идете наперекор его указаниям, не означает ли это, что вами просто манипулируют при помощи реверсивной психологии? А если закрыть игру – это свобода? Свобода, лишаящая вас развлечения? А чего эта свобода стоит?..

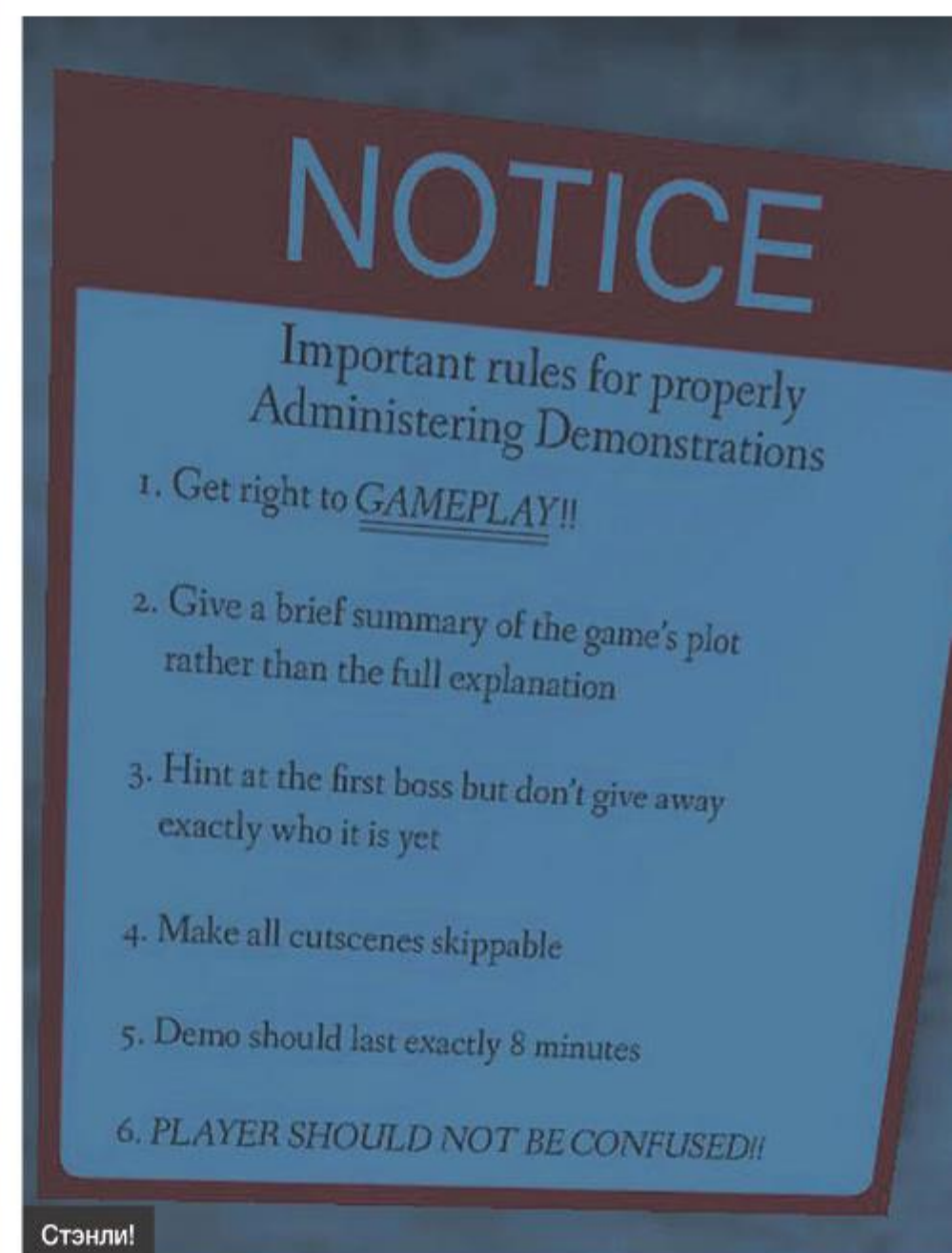
Но, думается, этим очевидным конструктором для мозга The Stanley Parable не ограничивается. В игре есть одна тайная ветка повествования, которая выглядит недоделанной; когда Ридена спросили на Reddit, правда ли она недоделанная, то есть пробираются ли игроки в «запретную» часть игры, когда ее находят, или всё это подстроено, он ответил одним словом: «Exactly.» «Именно так».

The Stanley Parable пытается показать нам, что между шутливым и серьезным выражением лица нет особой разницы. Быть может, мы имеем дело лишь с захватывающей сказкой; быть может, Стэнли безумец, а жизнь его кошмар. Это неважно.

Что же важно, спросите вы? На этот вопрос игра ответа не дает – она дает лишь кирпичики, из которых каждый может выложить собственную интерпретацию. Впрочем, уместна ли здесь однозначная интерпретация?

Это неважно.

С точки зрения игрового дизайна The Stanley Parable является безусловным шедевром, по-



Стэнли!

скольку выжимает из игрового формата всё возможное. Эту историю нельзя переложить на голубой экран или пересказать в книге, ей необходим игрок, ведь пока он играет в игру, игра играет с ним самим. Немаловажно и то, сколько внимания в The Stanley Parable уделяется деталям: разработчик не забыл о многих мелочах и предусмотрел самые разные варианты игровых действий. Да, эта игра готова к тому, что вы попытаетесь надеть торговцу на голову котел. Она знает, что вы наверняка захотите открыть консоль и почитерить. Она даже морально готова к тому, что вы отыщете в дебрях файлов readme.txt и не преминете с ним ознакомиться.

В игре про свободу выбора это важнее, чем во многих других, поскольку только так она способна остаться органичной и живой. Предлагая игроку поискать смысл в идее игровой механики, The Stanley Parable, тем не менее, достаточно успешно собственную механику прячет, а в спорных местах подкидывает вам бесчисленные пасхалки и секретные варианты.

И всё же в первую очередь это игра о том, что неважно, направо ты пойдешь, рискуя жизнью коня, или налево, рискуя собственной. Истина никогда не лежит на одной из дорог, она прячется между – или раскидана по ним всем, так что собрать ее за одну-единственную жизнь человеку не по силам. Приходится создавать для этого виртуальные симуляции – но и в них истины, конечно, нет.

Только это не повод ее не искать.

Когда господина Ридена спросили, что вдохновило его на создание The Stanley Parable, он ответил: «Вопросы». А ниже прибавил: «Бесчисленное множество возможностей и связей, открывающихся человеку». Может, на этот вопрос имеется и третий, и четвертый ответ; ни одного из них определенно не найти в The Stanley Parable.

Но, черт возьми, до чего же тянет поискать еще немного.

В худшем случае обнаружится очередная занятая пасхалка. **СИ**

# Любимые игры XXI века.

## Версия «СИ»

ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ СКОРО ОКОНЧАТЕЛЬНО СМЕНИТСЯ, ЭТОТ НОМЕР «СИ» – ТРИСТА ПЯТИДЕСЯТЫЙ, – ПРИЧИН РАССКАЗАТЬ ВАМ О НАШИХ ЛЮБИМЫХ ИГРАХ ДАЖЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ВЫ ДУМАЕТЕ. ПОЭТОМУ МЫ ПОДГОТОВИЛИ ВАМ БОЛЬШОЙ МАТЕРИАЛ, А ЧТОБЫ НЕ УДАРЯТЬСЯ В ЗЛОЕ РЕТРО, ОГРАНИЧИЛИСЬ ТОЛЬКО РЕЛИЗАМИ XXI ВЕКА (НО НЕСКОЛЬКО ИЗ XX ВЕКА ВСЕ ЖЕ ПРОСОЧИЛОСЬ). ЧИТАЙТЕ. А ЕСЛИ ЧТО-ТО ВДРУГ ПРОПУСТИЛИ – ПОКУПАЙТЕ НА E-BAU ДИСК ИЛИ КАРТРИДЖ (ТОЛЬКО НЕ ВОРУЙТЕ, ПОЖАЛУЙСТА) И НАСЛАЖДАЙТЕСЬ.



Константин Говорун



Сергей Цилюрник



Святослав Торик



Альфина Беринг



Наталья Одинцова



Евгений Закиров



## Константин Говорун

### Grandia II

Один из самых значительных моментов моей жизни: 2006 год, я сижу в офисе GameArts и спрашиваю у автора Grandia II, какую девушку выберет главный герой в открытом финале этой JRPG. Наверное, так мог бы чувствовать себя поклонник всемирно известной поп-певицы на романтическом ужине с предметом обожания.

Grandia II устроена очень просто: взяты все общие для успешных JRPG элементы, собраны в одной игре и выполнены на отлично. Зрелищная и глубокая боевая система, осваиваемая любым поклонником жанра за пару минут. Яркая партия интересных персонажей – что характерно, в основном взрослых. Полный набор архетипов, но это нормально. Кawaiiный мэкот с пушистым хвостом (с на удивление эпизодической ролью). Мир, разбитый на города со словоохотливыми NPC, гостиницей и магазинами. В каждом городе – любопытная (смешная или трагическая) локальная история, построенная по классическим канонам фантастики (обычные люди с настоящими проблемами, попавшие в невероятные обстоя-

тельства). Серьезный, умный глобальный сюжет, перемежающий косточки Католической церкви вообще и христианству в частности.

Необычный любовный треугольник, в котором хорошая и плохая девочки – две стороны одного и того же человека. И классический, всегда работающий прием – неожиданная смерть одного из основных героев.

В Grandia II нет никаких прорывных, уникальных вещей ни в сюжете, ни в наборе персонажей, ни в игровой механике, ни в дизайне. Но ее до невозможности приятно, интересно проходить – и даже не один раз. Каждую милую деталь, вроде сцены с мороженым или признания в любви, смакуя с бьющимся от восхищения сердцем. Grandia II – та игра, которую нужно включать в школьную программу за восьмой класс. Она учила бы подростков хорошему и думать.

В моей комнате висит огромный портрет Миллени маслом по холсту. Его нарисовал мне в подарок отец одного из читателей «Страны Игр».



### Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Именно в третьей части, на мой взгляд, сериал Metal Gear Solid достиг высшей точки. Неудобное, несовременное управление из MGS2 было улучшено, а вместе с ним – и механика стелса, и боевая система. Вместо разбитой на два эпизода, неровной по объему сюжета игры мы получили единое, связанное, увлекательное повествование с невероятно притягательными персонажами и правильным чередованием кат-сцен с геймплейными отрезками. Хидео Кодзима нащупал идеальный баланс между глубоким пониманием темы (Хрущев, ГРУ, Гагарин) и нарочитой клюквой (яблоко-молоко, летающие ступы). Его абсурдная, всегда держащая фигу в кармане, яркая, образная история удивляла каждым эпизодом, держала в напряжении, заставляла вновь и вновь пересматривать самые многозначительные моменты и переигрывать самые необычные битвы (как правило, с боссами). Можно долго перечислять самые гениальные сцены из игры. Побег из тюрьмы с помощью пилюли смерти? Галлюциногенный слэшер? Дорога на тот свет с душами убитых врагов? Хидео Кодзима не просто жонглирует цитатами из шпионских, конспирологических, постапокалиптических историй, стилизацией под комикс и нарочито игровыми условностями, но и добавляет в этот постмодернистский коктейль собственный безумный креатив.

Главное же, конечно, то, что в Metal Gear Solid 3: Snake Eater история и собственно игра неотделимы друг от друга, и оба аспекта равнозначно велики.

# Heavy Rain

Главное достоинство Heavy Rain: она ломает стену между теми, кто знаком с играми, и теми, кто их не знает и побаивается. Интерактивную драму Дэвида Кейджа можно показать любому случайному знакомому, совсем не геймеру, и он с высокой долей вероятности впечатлится. Причем даже больше, чем вы.

Воздействие Heavy Rain на геймера тем сильнее, чем меньше он знает об истории игры и ее ограничениях. Грубо говоря, если вы случайно узнали, кто убийца, или же совершили дичайший идиотизм и посмотрели прохождение на Youtube, то магия по большей части

пропадает. Это как смотреть за выступлением фокусника-Кейджа, точно зная, где на сцене подвешены невидимые нити и что прячется за зеркалом. Еще больше все портит текстовый гайд, четко описывающий последствия ваших действий. Если обезопасить себя от лишней информации, то Heavy Rain – игра без невидимых стен, игра неисчерпаемых возможностей. История, в которой вы можете влиять и на решения, и на действия, и на судьбы четырех персонажей.

У Кейджа два конька. Первый – «живые» дома, рассказывающие о своих обитателях

куда больше, чем любые диалоги или даже поступки. Второй – эмоции, эмоции, эмоции. В Heavy Rain очень много сцен, напрямую воздействующих на чувства геймеров, вызывающих боль, ярость, страх, дискомфорт, радость, опустошение, любопытство. Совершенно неважно, о чем именно рассказывает Heavy Rain, важно лишь, чтобы вы не знали, где границы истории, и могли спокойно барахтаться в ее мире, как в капсуле виртуальной реальности, пока в ваши болевые точки игра иступленно тычет иголками. Немного мазохистский, но все равно кайф.



# Victoria: Revolutions

Есть такая игровая платформа – PC. У нее в наше время есть только один смысл – быть меккой для любителей стратегий. Как пошаговых, так и в реальном времени. Потому что монитор и связку мыши с клавиатурой на консолях ничего так заменить и не смогло. Возможно, идеальный пример PC-игры – это StarCraft, но в XXI веке я потратил больше времени на Victoria: Revolutions, глобальную стратегию от Paradox.

Игра моделирует Землю с начала XIX века (сразу после Наполеоновских войн) и до начала XX (включая Первую мировую, но не доходя до Второй). Управлять можно любой державой, включая языческие княжества в Африке. Ключевое отличие первой Victoria (Revolutions – это расширение к ней, и брать надо именно такой, полный комплект) от других глобальных стратегий Paradox – огромное количество заскриптованных реальных исторических событий, которые срабатывают при выполнении определенных условий. Например, княжества и королевства на Апеннинском полуострове могут объединиться в Италию. А Гарибальди – сгенерировать вам десять дивизий для войны с Австрией. Поэтому страны отличаются не только экономикой, составом населения, армией и другими чисто численными характеристиками, но вот такими скрытыми возможностями. Чтобы успешно играть за выбранную державу, время от времени придется заходить

даже не столько на gamefaqs.com, сколько на «Википедию». Эти же скрипты мягко подталкивают вас действовать примерно так же, как и реальные лидеры той эпохи, и ставят перед вами те же проблемы. Хотя вот решения вы можете выбрать другие – например, не отменять крепостное право в России. Компьютерные враги подчиняются тем же скриптам, поэтому всю игру развитие событий более-менее укладывается в историческую логику. В других глобальных стратегиях таких рамок нет, и очень быстро карта мира начинает рябить от турецких провинций в Швеции и японских колоний в Африке.

Второе важное отличие Victoria – очень сложный менеджмент экономики, политики, религии, дипломатии. Можно, например, добиться того, чтобы население мигрировало из США в Россию. Можно монополизировать добычу серы и манипулировать глобальными ценами на промышленную продукцию – вплоть до глобального экономического кризиса. Причем, что чрезвычайно важно, все ваши решения имеют мгновенный и легко отслеживаемый, понятный эффект. В той же Europa Universalis слишком много решений приводят к результату «плюс один процент к чему-то, что нельзя толком потрогать».

Я наиграл в Victoria: Revolutions тысячи часов: превращал Персию из жертвы импери-



алистов в сверхдержаву, захватывал Европу бразильскими дивизиями и, конечно, подчинил мир Россией. Давил демократов и фашистов, старался строить просвещенную, но строго абсолютную монархию, но при этом с мощной экономикой и армией, способной усмирить любые восстания. У вас Victoria: Revolutions, однако, может быть совершенно другой. В этом как раз самый кайф игры – придумывать себе цели, запускать новую партию и моделировать самые невероятные сценарии истории Земли. Не стратегия – настоящий симулятор.



# Soul Calibur II

Я люблю файтинги с детства. Обожаю всегда Mortal Kombat, любил Street Fighter, ненавидел Tekken. И вот опытным путем нашел игру, которая идеально подходит именно мне. Soul Calibur – это файтинг с оружием. А когда у вас есть и мечи всех мастей, и топоры, и боевые посохи, то и список возможных атак очень велик, причем все они выглядят осмысленно, четко различимы на экране и легко запоминаются. Аналогично и бойцы (почти все – за исключением частичных клонов) очень уж разные по стилю ведения боя. В отличие от, скажем, Mortal Kombat, где все базовые удары почти у всех персонажей одинаковы, или Street Fighter, где у половины персонажей есть более-менее похожие фаерболлы. Холодное оружие также позволяет такие зрелищные механики, как Guard Impact – мгновенное парирование с перехватом инициативы. Или, например, ключевую для Soul Calibur вещь – разделение всех ударов на горизонтальные и вертикальные (а не только нижние, средние и верхние). Я считаю, что блок в файтингах должен быть подвешен на отдельную кнопку и ненавижу, когда для это-

го используется стрелка «назад». И мне очень нравятся наборные комбо а-ля Mortal Kombat (последовательное нажатие нескольких базовых ударов, которые сливаются в один прием), которые в Soul Calibur тоже есть.

Мой любимый персонаж – это Талим. Лучше всего она представлена в Soul Calibur II, неплохо – в Soul Calibur III и никак в Soul Calibur V (за что я авторов тоже ненавижу). Ее стиль боя – безостановочный натиск, практически бесконечная цепочка мелких ударов-укусов, чередующихся с бросками, уходом в сторону или отпрыгиванием назад. Среди ее боевых стоек есть одна со встроенным уклонением, которая уж очень сильно дезориентирует врага. Талим отлично пользуется механикой выброса противника за пределы ринга (тоже отличная фишка игры), причем может сделать это настолько издевательскими приемами, что за лицом соперника больно наблюдать.

И да, я очень люблю побеждать. Мой секрет успеха – «вовремя обороняться, вовремя атаковать».





## Сергей Цилюрик

# Final Fantasy XII



Сериалом Final Fantasy я активно интересуюсь уже 15 лет. Это не пустые слова – я не пропустил ни одной "Финалки", вышедшей на вменяемых платформах (мобильники таковыми, само собой, не считаются). Последние четыре года я веду посвященный FF блог (<http://finalfantasywhatever.com>), в рамках которого перепрохожу многие старые части, отмечая их сильные и слабые стороны. Долгое время я считал любимой седьмую часть, и ее мир по-прежнему мне очень дорог, но она, увы, испытания временем не прошла. Люблю я все-таки не столько сердцем, сколько умом, и преступления FFVII против собственной же логики не могли пройти мимо меня. FFXII же, напротив, было не так просто прочувствовать, однако после долгих размышлений оказалось невозможно ей не восхититься. Особый восторг у меня вызвала ее лаконичность, то, как она ухитряется малым сказать многое. И, конечно, восхитительная локализация, делающая каждую сценку эстетическим лакомством. Впрочем, FFXII я и так достаточно расхвалил в «Апокрифе» на страницах этого номера.



# Metroid Prime

Десять лет назад, когда я только начал всерьез заниматься написанием текстов про игры, мне в руки попала копия Metroid Prime. Это была моя первая игра шестого поколения – и она произвела по-настоящему неизгладимое впечатление, мигом перевернув мое представление и о Nintendo, и о трехмерных мирах. Путешествие по планете Tallon IV было незабываемым, и пережить даже короткую разлуку с игрой казалось сложнейшим испытанием. Metroid Prime сильно опередила свое время, отказавшись от катсцен и полностью перенесла всю нужную информацию на экранчик сканера, которым героиня осматривала окрестности. Благодаря этому исследование мира стало вдвойне увлекательным – и уже к концу первого прохождения Tallon IV ощущалась родной.

# Psychonauts

Из игр, ставящих в центр повествования путешествия по воображаемым мирам разных людей, Psychonauts, пожалуй, самая веселая, остроумная и находчивая. И находчивость ее не ограничивается репликами персонажей (которые так и хочется растаскать на цитаты), но распространяется и на арсенал способностей героя, которые в лучших традициях адвенчур можно применять где и на ком угодно, и на устройство уровней – чего стоит один только The Milkman Conspiracy!

Psychonauts замечательна не только тем, что она уморительно смешна, – в ней царит удивительная атмосфера летнего лагеря, в котором дети предоставлены сами себе. Знакомиться с ними, следить за тем, как разворачиваются отношения между ними, узнавать, каким они видят героя, – занятие едва ли не столь же увлекательное, как и прохождение самой игры.



## Team Fortress 2

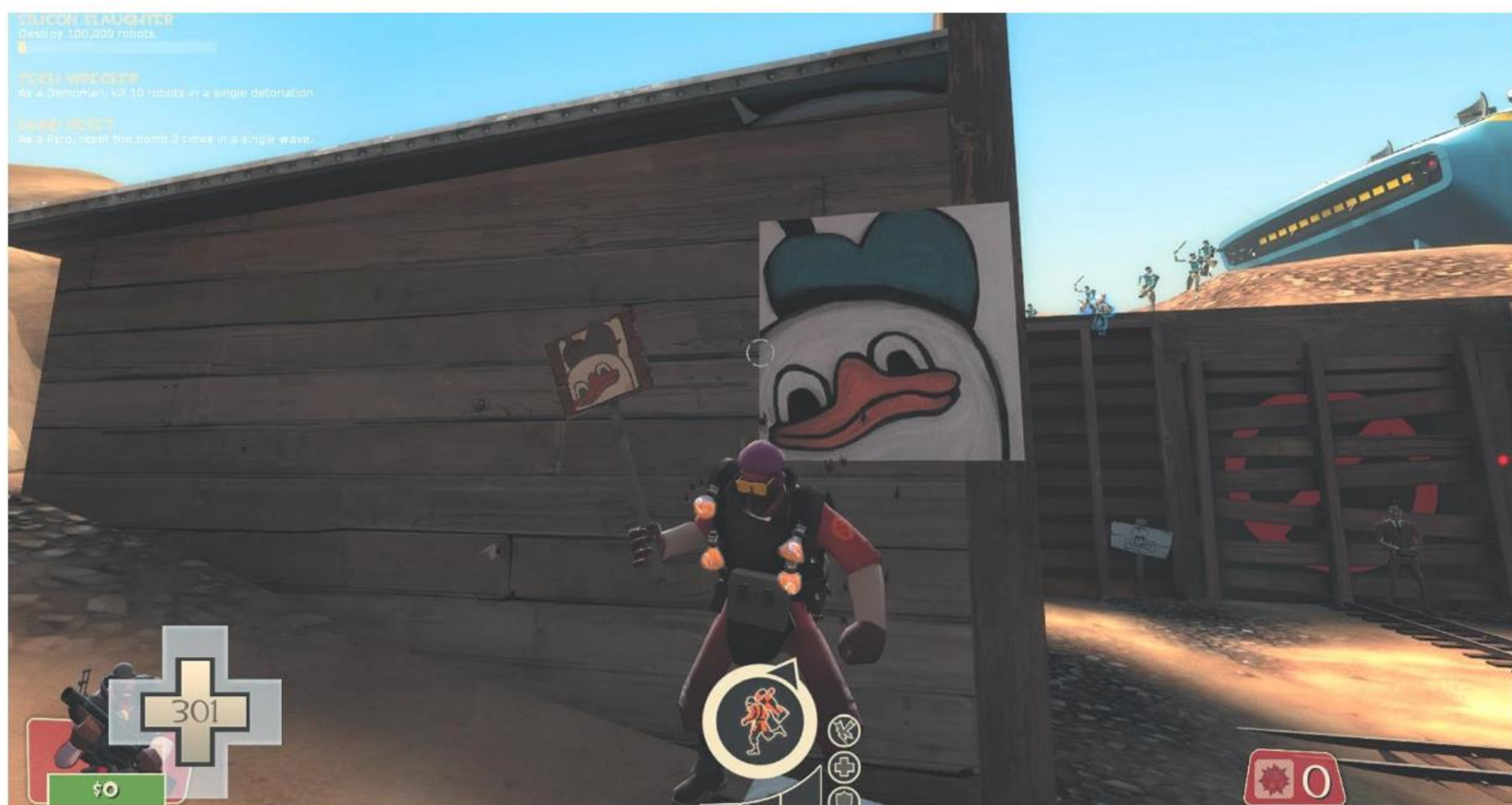
Сперва я думал о Portal – минималистичной, остроумной и умело манипулирующей эмоциями. Portal заставила меня расплакаться от восторга на финальных титрах – но при этом в лабораториях Aperture Science я провел всего 7 часов, пройдя игру пару раз. В случае с Team Fortress 2 счет идет уже на четвертую тысячу часов: ее я запускаю практически каждый второй день с самого ее релиза.

TF2 – это ультимативная FPS-песочница. В отличие от популярных милитари-шутеров она подчеркнута мультяшна, несерьезна, и благодаря тому, что в ней сохранились отголоски безумия первых частей Quake (те же ракет-джампы, например), в нее попросту весело играть. За

прошедшие годы для TF2 постоянно выходили обновления – количество контента в ней выросло в разы, но при этом она ничуть не испортилась: баланс классов по-прежнему соблюден, и играть с равным удовольствием можно за кого угодно и как угодно. Хоть TF2 – игра и командная, количество игроков тут достаточное, чтобы никакой особой координации не требовалось (во всяком случае, на публичных серверах). На каждого конкретного игрока возлагается не такая уж большая ответственность. Можно экспериментировать как душе угодно! Одинаковых матчей тут попросту не бывает.

Наконец, ничто так не бодрит, как охота на людей. Победа над противниками, управ-

ляемыми AI, никогда не принесет такого же удовлетворения, как превосходство над живым и непредсказуемым соперником. И TF2 предлагает кучу способов этого превосходства добиться. Я, например, не особо точно стреляю – но могу взять противника и хитростью за шпиона, и тактикой за инженера, и даже грубой силой за пулеметчика. Даже за снайпера, который, казалось бы, по определению требует меткости, можно выбрать себе такую экипировку, которая позволит быть полезным даже без особых умений. На самом деле, большую часть своих текстов я пишу с запущенной TF2 – а то и вовсе в перерыве между раундами. Помогает настроиться на боевой лад!



## Valkyrie Profile 2: Silmeria

До шестого поколения консолей Valkyrie Profile была, пожалуй, лучшей игрой в мире. Она по-прежнему остается одной из самых нетипичных во всех аспектах JRPG, но больше всего запоминается в ней подход к сюжету: вместо стандартной истории о спасающих мир анимешных подростках она предлагает набор трагичных зарисовок, неизменно кончающихся гибелью героя. Жалко лишь, что из-за этого пострадала центральная сюжетная линия, посвященная самой валькирии и наступающему Рагнарёку.

Вторая часть Valkyrie Profile по своей структуре более традиционна – и поэтому ее легко можно приводить в пример другим JRPG. VP2 – одновременно и приквел, и сиквел оригинала; она и отвечает на оставшиеся после VP1 вопро-

сы, и из этих ответов выстраивает собственную историю, изящно обходясь без столь набивших оскомину штампов. Как и в оригинале, локации в VP2 двумерные, благодаря чему они выглядят невероятно красиво и живо – по здешним городам хочется ходить пешком, с восторгом подмечая каждую деталь. Подземелья же превратились в платформенные головоломки, для решения которых нужна и смекалка, и ловкость рук. Боевая система эволюционировала, сохранив динамику оригинала и перетавив при этом действие на полностью трехмерные арены, что открыло широкий простор для тактических экспериментов и импровизаций. Если какая-то JRPG и приблизилась к идеалу, то это «Сильмерия».





## Святослав Торик



## Splinter Cell (2003)

На обложке Splinter Cell есть теглайн: STEALTH ACTION REDEFINED. Это не только одновременная отсылка и отмежевание от теглайна Metal Gear Solid (tactical espionage action, помните?), но и, в общем-то, чистая правда. Stealth Action как жанр находился, извините за каламбур, в тени. Кроме серии Thief никто не воспринимал прятки как нечто самостоятельное, не брезгуя, однако, пользоваться чужими плодами. Игр «с элементами стелса» в начале двухтысячных было больше, чем игр именно в жанре «стелса»: начиная с великолепной NOLF и заканчивая той же MGS.

В моей вселенной Splinter Cell сразу занял место на верхней полке. Я тогда не был знаком с работами Тома Клэнси (если не считать так и не пройденную The Hunt for Red October для «Денди»), и меня сразу поразило количество технических деталей, окутывающих само агентство «Третий эшелон», его сотрудников и его задачи. Я посмеивался над именами вроде «Комбайн Николадзе», но с удивлением отмечал более или менее логичное устройство мира этого технотриллера и любовь автора к оружию и технике. Какой огромный

выбор гаджетов был в Splinter Cell! Отмычки, ружье с шокерными болванками для дистанционного оглушения, миниатюрная камера, с помощью которой можно привлечь внимание врага, и, разумеется, широко известный прибор ночного видения о трех зеленых огоньках! А движения? Фишер может прижиматься к стенам, подсматривать в замочную скважину, подтягиваться на протянутые под потолком трубы и – *mon favori* – совершать шпагат на весу, из положения которого Сэм так эффективно падает на незадачливого охранника.

Как и в Thief, на первых ролях выступают тени и звуки. Фишер – крутой боец, но лучшая схватка – это та, которой удалось избежать, причем так думает не Сэм, а дядя Сэм. Лишнее убийство грозит разрывом дипломатических отношений, началом Третьей мировой или, в случае с Фишером, автоматическим отзывом миссии. Ну и ладно. Нельзя убивать – будем оглушать, а трупы прятать в тени или контейнерах. В открытом мире линейных заданий обязательно найдутся и укромные места, и неожиданные спаун-точки охранников,

и даже головоломки. Когда меня поставили перед необходимостью добыть код от панели, которую только что использовал вражеский офицер, я не раздумывал ни секунды – я знал, что тепловизор должен помочь. И правда: еще теплые отпечатки пальцев навели меня на верный код.

У Splinter Cell был длинный и не самый легкий путь – хороший старт и уверенное продолжение были смазаны сначала стремлением к переменам, а затем слишком быстрой реализацией задумок. В первую часть сегодня играть, наверное, нелегко даже на среднем уровне сложности – нужно постоянно контролировать происходящее, уметь оценивать обстановку за считанные секунды, всегда отличать свет от тени и не забывать складировать тушки в труднодоступные места. Сегодняшний Splinter Cell: Blacklist во многом похож на своего достославного предка, и если вы выбрали при прохождении стиль «Призрак» и не боитесь устаревшей графики, то вам наверняка придется по уму и тот самый Tom Clancy's Splinter Cell, десять лет назад давший новое определение жанру игры теней и звука.

# Ace Attorney (2001)

Пока западная игровая индустрия наблюдала, как жанр адвенчур в истерике устраивает кризис перепроизводства, и лихорадочно искала пути выхода из ситуации, топя свое горе в казуальных играх, японцы шли своим путем. В 2001 году вышел первый эпизод длинной и полной здоровья серии Ace Attorney – про адвоката, отрабатывающего то за детектива, то за прокурора, то за, собственно, адвоката.

В детстве я не особенно увлекался детективным методом в художественной литературе. Мне до сих пор непонятны восхищения творчеством Рекса Стаута, я зеваю даже при просмотре фильмов про известного бельгийца Агаты Кристи, я осилил едва ли с полдюжины рассказов о Шерлоке Холмсе, хотя знаю их наизусть, благодаря советскому сериалу... но было в моем детстве одно исключение из этого списка – умный, харизматичный, цепкий, яркий и практически безупречный адвокат Перри Мейсон.

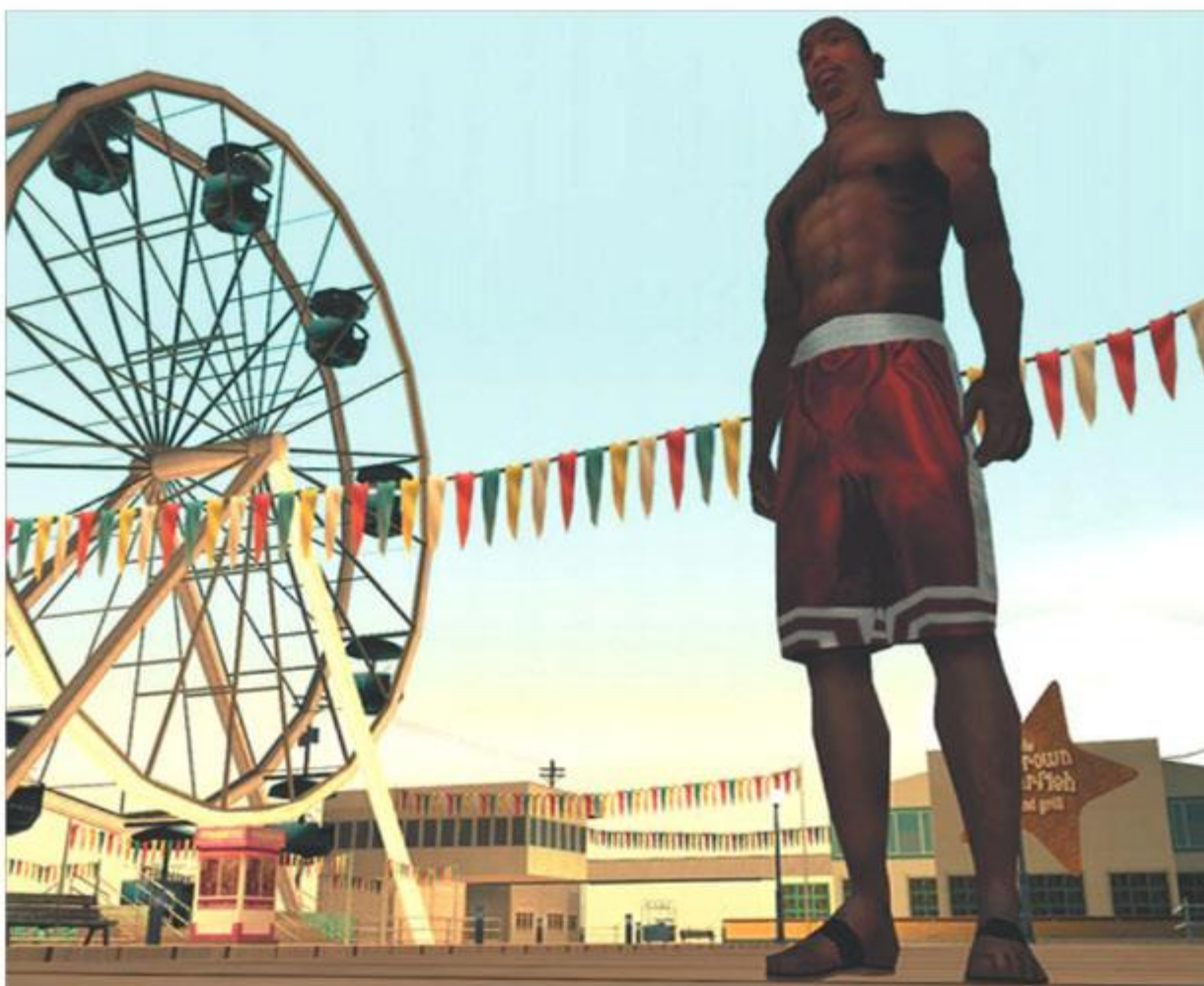
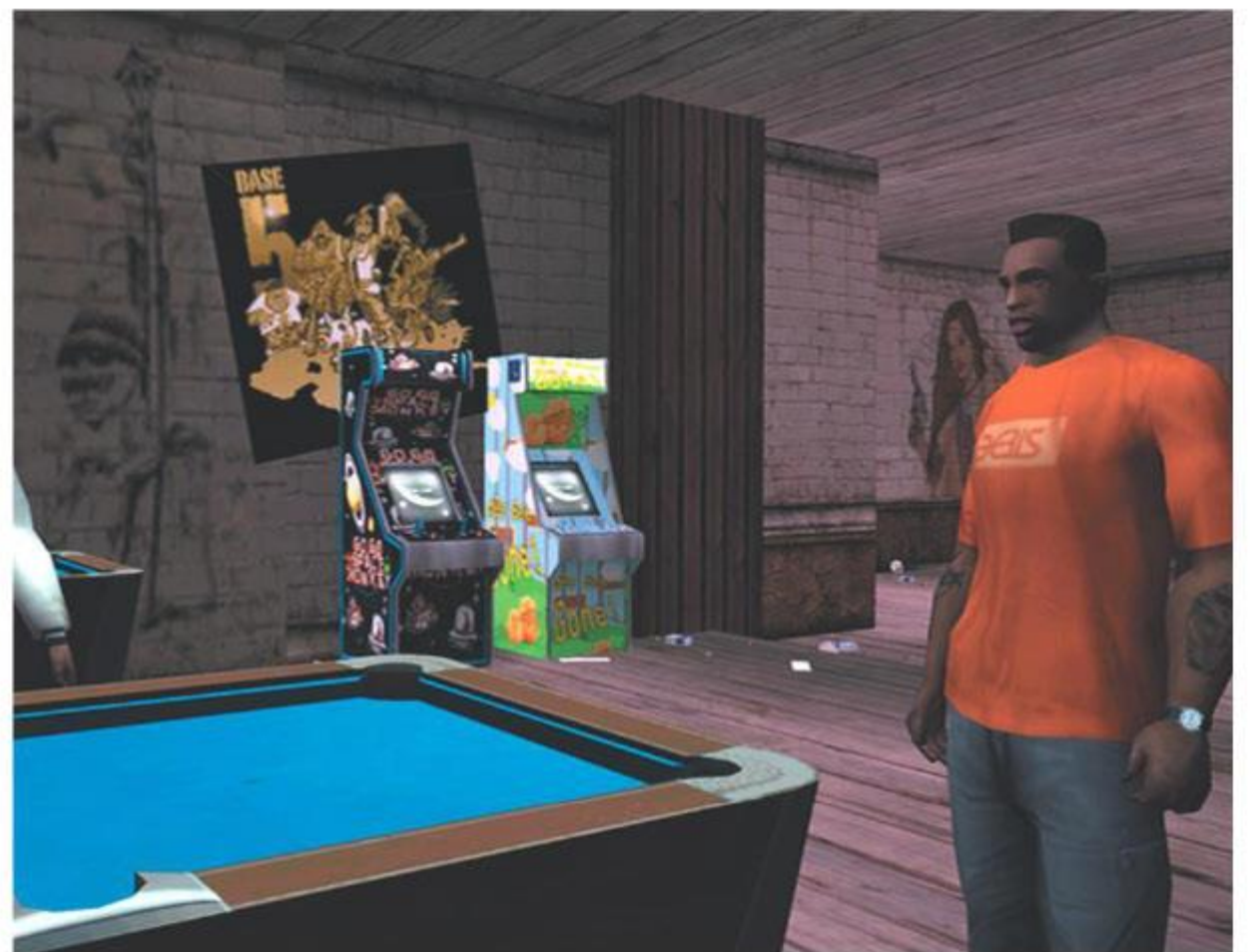
Я не сразу обнаружил это сходство. Все-таки у Эрла Стенли Гарднера фигурировал опытный юрист, способный найти если не иголку в стоге сена, то подходящее противоречие в федеральном законе; у Сю Такуми главные герои – это начинающие адвокаты: молодые, местами инфантильные, но в критический момент – предельно уверенные в себе люди. Понятно, что повышенный эмоциональный фон, особенно в отношениях с помощниками, создан для лучшего отождествления с главным героем, но если оставить этот момент, то почти во всем остальном Ace Attorney действительно похожа на то, как проворачивает свои дела адвокат Перри Мейсон. Он самостоятельно исследует места преступле-

ния, опрашивает свидетелей, собирает улики, совершает загадочные телефонные звонки и в конце концов выстраивает свою версию событий, соревнуясь в судебных прениях с честным, но очень настойчивым прокурором. И в книге, и в видеоигре мы не знаем до самого конца, что же произошло на самом деле, поэтому практически каждый перекрестный допрос служит поворотной точкой в истории. Не зря название игры переводится с японского примерно как «Перевертыш в суде».

Конечно, в Ace Attorney есть и мистические элементы, и неочевидные выводы, особенно когда входящей информации мало или она попросту нерелевантна. Но в этом-то и заключается суть детективов: концовка всегда одна, сколько версий перед приставкой не выдвигай, а у игрока есть только одна возможность – либо угадать правильную версию, либо попасть в нее методом тыка. Правда, в AA за неправильные догадки еще и наказывают, и порой приходится переигрывать аж по пять минут, чтобы вновь попытаться счастья, но...

Это не главное, ведь аналогов у Ace Attorney нет, если не считать пары убогих подделок для мобильных телефонов. Новые части игры выходят с завидной регулярностью, побивая один рекорд за другим. Не все понимают, почему адвенчура с японским духом и западными культурными отсылками продолжает существовать, мол, жанр ведь умер! Я не знаю правильный ответ, но мне кажется, что он кроется в самом вопросе. Да и у Феникса, Аполло и Перри наверняка нашлась бы своя версия на этот счет.





## Grand Theft Auto: San Andreas (2004)

В прошлом году, возвращаясь из Лос-Анджелеса с презентации Call of Duty: Black Ops 2, я прикупил в ларьке местный журнальчик, который так и назывался – Los Angeles. Апрельский номер был посвящен событиям двадцатилетней давности, отголосок которых слышен на калифорнийском берегу и по сию пору. Я говорю о бунтах 1992 года.

Вы наверняка слышали о Родни Кинге и о том, как случайный свидетель записал на камеру сцену избиения полицейскими чернокожего нарушителя скоростного режима. Десятиминутная пленка, показанная местным телеканалом, вызвала протесты населения, особенно после того как суд присяжных, на 9/12 состоявший из белых граждан, оправдал офицеров по 7 из 8 инкриминируемых им преступлений. В последующих за этим «приговором» бунтах приняли участие сотни тысяч жителей Большого Лос-Анджелеса – за трое суток они нанесли городу урон на миллиард долларов и убили более пятидесяти человек. Я читал в журнале интервью тех, кто по воле случая оказался в гуще событий, – какое там Бирюлево, у людей реально гражданская война шла.

Расовые конфликты, коррупция, экономический кризис, огромный процент безработицы и, как следствие, высокая преступность – вот на таком взрывоопасном фундаменте братья Хаузеры и построили свою GTA: San Andreas. Карл Джонсон чем-то похож на Родни Кинга: он негр и бывший бандит, поэтому его не любят полицейские, но уважают местные. Это лишь завязка, первичный фон. Чем дальше мы углубляемся в штат Сан Андреас, тем шире открывается нашему взору задумка дизайнеров. Ни до, ни после Хаузеров никто не мог поме-

стить в видеоигру американский дух, американскую культуру отдельно взятого периода с такими подробностями и деталями (кроме разве что L.A. Noire, но и ее выпускали под присмотром тех же братьев). Расизм, бандитизм, коррупция, азартные игры, шпионы и спецслужбы, фрики, гонщики, реднеки, наркоманы, техногики – San Andreas стала первой широкомасштабной игрой серии, этакой высокотехнологичной диорамой юго-восточного США начала девяностых. Я по собственному желанию проходил ее трижды, каждый раз открывая для себя что-то действительно новое, не ухваченное ранее.

А вот главное. GTA: SA положила начало тренду «диверсифицируем развлечения на квадратный метр». Если в Vice City самым увлекательным посторонним занятием был поиск пакетов и выполнение мотоциклетных трюков, то в San Andreas руки успокоить уже невозможно. Гонки всех видов, летная школа, ритм-раскачка лоурайдера, игровые автоматы, бильярд, блэкджек, видеопокер – занятий масса, а сколько в игре труднодоступных элементов, включая скандальный мод Hot Coffee! Не зря из San Andreas энтузиасты лепили целые MMORPG со своими правилами.

На этом, пожалуй, стоит остановить поток слюней. Сан Андреас – это штат огромных возможностей, и недаром разработчики вернулись к нему так быстро. Liberty City был неплохим местом для первых экспериментов, но в GTA IV он оказался настолько однообразен для открытого мира, что не спасали даже мини-игры, телесериалы и прочий контент. В GTA V же снова можно жить на полную катушку, пусть и двадцать лет спустя.



## Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

Для игровой индустрии двухтысячных эта игра сделала столько же важного и полезного, сколько в свое время сделал Doom. Она вовлекала игроков так, как шутеры до этого даже не пытались; она показала такой мультиплеер, который сегодня является стандартом де-факто. А то, что игра своим успехом превратила название Call of Duty в имя нарицательное, так это не более чем жадность Бобби Котика и нежелание рисков со стороны Microsoft! Шутка, конечно, но помните: в ней только доля шутки.

С первой же минуты кампании дизайнеры всаживают в игрока шприц с нескончаемым запасом адреналина. Захват и последующий побег с тонущего корабля сменяются странной и до самого последнего кадра непонятной сценой: меня, то есть того парня, головой которого я кручу по сторонам, куда-то везут, потом волочат, толкают к стенке, кричат что-то на арабском, а потом... это что это? Это в меня стреляют? Я что... умираю? Но погодите-ка, я же в Call of Duty, я не могу умереть, у меня есть волшебные демоны «квиксейв» и «автосейв»! Уже потом выяснится, что нам показали

казнь какого-то тиранушки, просто сделали это от первого лица. А ведь впереди еще ядерный взрыв – знаете, как страшно, когда по радио бесстрастно отчитываются о потерях, а ты ползешь навстречу густому грибу по обломкам будущего радиоактивного мусора? Слышен лишь стук сердца да хрип воздуха, продирающегося через глотку. Call of Duty 4 не ломает четвертую стену – она ее дезинтегрирует так, что игрок даже не замечает, что она там была.

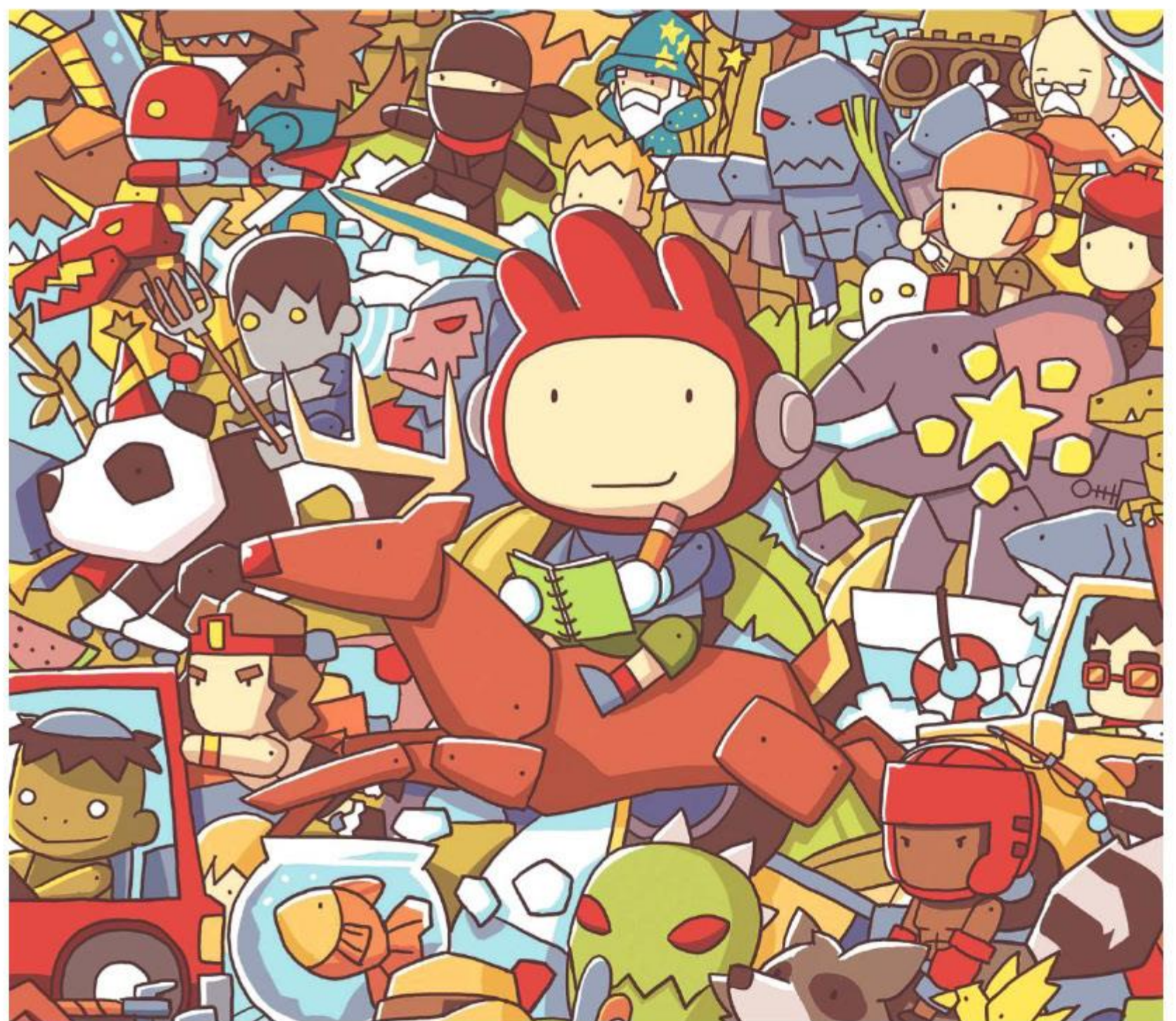
И одновременно с этим – уникальный мультиплеер. Несмотря на то, что система набора рангов уже была в конкурирующей серии Battlefield, в основном мир познакомился с этим явлением именно благодаря Modern Warfare. Каждая сессия в зависимости от результата приближала игрока к новому рубежу, на котором в его арсенал добавлялись новые виды оружия, пассивные способности и даже игровые режимы. Добравшись до максимального уровня, можно было выбрать опцию «я смелый» и обнулить все свои достижения, получив тем самым «уровень престижа». Всего так можно делать аж десять раз, каждый

из которых менял форму плашки, отсвечивающей во всех публичных зонах рядом с никнеймом – и боже ж мой, сколько людей гонялись за заветным «десятым престижем»! Вот уж воистину, прав был Наполеон Бонапарт: этими жалкими побрякушками и вправду можно управлять людьми!

Но такая длинная гонка не была бы успешной, не доставляй она огромного удовольствия участникам. В Modern Warfare появились «стрики», непрерывные убийства, за которые давали доступ к оружию, способному переломить ход битвы. Нередко бывало так, что противник заведомо проигрывал, но вдруг один из храбрецов набивал сразу семь «стриков», после чего вызывал вертолет – ну и дальше понятно. Впервые в Call of Duty приходилось думать не только и не столько о себе, сколько о противнике – отслеживать краем глаза его успехи и отсчитывать вызванную подмогу.

Одно жалко: судя по той беде, что происходит с Call of Duty, по всей вероятности, эстафету захватывающего дух мультиплеера перехватит Respawn Studios с ее Titanfall. Но это станет ясно лишь 11 марта.





## Scribblenauts (2009)

Это не столько игра, сколько квинтэссенция плодов культур и цивилизаций, что мелькали на протяжении истории на поверхности планеты Земля. Если слон на кита влезет, кто кого поборет? А Ктулху против Тираннозавра потянет? А если материализовать ученого и таинственный кристалл, что произойдет? А поместить пилота рядом с вертолетом? А рыцаря, корону и дракона? Scribblenauts – это не очередная программируемая безделушка вроде Little Big Planet, это настоящий процедурный мир, в котором заложена информация о десятках тысяч предметов и о том, как они друг с другом взаимодействуют. Тигр съест поросенка, летающая тарелка украдет корову, оборотень превратится в волка при полной луне, белая ведьма начнет атаковать черного колдуна, а Дон Кихот – ветряную мельницу. Каждый раз, когда кто-то говорит о невероятном уровне «самостоятельности» AI в какой-нибудь игре, мне хочется дать ему ссылку на Scribblenauts Unlimited – на, мол, посмотри на настоящую симуляцию мира.

Когда я только начал играть в первую версию на Nintendo DS, я все никак не мог поверить в то, что разработчики действительно сделали так, что КАЖДЫЙ предмет может вызвать виртуальный интерес у других, как правило, одушевленных объектов. Игра состоит из череды заданий вроде «доберись до конца уровня и сделай то-то», и, учитывая, что решение задачи на каждом уровне было свободным, я экспериментировал по полной программе. Доставал мальчика из ямы то вертолетом, то суперменом, то самостоятельно бросал ему веревку – и каждый результат, который мы на бытовом уровне сочли бы логичным раз-

витием событий, оказался запрограммирован в Scribblenauts. Это невероятный, непредставимый объем работ дизайнеров и программистов.

Как и в случае с большинством игр, я бы советовал начать не с первой части, а с последней. Scribblenauts Unlimited, во-первых, доступна не только на платформах Nintendo, но и на ПК; во-вторых, она структурирована таким образом, что большинство заданий заключается в решении довольно простой задачи и только где-то процентов 15 миссий – это сложносоставная тематическая мини-игра. При этом принцип «есть много способов» соблюдается неукоснительно: от логичных и неочевидных до мифологических и культурных. Например, обезьяну, швыряющуюся бочками, можно успокоить при помощи боевого вертолета, банана, Ктулху или... сантехника. В SU культурных референсов огромное количество, и не зря к ней позже вышло дополнение с участием героев произведений издательства DC Comics.

Кстати, графика тут поражает в не меньшей степени, чем словарь игры. Ведь объект нужно не только придумать и грамотно разместить в мире взаимных отношений, но и нарисовать. А вы представляете себе, что такое отрисовать десятки тысяч предметов? В Scribblenauts эта проблема решена изящно: предметы собираются по кусочкам в специальном конструкторе, который с последней версией игры доступен и обычным игрокам. Если нет трудностей с английским языком, а поиграть в том самом, доисторическом смысле «сделать что-то и посмотреть, что выйдет» хочется, то Scribblenauts Unlimited – идеальный вариант.



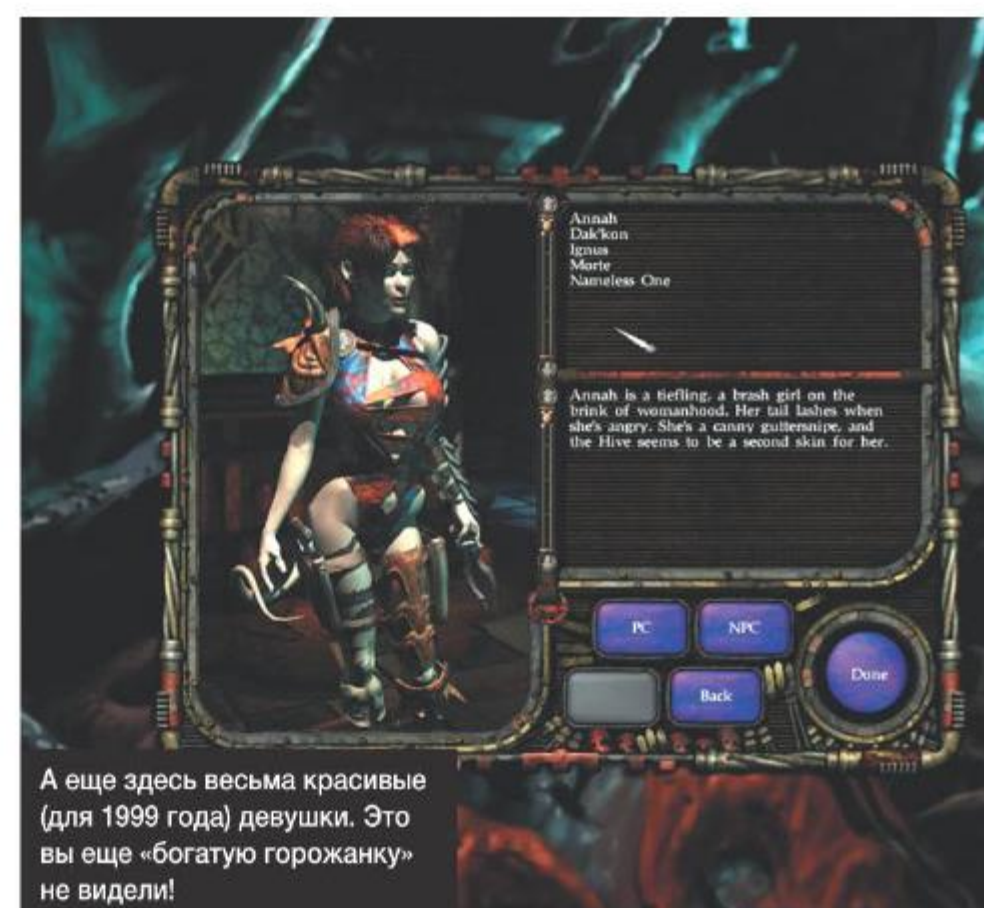
## Альфина Беринг



Поскольку речь идет о любимых играх, вполне уместно продемонстрировать шикарный фанарт на PS:T от автора данных строк. Это чрезвычайно остроумный кроссовер с «Тургором». Серым безымянным парням есть о чем поговорить.



На трон можно сесть, но вас предупреждали.



А еще здесь весьма красивые (для 1999 года) девушки. Это вы еще «богатую горожанку» не видели!

# Planescape: Torment

Она говорит о себе в третьем лице, будто пересказывает события собственной жизни. Это не слишком удивительно: на Планах многие отличаются странноватой манерой вести беседу, и со всех сторон слышатся непривычные акценты, непонятный жаргон и иные, совсем уж загадочные речи. Но вам кажется, что даже на этом пестром фоне она выделяется.

Вам не отделаться от ощущения, будто, проговаривая события собственной жизни, она самими словами создает ткань собственного бытия. Вы вплетаетесь в эту ткань лишь на мгновение; она – героиня недолгого побочного квеста.

Но даже маленькие, незначительные сюжеты в Planescape: Torment сделаны с выдумкой. В этой старой RPG на движке Infinity Engine вы не найдете людей, коим жизненно необходимо собрать шкуры десятка волков. И самих волков тоже не найдете. Здесь вообще всё непривычное и неожиданное – вроде бы и фэнтези, но какое же это фэнтези, когда в награду за помощь женщина дарит вам свои стучащие зачарованные зубы, а скромный дяденька в уголке Улья робко просит поверить в то, что его деревце сможет вырасти, потому что это кому-то да нужно?

И вы верите. И оно растет.

Почти все большие сюжетные RPG стремятся во всей красе развернуть перед нами свои вымышленные миры, но зачастую совершают печальную ошибку, подменяя личное общественным. Если в партии у нас оказывается эльф, сидит он там нередко лишь для того, чтобы главный герой поближе прикоснулся к проблемам эльфов; если это лампоголовый инопланетянин, в первую очередь он будет именно

лампоголовым инопланетянином, а лишь потом – индивидом со своими собственными интересами, стремлениями и бедами. Разумеется, это не всегда так; и всё же основная прелесть Planescape: Torment состоит, пожалуй, в том, что там лампоголовых нет вовсе. Из семи возможных сопатрицев лишь двое (Дак'кон и Нордом) воплощают классические беды собственных рас... да и то – Дак'кона связывает с главным героем, Безымянным, личная драматическая история, так что и он не оказывается сферическим гитцераем в вакууме.

Многие, наверное, слышали, что герои этой игры являют собой ходячие парадоксы. Вот, скажем, один из возможных сопатрицев – Грейс: суккуб (в полном смысле этого слова), решившая отказаться от плотских страстей и открывшая интеллектуальный бордель, где с дамами можно увлекательно поговорить. Мы быстро узнаём, что биография Грейс сложилась трагически – собственная мать продала ее в рабство страшнейшим врагам их расы. Взаимоотношения двух злых Планов (Бездны, из которой и вышла Грейс, и противопоставленного ей Баатора) занимают в Planescape: Torment не последнее место. Казалось бы – вот она, заявка на длинную историю про суккубов и их роль в мироздании...

Но дальнейшие расспросы о своем прошлом Грейс с вежливой улыбкой отклоняет, и прочитать ее дневник никак нельзя.

Нет лучшего способа подчеркнуть богатство мира, чем насытить его множеством недораскрытых деталей, обрывающихся сюжетов и героев, способных сказать нет. Не всякая история Сигила откроется Безымянному, поскольку их слишком много – все они не вме-



Думаете, сей грозный воин герой? Подумайте еще немного. Впрочем, он и не злодей – он просто увлекся.

стятся в жизнь одного человека, даже если он бессмертен.

Некоторые люди, сочинив, скажем, хорошую шутку или эффектный сюжетный ход, спешат занести свое достижение в скрижали, развернуть и использовать. Другие без страха сорят ими, дарят друзьям, записывают в твиттер – потому что уверены: если потребуется, они навдумывают новых. Planescape: Torment не боится, что интересный сюжет или герой окажется лишь соринкой в этом огромном тексте, что кто-то из игроков вообще пройдет мимо интересной находки.

Эта игра уверена: остальное ее наполнение не менее интересно. Вы можете пройти мимо женщины, говорящей о себе в третьем лице; или женщины, продающей гвозди; или человека по имени О – но уж точно никуда не денетесь от рожающей улицы.

И вот это богатство содержимым, эта уверенность в собственных силах, эта изобретательность, пожалуй, куда важнее и глубины сюжета (хотя он глубок), и деконструкции ряда классических игровых приемов (хотя они деконструируются), и возможности победить главного босса одними только словами (хотя она есть).



# Мор [Утопия]

Люди в этом городе какие-то странные, и говорят они тоже как-то странно. Ну и проблемы у них соответствующие: пьяница хочет свежей водички, застрявшая в провинции ученая дама – понять суть бытия, а беглая аферистка – избавиться не то от подозрений в убийстве, не то от мук совести за оное. Это если не вспоминать художника, мечтающего побороть законы физики и попутно произвести аутодафе, например. Обычная житейская драма. К ней привыкаешь. Привыкаешь и к тому, что всякий прохожий готов поддержать с тобой беседу за свежие сплетни да судьбы мирские.

А потом тебя неожиданно посылают к Альбиносу. В мире «Мора» многие носят прозвища, да и не вполне человекоподобные твари, кажется, встречаются, но кажутся они в первую очередь героями местных легенд. Да, говорят, по городу ходит женщина с костяными ногами, но это, пра-

во, не повод заглядывать дамам под юбки. Вот и Альбиноса не ожидаешь.

А он случается – высокое тонкое существо бутылочной формы, обмотанное не то тряпками, не то ритуальными татуировками. С копытами вместо рук и добрым, в общем-то, лицом. Вот только подойти к нему просто так нельзя – немедленно начнешь терять очки жизни.

Впрочем, поговорить за судьбы Альбинос тоже готов.

«Мор» – игра, которая любит разговаривать и не слишком любит всё остальное. У каждого героя здесь есть своя история, и даже более того: каждого героя здесь что-то волнует. Что-то большее, чем просто его бытовые проблемы. Откровенно говоря, в играх подобное встречается нечасто, тем более в играх многофигурных; увы, мы слишком привыкли быть тем Единственным Избранным, кто видит суть происходящего (иногда

опираясь на пару-тройку Мудрых Наставников). И это нам льстит, но в то же время наскучивает. Куда интереснее играть в мир, где у каждого есть не только поверия и драмы, но и представления об устройстве вселенной, назначении человека в этом мире и тому подобном.

Ради этого можно, в сущности, смириться даже с тем, что играть в «Мор» почти невозможно. Тем более что у него есть еще одна немаловажная черта: это единственная известная мне игра, где прохождения за трех разных героев действительно оказываются разными. Совсем разными. У них разная тематика, разный набор квестов и разный итог. Каждый из них говорит на своем языке – настолько своем, что им непросто друг друга понять.

Зато игрок, если пожелает, может освоить три разных языка одного и того же мира.

И это, как говорится, бесценно.



Здесь тоже хватает красивых женщин.



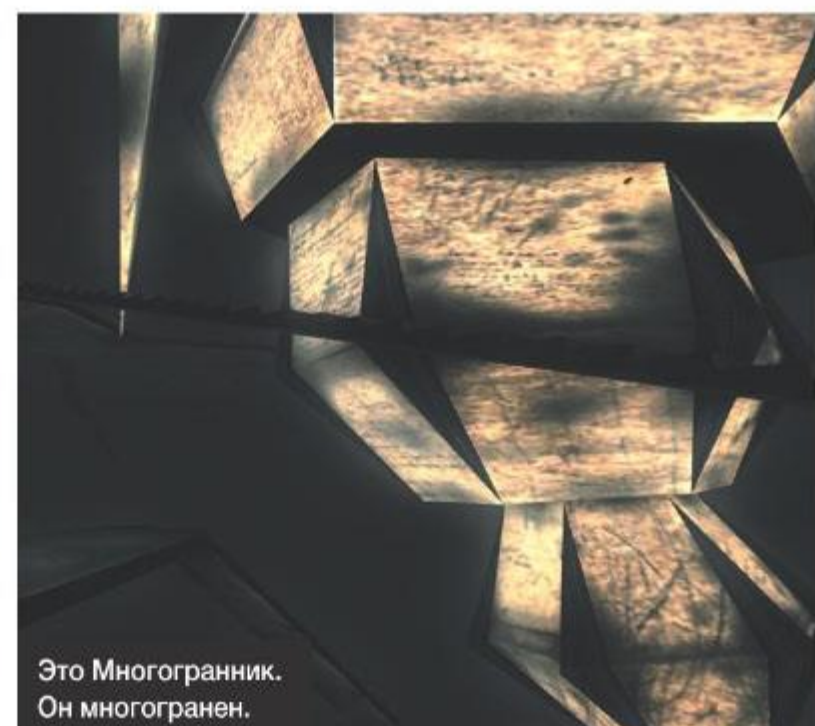
И снова авторский фанарт. В игре у Альбиноса нет пупка, но, как видите, я доработала этот недостаток.



На самом деле Бакалавр выглядит так. Хотя на самом-самом – не выглядит, это лишь один из предварительных скетчей.



В избыточном оптимизме «Мор» не обвинишь.



Это Многогранник. Он многогранен.



Боев такого масштаба в игре нет, но это и не требуется: большинство битв всё равно кажутся эпическими.

## Heroes of Might and Magic 3: In the Wake of Gods

Враг, пришедший по вашу душу, вряд ли мог бы потрясать континенты, но в руках его весьма солидная армия – там есть даже юниты седьмого уровня. Правда, неулучшенные.

Ваш главный персонаж, способный одним своим видом вселить страх в кого угодно, болтается где-то в другом конце карты. К сожалению, ход его исчерпан, а магия земли у него пока изучена не до конца, так что телепортироваться домой никак не получится. На следующий ход противник атакует замок. Это не конец света и даже не конец игры, но замок неплохо отстроен, так что теперь придется занудно скакать обратно и отвоевывать свою малую родину. Что вселяет тоску.

У вас есть деньги. На эти деньги вы покупаете в замке нового героя – слабенького, совсем еще младенца, без навыков и с базовой армией. Два десятка бесов да пяток гогов. Противник размахнет вас напрямик по стенам замка.

Но вы всё же принимаете бой, не забыв разделить свои хилые войска так, чтобы кучки

юнитов были как можно меньше, зато число их – как можно больше. Каждую из семи групп враг может уничтожить одним ударом, но таких ударов ему придется нанести семь.

На вашей стороне – крепкие стены замка, не пропускающие пеших врагов, и мощные оборонительные башни.

И вы побеждаете, расстреливая пехоту противника, пока та жалко топчется под вашими стенами.

Heroes of Might and Magic 3 вся состоит из подобных маловероятных сценариев, где мастерство и знание особенностей юнитов оказывается куда важнее огневой мощи, а быстрые и слабые феечки способны уничтожить почти кого угодно, поскольку им не дают сдачи. Фанатский мод In the Wake of Gods идет еще дальше: в нём имеется множество настроек, способных сделать игру совершенно несбалансированной, но зато чрезвычайно увлекательной. Если включить «кармические битвы», нейтральные монстры (то есть те, что

стоят на карте, а не принадлежат противникам) будут становиться всё сильнее и сильнее, позволяя вам ближе к концу игры обрести воистину божественную мощь. Конечно, игра против AI-соперников в этом случае становится не очень интересной – но так ли она нужна, если хочется просто прокачаться до предела?

Heroes of Might and Magic 3 – одна из лучших тактико-стратегических RPG в истории, и ее культовый статус совершенно заслужен. Мало что в этой жизни может быть приятнее победы над превосходящим тебя по всем параметрам противником – победы, возможной только благодаря собственным навыкам и тактическому мышлению.

Играя за Конфлюкс, я иногда ставлю себе личную задачу: пройти всю игру на максимальной сложности, не потеряв при этом ни одного юнита в своей главной армии. Это не просто и порой требует заунывных перезагрузок, но зато в итоге чувствуешь себя королем.



Иногда кажется – возможно, обманчиво, – что этот интерфейс знают все.



Равно как и этот. В оригинальной HoMM3 юниты не получают опыт, но в моде такая механика присутствует, так что ветеран пониже уровнем оказывается сильнее новичка из модного строения.

# Dear Esther

В Dear Esther идти нужно по линейке, по проложенной разработчиком дорожке, и шаги вправо-влево караются расстрелом. Если свалиться – или добровольно сбежать – в воду, экран потемнеет, а тихий голос попросит вас вернуться. Это именно просьба, печальная и нетребовательная, но в то же время – от себя не убежишь.

В Dear Esther мало контента и совсем нет интерактивности, поэтому многие не считают ее игрой. И по-своему они правы; но в то же время лично я мало видела игр, которые оставили бы у меня столь яркие переживания.

Многие инди-творения страдают проблемой излишней концептуальности. Зачастую задумка, лежащая в основе игры, хороша и интересна, однако реализация сама по себе зацепить не пытается. Зачем? Есть ведь задумка!

Но в человеке всё должно быть прекрасно, а игра должна работать на многих уровнях. На уровне задумки Dear Esther – интеллектуальный эксперимент, призванный продемонстрировать нам нашу способность собрать случайные фрагменты текста в единое непротиворечивое повествование. На уровне

же непосредственной реализации это пронзительная и тоскливая история, где экспрессия подменяет содержание – и подменяет успешно.

Dear Esther – это виртуальные стихи. Когда мы читаем рассказ, мы хотим знать, отчего герою грустно; в стихах же этого не требуется – для сопереживания нам достаточно лишь статического снимка его души. Так и здесь.

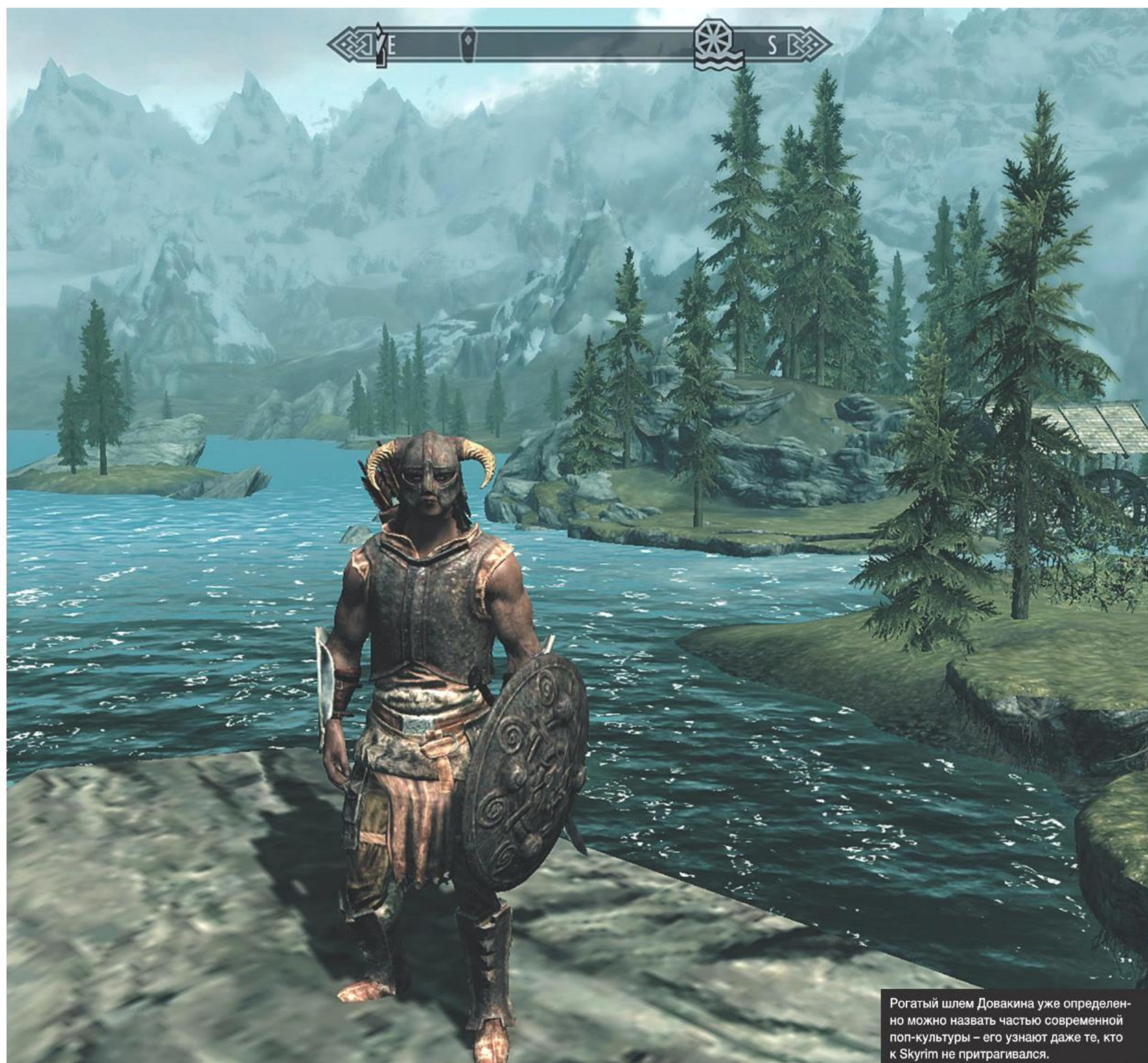
Мы не знаем, что именно случилось с Эстер, но мы точно уверены: она не с героем, и потому ему плохо.

Этого достаточно.



Если Dear Esther и прославилась чем-то помимо отсутствия интерактивности, то данное «что-то» – красота пейзажей.





Рогатый шлем Довакина уже определенно можно назвать частью современной поп-культуры – его узнают даже те, кто к Skyrim не притрагивался.

## The Elder Scrolls V: Skyrim

«О нет! – говорят вам жители небольшого городка. – Беда! В пещере неподалеку завелись вампиры! Только ты, храбрый Довакин, почему-то представленный расой нелюбимых нами человекокотиков, но, тем не менее, наверняка доблестный, можешь всех спасти!»

Местные мужчины хватают в руки вилы, топоры и что там у них есть. Они готовы. Надо спешить. Вы бежите к пещере вслед за группой встревоженных горожан.

...Но на пути вам попадаетея чрезвычайно заманчивый пень, над которым вьются голубые бабочки. А крылья этих бабочек – не самый легкодоступный алхимический ингредиент. А бабочки не просто вьются: если оборвать крылышки одной, вскоре её сменяет другая...

Вампирам приходится подождать. И местные мужчины с вилами, которых почему-то

не смущает половая принадлежность моей хаджитки, ждут вместе с ними. И это, конечно, можно было бы счесть недостатком и нарушением погружения, но зачем?

Зачем, когда в этом есть собственное очарование?

Воспевать миры сериала The Elder Scrolls – дело гиблое, и немало килобайт уже замарано восторгами поклонников. Скажу лишь, что мне всегда больше импонировали игры сюжетные (что достаточно очевидно по списку любимых), а на окружение я смотрю редко: если мне захочется красивых локаций, я лучше куда-нибудь съезжу.

А Скайрим не такой. Он живой. Эта игра, кажется, возвела главный принцип сериала («Главный квест проходят лишь неудачники – ооо, смотри, птичка полетела!») в абсолют, ибо

похожие друг на друга пещеры легко могут приесться, а вот ловля бабочек – никогда.

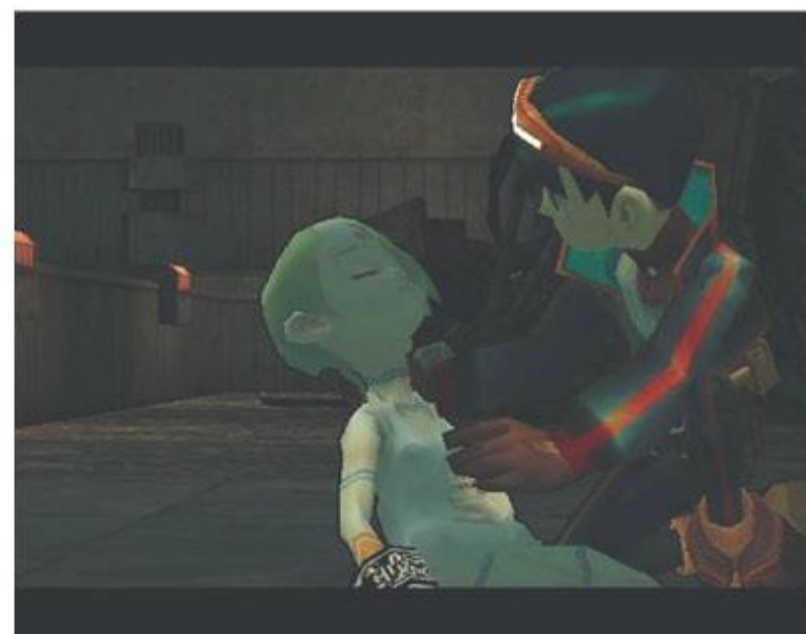
Куда бы вы ни пошли, там что-нибудь будет. И не так важно, интересно ли это что-нибудь; важно удивительное чувство того, что ваш Довакин бесконечно натывается на чужие жизни, в которые его вовсе не приглашали. Бесконечно подглядывает. Бесконечно наталкивается на свидетельства того, что мир этот не крутится вокруг него – несмотря даже на то, что он Избранный.

А в промежутках между бабочками можно еще почитать весьма сальные истории о личной жизни одной правительницы данмеров (то бишь темных эльфов).

В общем, все потребности удовлетворены.



## Наталья Одинцова



## Breath of Fire: Dragon Quarter

Dragon Quarter стала пятой игрой в RPG-сериале Breath of Fire, но соответствующей цифры в ее названии нет. Она слишком не похожа на предшествующие выпуски, хотя главного героя, как всегда, зовут Рю, он синеволос и умеет превращаться в дракона. Более того, она очень сильно отличается от тех фэнтезийных JRPG, которые геймеры привыкли видеть: с путешествиями по лесам, полям и дворцам обширных миров, с большой и разномастной группой искателей приключений, с сейвпойнтами, отмечающими вехи в путешествии. Персонажи Dragon Quarter живут под землей, в гигантской многоуровневой сети туннелей, и на протяжении всей игры ищут путь на поверхность, хотя воздух планеты, возможно, до сих пор отравлен из-за случившейся много лет назад катастрофы. За возможность сохраняться нужно платить специальными внутриигровыми предметами (монетками). Когда-то храбрая принцесса Нина, верная

боевая подруга Рю, – теперь и не принцесса вовсе, а несчастное немое создание, жертва лабораторных опытов и она вот-вот погибнет, если останется в подземельях. А помогает Рю и Нине единственная союзница Рин, ни о какой компании верных друзей (как, например, в BoF IV) и речи нет. Более того, даже превращение главного героя на время боя в дракона, главная фишка сериала, таит в себе подвох. Одракониваться нужно как можно реже. Иначе счетчик специальной энергии достигнет максимума раньше срока и наступит Game Over.

И все это Dragon's Quarter несколько не портит (ну, при условии, что вы не хотите увидеть в ней BoF IV с новыми героями). Ее главная особенность заключается в том, что увидеть за одно прохождение все доступные сюжетные ролики невозможно. Все рассчитано на то, что вы будете возвращаться снова и снова в самое начало игры, с помощью специальной опции импор-

тировав разученные навыки и накопленные миллионы, и видеть, помимо уже знакомых моментов, те сцены, которые сначала были скрыты. Их действительно много и они часто очень интересные, объясняющие, как произошли те или иные события. И поэтому не так уж страшен даже вынужденный Game Over из-за зашкалившего счетчика, ведь за перепрохождение все равно вознаградят и все накопленное барахло не сгинет, останется вместе с героем. Хотя, конечно, когда у меня случилась New Game+ вместо завершающей битвы, поначалу было обидно. Но в то же время мне невероятно нравится эта “многослойность” сценария, позволяющая делать перепрохождение действительно ценным.

И, кстати, здесь отличная самобытная боевая система, соединяющая пошаговые и экшн-элементы. А гигантские драконы, с которыми сталкивается Рю, по умолчанию говорят по-русски.

# Vagrant Story

Vagrant Story выпустили в 2000-м и поэтому, строго говоря, в этом списке ей не место, но мало какой игре удалось произвести на меня настолько сильное впечатление. Кому-то она может не понравиться за несоответствие образу фэнтезийной японской RPG. Главный герой Эшли в одиночку скитается по гигантскому проклятому городу-лабиринту Леа Монде, у него нет отряда помощников и вообще крайне мало возможностей с кем-то пообщаться, поскольку список действующих лиц сильно ограничен. Кого-то отпугнут бои. Для победы мало выстраивать цепочки из ударов, в нужные моменты нажимая на кнопку, как в ритм-симуляторе. Важно буквально все: как долго продолжается цепочка (с каждым новым ударом меткость Эшли падает, хотя вероятность нанести увеличенный урон возрастает), в какую часть туши врага метишь, какое оружие используешь, как часто до этого оно применялось в сражениях против неприятелей того же типа. Если не обращать внимания на тонкости, можно запросто оказаться в ситуации, когда монстр ста-

новится буквально неуязвим для героя. И простой прокачкой тут делу не поможешь: Эшли не накапливает опыт в боях с обычными противниками. Копье или меч получше ему тоже никто не продаст. Хотя в сундуках встречается готовое оружие, в игре предусмотрена обширная система создания нового арсенала из запчастей. Одновременно это делает Vagrant Story очень притягательной для тех, кому нравится и запрет на бездумные действия, и мрачный антураж Леа Монде. Тем более, что сюжет тут вполне под стать декорациям – псевдосредневековая драма с политическими интригами и психологическими поединками. Болтовни действительно мало, но лично для меня это плюс. Особенно здорово, что большинство сцен сделаны на игровом движке и нет диссонанса между красивой отрендеренной графикой видео и угловатыми моделями. Заодно это означает, что если на экране во время сценки мелькнет сундук, припрятанный где-нибудь на уступе, то потом его можно именно там и отыскать.





## Shin Megami Tensei IV

В сериале Yakuza прекрасно передан колорит “веселого” токийского района Кабуки-тё. Прихватывает ностальгия по аркадным залам – загружаешь, например, четвертую часть, и несешься во весь опор спускать деньги в “уфокетчерах”. Вот и постапокалиптический Токио из SMT IV очень похож на настоящий – настолько, что я специально бегаю по знакомым местам, чтобы увидеть, как перед универмагом Сейбу в районе Икебукуро теперь разливается ядовитая жижа, а рядом с башней 109 на Сибуе вместо юных модниц ошиваются демоны. Заодно вспоминаю, как мы с Женей Закировым страшили друг друга в извилистых

переходах токийского и осакского метро: мол, вот откуда в Atlus черпают идеи для дизайна уровней, вот сейчас на нас вылезет синий силуэт демона – условный сигнал, предупреждающий о грядущей схватке. Персонажи в SMT IV по-прежнему больше носители идеологии, чем самостоятельные личности, и мне это даже нравится, потому что именно такими я и привыкла видеть ключевые выпуски сериала. Верховочные разговоры с демонами – и вовсе одна из моих самых любимых особенностей, пускай исход бесед часто зависит от воли случая. По сравнению с прежними частями, в четвертой SMT меньше неожиданных всплесков

сложности, здесь проще сделать эффективную команду и настроить всем способности именно так, как хочется. Даже разговоров стало больше не в пример SMT III: все-таки героя окружает не выжженная пустыня с редкими привидениями. Одновременно это все еще хардкорная RPG, в которой игроку не станут оставлять сто пятьдесят напоминаний насчет того, куда нужно сходить и с кем поговорить. Мол, ищи нужных NPC, общаясь со всеми, запоминай с первого раза, что они скажут, исследуй местность и не жалуйся, что тебя не водят за ручку.



## Fire Emblem

На месте Fire Emblem могла бы оказаться и Final Fantasy Tactics, и Tactics Ogre – я очень люблю тактические RPG, предполагающие медитативные перестановки бойцов-юнитов по клеточкам, особенно когда в комплекте идут дворцовые интриги и рыцари. Но в-первых, в этом году сериал Fire Emblem пополнился замечательной Fire Emblem: Awakening для 3DS, а во-вторых, он очень жизнеутверждающий. То есть, здесь, конечно, не сплошь радуга и розовые пони, а классический фэнтезийный роман, хотя эльфы и гномы в чистом виде не попадают (зато есть, например, несколько рас оборотней).

Но тема дружбы и любви всегда на одном из первых мест, и не только в сюжетных сценах. Проникаясь друг к другу взаимной симпатией, юниты получают бонусы к боевым параметрам. А переход на новый уровень доверительных отношений отмечают мини-диалогом прямо на арене, во время боя. Вроде бы и мелочь, но укрепляет иллюзию, что под начальством у тебя – не просто молчаливые солдаты-пешки, а персонажи с характерами. В Fire Emblem смерть на поле боя – это традиционно насовсем (в некоторых частях, вроде Awakening, есть возможность переключиться на казуальный режим, заменяющий

гибель временным выбыванием из строя), и обычно у пользователя множество возможностей завербовать дополнительных бойцов на случай, если часть армии испарится. Но я, например, каждый раз переигрываю неудачные бои, чтобы не терять никого – настолько мне симпатичны все эти рыцари, маги и боевые священники, пускай даже во многом очень архетипичные, и не хочется их подводить. Для меня самой первой Fire Emblem стала Rekka no Ken для GBA, но сейчас я бы порекомендовала начать знакомство с сериалом с Awakening как с самой современной и визуально привлекательной.



## Bayonetta

Bayonetta, как и Devil May Cry, – это идеальная синхронизация между нажатиями на клавиши контроллера и действиями героини на экране. Это очень быстрый темп сражений, привыкнув к которому, потом удивляешься другим экшнам: мол, почему это все так медленно происходит. Ведьма в черном дерется так, что ее никогда не спутаешь с героем-мужчиной (ска-

жем, Кратос и стрельба помадой абсолютно несовместимы), у нее обширный арсенал и, кажется, неисчерпаемый запас приемов, которые можно комбинировать в цепочки и так, и эдак, формируя собственный стиль ведения боя. Здесь очень любят сражения в духе “либо ты расправляешься с врагом за два удара, либо он расправляется с тобой”, выстраива-

ют увлекательные полосы препятствий и всячески поощряют за мастерство. Бывает, что создатели игр антуражу уделяют больше внимания, чем геймплею, но Bayonetta при всей ее нарочитости и сумасбродности – очень хороший экшн, и именно поэтому к ней хочется возвращаться снова и снова. Собственно, как и к Devil May Cry.







## Евгений Закиров

ЧИТАТЕЛИ «СТРАНЫ ИГР», ДОЛЖНО БЫТЬ, И САМИ ДОГАДЫВАЮТСЯ О ТОМ, ЧТО Я ПРОХОЖУ МНОГО ИГР. ПОКУПАЮ МНОГО ИГР, ПРОХОЖУ ИХ В РАЗНЫХ ВЕРСИЯХ И ПЕРЕПРОХОЖУ СНОВА. Я ЛЮБЛЮ ВИДЕОИГРЫ И МНЕ СЛОЖНО ВЫБИРАТЬ МЕЖДУ НИМИ: ЕСТЬ ЧТО-ТО, ЧТО Я НЕ ПРИЕМЛЮ ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ, НО В ОСТАЛЬНОМ СТАРАЮСЬ РАЗГЛЯДЕТЬ ЧТО-ТО ПОЗИТИВНОЕ – ЧТО ЦЕПЛЯЕТ, ЗАПОМИНАЕТСЯ И ТАК ДАЛЕЕ. В РАЗНОЕ ВРЕМЯ У МЕНЯ РАЗНЫЕ ФАВОРИТЫ, НО ВСЕ ОНИ ДОРОГИ МНЕ И К КАЖДОЙ КУПЛЕННОЙ Я ОБЯЗАТЕЛЬНО ЕЩЕ ВЕРНУСЬ. ПРЕДСТАВЛЕННЫЙ НИЖЕ СПИСОК – ТО, ЧТО Я НАПИСАЛ ПО ЩЕЛЧКУ ПАЛЬЦЕВ ЗА НЕСКОЛЬКО СЕКУНД. СПРОСИТЕ МЕНЯ НАПИСАТЬ ТАКОЙ ЖЕ ЧЕРЕЗ НЕДЕЛЮ – И Я СОСТАВЛЮ СОВЕРШЕННО ДРУГОЙ. ЗДЕСЬ, КАК ВЫ ВИДИТЕ, ПРЕДСТАВЛЕНЫ СИКВЕЛЫ (КРОМЕ ОДНОГО) И ТОЛЬКО ЯПОНСКИЕ ИГРЫ. НЕ ЗНАЮ, ПОЧЕМУ ТАК ПОЛУЧИЛОСЬ.



## Shin Megami Tensei: Strange Journey

С Shin Megami Tensei я познакомился через Persona 2: Eternal Punishment; любимый выпуск – это, как я уже писал, if..., но он в хронологические рамки не вписывается. Как и Soul Hackers, одна из самых любимых игр в моей коллекции (ремастер в расчет не берем). Почему не Nocturne, DDS или Kuzunoha

Raidou? Потому что я давно их не пере прохожу и стал забывать нюансы. Strange Journey же забыть невозможно: это едва ли не идеальный dungeon crawler для меня, которому удалось соединить в себе и опыт сериала, и опыт жанра. Почему не SMT IV? Четвертому выпуску не хватает этой прямолинейности,

резкости, строгости Strange Journey. Я люблю игры простые и сложные: простые в плане набора действий и сложные в отношении прохождения. И, да, чем она старомоднее, тем лучше. Все самое лучшее сделали давно, нет смысла изгаляться и изобретать велосипед заново.



## Street Fighter IV

Для меня это лучшая игра на этом поколении консолей, любимое развлечение и то, что я вынесу из горящего дома в первую очередь (после котов). Отнимите все и оставьте SSFIV – дальше справлюсь сам, спасибо.



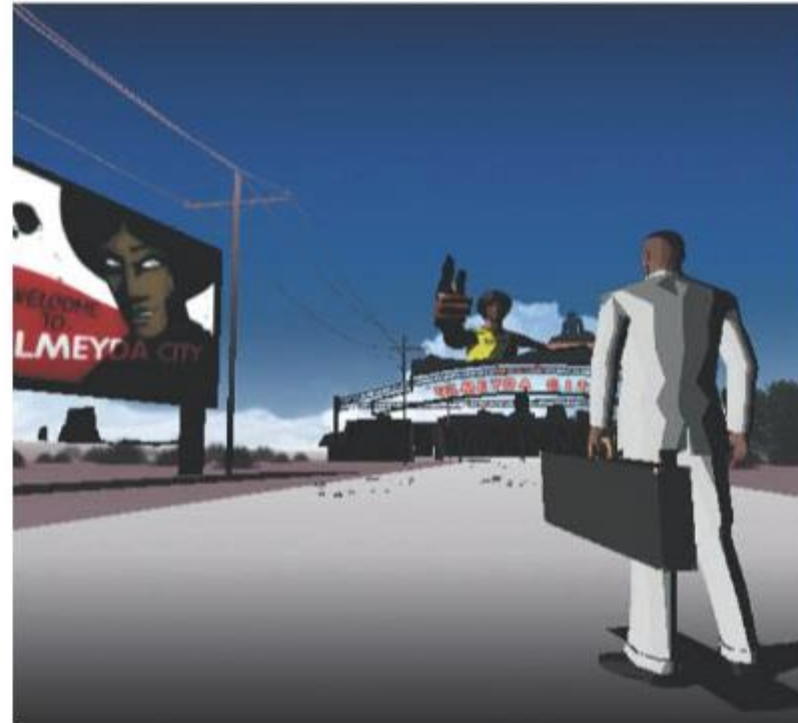
# Killer7

В одной из сцен в офисном здании сидят четыре человека и играют в маджонг. Беседа – уши сворачиваются в трубочку, пустой набор звуков, рандомные слова, что это было, перестаньте. У них даже есть имена (хотя за ними и приходится обращаться к японскому сайту игры): Дадли и Джефферс представляют американских дипломатов (во время игры

в маджонг их зовут «псами»), Ота и Курамото – японские дипломаты от либеральной партии («обезьяны»). В синтоизме и те и другие животные имеют свои характерные описания, которые в точности соответствуют действиям представленных в игре политических сил. Сама сцена длится меньше двух минут. Она пересказывает весь сюжет, раскрывает большинство

спойлеров и дает намек на финал, а также рассказывает все, что нужно знать об устройстве мира по версии Killer7. Разумеется, чтобы расшифровать это, нужно суметь увидеть метафоры, аналогии, скрытые намеки, заставить себя поверить в происходящее.

Ничего лучше Suda51 не сделал и теперь уже никогда не сделает.



# Ninja Gaiden II

Хотите узнать, что такое игры Итагаки – начните с Ninja Gaiden II в версии для Xbox 360 (а не с позорной Sigma за авторством Хаяси). Сегодня, кстати, я не считаю NGII слишком сложной: напротив, имея возможность сравнить ее с другими представителями жанра, становится ясно, что сложность здесь «умная» – надо уметь играть и понимать происходящее, и разработчики сделали все, чтобы это не было скучно. В общем, ничего лучше NGII в жанре я так и не увидел. Все остальные плохо стараются.



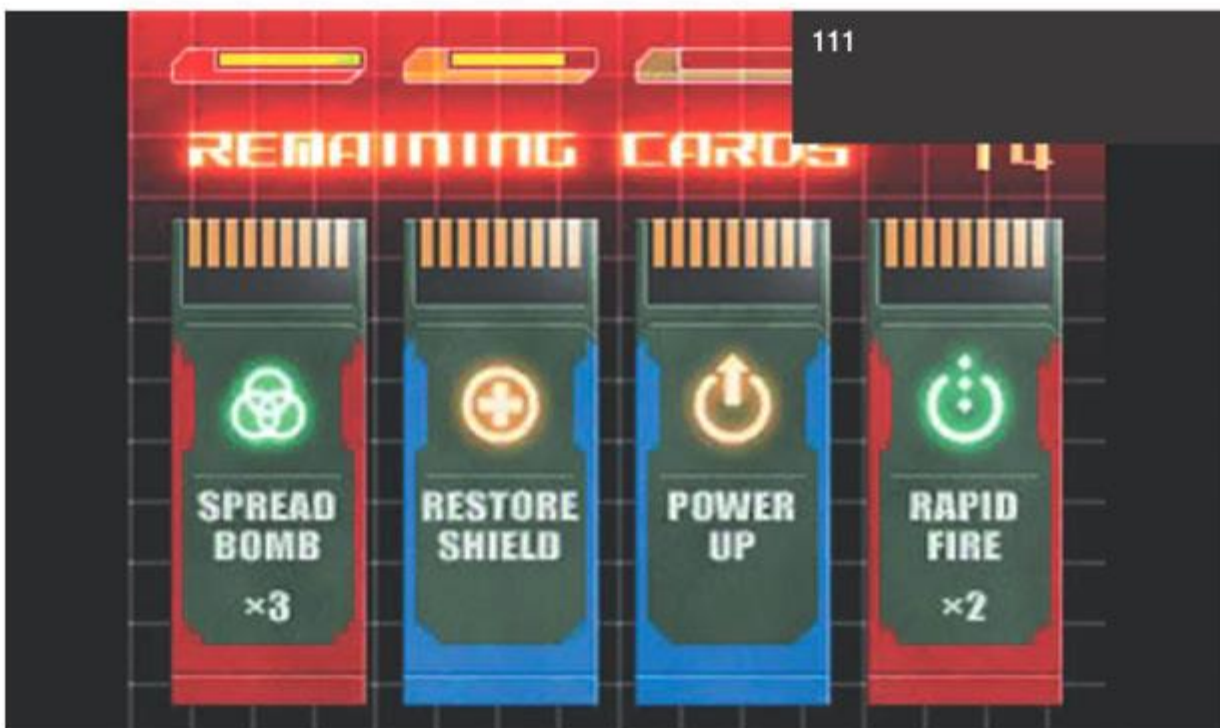
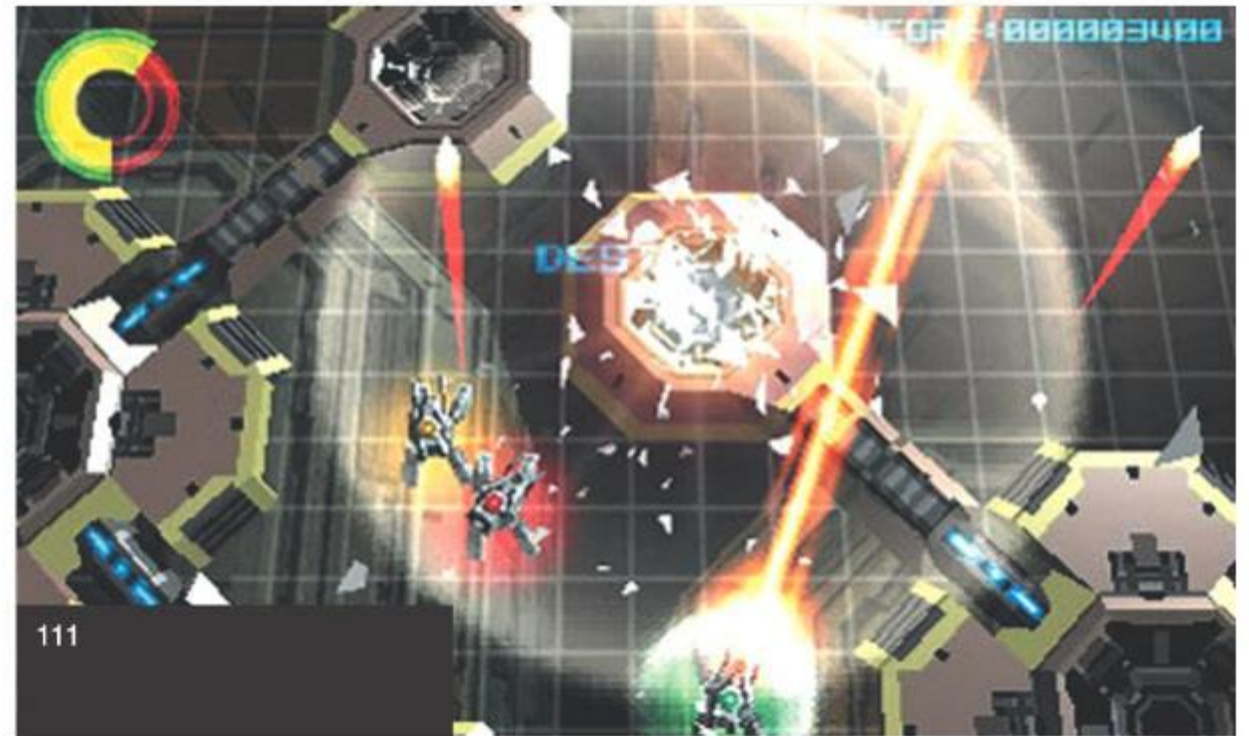
# Mushihimesama Futari 1.5

Скролшутеры для Xbox 360 – это как иметь дома свой аркадный автомат. Ради них я купил японский Xbox 360. **СИ**



# Nintendo eShop

В БИБЛИОТЕКЕ СКАЧИВАЕМЫХ ИГР ДЛЯ 3DS ЕСТЬ НЕ ТОЛЬКО ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО КЛАССИЧЕСКИХ ХИТОВ, НО И НОВЫЕ, ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ РАЗРАБОТКИ В ДУХЕ ЛЮБИМЫХ ВАМИ 8-БИТНЫХ И 16-БИТНЫХ ИГР. БОЛЬШИНСТВО ИЗ НИХ БЕССМЫСЛЕННО ВЫПУСКАТЬ НА ОТДЕЛЬНЫХ КАРТРИДЖАХ, А ВОТ В E-SHOP И ПО ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ЦЕНЕ – САМОЕ ТО. В ЭТОМ ВЫПУСКЕ МЫ РАССКАЖЕМ ВАМ О НЕСКОЛЬКИХ ИГРАХ ИЗ ЭТОЙ КАТЕГОРИИ, КОТОРЫЕ МОЖЕМ СМЕЛО ПОРЕКОМЕНДОВАТЬ.



## Kokuga

ПЛАТФОРМА: 3DS

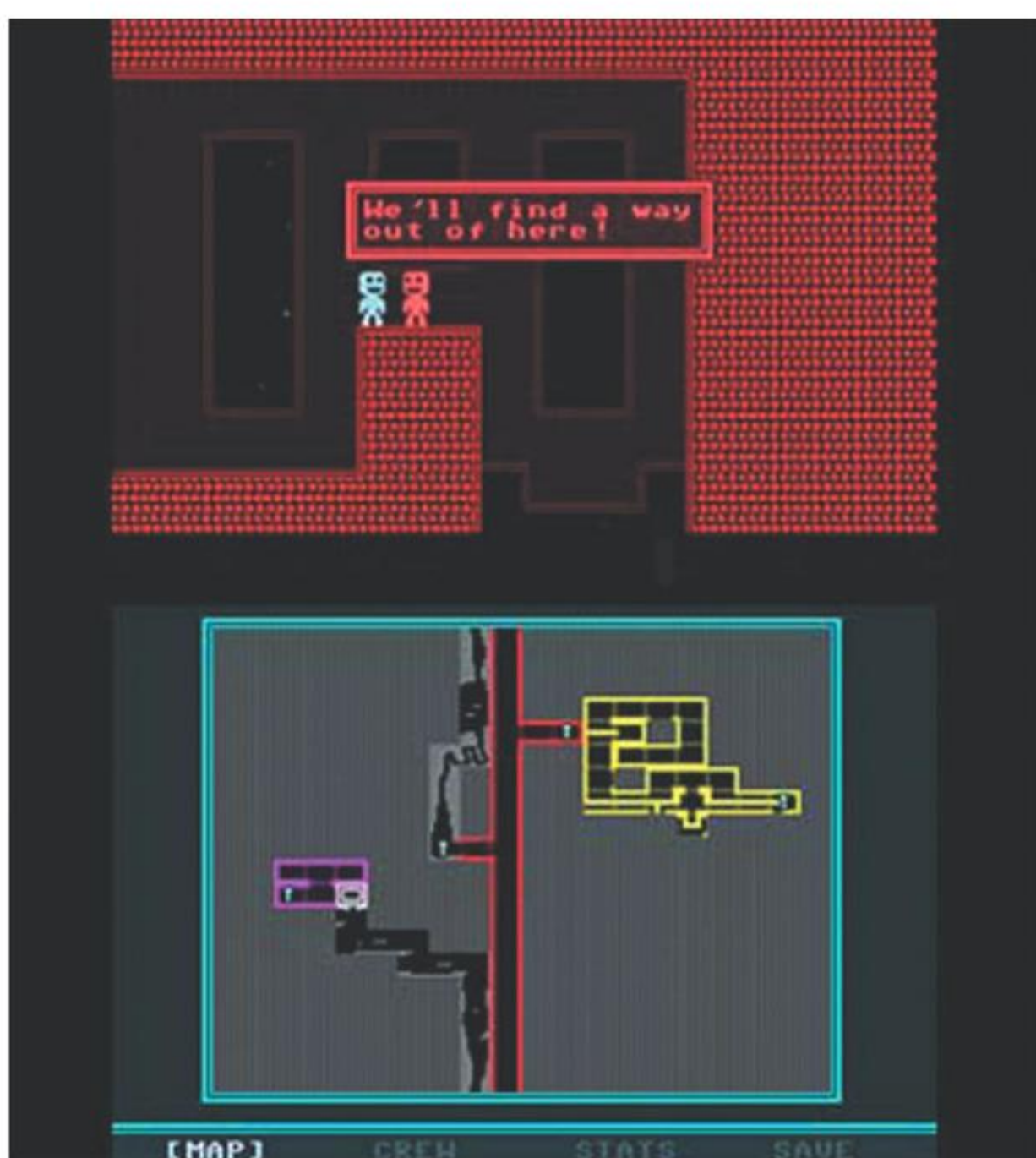
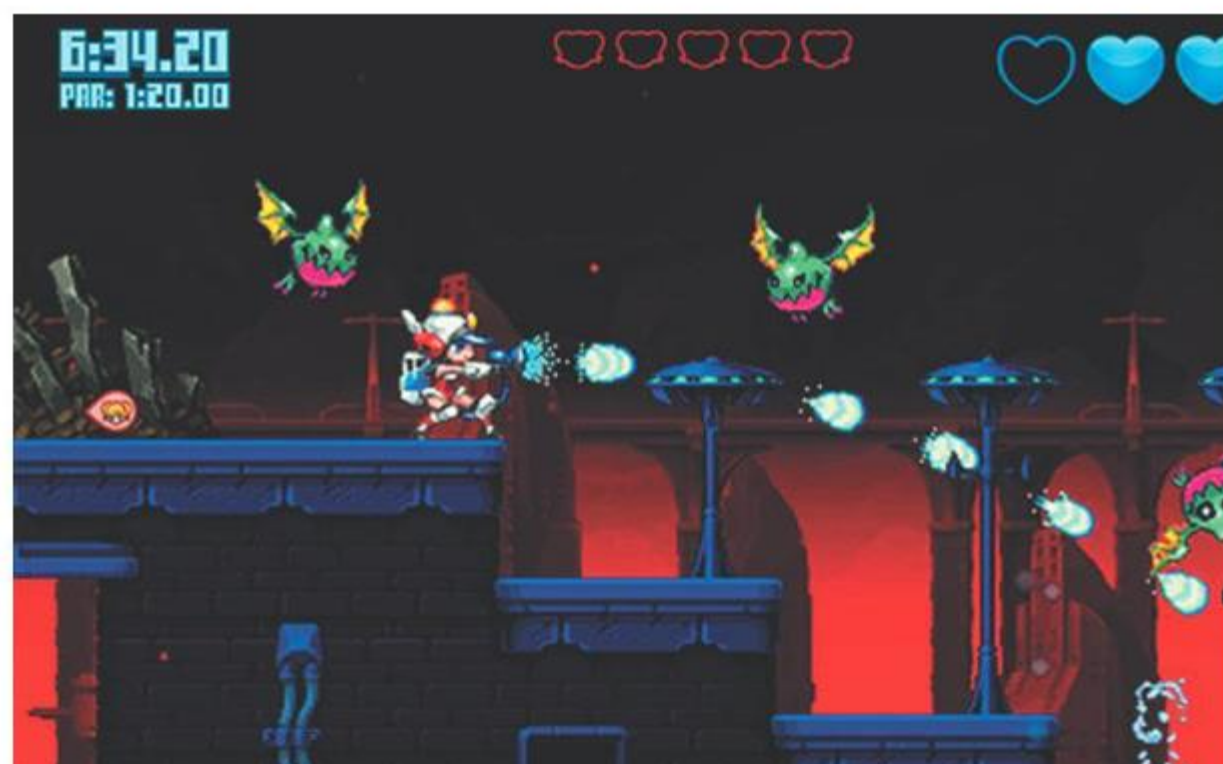
Хироси Иути, автор культовых шутеров о самолетах Radiant Silvergun и Ikaruga, подарил 3DS уникальный шутер о футуристическом танке. Игра чуть медленнее привычных аркадных bullet hell, да и пуль на экране заметно меньше, но проходить ее едва ли не сложнее. Танк передвигается вперед или вбок с видом сверху, пушкой можно крутить (но относительно

медленно!), враги наваливаются со всех сторон, а power up по уровню не летают. Вместо этого на каждом уровне можно использовать ограниченное количество "карт", временно усиливающих ваш танк. Например, можно отлечиться, включить стелс-режим, защитное поле, а можно – заменить стандартную пушку на мощный лазер, пулемет или пусковую установку с самонаводящимися ракетами. Доступные действия выводятся на нижнем экране, и нужно как-то умудриться и справиться с экшном на верхнем, и вовремя большим пальцем выбрать самую подходящую "карту". Игра достаточно зрелищна, с кучей взрывов на экране и трехмерной, не рисованной графикой, но все же главное в ней – безумно сложный и умный экшн, который наверняка понравится фанатам жанра. При желании в Kokuga можно играть месяцами, и она не надоест, благо и уровней и вариантов сложности здесь достаточно.

# Mighty Switch Force 2

ПЛАТФОРМА: 3DS, Wii U

Ключевая механика – манипуляция с двумя состояниями блоков, разбросанных по уровням 2D-платформера. Они либо “включены” и активны в плоскости игры, либо “выключены” и уходят на задний план. Вспомните типичное для жанра препятствие – исчезающие платформы. Вот теперь ими разрешено управлять нажатием всего одной кнопки. Возможности открываются самые удивительные: например, блок можно выбросить “в экран” и убить врага (или себя, если неверно рассчитаете тайминг). Второе, не менее интересное, оружие – водомет. Им можно и тушить огонь, и размывать (уничтожать) глиняные блоки, и сталкивать врагов в пропасть. Или можно накормить противника водой так, что тот раздуется и лопнет. Добавлю, что игра чертовски красива – каждая деталь прорисована подробно, ярко и классно анимирована. Можно порекомендовать всем, кто ностальгирует по платформерам эпохи SNES, но хочет что-то новое, современное, красивое.



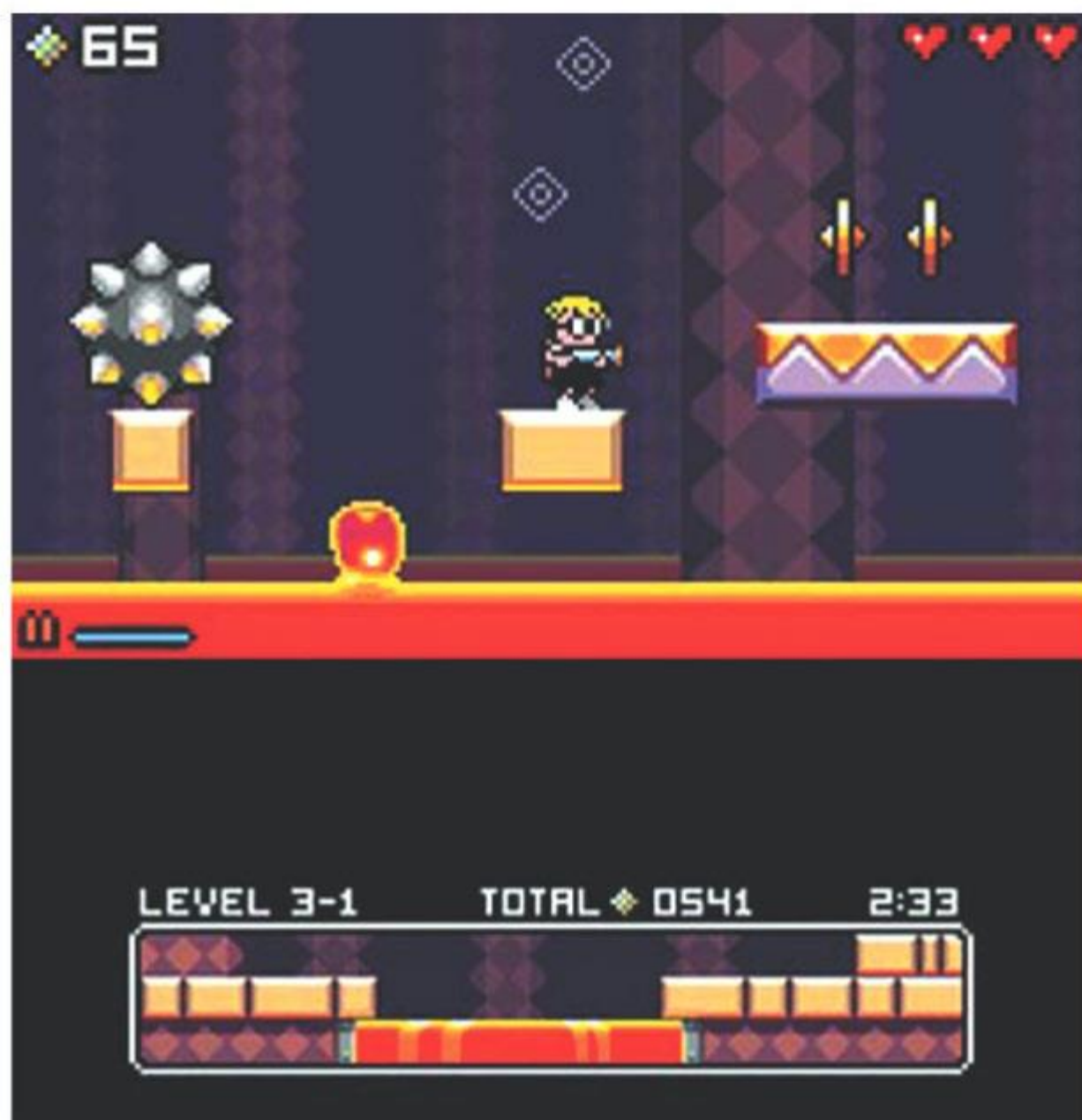
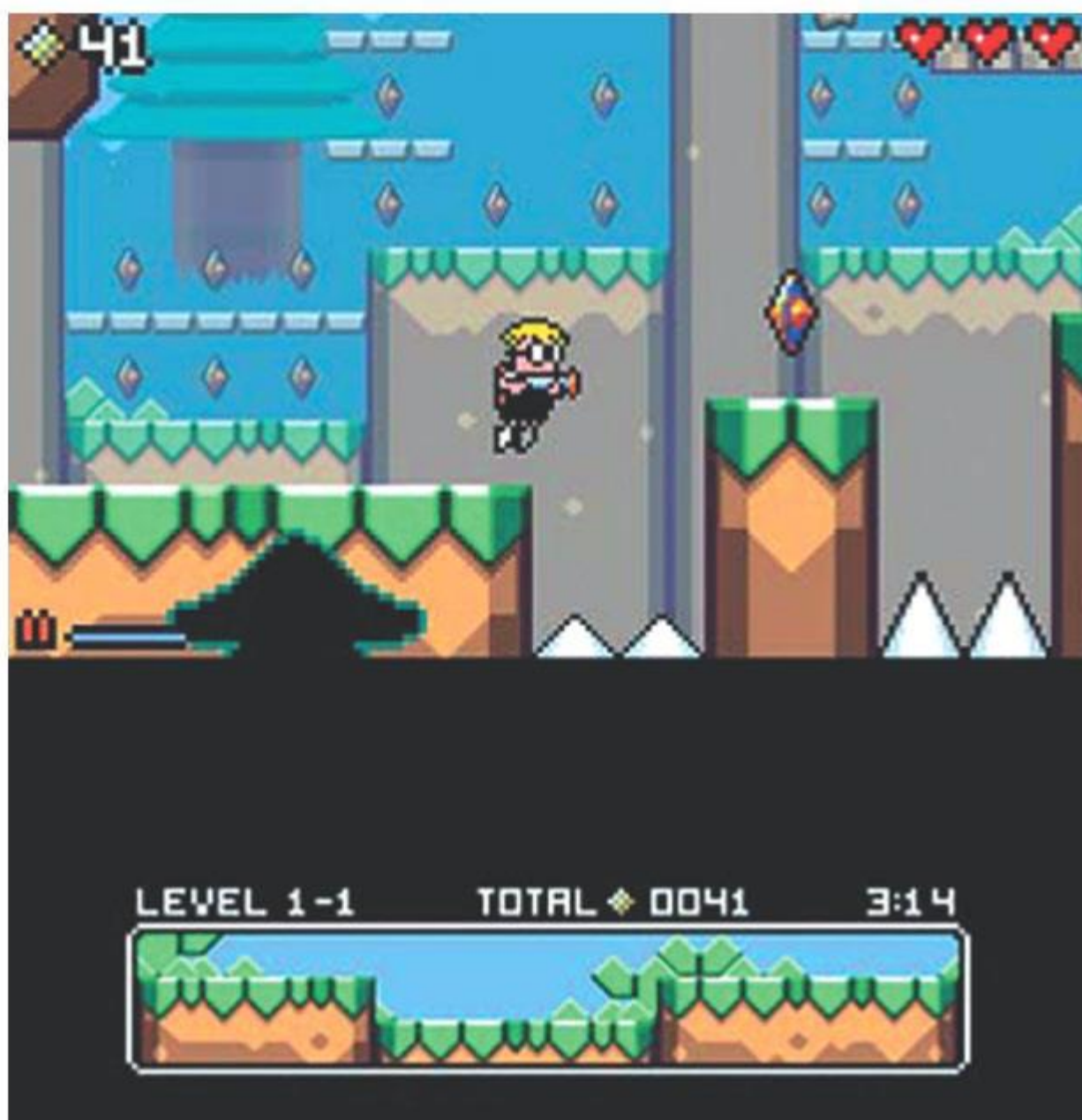
# WWWWW

ПЛАТФОРМА: 3DS



Это инди-игра, которая была первоначально выпущена на технологии Adobe Flash, а затем превращена в коммерческий продукт. Автор – поклонник популярной в восьмидесятых платформы Commodore 64, поэтому и графика, и музыка стилизованы под ее ограничения. В России о Commodore 64 многие слышали, но мало кто видел, поэтому это хороший шанс приобщиться к иному, чисто европейскому сегменту игровой культуры.

Герой WWWW – капитан космического корабля, потерпевшего крушение и размазанного по измерениям пространства-времени. Задача – найти и спасти выживших членов команды. Прыгать в WWWW нельзя, зато можно ходить влево-вправо и менять направление гравитации (вверх или вниз). Уровни – очень быстрые, очень жестокие, заставляют десятки и сотни раз перепроходить одно и то же место, находя единственную оптимальную последовательность действий. К счастью, и сейвпойнты расставлены очень щедро, иначе WWWW оказалась бы совсем непроходимой. Даже с учетом этого игру нельзя порекомендовать всем – только тем, кто любит чистый геймплей и исключительно высокую сложность.

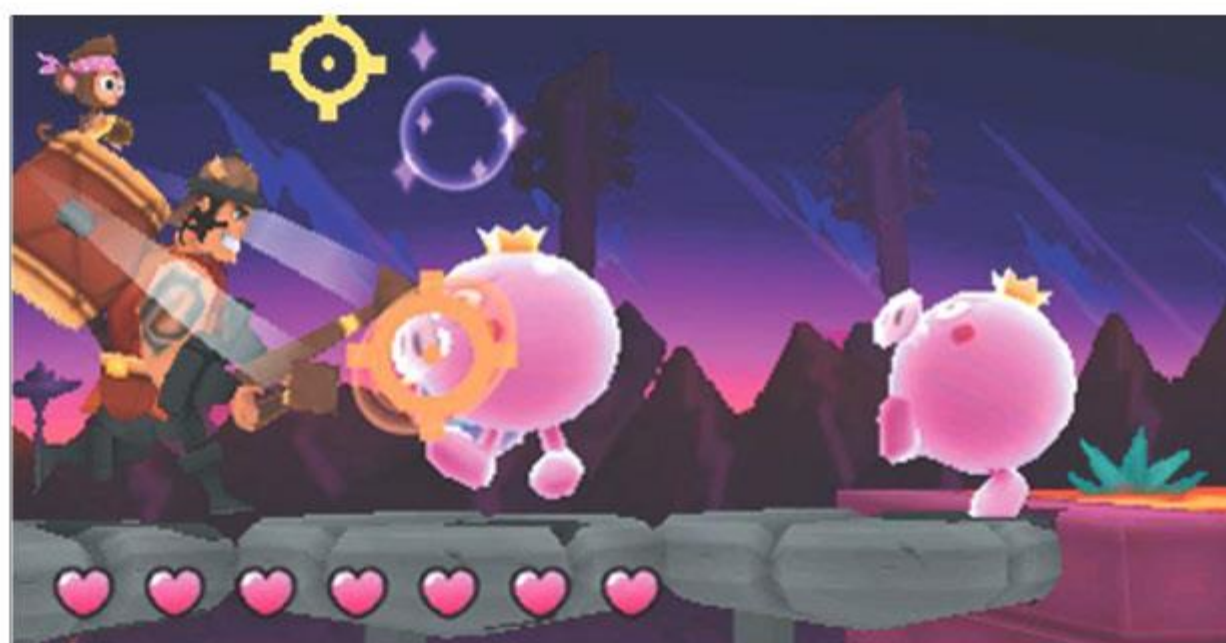


## Mutant Mudds

ПЛАТФОРМА: 3DS, Wii U

Игра стилизована под 2D-платформеры эры NES – причем не только нарочито пиксельной графикой, но и старомодным геймдизайном. Герой может стрелять из водяного пистолета по монстрам, прыгать и чуть-чуть планировать в воздухе. Линейка жизни обозначается сердечками, падение в пропасть карается мгновенной смертью. Игра требовательна не столько

к реакции, сколько к внимательности геймера. Понять, как работает препятствие, точно все рассчитать и спокойно выполнить – вот секрет успеха. Оригинальная механика Mutant Mudds – перемещение между тремя независимыми плоскостями игры со своими платформами, препятствиями и врагами. В специальных точках уровня герой может перепрыгнуть “назад” или “вперед”, стать очень большим или очень маленьким. На NES и SNES задний и передний планы (с разной скоростью скроллинга) обычно задействовались для имитации объема. В Mutant Mudds на 3DS, напротив, они используют стереоскопический эффект консоли в геймплейных целях – как, например, в Mario Clash на Virtual Boy. Нельзя сказать, что это так уж поражает воображение. Все же, Mutant Mudds интереснее именно как еще один обычный платформер в ретро-стиле, но не римейк классики, а новый самостоятельный продукт.



## HarmoKnight

ПЛАТФОРМА: 3DS

Этот музыкальный платформер от создателей «Покемонов» немного напоминает flash-хит Robot Unicorn Attack: вид сбоку, персонаж безостановочно бежит направо, а геймеру доступны лишь две кнопки: прыжок и атака. Разница в том, что HarmoKnight – полно-

ценная игра с кучей уровней, разными вариантами прохождения, хитроумно запрятанными бонусами и даже битвами с большими боссами. Геймплей и мелодия синхронизированы так же, как и в другой культовой игре, Rez. То есть, вам нужно прислушиваться к ритму и стараться прыгать и атаковать ровно в такт. В случае успеха отброшенный вами враг полетит по правильной траектории и может, например, сбить приз высоко в небе, который иначе не достать. В игре есть несколько персонажей, – Темпо бьет мечом, Лира стреляет из лука, и под каждого в HarmoKnight подобраны уникальные уровни. Так что скучно не будет минимум неделю, а для скачиваемой игры этого вполне достаточно. Идеальный отдых после тяжелого рабочего дня.

# мир Nintendo

mir.nintendo.ru



**ИГРАЙ  
В СВОЕМ  
СТИЛЕ!**





# Апокриф: Final Fantasy

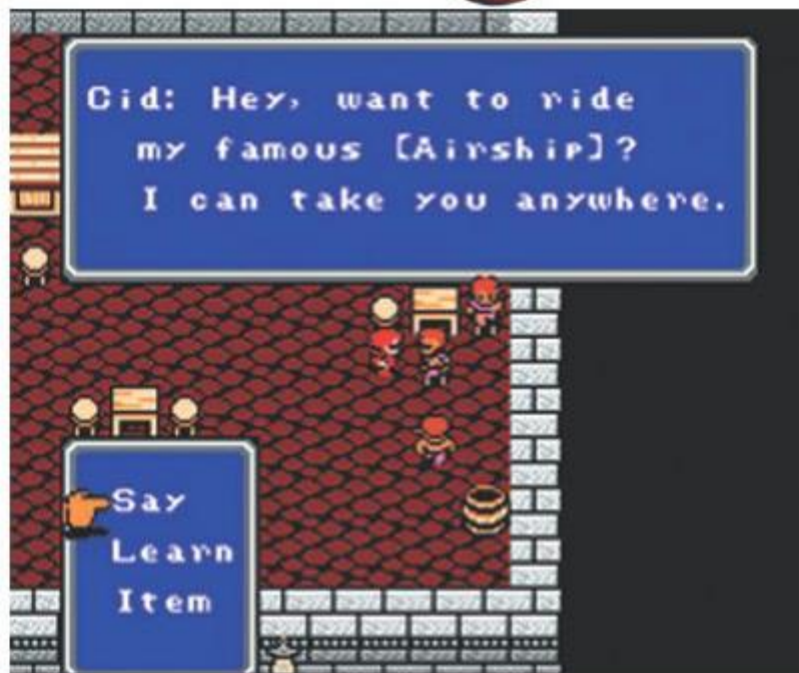
ГОВОРЯ О СЕРИАЛЕ FINAL FANTASY, МНОГИЕ ПОЧЕМУ-ТО ОГРАНИЧИВАЮТСЯ ЛИШЬ НОМЕРНЫМИ ЧАСТЯМИ И СЧИТАЮТ ДО ЧЕТЫРНАДЦАТИ, ХОТЯ ЧИСЛО ВЫПУСКОВ СЕРИАЛА УЖЕ ПРИБЛИЖАЕТСЯ К ЧЕТЫРЕМ ДЕСЯТКАМ. В ЭТОМ МАТЕРИАЛЕ Я ХОЧУ ВСПОМНИТЬ ИХ ВСЕХ, ОТМЕТИВ, КАКИЕ ИЗ НИХ ДО СИХ ПОР ЗАСЛУЖИВАЮТ ВНИМАНИЯ, И ВЫДЕЛИТЬ ПЯТЕРЫХ ЧЕЛОВЕК, ВНЕСШИХ НАИБОЛЕЕ СИЛЬНЫЙ ВКЛАД В ИСТОРИЮ FINAL FANTASY. КАК ВСЕГДА, НАПОМИНАЮ, ЧТО НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО МОЕ МНЕНИЕ, КОТОРОЕ ВЫ МОЖЕТЕ НЕ РАЗДЕЛЯТЬ. ЭТИМ МАТЕРИАЛОМ МНЕ ТАКЖЕ ХОЧЕТСЯ ИЗВИНИТЬСЯ ЗА ЧРЕЗМЕРНО ВЫСОКИЕ ОЦЕНКИ, ВЫСТАВЛЕННЫЕ МНОЙ В ОБЗОРАХ НА НЕКОТОРЫЕ ВЫПУСКИ СЕРИАЛА. В ТЕКСТЕ ПРИСУТСТВУЮТ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ СПОЙЛЕРЫ ПО ФИНАЛКАМ «ЗОЛОТОГО ВЕКА» (ПО ОПРЕДЕЛЕНИЮ САМОЙ SQUARE, С VII ПО XII ЧАСТИ).





1. FINAL FANTASY

Главным достижением FFI была ее боевая система, впитавшая в себя находки как Dragon Quest, так и ряда западных RPG. В целом же в первой части не было ничего из того, за что мы любим Final Fantasy – равно как и ничего достаточно хорошего, чтобы хотя бы запомниться.



2. FINAL FANTASY II

Колоссальный прорыв в плане сюжета. В FFII использовалась система ключевых слов: с важными NPC можно было обсудить разные темы, что делало разговоры с ними куда более живыми, нежели обычные отмашки в виде одной простой реплики. К несчастью, ужасно непродуманная система прокачки сильно испортила игру.



3. FINAL FANTASY III

Если FFII была блокбастером на манер «Звездных войн», то FFIII – это самая настоящая сказка. Происходящие тут события, встречаемые персонажи и посещаемые локации не несут в себе никакого смысла вообще – это просто набор приключенческих зарисовок, полных волшебства, превращений и совершенно невероятных чудес. Пожалуй, одним из наиболее в этом плане показательных и при этом геймплейно изобретательных моментов является подземелье в виде крысиной норы (с соответствующим боссом), для входа в которую герои должны уменьшиться при помощи заклинания Mini. Неожиданная для JRPG синергия сюжета и геймплея!

ХИРОНОБУ САКАГУТИ

Многие восхваляют Сакагути (или, как его ласково называют американцы, «Гуч») как «отца» Final Fantasy, однако его заслуги в создании даже самой первой игры цикла при ближайшем рассмотрении выглядят преувеличенными. Да, он затеял разработку, возглавил ее и по завершению убедил руководство Square удвоить изначальный тираж картриджей, чтобы при успехе игры компания могла получить прибыль, достаточную для производства сиквела. Но при этом тему кристаллов привнес Коити Исии, сценарий написал фрилансер Кендзи Терада, «расстановку» героев и врагов (стенка на стенку) предложил любитель американского футбола Хироюки Ито, а собственно боевую систему слепил Акитоси Кавадзу, вдохновлявшийся Ultima, Wizardry и Dungeons & Dragons. Сакагути же отвечал за сюжет, с которым в FFI была беда: он словно из кожи вон лез, чтобы вместить в себя все возможные фэнтезийные клише. Похищенная принцесса, ведьма с живой утварью, пираты, эльфы, проклятый принц, обреченный на вечный сон, гномы, драконы, древние руины, путешествия во времени – игра

была одновременно обо всем и ни о чем, количество втиснутых в нее образов было обратно пропорционально степени их проработанности.

Впрочем, первый блин комом Гучу можно простить, особенно учитывая, что к созданию сиквела он подошел более ответственно и еще до начала непосредственной разработки продумал всю историю... сходства которой с «Звездными войнами» невозможно не заметить.

FFII заложила основу для всего того, что впоследствии стало синонимичным со словами «Final Fantasy». Новый мир, линейный сюжет, изобилующий неожиданными поворотами, запоминающиеся персонажи – даже Сид и чокобо дебютировали именно тут. Она отличалась от FFI всем, кроме графики и основ боевой системы (а FFIII, в свою очередь, очень сильно отличалась от нее), и эта готовность отказаться от любых канонов и пуститься в эксперименты стала одной из важнейших особенностей сериала.

Последней FF, разработкой которой Сакагути руководил непосредственно, была пятая часть. А настоящим прорывом и лучшей из классических финалок стала следующая, шестая, к которой Гуч, конечно, приложил ру-

ку, однако его роль в ее разработке была значительно меньше. Аналогично и с седьмой частью, в создании которой он принимал участие наравне со многими другими.

Думаю, понятно, к чему я клоню. Сакагути – человек, без сомнения, творческий, но при этом недостаточно талантливый, чтобы самостоятельно создать по-настоящему хорошую игру – или даже просто историю. И тому есть хорошая иллюстрация.

Так, по изначальному замыслу Сакагути, действие Final Fantasy VII должно было развиваться в 1999 году в Нью-Йорке. История должна была начаться преследованием главных героев – террористов, взорвавших город Мидгар – «пылким детективом Джо». В итоге от варианта Сакагути разработчики отказались, и новый сюжет придумывали всем скопом. Гуч внес и в него свою лепту: задумавшись после смерти своей матери о жизни и смерти, он заинтересовался теорией Геи, которая нашла непосредственное отражение в сеттинге. Иными словами, благодаря Сакагути в FFVII появилась центральная идея, вокруг которой строилась большая часть событий игры.





После успеха «семерки» осыпанный почестями Гуч решил эту же идею развить в полнометражном фильме, который как нельзя лучше показал, насколько он на самом деле посредственный режиссер и рассказчик историй в целом. Ирония с *The Spirits Within* заключается в том, что ее категорически не приняли фанаты игросериала, громко заявляя, что это совсем не FF. Но на деле TSW – это именно что фильм по мотивам седьмой части (действие которого начинается как раз в Нью-Йорке). Смотрите сами: как и в FFVII, планета пострадала от того, что в нее врезался метеорит, несущий в себе инопланетное зло, и герой оказывается заражен частью этого зла и неразрывно с ним связан. Как и в FFVII, в то время как антагонист пытается угрожающее планете зло уничтожить, стреляя в него из Очень Большой Пушки (и взрывается сам в процессе), герой ищет неведомое нечто, позволяющее справиться с угрозой, и в конце планету спасает самопожертвование персонажа, к которому протагонист испытывает более чем теплые чувства.

Нет, главной проблемой TSW был вовсе не сюжет и не уровень проработанности персонажей: что бы там фанаты ни говорили, их любимый сериал никогда не блистал ни тем, ни другим. TSW предала ожидания многих уже тем, что ее действие разворачивалось на Земле (пусть и преображенной катастрофой). Вместо того чтобы показать очередной дивный новый мир, первый полностью компьютерный фильм предпочел серые скалы, стерильные ко-

ридоры и унылые руины небоскребов. Взамен привычных пестрых анимешных дизайнов TSW предложила простых людей – чересчур простых. Ей не хватало яркости во всех смыслах этого слова.

Параллельно со съемками *The Spirits Within* Сакагути организовал на Гавайях и студию по разработке новой части FF – побочного ответвления, «гайдена», быстро разросшегося в масштабах до очередной номерной части. Для FFIХ Гуч взялся сочинять сюжет – и не осилил. Интригующая завязка, динамичное развитие, путешествие героев на другой континент в поисках злодея, затем, наконец, долгожданная встреча с ним... и ничего. С третьего диска игра скатывается к бесконечной беготне туда-сюда без каких-то внятных объяснений, а в кульминации на Терре история, до того выглядевшая весьма простенькой, начинает трястись в судорогах, пытаясь казаться заумной. Бессмысленный поток слов «жизнь», «смерть», «души», «Гея», «Терра» и «воспоминания» в произвольном порядке подается как объясняющая все предыстория, но на деле противоречит сам себе; подававший надежды злодей скатывается до банального «если я умру, то пусть умрет весь мир», и апофеозом всего этого творческого бессилия становится финальный босс без роду и племени, в репликах и мотивации которого столько же смысла, сколько и во всем сказанном на Терре. Ноль.

«Главное в Final Fantasy – это сюжет», – говорил тогда Сакагути. Это, конечно, похваль-

но, но сам Сакагути хорошие сюжеты сочинять не умеет. И его последующие авторские проекты – надрывно пытающаяся быть драматичной *Lost Odyssey* и зубодробительно банальная *The Last Story*, использующая все тот же сюжетный ход со Злом Извне, – тому лишь подтверждение. С уходом Сакагути сериал Final Fantasy, несомненно, пострадал – но потерял он не автора, а одну из важных шестеренок механизма, который вскоре после этого дал сбой.

Пока Сакагути оставался у власти в Square, соблюдалось важное правило – «каждая новая FF – в новом мире с новой историей». Даже если какая-то часть оказалась не по душе (пусть даже это была та же «девятка» от самого Гуча), к тому времени уже активно готовились следующие, от совершенно разных людей с совершенно разными подходами. И, что немаловажно, он искал новые таланты: команда, собранная им для производства FFIХ, впоследствии создала отличные *Crystal Chronicles*. А, пожалуй, лучшее, что Сакагути сделал для Final Fantasy – переманил в Square Ясуми Мацуно и доверил ему разрабатывать двенадцатый выпуск сериала.

#### ЯСУМИ МАЦУНО

Сакагути был очень впечатлен *Tactics Ogre* – тактической RPG, геймдизайнером, сценаристом и режиссером которой был Мацуно. Его восторг легко понять: даже сегодня, через семнадцать лет после релиза, ТО можно рекомендовать к прохождению ради сюжета – а в



**6. FINAL FANTASY MYSTIC QUEST**  
 Combo breaker! Созданная с расчетом на западную аудиторию, наделенная хорошей графикой и отличной музыкой, лишенная случайных боев, свободного исследования мира, «геймеров» после поражения в бою и многих присущих финалкам элементов, с никакими персонажами и убогим сюжетом – неудивительно, что ее многие забыли. С другой стороны, перечитайте все вышеперечисленное, и вы поймете, что всеми теми же качествами наделена FFXIII. У Mystic Quest хотя бы было чувство юмора!



**9. FINAL FANTASY TACTICS**  
 Одна из самых выдающихся TRPG и по сей день. Огромное число умений и возможность их свободно комбинировать дают невероятную свободу в выборе тактики для каждого из сражений. Оригинальный выпуск игры для PS1 страдал от ужасного перевода, но PSP-переиздание этот недочет исправило (правда, встретившись при этом с неожиданными техническими проблемами).



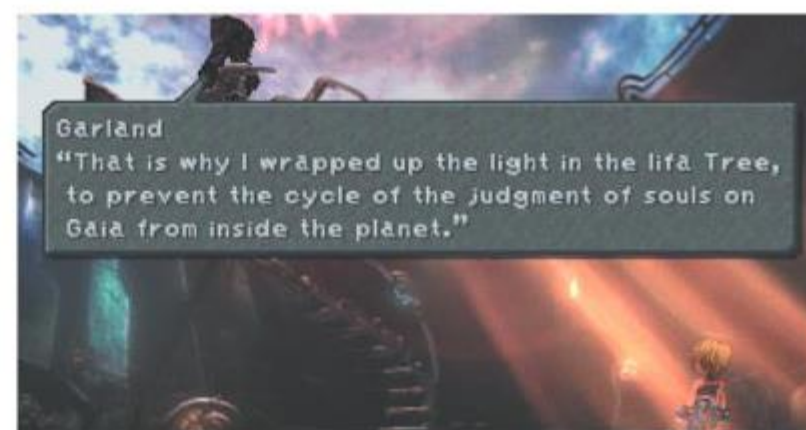
**7. FINAL FANTASY VI**  
 Первая финалка, о которой можно говорить без унижительного снисхождения. FFXVI скоро стукнет двадцать лет, но, несмотря на свой внушительный возраст, она впечатляет и по сей день – хоть ни один ее аспект и нельзя назвать доведенным до ума в полной мере.



**10. FINAL FANTASY VIII**  
 Любимая многими россиянами за фаргусовский перевод PC-версии FFXVIII на поверку оказывается не такой уж хорошей игрой. На редкость пустые и ненужные герои, вагон сюжетных дыр и нелогичностей и боевая система, основывающаяся на долгом и унылом сосании магии из врагов – ну куда это годится? FFXVIII увлекательная и зрелищная – но при этом пустая и очень глупая, как фильмы какого-нибудь Майкла Бэя.



**8. FINAL FANTASY VII**  
 Игра, в свое время принесшая безумную популярность сериалу, и по сей день в целом выглядит вполне хорошо. Ключевое слово тут «в целом»: из-за халатности режиссера, ведущего сценариста и особенно переводчиков в репликах героев творится полный бардак; добрая треть сказанного в игре или не имеет смысла, или чему-то противоречит. Боевая система очень хорошая, но при этом не может показать себя во всей красе из-за преступно низкой сложности. Фанатские моды для PC-версии уже позволяют сделать бои поинтереснее – остается надеяться на то, что кто-нибудь все-таки сделает толковый перевод с японского. На толковый римейк после «Компиляции» рассчитывать никак не приходится.



**11. FINAL FANTASY IX**  
 Многие пытаются оправдать претензии к FFXIX словами о том, что это якобы сказка, но на деле она куда ближе куртуазному роману с его душевными метаниями и любовной историей «вопреки всему», с оговоркой разве что на то, что персонажи «девятки» вообще не имеют ни малейшего отношения к средневековью и являются собой утрированные характеры наших современников. У Сакагути получилась игра с красивым, но совершенно неживым миром, с ровно одним неплохим персонажем посреди оравы идиотов, дающая на idiotские вопросы еще более idiotские ответы и в заключительной трети окончательно забывающая о том, что такое концептуальная целостность, и сливающаяся в череду притянутых за уши данженов и тонн неуместного, бессвязного, неудобоваримого недосюжета.

те давние времена она была одним из столпов жанра. «Я не хотел создавать еще одну историю типа «добро побеждает зло». Поэтому я постарался сделать мир, в котором, как и в реальности, не так просто отличить хорошее от плохого», – говорил тогда Мацуно. В то время как большинство игр того времени довольствовались черно-белым делением на хороших и плохих, он создал по-настоящему неоднозначных героев и заставил игрока принимать непростые решения.

Работа в Square была для Мацуно в новинку: в Quest он имел полный творческий контроль над своими играми (точнее, над теми их аспектами, которыми он занимался сам – так, арт-директору Хироси Минагаве также предоставлялась полная свобода, за исключением небольших пожеланий), в Square же царила так называемая «демократия»: там кто угодно вносил свои предложения (из-за чего, собственно, FFXVI и FFXVII и вышли такими шизофреничными). Возможно, именно поэтому грань между добром и злом в Final Fantasy Tactics оказалась столь очевидной: Square так и не доросла до моральной амбивалентности героев. Молодой, пылкий, наивный и донельзя высокоморальный Рамза очень сильно выделяется среди мацуновских протагонистов, а здешние злодеи, старающиеся воскресить своего демонического полубожка, ни малейшей симпатии или интереса не вызывают. Да и основная линия сюжета, сводящаяся к спасению то принцессы, то собственной сестры, на фоне Tactics Ogre

смотрится чрезвычайно бедно. Впрочем, FFT красна другим – по-мацуновски проработанным миром и событиями, происходящими в нем по большей части без участия героя. FFT – во многом история Делиты, персонажа весьма неоднозначного, поданная, увы, с перспективы сильно от него удаленной.

После FFT Мацуно получил карт-бланш на создание своей собственной игры – и мир получил Vagrant Story. После релиза VS в январе 2000-го Сакагути назначил Мацуно на должность руководителя разработки двенадцатой части, и тот подошел к этому делу со всей ответственностью. По задумке Мацуно, в FFXII игрок должен был исследовать обширный целостный мир с подробной историей и мифологией, тщательно проработанным социальным устройством и экосистемой. В отличие от большинства японских игроделов, думающих в первую очередь о броских образах, Мацуно начал с главного – с проработки игровой вселенной, которую затем населили персонажи, из взаимодействия которых родился и сюжет.

Дзюн Акияма, ответственный за постановку сцен в FFXII (а до того – в FFT и Vagrant Story; чтобы понять, насколько он талантлив, просто вспомните начало VS, по кинематографичности не уступающее даже Metal Gear Solid!), вспоминал, что Мацуно в самом начале работ над FFXII поставил в приоритет не количество сцен, а качество, и наказал Акияме «в каждую сценку добавить некий скрытый подтекст, который не будет бросаться в глаза ввиду тонкости его

подачи, но который смогут обнаружить наиболее внимательные игроки». Эта инициатива сделать повествование более насыщенным и сказать многое малым не просто похвальна, а попросту не имеет аналогов в жанре. И, к несчастью, она обернулась игре боком: многие игроки упрекали FFXII в том, что в ней, дескать, мало сюжета.

Эти же игроки заклеили FFXII «ненастоящей FF» из-за того, что в ней нет лавстори и «слишком много политики». Я не утрирую – это наиболее часто встречающиеся претензии к сюжетной части игры. Игроки словно расписываются в том, что хотят каждый раз видеть одно и то же – подростковый ангст, превозмогание, пафос, сопливые любовные истории и получасовые сценки с пережевыванием пустопорожней белиберды. FFXII оказалась выше этого, лучше этого.

Резкое неприятие «политики» позволяет сделать вывод об инфантильности финалочной аудитории (средний возраст которой к релизу FFXII явно перевалил за 20 лет). Ведь так называемая «политика» в игре не задавалась вопросами социального устройства и экономики, а на поверку оказывалась историей о множестве взаимосвязанных персонажей и их конфликтах – как, например, в столь популярной ныне «Игре престолов». Иронично, но FFXII – это единственная «финалка», где будни аристократов показаны более-менее адекватно: в ней делается упор на то, как непросто удерживать власть, как сложно сохранять нейтралитет



#### 12. FINAL FANTASY X

Лебединая песня эры Сакагути и лучшая часть, выпущенная до ухода «отца» сериала. FFX сделала прохождение крайне линейным (впрочем, обосновав это сюжетно и позволив в финале свободно гулять по Спири), при этом не переступая грань, за которой пропадает ощущение исследования большого и интересного (и, что немаловажно, целостного) мира. В FFX все хорошо – кроме, пожалуй, опциональных заданий с ареной и поиском лучшего оружия.



#### 13. FINAL FANTASY XI

Весь здешний геймдизайн будто переключался из FFI: от заунывной боевки до невозможности понять, что вообще делать. FFXI словно ненавидит игрока, настолько тут все неудобно. Ванадизель большой, достаточно красивый, но пустой и скучный. Ни от JRPG, ни от FF тут нет практически ничего. Первая номерная финалка, которую при обсуждении всего сериала регулярно обходят стороной – и поделом.



#### 14. FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Кость, брошенная Nintendo после того, как Square помирилась с ней в начале нулевых. Убогая поделка, даже близко не стоящая с великолепием оригинальной FFT. Ни Мацуно, ни Ито не принимали прямого участия в создании FFTA; она являла собой винегрет из упрощенной словно для детей боевки FFT и рас и терминов из FFXII и запомнилась преимущественно своим героем: поправ вместе со своими друзьями в сказочный мир, где мечта каждого из них исполнилась (его брат-инвалид, например, смог ходить), Марш взял и разрушил сладкую иллюзию, вытащив их всех в жестокую реальность. Его имя по-прежнему продолжает всплывать в различных обсуждениях видеоигровых злодеев.



#### 15. FINAL FANTASY X-2

Первая ласточка получившего бразды правления сериалом Ёсинори Китасе. X-2 вытирает ноги о трагичную историю оригинальной «десятки», превращая Юну и Рикку в фривольно одетых фиф с ветром в голове. Вся X-2 – это издевательство над FFX, проходящее под хиханьки-хиханьки и мерзотную попсу.

и сколько преград может встать на пути прекращения кровопролития. Все эти нюансы заметить в ней не так сложно – достаточно лишь внимательно смотреть. Увы, способны на это оказались немногие.

С FFXII сериал сделал очень смелую для JRPG попытку повзрослеть. Типичные для сериала герои, как правило, пылки, импульсивны, наивны, склонны к необдуманным поступкам – и им это все сходит с рук волей сценаристов, не чурающихся прибегать к *deus ex machina*. В тех же FFXVIII, IX, X герои постоянно поступают так, как им сердце велит, хотя очевидные последствия их действий должны быть плачевны, – и побеждают. Слово мораль всего сериала – «твори черте что, и ничего тебе за это не будет».

И лишь Мацуно не опускается до такой позорной *power fantasy*. Еще в Tactics Ogre герою приходилось принимать сложные и неоднозначные решения; и в TO, и в FFXII центральной темой является ответственность – понятие столь близкое взрослым и столь неприемлемое подростками-бунтарями. Свой путь принцесса Ашелия начинает безрассудной, ослепленной жадной возмездия – но, получая в финале оружие для своей мести, она отвергает его, понимая, что ее ответственность перед страной выше личной вендетты. Галантный кавалер, именуемый себя главным героем, промышляет пиратством в попытках убежать от проблем с отцом – но в итоге не только разбирается с родителем, но и берется в финале расхлебывать его наследие. Многие другие герои несут

бремя ответственности за сделанный выбор через всю свою жизнь. Да и антагонисты-то, в конце концов, чего добиваются? «Вернуть бразды истории в руки человеческие» – что это, если не констатация способности сильных мира сего (к которым они себя, естественно, причисляют) нести ответственность за все подвластное им, не опираясь на подачки и директивы зарвавшихся полубожков?

Final Fantasy XII – самое большое достижение Square за всю историю существования компании, но вместе с тем с ней же связана и самая большая трагедия: разработка игры сильно затянулась, и в итоге Мацуно попросили с вещами на выход. Согласно официальной версии – по причине нездоровья, но Мацуно молод и ничем серьезным не страдает. Сам он отказывается обсуждать свой уход, повторяя лишь, что ему очень жаль, что он всех подвел.

После ухода Мацуно команде разработчиков было поручено в авральном темпе подготовить игру к релизу – и она лишилась доброй половины запланированного контента. Легко заметить, как во второй половине игры количество сюжетных диалогов заметно падает: Square Enix попросту срезала углы, лишь бы наконец выпустить игру.

Мацуно – Автор с большой буквы, человек такого таланта, какого в Square больше никогда не будет. В наши дни рынок больших игр оперирует восьмизначными бюджетами, и Мацуно, всегда шедшему против течения (*Vagrant Story*, его единственный авторский проект в Square, он сам называл игрой чисто для хард-

корщиков), на нем места не осталось. Неудивительно, что с тех пор он занимается играми небольшими – как, например, *Crimson Shroud*.

И как же оставшиеся в Square Enix запомнили магnum opus Ясуми Мацуно? «Когда компания выпустила FFXII, некоторые люди сказали: да, okay, тут целостный мир, но не хватает зрелищности – у игры не было вау-фактора», – говорил Ёсинори Китасе. Эти слова его очень хорошо характеризуют.

### ЁСИНОРИ КИТАСЕ

Геймдизайн никогда не входил в число интересов Китасе: в институте он изучал кинопроизводство (особенно увлекаясь постпродакшном), и видеоигры его привлекли своим тогда еще не раскрытым потенциалом. Он присоединился к команде разработчиков, когда работа над FFXIV подходила к концу, и ему очень запомнилось желание Хиронобу Сакагути сделать графику как можно более качественной, чтобы произвести на игрока сильное впечатление. «С тех пор я убежден, что визуальное качество Final Fantasy – ключевой аспект сериала», – говорит Китасе.

И действительно, если обратить внимание на те выпуски Final Fantasy, к которым приложил руку Китасе, можно заметить, что всех их объединяет стремление к зрелищности. Оно не так плохо само по себе – однако в случае, если зрелищность является для режиссера основным приоритетом, ради нее рано или поздно окажется принесена в жертву сценарная целостность и логичность повествования.



**16. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES**  
В одиночку – унылая тягомотина, с тремя друзьями – отличная оффлайн-замена MMORPG. Любопытная игровая механика, запоминающиеся локации, знакомые монстры, достаточно высокая сложность... Чтобы сыграть в FFCC «правильно», нужно сперва собрать четыре GBA с четырьмя линк-кабелями, но она того стоит.



**N/A BEFORE CRISIS: FINAL FANTASY VII**  
В подсчете участвуют только игры, вышедшие на Западе, поэтому Before Crisis собственного номера не получает. Впрочем, англоговорящие геймеры ничего не потеряли: на пару неплохих моментов тут приходится полтонны противоречий. В события FFXVII после BC поверить невозможно – и это как нельзя лучше говорит о качестве Before Crisis как приквела.



**17. DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII**  
Ёсинори Китасе любит шутеры, но делать их его команда, увы, не умеет. Действие напичканной триггерами Dirge of Cerberus происходит в узких коридорах – даже вне помещений оно всегда ограничено невидимыми стенами. DoC – достойный сиквел Final Fantasy VII и лучшая игровая часть компиляции, но как игра – максимум неплохая, не более.

И от этого в той или иной степени страдают все финалки от Китасе – то есть, все те, которые фанаты холят и лелеют.

Взять, например, Final Fantasy VI. Едва ли не самая главная тема игры – это утрата близких, через которую проходит практически каждый персонаж, и стремление найти кого-то, кто их бы заменил, чтобы дать силы, дать смысл дальнейшего существования. И мир – то подчиненный имперскому гнету, то и вовсе разрушенный – тоже никак не подталкивает к особому веселью. Иными словами, FFVI – это серьезная драма. В ней, однако, героям придется прыгать в водопад и бить рыб во время падения, надевать на троих один водолазный шлем и плыть полмира по течению под водой, обгонять по рельсам говорящий поезд-призрак, попутно деля ему суплекс, и рубить крыс катаной на лесах над оперной сценой, чтобы не дать говорящему осьминогу-нарциссу столкнуть четырехтонную гирю на героиню, которая поет в опере, притворяясь оперной певицей, которую хочет похитить пижон с летающим кораблем и встроенным казино, в жизни не видевший одинаковую с двух сторон монетку. Извините, что? (Сергей только что перечислил все гениально абсурдные моменты, которые, на мой взгляд, разрывают шаблон и как раз делают FF VI по-настоящему великой игрой, – прим. главного редактора).

Подобные вещи не только вызывают закономерное недоумение, но и рвут повествование в клочья, вкливаясь между пытающимися быть трогательными эпизодами, портя общий

меланхолический настрой игры. Да, они запоминаются, они зрелищны, но какой ценой!

Тут стоит также отметить и то, что, начиная с шестой, финалки создавались довольно большим кругом людей. Так, биографию братьям Фигаро написала Сорая Сага (известная по Xenogears и Xenosaga Episode 1), а метросексуал Сетцер – дело рук Тецуи Номуры. Нет ничего плохого в том, что разные куски сюжета пишут разные люди, но важно, чтобы их работу контролировал обладающий творческим видением режиссер. К несчастью, у Ёсинори Китасе творческого видения не бывает. Он, безусловно, умелый постановщик, но никоим образом не визионер. Оттого его игры представляют собой попури из совершенно разных по настроению и смыслу сценок, иногда противоречащих друг другу или здравому смыслу.

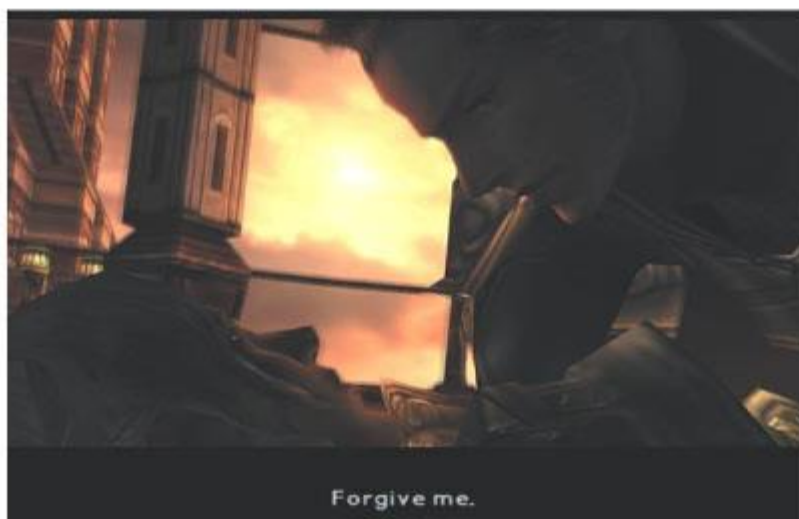
Отличный пример тому – Final Fantasy VII. Один из множества ответственных за тамошные сценки людей, Мотому Торияма, узнав, что Айрис по сюжету планируется умертвить, решил во что бы то ни стало «представить ее как можно более привлекательной, чтобы она стала для игрока незаменимым персонажем». Его усилия легко заметить, поскольку работать тонко он не умеет (впрочем, об этом потом): Айрис прямо навязывается на свидание с Клаудом, тому во сне вспоминается мамаша, единственная реплика которой звучит как «найди себе девушку постарше», а плюшевый прорицатель-робот почти что женит двух героев. «Бедная Тифа», – говорит он.

Но при этом за одни из самых важных эпизодов – поиск Клаудом своих воспоминаний в коме

и сцену в конце второго диска, когда все остальные герои, кроме Тифы, разбежались по домам, – ответственен Масато Като, который не участвовал в обсуждениях сюжета игры и буквально мимо проходил, когда его схватили и посадили заниматься постановкой сценок. И, очевидно, господину Като что-то недообъяснили, и он подумал, что Клауд и Тифа – влюбленная парочка, и в его версии предыстории вся мотивация юного протагониста сводится к тому, чтобы пригласиться игнорирующей его девушке. А, и когда герои остаются вдвоем, там, под Хайвиндом, у них случается интим. Потому что Масато Като так захотел, и потому что ему никто не сказал «нет».

Винить в этом бедламе, конечно же, стоит в первую очередь Кадзусиге Нодзиму, главного сценариста игры – но и снимать ответственность с режиссера Китасе, бывшего в курсе этого всего, нельзя.

Следующую финалку, восьмую, делали уже без присмотра Сакагути: Номура придумал героев-школьников и их предыстории, Нодзима внес идею о второй команде персонажей из прошлого, а на совести Китасе остался весь остальной сюжет. И сюжет этот, прямо говоря, ужасен. Притянутая за уши выборочная амнезия не дает героям вспомнить, что они все родом из одного приюта (хорошо хоть не члены одной семьи, как в индийских фильмах), на избитом клише «я хороший, просто меня гипнозом контролировали» строится половина игры, а количество моментов, когда в угоду красному словцу или картинке приносится логика, зашкаливает.



Forgive me.

## 18. FINAL FANTASY XII

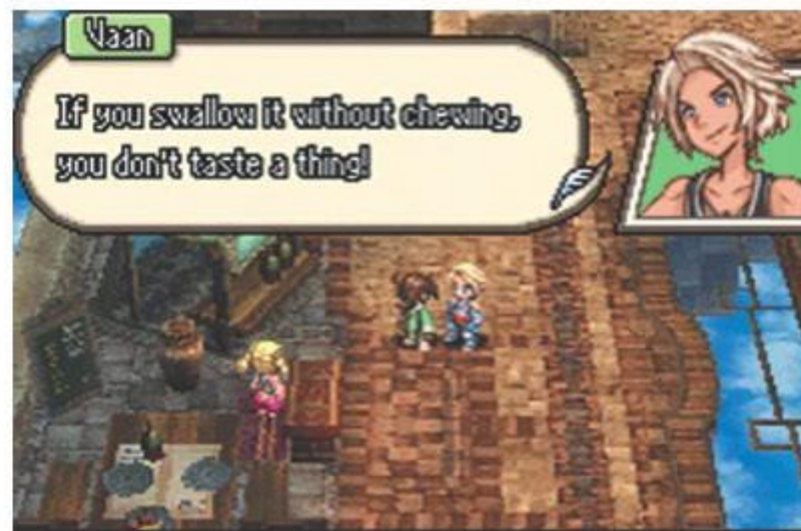
FFXII показывает, какой должна быть игра – сотканной из органично подходящих друг другу компонентов, объединенных авторским видением; в ней все или хорошо (то есть, на уровне с другими частями), или лучше, причем гораздо лучше. FFXII – самый большой прорыв в жанре JRPG как в геймплее, так и в повествовании: при простоте здешего сюжета его подача заслуживает всяческих похвал. Единственная Final Fantasy, которую не стыдно рекомендовать взрослому человеку, далекому от жанра.



Behemoth  
CHOCOBO, your grit and gumption  
shame my own! Excelsior!

## 19. FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

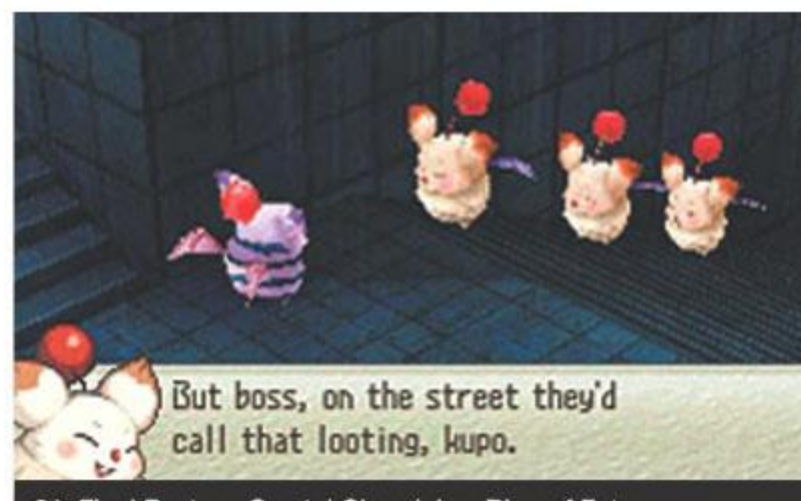
Набор мини-игр и карточные дуэли – звучит не слишком привлекательно, правда? На самом деле, Chocobo Tales – это добрая и веселая фансервисная игра, мило переплетающая фольклор (из которого выросли самые первые части, помните?) с полюбившимися образами из Final Fantasy. Отличный выбор для тех, кто любит фаналки не только за картинные страдания разноцветных бисёнов.



Naan  
If you swallow it without chewing,  
you don't taste a thing!

## 20. FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

Паршивейший сиквел. Единственное, чему тут можно радоваться, – так это тому, что наследие «двенашки» не так уж сильно загажено. Весь сценарий Revenant Wings – это дикое утрирование персонажей и бесконечное переливание из пустого в порожнее, которое разве что уступает FFXIII в количестве выдуманных терминов (не вписывающихся в сеттинг). Боевка RW в принципе не приспособлена ни к чему, кроме «зерг раша»: из-за крайне низкого разрешения тачскрина и огромной плотности юнитов попасть в них очень затруднительно, а скорость боя не регулируется – пока игрок будет пытаться заниматься микроменеджментом, его просто сметут толпы врагов. Ну и что это за стратегия такая, в которой стратегия толком не возможна? В Revenant Wings нет ничего хорошего; в ней всё из разряда «могло бы быть и хуже».



But boss, on the street they'd  
call that looting, kupo.

## 21. Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

Ring of Fates – это правильная FFX от тех же людей (за исключением неумелого писателя Сакагути). Это схожие дизайны монстров, но при этом более просто и мило выглядящие персонажи. Это сказочный мир, населенный запоминающимися героями. Это добрая и трогательная история, не пытающаяся натужно казаться заумной. Это, конечно, еще и неплохая кооперативная action-RPG, но по сравнению с одиночным прохождением сюжета здешний мультиплеер меркнет.



The gift of the goddess...  
A pure S cell sample will stop the degradation process.

## 22. CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII не нуждалась в приквеле. И если уж делать приквел, то надо, чтобы он органично дополнял. А сюжет Crisis Core зиждется на противоречиях и оставляет после себя гораздо больше вопросов, нежели ответов. Например: «Почему всего этого никто не помнит?». И за ним сразу же второй: «Если этого никто не помнит, то зачем нам это вообще рассказывается?». Crisis Core не дает сюжету FFVII ничего, только портит его. Весь смысл событий CC сводится к тому, что очередной пафосный мужик выходит на сцену, декламирует тщетный и пустой монолог про честь/богиню/мамашу, картинно страдает, сражается с Заком и терпит фиаско. Весь геймплей – к долбежке по кнопке X и наблюдению за рулеткой. Тут все, от прокачки до спецприемов, зависит исключительно от рандома. Crisis Core – это провал невероятных масштабов.

Основной конфликт в FFVIII надуманный, пустой – нет никакого противостояния интересов, идеологий, взглядов, чего угодно. Нет моральных дилемм, нет полутонов, нет ни одного повода для хоть какого-то размышления, все до омерзения черно-белое.

Антагонисты сменяют один другого – президент Делинг беспардонно сбрасывается в утиль в конце первого диска; кондунья Эдея проводит все свое правление за вырезанием мирных жителей и преследованием школьников, а в итоге оборачивается пшиком; пылкий юноша Сайфер оказывается простым исполнителем воли колдуньи и не более того; еще одна колдунья, стоящая за всем этим, Ультимеция, не имеет ни характера, ни предыстории, ни мотивации, ничего – просто зло ради зла. Игра противоречит сама себе: то Ультимеция хочет «сжать время», чтобы остаться единственным существом в мире вообще, то она сама же заявляет, что после оной процедуры герои будут ее рабами навеки. Китасе таким не заботится: оба заявления звучат грозно, а значит, производят на игрока впечатление.

FFVIII показательна как работа Китасе еще и набором действующих лиц. Четверка второстепенных героев вообще не нужны в сюжете, их предыстория ограничивается лишь парочкой мизерных фактов, придуманных их дизайнером, они толком друг с другом не взаимодействуют и в игре наличествуют лишь для того, чтобы каждый игрок нашел себе архетип по вкусу. Подобный утилитарный подход свойственен не творцам, а ремесленникам – лю-

дям, создающим не произведение искусства, а очередную работу по объезженному шаблону. Подумайте о других играх от Китасе: в них персонажи имеют яркие, практически гипертрофированные, и при этом подчеркнута разные характеры. Об их уместности в истории никто не задумывается.

Не обошлось без стандартных для Китасе сценарных провалов ради зрелищных моментов и в его следующей игре, Final Fantasy X. Первая треть игры ухитряется практически полностью без них обходиться, но после первой битвы с антагонистом начинает происходить какая-то фантазмагория. Герои проваливаются под лед озера, потом их чудесным образом уносит на далекий остров и разбрасывает по пустыне, и оказывается, что, пока они пытались опомниться, главную героиню уже выследили и похитили злодеи, и ее друзья, взрывая все за собой, улетают, чтобы десантироваться прямо в сердце столицы на канатах с летучего корабля. И это в игре, которая посвящена неторопливому и в целом грустному паломничеству.

Впрочем, вышеперечисленное составляет лишь незначительную часть игры. Созданная примерно тем же коллективом, что и FFVII, FFX оказалась гораздо более целостной, более толковой, более продуманной. «Главное отличие этой части от предыдущих – в проработке сеттинга», – говорил тогда Тецуя Номура и был абсолютно прав. Все повествование строилось вокруг путешествия героя по новому для него миру, и разные персонажи FFX раскрывали все

новые и новые стороны жизни в Спире – в обреченном мире, где все живут сегодняшним днем, где самопожертвование стало обыденностью. Начав создание игры с продумывания сеттинга, команда Китасе добилась со всех сторон замечательного результата. Увы, лишь однажды.

Покидая свой пост, Хиранобу Сакагути назначил в качестве преемника Китасе. Сложно его в этом винить: как-никак, его протеже отвечал за разработку лучших на тот момент игр компании. Только вот если Сакагути умел находить талантливых людей, то Китасе этого не дано – во время его «правления» компания растеряла практически все ценные кадры и почти никого не приобрела.

Именно Китасе стоит винить в том, куда сериал скатился в последние годы. Безотносительно мнения о конкретных выпусках сериала нельзя не признать, что под руководством Китасе все пошло набекрень.

Вспомните, например, анонс трилогии Fabula Nova Crystallis в 2006 году. Три игры, которые, помимо некоего мифа (так и не представленного толком публике), объединяло одно – их продюсировал Китасе. Что с ними случилось? Final Fantasy XIII задержалась в разработке на несколько лет, Final Fantasy Agito XIII сменила платформу, а затем и имя, отказавшись от «чертовой дюжины» в названии, и вышла на PSP так поздно, что западный релиз было делать нецелесообразно (хотя, как говорят, локализация ее была закончена, включая дорогостоящую озвучку). Ну а Final Fantasy Versus XIII настолько затормозила с разработкой, что



23. FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT  
Боевая система, еще сильнее деградировавшая со времен и без того казуальной FFTA; сценарий, достойный пера наивного десятилетнего мальчика с синдромом Мэри Сью; никаких толковых нововведений вообще. Название говорит само за себя: это Tactics Advance 2, опоздавшая на пять лет и появившаяся зачем-то на DS. Лучше бы не появлялась вообще.

пропустила целое поколение консолей (и в итоге тоже отреклась от несчастливой номера). Такого бардака при Сакагути не было!

Как не было при Сакагути и сиквелов. Как только Китасе пришел к власти, он тут же перечеркнул жирным крестом свое главное достижение, выпустив попсово-идиотический сиквел к FFX. За ним последовала Compilation of Final Fantasy VII – череда релизов, паразитирующая на самой коммерчески успешной игре сериала. По качеству они различались: сиквелы (Advent Children, Dirge of Cerberus), конечно, несколько перевирали образы некоторых героев, но в целом держались в рамках установленного в «семерке» канона, а вот приквелы (Before Crisis, Crisis Core – которые, по иронии, писал как раз Нодзима) ударились в бешеные ретконы и повсеместно противоречили оригиналу. Если же задуматься, что объединяет все части «компиляции», то ответ будет прост: все они с легкостью жертвуют здравым смыслом ради зрелищности и типа крутых сюжетных поворотов – как и все игры Ёсинори Китасе.

Особо показательна здесь Crisis Core. Одной из частей компиляции была OVA Last Order, в которой излагались – точнее, перевирались – события в Нибельхейме. Издевательством над любимой историей фанаты оказались крайне недовольны, и разработчики решили не повторять ошибки. «Нибельхейм был очень важным местом в оригинальной истории, – говорил он. – Мы его воссоздавали настолько тщательно, что использовали даже те же самые ракурсы камеры, как и в Final Fantasy VII. Хотя я и

был исполнительным продюсером, ради этого эпизода я взял на себя роль постановщика сценки и сам работал над всем этим сегментом». В лично созданном Китасе Нибельхейме в диалог Зака и Сефирота вклинивается однокрылый седеющий Камуи Гакт с яблоком в руке, просящий длинноволосого мечника «поделиться своими клетками». Это не наплеватьство на канон, это, извините, испражнение на него.

И так мы потихоньку подошли к Final Fantasy XIII, которая отлично иллюстрирует полный провал Китасе как продюсера. Как известно, режиссером FFXIII стал Мотому Торияма, и ее разработка началась практически сразу после релиза X-2. В 2006-м, как уже упоминалось ранее, игра была анонсирована... но при этом команда разработчиков совершенно не понимала, что она делает. Движок, этот их расхваленный White Engine, еще не был готов, дизайнеры создавали ассеты, которые потом утрачивали актуальность, коммуникация в компании проходила по принципу сломанного (и иногда неработающего) телефона. К японскому релизу Advent Children Complete была создана демоверсия FFXIII, позволившая всей команде разработчиков наконец понять, что нужно делать. И это было, на секундочку, весной 2009-го, через пять с половиной лет после того, как Китасе и его протеже Торияма взялись за создание «тринашки» и спустя три года после показа игры на E3.

Мацуно за то, что он затянул разработку, погнался из компании. Китасе и Торияма не просто сохранили посты – несмотря на то, что

FFXIII стала самой плохо принятой номерной финалкой за всю историю сериала, они тут же взялись за сиквел.

Позвольте тут остановиться и – нет, не разобрат, что не так было в FFXIII, незачем повторяться – процитировать, что неразлучная парочка говорила после релиза игры и многочисленных негативных отзывов на нее.

«Мы стараемся не слушать критиков, – говорил Китасе. – Большая часть жалоб идет из-за первой половины игры, которая очень линейна. Но нам ведь надо историю рассказать, а для этого важно, чтобы игрок познакомился с персонажами и миром до того, как мы его отпустим на свободу». «Мы думаем, что многие рецензенты смотрят на Final Fantasy XIII с западной точки зрения, – отмахивался Торияма. – Большинство западных RPG просто выбрасывают вас в большой открытый мир и позволяют делать все, что захочется... А с такой свободой рассказать захватывающую историю очень сложно».

Однако при разработке сиквела они пошли на попятную – Торияма, по-видимому, внезапно научился выдумывать сюжеты для игр, дающих хотя бы какую-то свободу (на самом деле нет). «Перед тем, как делать XIII-2, мы решили, что нам нужно принять всерьез все негативные комментарии, каждый до единого, и все исправить», – заявлял Китасе. Получается, что, по его мнению, «все до единого» негативные отзывы на FFXIII касались исключительно ее линейности и только. Да и то эти жалобы были спровоцированы и раздуты. «Даже в Японии многие гей-



#### 24. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

Первая попытка Square Enix выжимать из игроков деньги при помощи кучи DLC, без которых игра была лишь жалким огрызком. Геймплей MLaaK не дотягивал до уровня даже слабеньких градостроительных симуляторов, а над сценарием постарался Мотому Торияма, с легкой руки которого сразу же после того, как герои оригинальной FFCC очистили мир от смертоносной миазмы, откуда ни возьмись появился мальчик-король, умеющий из пустого места по своему хотению являть целые дома вместе с обитателями. Глупая и никчемная игра, паразитирующая на славном имени Crystal Chronicles.



#### 25. FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO'S DUNGEON

Наверное, кошмарнейший геймплей Chocobo's Dungeon можно объяснить ее жанровой принадлежностью: как знать, может, среди dungeon crawler'ов принято быть настолько зубодробительно унылыми. Как бы то ни было, в CD нет вообще ничего, ради чего стоило бы играть. Графика, дизайн, озвучка, сценарий, режиссура, геймплей – тут ужасно ровным счетом все (а музыка попросту позаимствована из номерных финалок).



#### 26. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Как можно было после великолепнейшей Ring of Fates выпустить это? Echoes of Time разделяет с предшественницей арт-дизайн и игровую механику, но при этом губит геймплей необходимостью перепроходить одни и те же данжеры по 2-3 раза. RoF запоминалась яркими героями – в ЕоТ (за исключением одной спутницы протагониста) персонажи унылы и безлики, а сюжет настолько ужасен, что кажется одним большим недоразумением.



#### 27. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A DARKLORD

Довольно неплохая (если, опять же, не принимать во внимание необходимость раскошелиться на многочисленные DLC) tower defense с еще более невменяемым сюжетом за авторством того же Ториямы. Ни в одной нормальной части Crystal Chronicles никаких темных лордов нет – просто Торияма не способен придумать вписывающегося в сеттинг злодея.

меры сочли ее слишком линейной. Мы живем в век Интернета, и если в стране, в которой игра выходит раньше прочих, у кого-то есть мнение, это мнение будет растиражировано по всему миру на следующий же день, – объяснял Кита-се. – Поэтому у живущих вне Японии геймеров, еще не игравших в FFXIII, могло быть предубеждение, которое, в свою очередь, могло вылиться в такую реакцию». Иными словами, виноваты были все, кроме их самих.

Неудивительно, что FFXIII-2, которая должна была вроде как исправить все проблемы оригинала (и действительно улучшившая геймплей), получила заметно более низкие оценки, чем XIII. Линейность, конечно, была одним из недостатков «тринашки», но куда большую проблему представлял собой сюжет – а к его критике Кита-се, несмотря на все его пиар-вра-нья, остался глух.

Не стоит думать, что сюжеты Мотому Ториямы недолюбливают только на Западе. Несложно зайти на японский, например, Amazon и в пользовательских рецензиях на FFXIII-2 или ту же The 3rd Birthday поискать имя Ториямы: уверяю вас, вам будет сложно найти хотя бы один хвалебный отзыв на его сценарии. У FFXIII-2 самые популярные оценки там – 1 и 2 звезды из пяти. Недовольство его работами охватило игроков по всему миру; здравомыслящий продюсер спохватился бы, что репутацию сериала надо спасать, нашел бы нового человека, готового возглавить разработку новых выпусков... Но нет, Кита-се в обнимку с Ториямой анонсируют Lightning Returns: Final Fantasy

XIII, третью тринадцатую часть. Если раньше любители FF в случае недовольства очередным выпуском сериала могли надеяться, что следующий придется им по нраву, то Кита-се обрек целое поколение финалок на топтание в одном и том же болоте.

Впрочем, пора перейти непосредственно к виновнику разворачивающегося сценарного бедствия.

### МОТОМУ ТОРИЯМА

Когда лучшие умы Square трудились над Final Fantasy VII, в их числе был и новичок Мотому Торияма. Он, конечно, метил в режиссеры, но Сакагути не пустил – и, разогревшись написанием невнятного сценария к Bahamut Lagoon, Торияма присоединился к команде разработки FFXVII. Должность его называлась event planner – то есть, он был одним из множества людей, отвечавших за конкретные сценки и реплики, но не решавших, куда повернет сюжет. Получив в свои руки контроль над локальными событиями, Торияма оторвался по полной: как вспоминал позже Ёсинори Кита-се, ему приходилось изрядно редактировать работы новобранца. Тот баловался шуточками – зачастую пошлыми. Так, бордель в Wall Market был практически полностью переделан: когда начальство посмотрело на его изначальный вариант, то воскликнуло: «Ну это уж слишком!». В итоговом варианте, стоит напомнить, герой принимает ванну с оравой голых мужиков, постоянно делающих двусмысленные намеки.

Впрочем, давайте ненадолго отвлечемся от этого борделя – в конце концов, Торияма не ограничился одним лишь им. Ему было доверено «распланировать» Мидгар, прохождение которого должно было занять у игрока совсем немного времени. Но Торияма постарался, и Мидгар разросся вширь в несколько раз, из-за чего некоторые геймеры даже думали, что на выходе из города игра подойдет к концу, в то время как она лишь начиналась. Ториямовский Мидгар был и полон событий – и он, без сомнения, впечатлил публику. Именно поэтому Ёсинори Кита-се решил сделать FFX линейной и поставил отвечать за тамошние сцены Торияму; именно поэтому, в конечном счете, FFXIII оказалась утрированной до коридоров.

Раз уж начали Торияму хвалить, стоит и продолжить: сценки в FFX преимущественно сделаны отлично, и отдельно хочется упомянуть ту, в которой двое главных героев смеются. По иронии, публика этот эпизод сильно невзлюбила – многие даже записывают его в недостатки игры. На деле же этот ужасный, вымученный смех и должен заставлять Тиду-са и Юну выглядеть нелепо, а тот факт, что им обоим ничего больше не остается, кроме как по-идиотски во всю глотку хохотать, лишь подчеркивает безысходность, трагичность ситуации, в которой они оказались. Это одна из лучших сцен в игре и даже во всем сериале.

Вообще Тидус – очень толковый протагонист. Во многом, пожалуй, из-за того, что игра не старается скрыть его недостатки, а наоборот, выпячивает их. Это, без сомнения, сдела-



**29. FINAL FANTASY IV: THE AFTER YEARS**  
Самое дно. Сиквел к одной из худших номерных частей, использующий ее саундтрек, состоящий по большей части из тех же подземелий и тех же боссов, повторяющий те же сюжетные ходы и словно делающий все для того, чтобы впечатление об и без того слабой «четверке» стало еще хуже.



**28. DISSIDIA FINAL FANTASY**  
И снова ответственный за сценарий – Мотому Торияма, и снова характеры всех персонажей оказались утрированы до какой-то одной черты. В течение диалогов, длящихся не один час, герои не говорят ни одной достойной внимания фразы. Их лексикон словно ограничивается скудным набором слов: свет, надежды, мечты, вера, поддержка, сражаться, будущее, друзья. Dissidia демонстрирует феноменальное внимание к деталям, но при этом проваливается в самом главном – в сценарии. Но вместе с тем Dissidia – это отличный файтинг, удивляющий своей неординарностью и изобретательностью. Косным поклонникам стандартных файтингов она, конечно, не подойдет, но всем любителям необычных игр непременно стоит обратить на нее внимание.



**30. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS**  
Веселая action-adventure, целиком и полностью выстроенная вокруг телекинеза, которым владеет главный герой. Это умение позволяет ему находить десятки способов взаимодействия с окружением – впервые в Final Fantasy оно столь интерактивно. Помимо исследования большого, красивого и очень «финалочного» мира и поисков в нем все новых развлечений, TCB предлагает еще и весьма неплохой сюжет.



**31. FINAL FANTASY XIII**  
И грянул гром. Люди, ранее не верившие в пагубное влияние Ёсинори Китасе, обнаружили себя в узких коридорах, заменяющих тут мир. Люди, не шарахающиеся в сторону от упоминания Мотому Ториямы, вляпались в переполненный пустыми терминами сценарий, состоящий из страданий на пустом месте и концовки с роляем в кустах. Без сомнения, FFXIII нашла своих поклонников: тут и зрелищность на месте, и персонажи, как и обычно у Китасе, яркие, – но нельзя не признать, что именно она как никакая другая часть испортила репутацию сериалу Final Fantasy.



**32. Final Fantasy: The 4 Heroes of Light**  
Подземелья, состоящие из коридоров, изредка поворачивающихся под прямым углом, архаичная боевая система, частые случайные битвы, бесконечный триггер-хантинг и глупый геройский сюжет без толики самоиронии – все это, по мнению Такаси Токиты, составляет вовсе не ничемную игру, а самый настоящий артхаус для тонких ценителей. Не согласимся.

ло его менее популярным среди подростков, привыкших ассоциировать себя исключительно с пафосными и крутыми героями. В Тидусе, без сомнения, что-то от подобного образа осталось (он ведь ас-спортсмен), но в целом он – глупый, запутавшийся, беспомощный подросток, не знающий, что ему делать в чужом мире.

И эта его беспомощность – вовсе не единичное явление в работах Ториямы. Вспомните вновь FFXVII. Как нельзя хорошо характеризуют почерк Ториямы персонажи, толпящиеся у входа в вышеупомянутый бордель – не решающиеся посетить злочасное заведение или же желающие, но не имеющие возможности, полуголомые, жалкие, иступленно бросающиеся к ногам Айрис и готовые выложить хоть полтысячи гилей за цветочек и упоминание ее имени. Сам же Торияма, говоря о своих предпочтениях, постоянно подчеркивает, что он фанат цикла фильмов *Otoko wa Tsurai yo* – что в переводе означает примерно «Трудно быть мужиком». Эта тема проходит красной нитью практически через все его сценарии: его герои часто нелепы, неуклюжи в отношениях со слабым полом; нормального развития отношений практически не бывает: или у парочки все волшебным образом складывается само собой, или же все остается на уровне френдзоны с прозрачными намеками. Причем покорно сносить издевки сценариста положено только парням; женские же персонажи у Ториямы оказываются сильными, дополняя своим стремлением доминировать мужской мазохизм. Айрис, силком одевающая Клауда в женщину; Юна, держащая

под каблук жалкого Братца; Пенело, играющая в *Revenant Wings* роль этакой домохозяйки с боевой сковородкой наперевес; юный король в *My Life as a King*, постоянно оскорбляемый пингином и слушающийся наставлений взрослой помощницы в очках; Сноу, покорно сносящий ругань и побои Лайтнинг; Маэда, в *The 3rd Birthday* превратившийся в карикатурного хикикомори-заика, с придыханием мастурбирующего на героиню...

Сперва может показаться, что Торияма – образцовый феминист, но на деле, если приглядеться к его играм, можно увидеть стандартную объективацию женщин (опять же, *The 3rd Birthday*), а в случае с трилогией FFXIII – еще и фетишизацию. У него не получилось сделать из Лайтнинг разностороннего, глубокого, интересного персонажа (у него это вообще, как правило, не получается), но его это не заботит: из одного интервью в другое он неустанно рассказывает, какая она сильная героиня.

Ирония в том, что в FFXIII Лайтнинг не была даже толком в центре повествования. На протяжении всей игры рассказчик – Ваниль, именно с ней связана вся предыстория и именно на ней зиждется развязка. Лайтнинг там сбоку припека, сварливая старшая сестра, за всю игру не сделавшая ничего судьбоносного. В XIII-2, рекламировавшейся как продолжение истории Лайтнинг и демонстрирующей ее одну на обложке, она играет и того меньшую роль, появляясь в завязке на полчаса и после этого пропадая до самой концовки (которую дуэт Китасе и Ториямы продал за дополнительные

деньги). Лайтнинг – не «сильная героиня», она вообще не героиня! Она – второстепенный персонаж, своей популярностью обязанный пиару и только.

«Лайтнинг теперь другая, привлекательная, ее очень сильно любят все фанаты!» – заявляет словно живущий в своем маленьком мире Торияма, говоря о *Lightning Returns*. Чем же она «другая»? По личному желанию режиссера ее бюст вырос на целый размер и теперь колыхается. «Постер Лайтнинг до сих пор висит в нашем офисе, – упоенно рассказывает Торияма. – Она всегда с нами, она охраняет и поддерживает нас».

Все было бы не так ужасно, если бы этот человек не совался в чужие истории. Но нет – он берется их продолжать. Фанаты *Front Mission* и *Parasite Eve* именно его заслуженно винят в гибели любимых сериалов. Именно он руководил сценаристами «Диссидии», в которой герои различных финалов оказались утрированы до одной черты характера, одной детали биографии. То же самое произошло и в *Final Fantasy XII: Revenant Wings*. Торияма – как царь Midas, только наоборот: все, к чему он прикасается, превращается в гуано. После чего благодаря Китасе он продолжает свой крестовый поход против всего хорошего, что только осталось в Square Enix.

Любопытный момент: когда Хиронобу Сакагути до релиза FFXIII спрашивали о сериале FF, он с уверенностью говорил, что доверяет Ёсинори Китасе. Когда же ему в прошлом году задали вопрос (формулировка которого тоже





**33. FINAL FANTASY XIII-2**  
XIII-2 избавилась от чрезмерной линейности своей предшественницы, но боевая система осталась преимущественно той же, а качество сценария не улучшилось ни на йоту. Если FFXIII пресса побаивалась ругать за сюжет, то в случае с XIII-2 на нем сполна отыгралась едва ли не каждая публикация.

The beauty's all mine, but the products can be yours—  
but only if you show me the money!



That flower... I think it means something to me too. I keep seeing an image of its petals dancing in the air.

#### 34. DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

Аддон к «Диссидии», включающий в себя оригинал, вызывает двойственные чувства: с одной стороны, геймплей стал еще лучше, с другой – многие досадные ошибки оказались так и не исправлены, а новый сценарий, кажется, существует лишь для того, чтобы еще раз ткнуть игрока носом в подмышки Лайтнинг.



#### 35. THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Милая, но особо не впечатляющая фансервисная игра, в которой, на ее счастье, нет попыток имитировать сюжет. А на нет и суда нет.

очень показательна), кто в Square Enix, по его мнению, может спасти Final Fantasy, он ответил: «Хироюки Ито».

### ХИРОЮКИ ИТО

Никакой текст о Final Fantasy не будет полным без упоминания Ито. Вышеперечисленные разработчики в первую очередь отвечали за сюжеты своих игр; он же – главный по геймплею. И под «главный» я имею в виду «никто не сделал для геймплея Final Fantasy больше, чем Хироюки Ито».

Еще во времена первой части он приложил руку к созданию боевой системы в том виде, в котором мы ее знаем. Для FFIV он придумал, как эту боевку преобразить – он создал систему ATB и в FFV довел ее до ума, снабдив интерфейс наглядными шкалами, показывающими, сколько персонажу остается до его хода.

В FFVI он отвечал за весь геймплей вообще, задавшись целью сделать как можно больше сегментов интерактивными. Все эти тактические мини-игры, разнообразие боевых стилей – все это Ито. Для FFVII он придумал основы системы материй, для FFVIII – концепцию карточной игры и junction-системы. Активного участия в разработке этих двух частей он не принимал – сперва он сотрудничал с Мацуно, делая из боевки FF Tactics настоящий шедевр, а затем на пару с Сакагути работал над FFX. Будучи далеким от сценарных дел человеком, он придумывал различные способы сделать повествование более интерактивным – например, он придумал мognет, превращающий героя

в почтальона, и ATE – систему, позволяющую по желанию смотреть сценки о жизни второстепенных персонажей.

Его стремление сделать бои более динамичными не всегда давало хорошие результаты. Притом, что по сути боевка оставалась пошаговой, в FFX некоторые негативные эффекты, вроде яда, действовали в реальном времени, между вводом команды и началом ее исполнения зачем-то была вставлена пауза, и из-за заторможенности в выполнении приказов рушилась тактическая составляющая игры. В сделанных другими людьми боевых системах VII и VIII такой проблемы не было – там все команды выполнялись моментально. А FFX и вовсе избавилась от ATB, придя к честной пошаговости а-ля FFT.

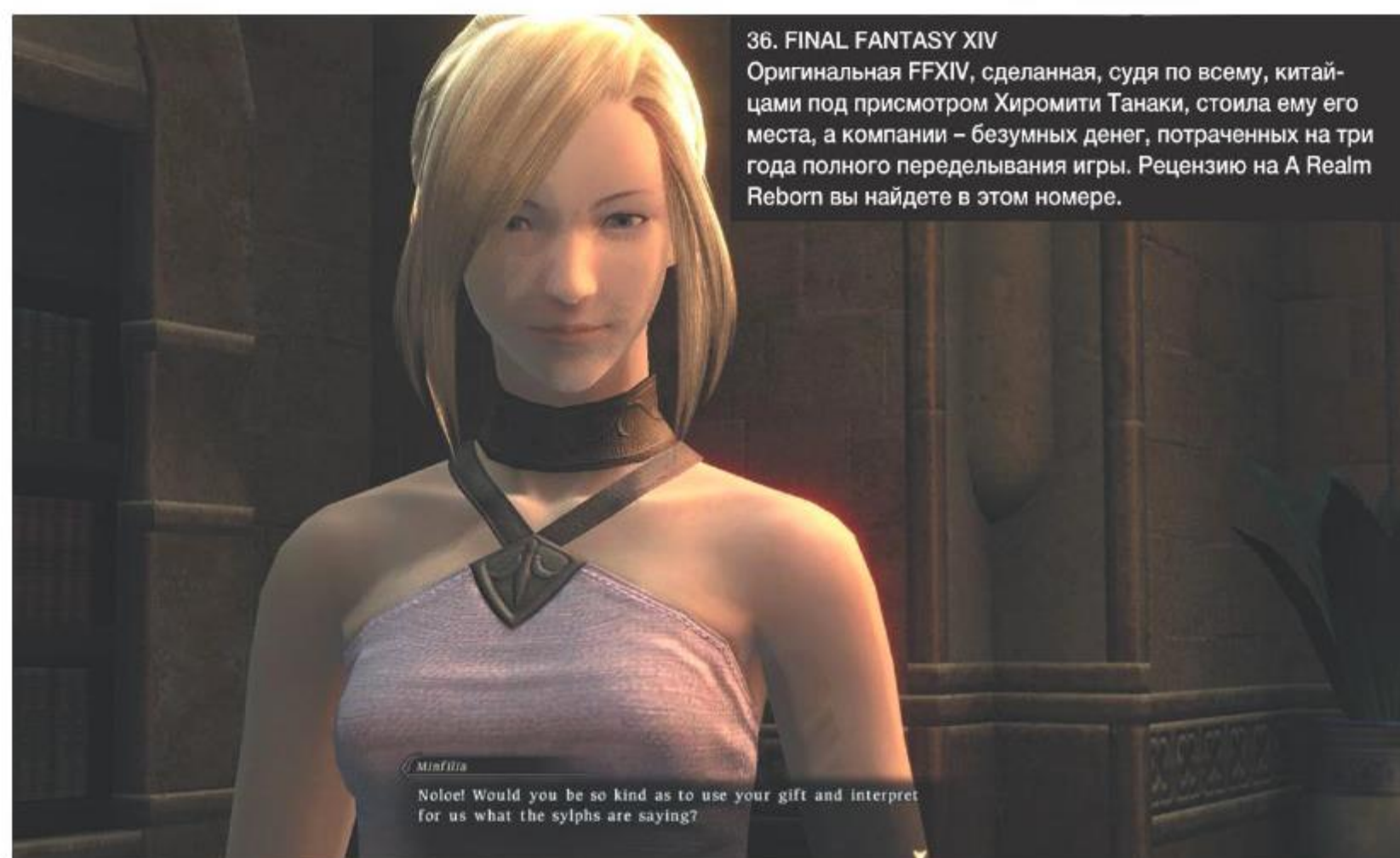
В итоге две свои лучшие работы Ито создал в соавторстве с Мацуно. Его главное достижение – ADB, Active Dimension Battle, боевая система Final Fantasy XII, являющая собой закономерную эволюцию ATB. В предыдущих FF игра четко делилась на три составляющие – event (сценки), field (передвижение по локациям) и battle (сражения); в FFXII field и battle стали единым целым.

Дебютировала в FFXII и система гамбитов – возможность автоматизировать действия команды, наказав им поступать определенным образом при определенных условиях. На базовом уровне это позволило отказаться от необходимости жать кнопку «X» каждый раз для подтверждения одних и тех же команд. Если же смотреть глобально, то это лучшая наход-

ка для жанра JRPG и наиболее оптимальный способ управлять командой героев в реальном времени. Во многих других подобных играх (включая великолепную Xenoblade Chronicles) игрок управляет лишь одним героем, а за поведение остальных отвечает AI, который в принципе не может всегда выбирать то, что игроку нужно. Ручное программирование поведения напарников делает бои динамичными, при этом оставляя полный контроль над происходящим в руках игрока.

Многие непонятливые люди жалуются на это – дескать, игра проходит сама себя. На деле же им ничего не мешает отключить гамбиты и раздавать все команды вручную – игра оставляет такую возможность. Только вот от того, что каждый ход игрок будет нажимать на кнопку «X» для подтверждения одного и того же действия, геймплея никоим образом не прибавится. Большая часть боев в практически любой RPG состоит из рутины, и FFXII делает все, чтобы они проходили максимально безболезненно. Боссы же в FFXII зачастую диктуют новые правила боя, заставляя игрока внимательно следить за происходящим и вручную корректировать тактику.

Уже после ухода Мацуно Ито отказался от должности продюсера, желая продолжать принимать непосредственное участие в разработке игр. В 2007-м он выпустил Final Fantasy XII: International Zodiac Job System – ультимативную версию игры с подкорректированным балансом, ограниченной рамками выбранной профессии прокачкой персонажей и возможностью вдвое ускорить игровой процесс. И вот



уже седьмой год как от него ничего не слышно. Синдзи Хасимото, одного из вышестоящих продюсеров в Square Enix, недавно спросили про Ито – ответом было «он собирает разные идеи», «он выдвигает предложения относительно нового проекта». Иными словами, седьмой год подряд человек, способный двигать вперед не просто сериал, а целый жанр, не делает ничего.

### НЫНЕШНИЙ СОСТАВ

Кто же сейчас остался в Square? Кто может спасти стремительно гибнущий сериал?

Есть, например, Аkitоси Кавадзу. Он не творец. Он продюсер – причем достаточно либеральный, чтобы под его началом талантливые люди могли создавать такие игры, которые им хотелось бы создавать. Увы, об играх, появившихся на свет благодаря ему, говорят преступно мало: это цикл Crystal Chronicles, эксклюзивный для консолей Nintendo. Поклонники сериала обычно проходят мимо него – сказывается и устаканившаяся в головах людей репутация платформ Nintendo, и отсутствие цифры в названии, и, пожалуй, нехватка привычного пафоса а-ля Китасе. Тем не менее, Ring of Fates и Crystal Bearers – игры замечательные. Скажу больше – это лучшее, что сериал может предложить аж с релиза FFXII. Однако Аkitоси Кавадзу и его команда с релиза Crystal Bearers занимают... ничем. Тосиюки Итахана, дизайнер персонажей Crystal Chronicles и режиссер Crystal Bearers, отметился в Lightning Returns дизайном местной готической лолиты, да и только.

Есть в Square Такаси Токита, за всю свою жизнь (как и Мотому Торияма) сделавший ровно одну действительно хорошую игру – Parasite Eve. Все остальное – или убогий порожек вроде The Bouncer, или ретро. Именно он стоит за большинством римейков старых частей, однако есть все основания его за это не хвалить. Так, после создания трехмерного DS-римейка FFXIV (инвариантно лучшей версии игры) Токита отрекся от него, заявив, что катсцены и озвучка лишь все портят, и что настоящие ценители предпочитают представлять себе голоса героев самостоятельно. На FFXIV у Токиты вообще нездоровая фиксация: в свое время он был ее геймдизайнером и сценаристом, и в последние годы только и делает, что переиздает ее под разными соусами. Его стоит винить в том, что на свет появился такой ужас, как Final Fantasy IV: The After Years; он же усердно продолжает клепать убогие поделки с геймдизайном (и зачастую графикой) из начала 90-х вроде Final Fantasy: The 4 Heroes of Light и Dimensions. Он сравнивает любителей подобного застывшего псевдоретро с ценителями артхауса в кино. Нет, Такаси Токита Final Fantasy не спасет.

Есть в Square и Хадзими Табата – единственное заметное пополнение стана разработчиков за время правления Ёсинори Китасе. Он был режиссером Before Crisis, Crisis Core и The 3rd Birthday, и, учитывая, как под его началом пострадали FFXVII и Parasite Eve, остается только опасаться за FFXV, сорежиссером которой он является.



N/A Final Fantasy Type-0  
Школьники, война, вуайеризм, кровиза, страдания. Она могла бы стать первой финалкой с возрастным рейтингом «М», но разработка затянулась, и к релизу игры компания уже не имела планов выпускать ее на Западе – по крайней мере, на PSP. По слухам, для Type-0 была даже закончена локализация – но вместо того, чтобы портировать готовую игру на 3DS или просто выпустить в «цифре» на Vita, Square Enix отмалчивается.



N/A FINAL FANTASY DIMENSIONS/AIRBORNE BRIGADE/ARTNIKS/PICTLOGICA/ALL THE BRAVEST  
Про эти игры можно, наверное, сказать несколько цензурных слов, но зачем? Каждый подобный анонс лишь убеждает всех вокруг в том, что славному имени Final Fantasy настал конец, а Square Enix перепрофилируется с производства больших и хороших игр на выкачивание денег из многочисленных владельцев смартфонов и планшетов.

Есть в Square и Тецуя Номура, у которого до сих пор практически не было авторских проектов в сериале FF. Он был режиссером Advent Children – но этот фильм мог разве что доказать, что постановка экшн-сцен Номуре дается на ура. Собственные работы Номуры – конечно же, сериал Kingdom Hearts, вот уже двенадцатый год отказывающийся взрослеть вместе со своей аудиторией. Номура много дал и Final Fantasy – но это были в основном отдельные идеи разной степени полезности, а не авторское видение, которое сериалу так необходимо.

Какой же будет FFXV? Непременно зрелищной. Возможно, наивной. Приживется ли ее упор на экшн? Будет ли из этого следовать, что Хироюки Ито и дальше продолжит ничего не делать? Уже объявлено, что у FFXV будут сиквелы – не значит ли это, что FFXV оставит на стене ряд заряженных ружей? Будет ли она успешна? Сможет ли Final Fantasy после целого поколения провалов вернуть себе былую репутацию?

Хотелось бы верить, конечно, но новости настраивают на пессимизм. Когда этот материал готовился к печати, пришло известие из Square Enix: компания создала комитет, который должен следить за качеством сериала Final Fantasy. Состав комитета: Наоки Ёсида (FFXIV: ARR), Хадзими Табата, Ёсинори Китасе и Мотому Торияма.

С такими людьми у руля будущего у Final Fantasy нет. **СИ**



# DIABLO III



# Diablo III

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
PlayStation 3, Xbox 360



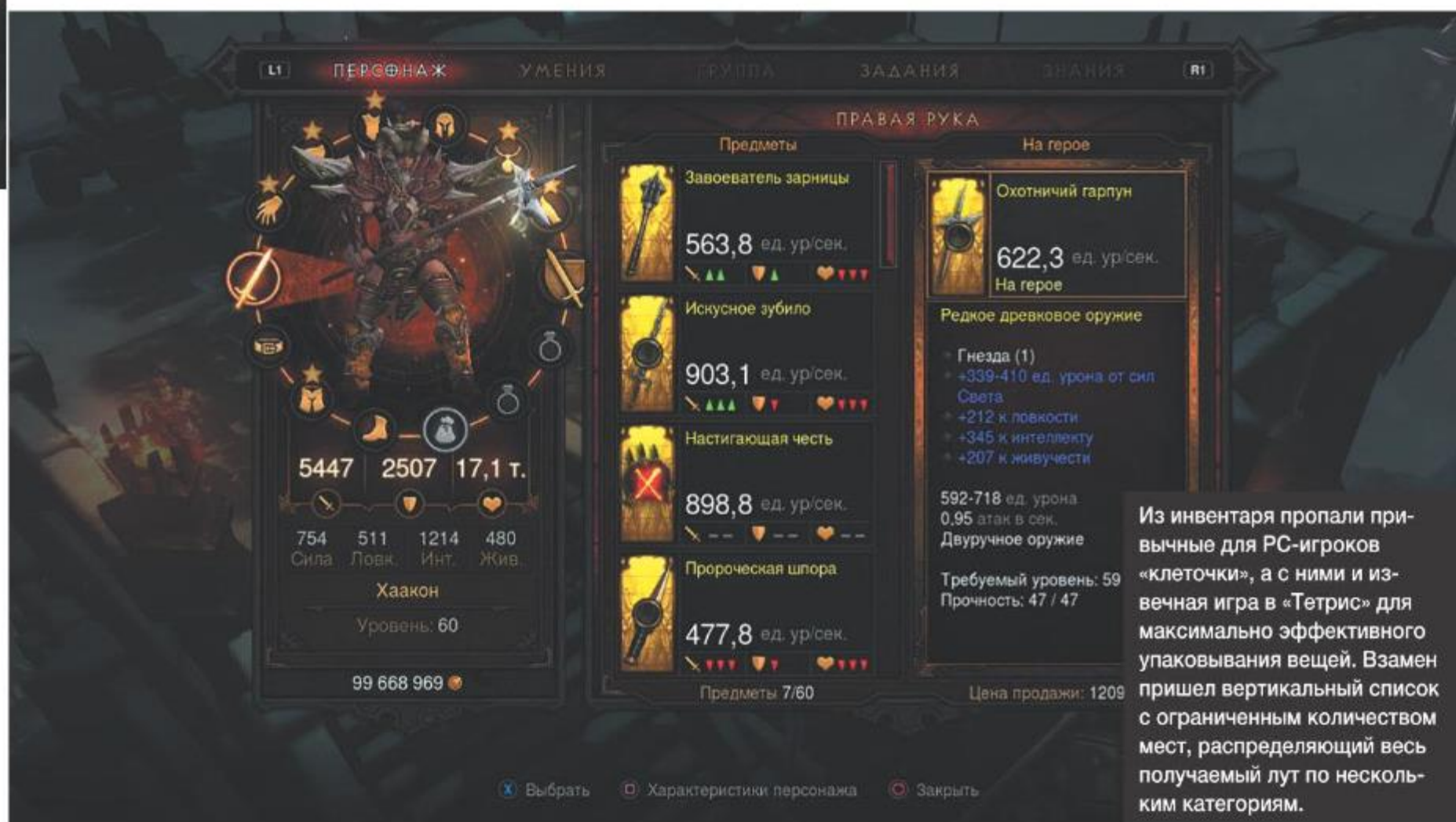
Вы заслужили приз.  
Смысл жизни

КАЗАЛОСЬ БЫ, КАК МОЖЕТ DIABLO III ПОВТОРНО УДИВИТЬ, ЕСЛИ ОНА ЕЩЕ ПРИ ПЕРВОМ СВОЕМ ПРИШЕСТВИИ ЯВЛЯЛАСЬ АБСОЛЮТНО ВСЕМ ТЕМ, ЧЕГО ОТ НЕЕ ЖДАЛИ? РАЗВЕ ПРОСТОГО ПОРТИРОВАНИЯ НА КОНСОЛИ ХВАТИТ, И ОСИЛИТ ЛИ ЕГО BLIZZARD, ВЗЯВШАЯ ПЕРЕДЫШКУ ОТ ПРИСТАВОК АЖ НА 15 ЛЕТ? ОТВЕТЫ, НА САМОМ ДЕЛЕ, ОЧЕВИДНЫ – ДА, КОНЕЧНО ЖЕ, И ДА.

ТЕКСТ И ЗВУК  
НА РУССКОМ  
ЯЗЫКЕ

Платформы: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: Action-RPG Зарубежный издатель: Blizzard Entertainment Российский издатель: 1С-СофтКлуб  
Разработчик: Blizzard Entertainment Мультиплеер: co-op, local/online Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: США





**Р**ассказывать вновь про Diablo III было бы тщетным занятием. Король целого жанра, вернувшийся спустя 12 лет и ставший самой продаваемой PC-игрой года. Восхождение на трон не обошлось и без скандалов – дескать, аукцион за реальную валюту ничем не отличается от нелюбимых всеми микроплатежей, «постоянный онлайн» вылился в итоге в бесконечные сбои, да и вообще все как будто бы «упростили для консольных игроков». Забавно, но лишённая всех этих недостатков версия появилась именно на приставках. Это, впрочем, не то чтобы работа над ошибками. У консолей свои стандарты и требования, отсюда и все изменения и переработки.

То, что к управлению привыкаешь за несколько минут – подвиг само по себе. Возвращаться к компьютеру уже не захочется никогда. Без мыши действия немного потеряли в точности, что компенсируется автоматическим «зацеплением» и выбором цели. Неторопливость перемещения персонажа отлично дополняют перекаты, которых не было на PC. Маневры эти, правда, персонажей не ускоряют, поэтому не надейтесь пролетать сквозь локации, изображая бочку. Аналогично стоит подметить, что добавление перекатов совершенно не сроднило игру с God of War, на поклонников которой со слов злобных и недовольных жизнью критиков был рассчитан класс Варвар.

### ТО, ЧТО К УПРАВЛЕНИЮ ПРИВЫКАЕШЬ ЗА НЕСКОЛЬКО МИНУТ – ПОДВИГ САМО ПО СЕБЕ.

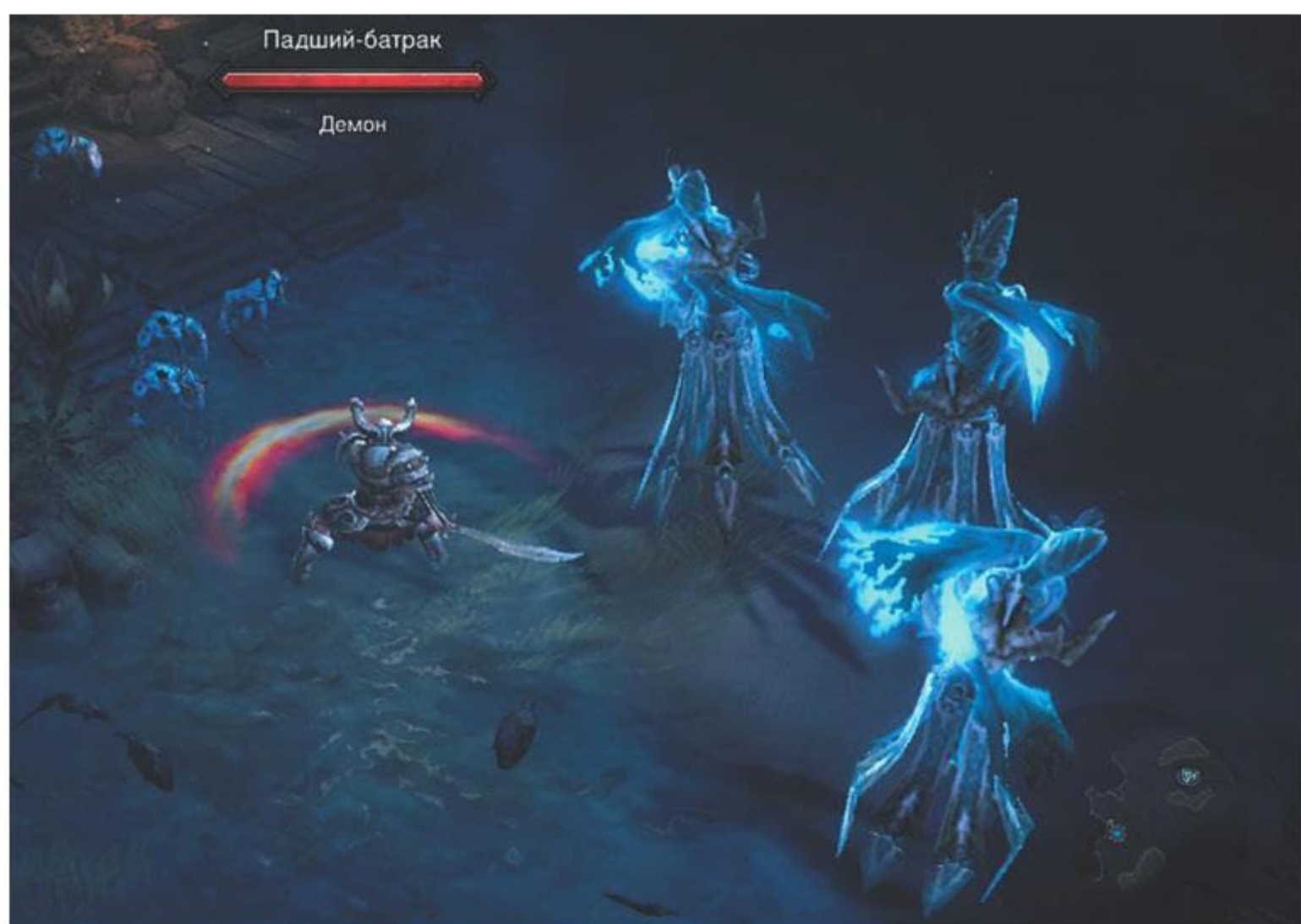
Причем каждый рывок лбом вперед считается физической атакой – разбивание горшков, лавок и урн больше никогда не будет прежним.

Вообще, сравнивать управление и общую подачу Diablo III с какой-либо другой консольной игрой с изометрической перспективой – пустое занятие. Вместо того чтобы говорить неопыту ложное «это как Dead Nation, но с магией, демонами и раза в 4 длиннее», лучше сразу посадить его за консоль, так как аналогов у Diablo III на приставках попросту нет. Да даже на PC, как бы это смешно ни звучало, на сегодняшний день практически не осталось ни одного стоящего «дьяблоклона». На момент выхода у Diablo III было всего два конкурента: бесплатная и находившаяся в альфе Path of Exile, да Torchlight II, к чьему созданию приложили руку бывшие сотрудники студии Blizzard North, что отвечала за первые две Diablo.

Весь интерфейс игры, а особенно инвентаря, тщательно переработан с расчетом на новую функцию быстрой смены экипировки, а также под управление через геймпад. Дело в том, что у каждой вещи есть свой индивидуальный набор характеристик, постоянно учитывать которые в такой стремительной и ди-

намичной игре попросту не удастся. Особенно если речь идет о кооперативном прохождении, где брать паузы после каждых двух-трех кучек врагов на рассмотрение добытого лута просто непозволительно. Для разрешения этой проблемы к цифровым характеристикам вещей добавили наглядные показатели в виде стрелочек – от максимальных трех зеленых до трех устремившихся вниз красных, намекающих на скорую продажу вещи в магазин или помощь младшеньким по уровню товарищам. Стрелки присутствуют как в описании вещи в инвентаре, так и при быстрой смене экипировки, происходящей прямо во время игрового процесса при помощи крестовины. «А почему бы не включить автоматическую экипировку, присутствовавшую еще на PC?» – спросит меня осведомленный читатель, и я отвечу, что она определенно пригодится казуальным игрокам или забредшим в вашу комнату знакомым, никогда раньше не игравшим в RPG или видеоигры вообще. Но какова тогда радость от получаемых вещей, если все они надеваются на автомате?

Внешне новая Diablo III ничем не отличается от оригинальной версии, выставленной на 720p. Все деревья, травинки, бревна и кости остались на месте, но если совсем не хватает Full HD, то порт на PlayStation 4 не за горами. Сюжет тоже не поменялся, поэтому не ждите откровений: в русской озвучке вам по-прежнему придется побороть Азмодана



с голосом настоящего Джигурды. Единственное, что заставляет оторопеть, – продолжительность загрузок. Еще на PC было странно видеть загрузочный экран так часто и подолгу, хотя там они объяснялись соединением с сервером. С другой стороны, это дает маленькую паузу, чтобы обсудить пройденную локацию с товарищами в комнате. Именно в кооперативе и заключается одна из главных прелестей консольного порта игры.

Многопользовательская игра рассчитана максимум на четверых. Предусмотрено как локальное, так и сетевое прохождение. Каждый игрок может войти в свое индивидуальное меню настройки обмундирования или навыков, но этим он займет экран и перебьет весь игровой процесс. В таких случаях на помощь приходит описанная выше возможность быстрой смены экипировки. Если кто-то из товарищей вдруг умер, то не нужно искать его по кладбищам – через короткое время он появится возле ближайшего напарника. В случае, если у партнера возникли неполадки с сетью или пришлось отойти, его герой автоматически последует за всей командой в открытых локациях, или приступит к отрывистой телепортации за вами в подземельях. Сделано это для того, чтобы отошедший игрок стоял на месте в стороне и не пострадал во время зачистки неизвестного помещения остальными.

Камера в консольной Diablo III приближена к персонажам несколько сильнее, чем на PC, но заметно отдаляется, если игроки разводят своих героев в стороны. Это актуально для кооператива на диване. При онлайн-игре у каждого участника есть свой собственный экран. Это отнюдь не означает, что если кому-то приспичит вернуться в город, то туда придется телепортироваться всем – игра теперь сбалансирована так, что в город придется возвращаться минимальное количество раз, вплоть до абсолютной ненужности аж до самого завершения любого из сюжетных заданий. Этому способствует снятая потребность в идентификации вещей, которая теперь потребуется лишь для «легендарной» экипировки. Единственное важное различие между локальным и онлайн-мультиплеером заключается в том, что у игроков за одной приставкой общий инвентарь на всех, а у каждого



**ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ГОВОРИТЬ НЕОФИТУ ЛОЖНОЕ «ЭТО КАК DEAD NATION, НО С МАГИЕЙ И ДЕМОНАМИ», ЛУЧШЕ СРАЗУ ПОСАДИТЬ ЕГО ЗА КОНСОЛЬ, ТАК КАК АНАЛОГОВ У DIABLO III НА ПРИСТАВКАХ ПОПРОСТУ НЕТ.**

из соединенных через Сеть имеется свой собственный.

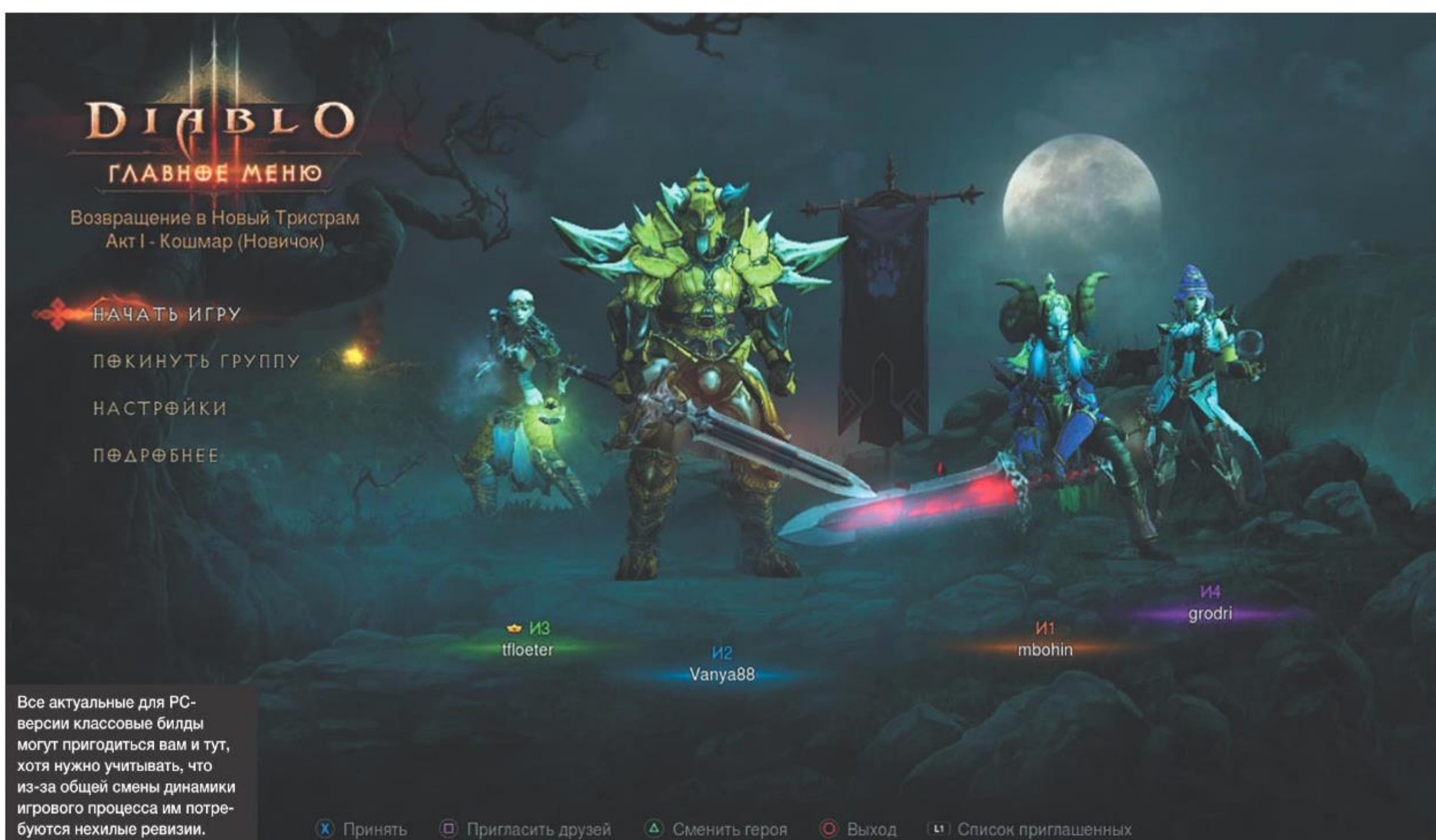
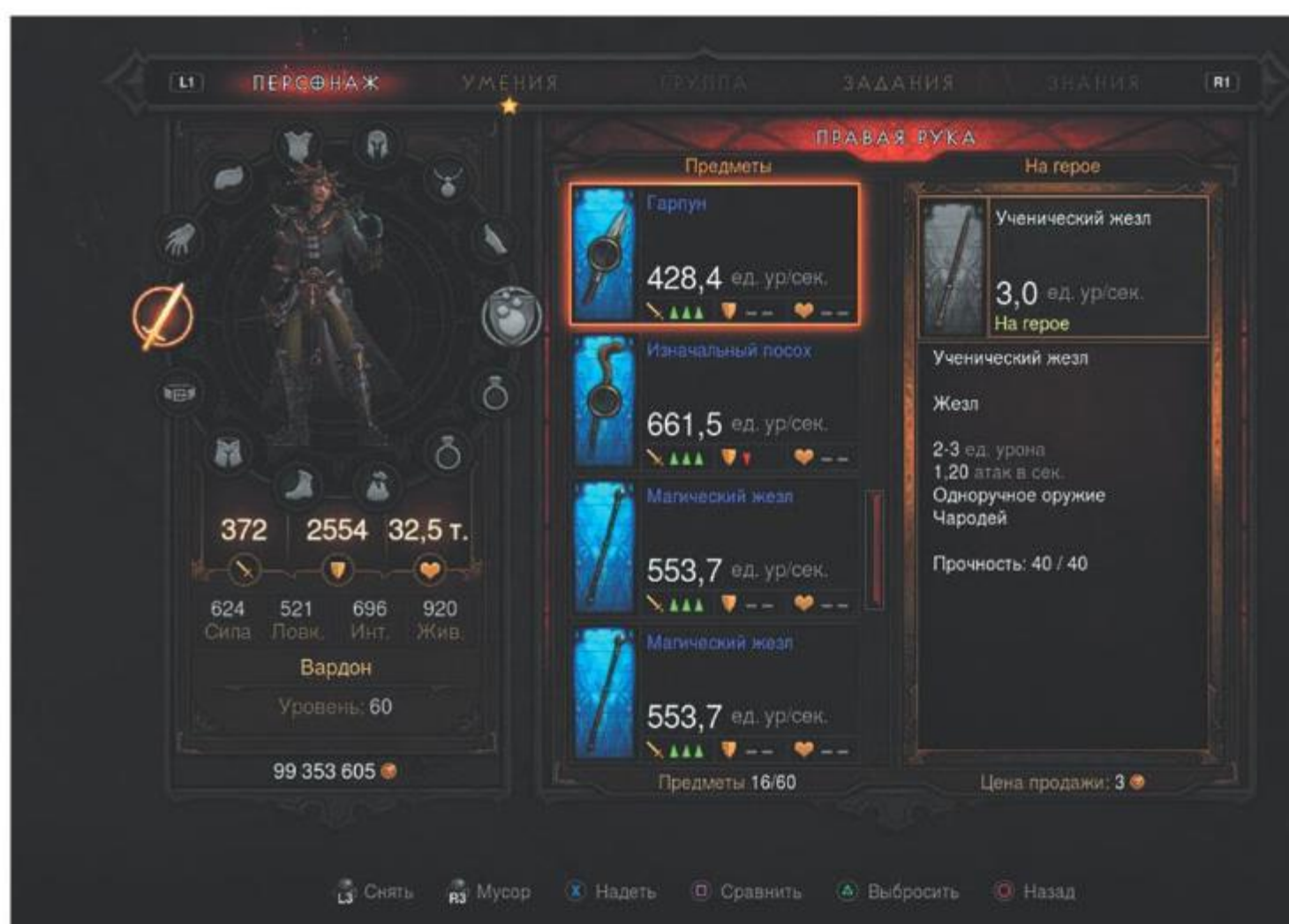
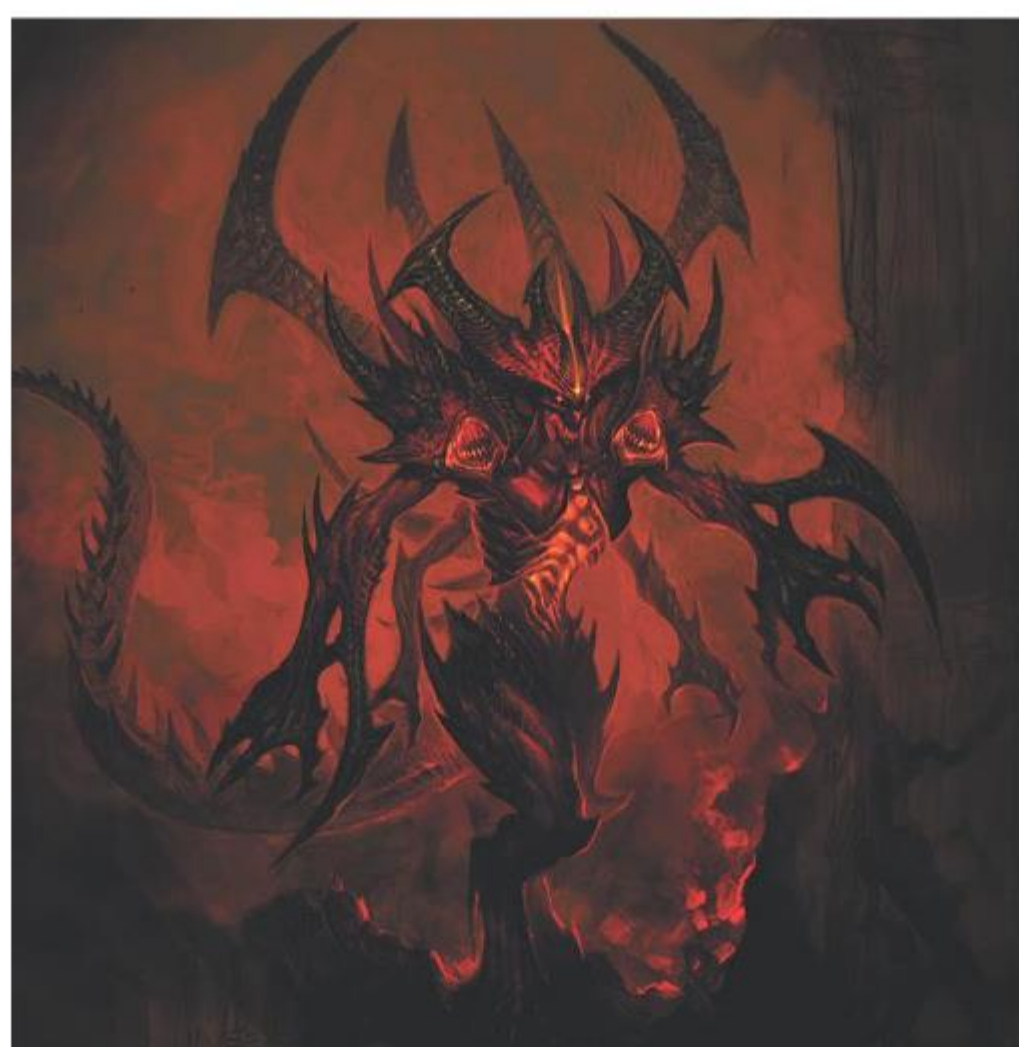
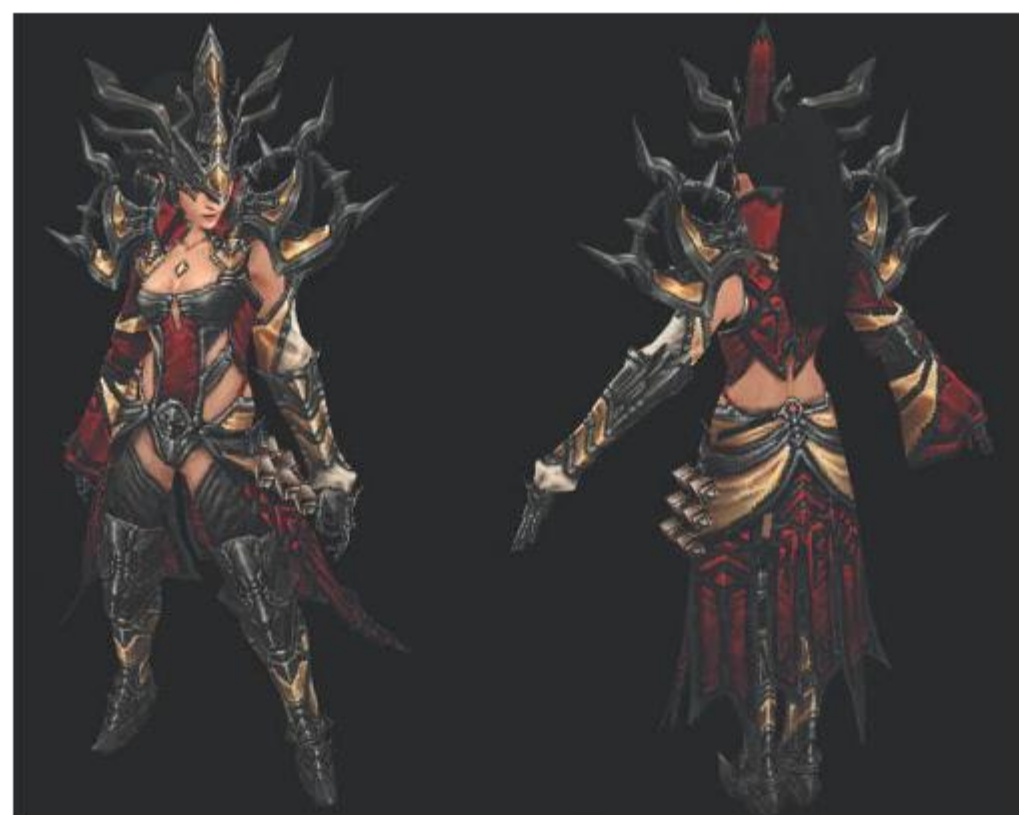
К слову, вы всегда сможете перенести своего персонажа к товарищу, сохранив его на «флэшку» или скачав из своего PSN-профиля при наличии подписки на сервис PS Plus. Стоит напомнить, что достижения и трофеи при этом будут начисляться лишь владельцу консоли. Любителей похвастаться не только трофеями, но и артефактами ждет еще один удар судьбы: у PSN и Xbox Live отсутствует связь с Battle.net, поэтому забудьте о публичном хвастовстве своей свежедобытой сверкающей броней.

То, что игра работает в офлайне – отличный повод всерьез задуматься о «героическом» режиме, после смерти в котором ваш персонаж удаляется со всем совершенным прогрессом. На PC многие жаловались, что любой скачок соединения с сервером мог привести к летальному исходу, но на консолях вам ничего

подобного не угрожает. Да и монстры встречаются не в таких огромных количествах, как раньше. Нет, технические возможности приставок здесь не при чем, все из-за особенностей управления, которое не позволяет воевать с внушительными толпами врагов. Вот только драться от этого легче не стало, напротив, вся встречаемая в игре нечисть получила ощутимую прибавку к здоровью и силе, и особенно это касается тех тварей, которые попадают лишь в определенных локациях, вроде огромных ос. Со слов разработчиков, это сделано для того, чтобы встречи с ними стали куда более запоминающимися.

А то, что тут больше нет аукциона, сказалось на качестве и количестве добываемого лута: вещи выпадают реже, но часто – крайне полезные именно тому классу персонажа, за который вы выступаете. Особенно это касается самой ценной, «легендарной» амуниции – на высоких сложностях вам гарантированно достанется артефакт за прохождение каждого акта.

Консольная Diablo III не предложит ничего принципиально нового тем, кто уже прошел игру и возвращаться к ней не планирует. Всем остальным можно рекомендовать только эту, самую приятную и удобную версию. В конце концов, в этом году каталоги лучших игр для PS3 и Xbox 360 получают последние значимые пополнения перед своим закрытием, и Diablo III определенно послужит украшением для обеих платформ. **СИ**





# Рокетон ХУ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
3DS



МОМЕНТ СПОРНЫЙ, НО ВСЕ ЖЕ: В МИРОВОЗЗРЕНИИ КОНСОЛЬНОГО ГЕЙМЕРА В ЭТОМ ГОДУ ПРЕТЕНДЕНТ НА ИГРУ ГОДА СО СТОРОНЫ БОЛЬШИХ ДОМАШНИХ ПЛАТФОРМ МОЖЕТ БЫТЬ ОДИН, И ЭТО НЕ GTA V, ПОТОМУ ЧТО МОВЕТОН И ВСЕ ТАК ДЕЛАЮТ. ВСЕ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ ПРОИЗОШЛО НА 3DS: В ЯПОНИИ ЗА ПРАВО НАЗЫВАТЬСЯ ГЛАВНЫМ РЕЛИЗОМ БОРЮТСЯ SHIN MEGAMI TENSEI IV И MONSTER HUNTER 4 (НЕОСПОРИМЫЙ ПЕРЕВЕС НА СТОРОНЕ ПОСЛЕДНЕГО - НА ДОХОДЫ С ЕГО ПРОДАЖ САРСОМ СМОЖЕТ ВЫПЛАЧИВАТЬ СОТРУДНИКАМ ЗАРПЛАТЫ ЕЩЕ ЛЕТ ДЕСЯТЬ), В ЕВРОПЕ И США ЖЕ ВОПРОС СТОИТ ИНАЧЕ. ЧТО СИЛЬНЕЕ ВСЕГО ОБСУЖДАЛИ В ЭТОМ ГОДУ? ANIMAL CROSSING NEW LEAF И РЕЛИЗ РОКЕТОН ХУ. ВЫБРАТЬ ЧТО-ТО ОДНО ИЗ ЭТОГО НЕВОЗМОЖНО. И У МЕНЯ НЕ БЫЛО ШАНСА ПОСТАВИТЬ ANIMAL CROSSING ДЕСЯТЬ БАЛЛОВ.



Платформа: Nintendo 3DS Зарубежный издатель: Nintendo  
Разработчик: Game Freak Мультиплеер: vs, local/online  
Обозреваемая версия: 3DS Страна происхождения: Япония



POKEMON XY



**М**дея с одновременным международным релизом и красива, и функциональна. По продажам Pokémon XY никогда (или, скажем, еще долго не) не сможет состязаться с выдающимися выпусками сериала, а если разбить релизы по разным регионам, то получится неприятно – не продали еще столько 3DS в мире, чтобы хвастаться привычными для Nintendo цифрами. А ну и пусть. Предыдущие два выпуска сериала, Black & White и сиквел, впервые отошли от географического копирования регионов Японии. В них изображен город вроде Нью-Йорка. Теперь Game Freak рисует мир, похожий на север Франции, – с чернокожими детьми, обязательными чаевыми за суши (пусть иногда так хочется перестать их платить!), многочисленными кафе и дорогими ресторанами, модными отелями, замками и почему-то дворянскими титулами, а также покемонами,

словно срисованными с пуделей. Поймай одного и проводи вечность в парикмахерской за созданием правильной стрижки и прически. А ну и пусть! Тяжело в этом признаваться, но после спешного прохождения версии Y (которую прислали в цифре) и размеренного, осмысленного прохождения купленной на картридже версии X (это глупость и никому, кроме фанатов, сразу две версии не нужны, различаются они только несколькими доступными покемонами и легендарными на обложке), факт скрывать уже невозможно: это сделало игру лучше и интереснее.

Волшебный новый мир в полном 3D – главное, что привлекает новую аудиторию. При этом функционально между полигональной графикой и спрайтовой различий нет. И то, и другое выглядит мило. Двухмерным декорациям я бы радовался точно так же, потому что к тому моменту перестал бы обращать внимание на красочные спецэффекты и прочее – в голове бы стучал ритм «покемоны, по-

кемоны, покемоны» и ничему другому места бы не осталось. Но дети рады, их родители рады, всем хорошо стилусом чесать зверю за ушком в режиме «покемон-ами», прелесть и благоговение. Другое важное нововведение – возможность менять внешность собственного аватара. Изначально дают выбрать цвет волос и цвет кожи, позже можно накладывать линзы, изменять саму прическу, одежду и вообще развлекаться по всяким мелочам – хоть значки на кепку коллекционировать.

В остальном все как завещали старшие. Пошаговые бои: четыре приема и пятый куда ты не приткнешь – либо забывай один, либо отказывайся от идеи узнать что-нибудь еще; вариации с воздушными сражениями и «один против всех» формально в новинку, но можно пройти и игру и встретить и то, и другое ровно один раз (точно так же можно пропустить тренировку покемона на нижнем экране – просто не зная, что она там есть – или не пользова-







ся O-Powers, потому что их использование непрозрачно объяснили). Путешествие по миру теперь направлено не простой логикой «пока не научишься ломать камень – дальше не пройдешь», но чересчур дотошным по меркам сериала повествованием. Зато нет ситуаций, когда игрок теряется. А после прохождения сюжета интереснее искать тайники и секретные локации. Поправка: тот факт, что их интересно искать, не значит, что они на самом деле есть – то есть, некоторое их количество в игру заложено, но по сравнению с другими выпусками цифра совсем уж скромная. Последствие спешки или площадка для DLC? Второй вариант предпочтительнее.

Все это условности: в определенный момент прохождения перестает складываться из мнимых достижений и сиюминутных ачивментов в духе «я взял новый значок». Появляются истории, которые хочется рассказать друзьям. Скажем, в столице региона Калос, подозрительно похожей на Париж, есть дорожный магазин одежды Бутик Кутюр, где каждая вещь стоит начиная от ста тысяч местных денег. Выбор там невелик, но хочется же оставить деньги! При первой попытке про-

браться внутрь развернется сцена с Джулией Робертс из «Красотки» – героя или героиня выпрут на улицу со словами «вы недостаточно роскошный». Как ни странно, для того, чтобы пробраться внутрь, не нужно как-то модернизировать свой гардероб. Нужно сходить в два ресторана и поработать в отеле.

Третий немаловажный момент: Pokémon XY предлагает сравнительно немного новых покемонов, зато обращается к старым, классическим – причем навязчиво настолько, что вводит вторых «стартеров». При первой встрече с новым профессором предложат выбрать троицу, сопровождавшую героя самой первой игры. И хотя это можно считать жестом доброй воли и лишним поводом пролить слезу по ушедшим временам, на самом деле (исключая также мультфильм про начало путешествия Эша), одновременно это одно из послаблений – маленькая надстройка к годами не менявшейся системе, позволяющая упростить прохождение. Примерно как расширенный функционал EXP Share, приложения, которое теперь распределяет опыт сразу по всем шести покемонам в команде.

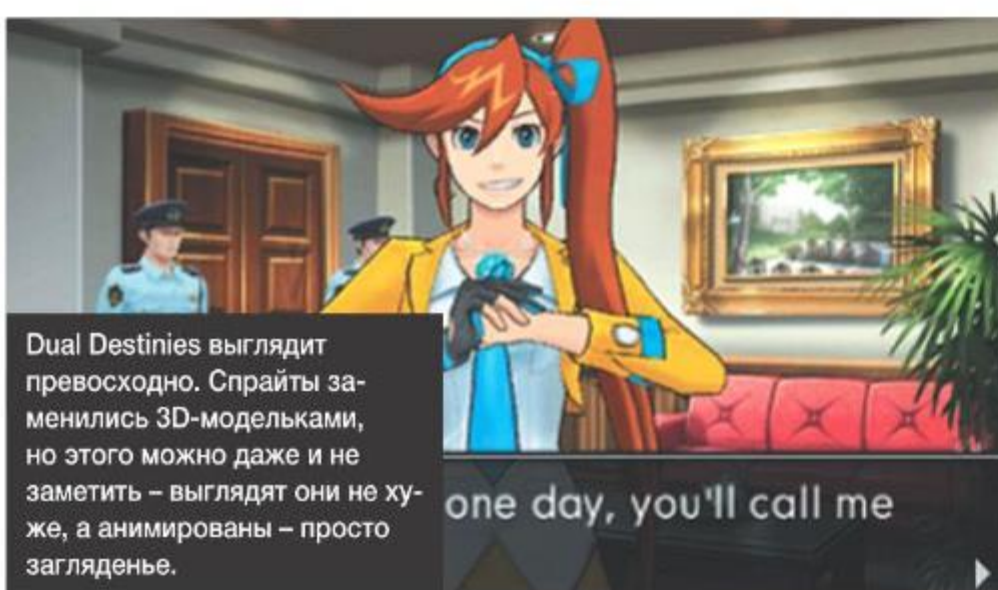
Pokémon – сериал, в любви которому признаются все от мала до велика. Его обожают

в Японии и в Испании, и даже в России втихаря показывают мультфильм по мотивам. Но Pokémon как игра слишком консервативна и слишком, простите, по-детски выглядит, чтобы стать игрой года. После релиза Black & White 2 мне так и не удалось уговорить редакцию вручить эту награду именно им, как не удастся в этом – в составе другой, правда, редакции – повернуть тот же трюк с обозначениями хромосом. Между тем, Pokémon XY задумывалась именно как второе открытие сериала вообще всем – и тем, кто только что приобрел портативную консоль, и тем, кого раньше страшил его внешний вид. Не изменив основы, центральные идеи игры, Pokémon XY тем не менее выглядят гораздо более предпочтительнее чем все остальное по теме сегодня. Это не делает ее лучше предыдущих выпусков – есть проблемы, что скрывать, – но пора уже снять монокль и колпак и признать, что JRPG крепче, добрее и популярнее среди представителей абсолютно любой возрастной аудитории нет, не было и вряд ли уже будет. Консерватизм «покемонов» надо ценить и уважать, потому что когда радикально изменятся и они, индустрия видеоигр прежней уже никогда не станет. **СИ**



???

Sss, sss, sss, sss, sss! That someone is me, Myriam Scuttlebutt.

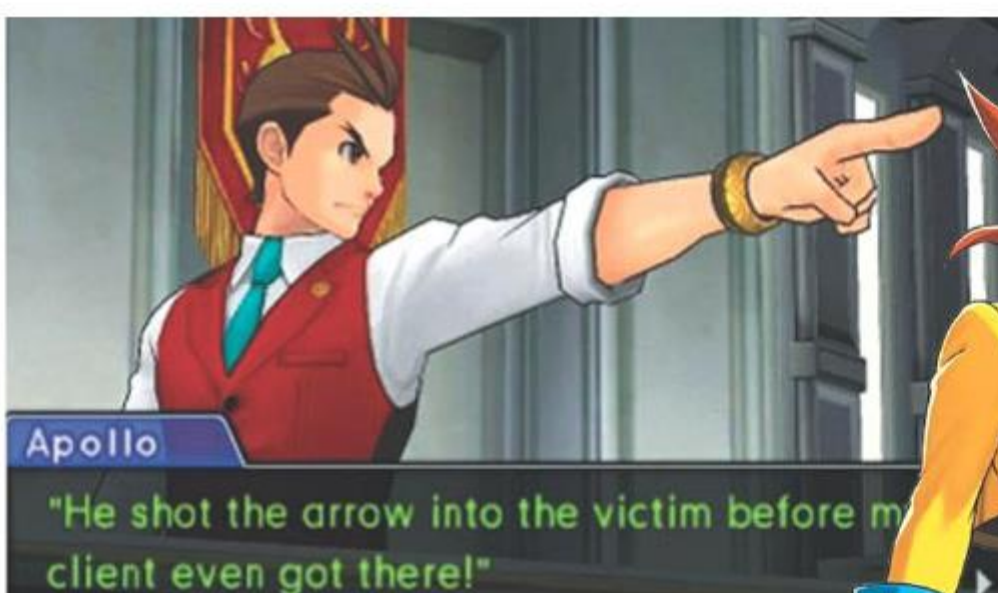


Dual Destinies выглядит превосходно. Спрайты заменились 3D-модельками, но этого можно даже и не заметить – выглядят они не хуже, а анимированы – просто загляденье.

one day, you'll call me



«Странный и еще страннее» – иначе персонажей Ace Attorney не описать.



Apollo

"He shot the arrow into the victim before my client even got there!"

# Phoenix Wright Ace Attorney: Dual Destinies

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

**СЕРИАЛ ACE ATTORNEY ЗАМЫКАЕТ КРУГ: ИЗНАЧАЛЬНО САРСОМ НА НЕГО БОЛЬШИХ НАДЕЖД НЕ ВОЗЛАГАЛА, НО АДВОКАТ ФЕНИКС РАЙТ ИЗ ТЕМНОЙ ЛОШАДКИ ПРЕВРАТИЛСЯ В ОДИН ИЗ СИМВОЛОВ КОМПАНИИ. ИГРЫ ЖЕ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ДРУГИМ ГЕРОЯМ – ЮНОМУ ПРОТЕЖЕ ФЕНИКСА АПОЛЛО ДЖАСТИСУ И ПРОКУРОРУ МАЙЗЛУ ЭДЖВОРТУ – ОКАЗАЛИСЬ ЗАМЕТНО МЕНЕЕ УСПЕШНЫМИ; ПОСЛЕДНЯЯ ИЗ НИХ И ВОВСЕ НЕ ПОЯВИЛАСЬ НА ЗАПАДЕ. И ВОТ ПЯТАЯ НОМЕРНАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА О ЧУДО-АДВОКАТАХ ВЫХОДИТ У НАС ЛИШЬ В ЦИФРОВОМ ВИДЕ.**

**Платформа:** Nintendo 3DS **Жанр:** adventure.modern **Зарубежный издатель:** Capcom **Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлуб» **Разработчик:** Capcom **Мультиплеер:** нет **Обозреваемая версия:** Nintendo 3DS **Страна происхождения:** Япония

**З**накомые с любой предыдущей частью Ace Attorney прекрасно знают, чего ждать от Dual Destinies. Как всегда, бравые адвокаты, свято верящие в невиновность своего клиента, рыскают по местам преступлений в поисках улик, опровергают в суде утверждения следствия и прокуратуры и выводят на чистую воду настоящего убийцу. Эта формула остается неизменной еще с первого выпуска, хотя, казалось бы, в нее можно было внести куда больше разнообразия – например, дать возможность расследовать что-то, кроме убийств. Dual Destinies в этом плане очень традиционна – пожалуй, даже слишком. От повторения одной и той же схемы, как-никак, со временем теряется интрига, а интрига – одна из важнейших составляющих успеха Ace Attorney.

Адвокатам предстоит довести до победного конца пять дел – пять историй разной степени интересности. Очень сильно разной: если последнее из них действительно держит высокую планку, которую установили предыдущие выпуски цикла, то, например, второе – не просто проходное, но еще и очень глупое (и посвяще-

но ёкаям – надеюсь, вы читали наши спецы про японскую мифологию!).

В Dual Destinies аж три центральных персонажа: к героям-адвокатам из предыдущих частей присоединилась новенькая по имени Афина Сайкс. В то время как Феникс при помощи волшебного талисмана видит «замки», за которыми собеседник скрывает истину, а Аполло способен уловить самые незаметные проявления волнения, Афина может похвастаться крайне хорошим слухом и знанием психологии. Она распознает нотки эмоций в голосах свидетелей и давит на несоответствия между их показаниями и чувствами, которые вызывают воспоминания о произошедшем... и те тут же сознаются и выкладывают всю подноготную.

Что занятно, в игре придется применять умения всех трех героев: они поочередно играют роль персонажа, из чьих глаз мы видим происходящее. Это делает повествование заметно более динамичным и позволяет всей троице раскрыться с разных сторон. Отдельно хочется похвалить Афину: в отличие от спутниц героев предыдущих частей, она неглупа и действительно старается помочь делу чем-то, помимо эмоциональных выкриков.

Есть у Dual Destinies и заметный недостаток: она дает игроку слишком много подсказок. Перед тем, как попросить игрока выбрать нужную улику, герои в доброй половине случаев недвусмысленно описывают ее вслух, из-за чего ощущение вовлеченности в игровой процесс пропадает. Не нужно больше ни до чего догадываться не нужно распутывать тайну самому – герои это сделают за вас. А если окажется, что их диалоги были недостаточно прозрачны, после пары ошибок они предложат более толстую подсказку – возражай, мол, против вот этой фразы свидетеля. А если игрок по какой-то причине добьется поражения, то ему предложат начать прямо с того же места, с полным «здоровьем». Чрезмерно низкая сложность Dual Destinies превращает ее, по сути, в визуальную новеллу.

В итоге единственный аспект, в котором пятая Ace Attorney лучше предыдущих выпусков, – это графика. Сериалу уже больше 12 лет, но он по-прежнему топчется на месте, будучи не в силах сделать шаг в сторону от заложенных первой частью канонных. Хочется верить, что организованная Сю Такуми встреча Феникса Райта с профессором Лэйтоном пойдет ему на пользу. **СИ**



# Battlefield 4

В МИРЕ ШУТЕРОВ ЕСТЬ ДВЕ СВЕРХДЕРЖАВЫ: CALL OF DUTY И BATTLEFIELD. CALL OF DUTY – ЛИДЕР, НО УЖЕ НЕ ТА – КАК И, НАПРИМЕР, США. BATTLEFIELD – ВТОРАЯ, НО БЫСТРО ДОГОНЯЕТ – КАК, СКАЖЕМ, КИТАЙ. ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ХОЛОДНАЯ ВОЙНА ПЕРЕЙДЕТ В ГОРЯЧУЮ ФАЗУ, И CALL OF DUTY: GHOSTS ВПОЛНЕ МОЖЕТ В НЕЙ ПРОИГРАТЬ.



В тесных коридорах корабля игра абсолютно линейна.

**Платформы:** PlayStation 4, Xbox One, PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** shooter.first-person.military **Зарубежный издатель:** Electronic Arts **Российский издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** DICE **Мультиплеер:** co-op,online **Обозреваемая версия:** PC, PlayStation 4 **Страна происхождения:** Швеция



Море особенно красиво на мощных PC.

**М**ое знакомство с полной версией Battlefield 4 прошло в Стокгольме, за несколько дней до релиза, и началось с прохождения сингл-кампании. А оно, в свою очередь, – с дискуссии о том, зачем она вообще нужна. Не все российские коллеги-журналисты это понимают – дескать, “все равно никто сингл в Battlefield 3 и в Call of Duty: Modern Warfare не проходит, так зачем же его изучать и оценивать”. Авторы игры тоже четко расставили акценты: один рабочий день предложили проходить сингл (на это ушло около шести часов), а еще два дня – по восемь часов подряд изучать многопользовательские режимы.

Вопрос о сингле, впрочем, сродни дилемме курицы и яйца. Не играют, потому что скучный, или же сделан скучно, потому что все равно никто играть не будет?

“С сожалением должен отметить, что написание сюжетов шведам плохо дается. Зато мы хороши в создании игрового процесса, в нем суть этих игр”, – рассказывает Патрик Содерлунд, один из руководителей DICE. Его коллега, Патрик Бах, добавляет, что главное в Battlefield – это игровые возможности и разрушения. Особым предметом гордости для DICE всегда была и графика – дескать, пока движок Call of Duty устаревает с каждым годом,

Battlefield 3 и Battlefield 4 меняют представление о том, как могут выглядеть сражения.

Зачем же тогда делать сингл с сюжетом, если это не главное и получается не очень? Отказались же в Battlefield 4 от кооперативного режима именно потому, что в Battlefield 3 он совсем уж был плох. Скорее всего, дело в том, что сингл – дорогой и высоко оцененный – есть у главного конкурента, Call of Duty, который в среднем по миру все равно продается вдвое лучше. Знаю, что есть люди, ненавидящие сингл Modern Warfare и уважающие сингл Black Ops, есть те, кто думает ровно наоборот (я, например). Да, все понимают, что это больше интерактивное кино, чем шутер (в отличие от, скажем, Halo). Но в любом случае сингл – единственное крупное и очевидное конкурентное преимущество Call of Duty над Battlefield. О сравнительных достоинствах мультиплеера можно уже спорить.

И да, дискуссия завершилась просмотром статистики в Steam: оказалось, что кампанию Call of Duty проходит до конца половина геймеров – это примерно столько же, сколько и в чисто сюжетных играх, вроде Tomb Raider. “Никому не нужна” – это очевидно неправда. Поэтому и сингл Battlefield 4 оценивать нужно.

Американские агенты в Азербайджане получают информацию от перебежчика-русского: Кремль поддержит мятеж адмирала Чанга против законно избранного демократического

президента Китая. В Поднебесной и развернутся основные события игры, плюс еще на корабле ВМФ США – выдуманном УДК “Валькирия” реально существующего класса Уосп. В центре истории – сержант Рекер и его отряд Tombstone (к какому ведомству он относится, я так и не понял; судя по всему, морская пехота). Сержант будет спасать Китай, демократию и еще немного мир.

История Battlefield 4 развивается просто, прямолинейно, без флэшбеков и смены перспектив. Если Modern Warfare – сложный военно-политический триллер а-ля Том Клэнси и не без клюквы, Black Ops – развеселый карнавал в полном отрыве от реальности, а Medal of Honor 2010 года – производственный роман о рейнджерах и отряде Дельта, то Battlefield 4 – героическая фэнтези в антураже Земли 2020 года. Например, в определенный момент Tombstone потеряет бойца, и на его место Рекер спокойно возьмет гражданское лицо (хотя рядом в этот момент пробегают другие кадровые морпехи), – как если бы это была партия в RPG. Герои принимают все решения сами, без оглядки на командование (не очень похоже, чтобы оно у Tombstone вообще было). Они идут вперед туда, куда подсказывает интуиция, и каждый раз оказываются в нужное время в нужном месте. В игре есть даже принц – он сбежал под покровом ночи из дворца, который взяли штурмом войска визиря-предателя.



И принцесса. И танки-великаны, и вертолеты-драконы. В этом смысле Battlefield 4 даже хорош своей самобытностью. К тому же, сценаристы умело накручивают интригу, и к финалу мне стало жалко, что все так быстро заканчивается. Но есть два нюанса.

Первое: Battlefield 4 не подойдет для тех, кто сходит с ума по современной боевой технике. Ну, знаете, людей, которые смотрят танковый биатлон и каждые два года посещают выставку МАКС. Игра не пытается даже имитировать реальные боевые действия, не хочет ни заставить вас научиться пользоваться техникой из арсенала армии США, ни хотя бы показать кино о нем. В одном из эпизодов вам, например, надо навести ракеты «Валькирии» на международный аэропорт Шанхая. Вот только на УДК класса Уосп вообще нет ракетного ударного вооружения, а боевой авиации ВВС Китая нечего делать в гражданском аэропорту. Полная бессмыслица. Если вам не очень важны такие детали, то вот вам еще: несмотря на то, что в мультиплеере Battlefield 4 есть вертолеты, истребители, ганшип AC-130, БМП и БТР, в сингле раскрыта тема боевого применения разве что танков. Да и то этот эпизод не идет ни в какое сравнение с общевойсковым боем в Берлине, который был показан в Modern Warfare 3. Совершенно не понимаю, как так можно: глав-

ную, уникальную фишку Battlefield 4 – масштабные бои с применением техники – и не показать в кампании. Складывается ощущение, что сценаристы слишком мало общались с геймдизайнерами. Но зато их определенно попросили сделать что-то, вроде побега из тюрьмы в Black Ops, перестрелки на палубе авианосца в Black Ops 2, бури в Modern Warfare 3. Улыбает.

Второй нюанс: сложность прохождения Battlefield 4 сильно дисбалансирована; это отнюдь не press x to win а-ля Call of Duty, но и честного вызова не так много. Видно, что работа проделана серьезная. Как и обещано, в Battlefield 4 больше свободы действий и меньше коридоров. Много так называемых sandbox bubble – зон уровня, которые можно проходить разными маршрутами и разными способами, и там игра интересна. Но сложность неоправданно резко растет, когда на арену выходят вражеские танки. Первая битва с ними и вовсе смешна: у вас есть мины, нужно их подложить под танк, который колесит вокруг дома. Как только танк вас заметит, он начинает ездить совсем непредсказуемо, что осложняет задачу. Мин надо класть много, потому что одна танк лишь разозлит, он наглухо встанет на месте, и что с ним потом делать – непонятно. Танков – два подряд, смерть от второго отбрасывает на начало отрезка. Ничего сверхсложного,

но после череды простейших коридорных перестрелок – как холодный душ. И очень неестественно. Такой геймдизайн был распространен на первой PlayStation в конце девяностых.

Вместе с тем, сингл Battlefield 4 стал гораздо веселее и ближе к широкой аудитории, чем занудные перестрелки Battlefield 3. Больше похож на кино. Вражеских солдат, слабо заметных на местности, теперь дозволяется подсветить волшебным биноклем. Напарников и дружественную технику можно натравить на особо заковыристые цели. Запасы оружия и «гаджетов» (на самом деле, тяжелого вооружения, вроде гранатометов и ракетных установок) пополняются так часто, что их незачем экономить. И для снятия напряжения вечером после утомительного рабочего дня игра подойдет отлично. Стрельба, взрывы, проникновенные речи о патриотизме и братьях по оружию, неожиданные сюжетные кульбиты, – этого в Battlefield 4 достаточно.

С мультиплеером история совершенно другая. Серил Battlefield был известен своими масштабными баталиями с применением боевой техники давно, себя зарекомендовал и требовал только точечных улучшений. Принципиальных отличий от Call of Duty два: в Battlefield новичкам сложнее освоиться в первые дни и игра больше заточена на командную игру, чем на одиноч-



ную. В этом смысле Battlefield 4 идет по стопам Battlefield 3: скажем, за штурвал вертолета без должной подготовки лучше не соваться, только команду подведете. Также в большинстве игровых режимов вас автоматически запишут в отряд из четырех человек, и будет полезно (хотя и необязательно) держаться вместе и помогать. Дело в том, что респауниться можно либо на контрольных точках и базе (откуда потом еще бежать до места активных действий), либо рядом с напарниками. Эта механика мягко, ненавязчиво подталкивает к взаимодействию даже тех, кто любит быть сам по себе. Только команда может по-настоящему эффективно использовать технику, вроде танков (один человек стреляет из пушки, второй – из пулемета, плюс иногда нужно еще чиниться).

Оба новых режима также предполагают, что вы будете сотрудничать друг с другом, – особенно это касается Obliteration. Его смысл в том, что в середине карты случайным образом респаунится бомба, которую нужно донести до одной из трех контрольных точек врага и активировать. Кто первым потеряет все объекты – тот проиграл. Оптимальная стратегия:

часть бойцов отвлекает врага, один – бежит с бомбой, а еще один – подгоняет к нему вертолет или джип, сажает и везет к цели. Без координации действий не получится ровным счетом ничего. Второй режим, Defuse, – полный клон Counter-Strike, с раундами и поочередной игрой за террористов. Немного не то, что я ожидал от Battlefield, но для полного комплекта всех возможных сетевых режимов – почему бы и нет?

В любом случае, самое вкусное в Battlefield 4 – это режим Conquest на больших картах. Здесь доступна вся техника, включая боевые катера (там, где есть вода), а бои идут в формате 32 на 32 человека. И здесь же можно насладиться механикой Levolution, которой авторы игры особенно гордятся. Смысл в том, что на каждой карте можно выполнить определенные условия и инициировать какой-то глобальный катаклизм. Например, взорвать дамбу и затопить город. Или сорвать корабль с якоря и насладиться тем, как он врывается в берег и разрушает строения. Один раз в момент наплыва воды я оказался на парковке подземного гаража, в бронетранспортере, и меня попросту придавило к потолку. Так я там утонул. Весело.

В основном ради таких моментов вся история и задумана, потому что что в остальном это просто красивая модификация карты в реальном времени; как-то повлиять на исход битвы Levolution не может.

В начале текста я писал о том, что сингл Battlefield 4 плохо отражает суть современной войны. А вот мультиплеер – отражает и очень круто. Несмотря на все условности, вроде починки танков в реальном времени волшебным паяльником, и пехота, и наземная техника, и авиация, и даже те самые катера применяются примерно так же, как в реальности, и отлично уживаются в рамках одной игры. В Battlefield 4 до кучи появился и режим командира с управлением с планшета – человек может отдавать приказы своим солдатам (выполнять их, конечно, необязательно, но большинство слушаются) и время от времени выпускать тактические ракеты. Такая вот война, сетецентрическая, да.

Напоследок стоит сказать об отличиях версий для консолей нового поколения и PC. На мой взгляд, они есть, но незначительны – даже если речь идет о мощных ПК ценой под сотню тысяч рублей. Все основные эффекты, включая божественный дождь в Шанхае, на месте. Не могу и сказать, что игра выглядит настолько уж лучше, чем Battlefield 3 на ПК на максимальных настройках. Но вот что верно, так это то, что это самый красивый милитари-шутер на сегодняшний день и наиболее технологически совершенная игра из выходящих этой осенью (речь только о графике, естественно).

Перед релизом я встречал мнение о том, что Battlefield 4 – это не “настоящий сиквел”, а “все-го лишь дополнение к Battlefield 3”. Правда заключается в том, что сериал Battlefield вплотную подошел к модели сериала FIFA, который обновляется каждый год, и фанатам футбола это совершенно нормально. И если игру переименовать в Battlefield 2013 или 2014, то одного взгляда на обложку будет достаточно, чтобы понять, зачем и кому ее нужно покупать. **СИ**

В одной сцен китайскую женщину даже в английской версии так и называют: kitayskaya zhenschshina. А прозвище негра – «Ирландец». Такая вот дружба народов.





# Animal Crossing: New Leaf

В ANIMAL CROSSING ПРИХОДИШЬ, ЧТОБЫ ПОГЛАЗЕТЬ НА ПОТЕШНЫХ ЗВЕРЕЙ, И ОСТАЕШЬСЯ, ПОТОМУ ЧТО РЕДКО КАКОЙ ИГРЕ-«ПЕСОЧНИЦЕ» УДАЕТСЯ БЫТЬ НАСТОЛЬКО ДОБРОЙ И УЮТНОЙ. ЧАСТЬ ЕЕ ОБАЯНИЯ – В ОТКРЫТИЯХ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЕШЬ, ПЫТАЯСЬ ПО-РАЗНОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ОКРУЖАЮЩИМ МИРОМ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
3DS



Платформа: 3DS Зарубежный издатель: Nintendo Российский дистрибьютор: Nintendo  
Разработчик: Nintendo Страна происхождения: Япония



**A**nimal Crossing невозможно пройти за несколько дней и даже за месяц. Сперва вообще недоумеваешь, как так может быть: ты вроде горишь желанием перепробовать все опции, залезть под каждый камень и вообще посвящать прохождению часы, а тебя искусственно ограничивают в возможностях, строго дозируя впечатления. Пятнадцать минут – и все, порция дел на день закончилась. Конечно, можно бегать вокруг палатки, где сперва поселят твоего персонажа, и трясти деревья от безделья (кстати, может выпасть что-нибудь полезное), но в целом события от этого быстрее развиваться не станут.

Симулируя жизнь в маленьком городке, Animal Crossing синхронизирует игровое время с реальным. Торговцы работают строго по расписанию, праздники привязаны к календарю. Включив консоль в 19-00, не сможешь зайти в лавку, которая открыта до пяти. Забыв в воскресенье заглянуть на какой-нибудь фестиваль фейерверков, не наверстаешь упущенное в понедельник. Даже только что посаженные яблони вырастают и начинают плодоносить лишь после того, как в действительности пройдет несколько суток.

Вдобавок, сразу доступна лишь малая часть всех увеселений. В первый день у меня, кажется, не было даже удочки, чтобы обогащаться на рыбной ловле. Спустя еще день, впрочем, тоже. Ассортимент хозтоваров в магазине обновляется каждое утро. Нет сегодня на прилав-

ках именно того, чего тебе не хватало, – приходи завтра. Да и будущие соседи, забавные зверюшки, не спешат в одночасье расселиться по округе. Сначала появляется оградка на месте дома очередного новосела. На вторые сутки возникает само здание, но внутри – сплошь нераспакованные коробки. И лишь на третий день вся мебель расставлена по местам, а хозяин выходит подышать свежим воздухом.

Ускорить ритм жизни невозможно, если не мухлевать с установками часов. Попытка проглотить Animal Crossing залпом, захлебываясь во впечатлениях, оборачивается провалом. Собственно, ее и пройти-то нельзя. Можно наметить себе какие-то цели: сделать первый миллион на торговле редькой, заполнить весь город цветами или разными строениями, построить дом с подвалом и вторым этажом, рас-

ширить коллекцию местного музея до предела. Поначалу трудно свыкнуться с мыслью, что стахановские подвиги тут бессмысленны. А потом понимаешь, что это действительно идеальная игра на 15-45 минут в день. Она подкупает необыкновенно уютной атмосферой, забавными анимациями даже самых простых действий и богатством возможностей. Ее не осваиваешь, а как бы проживаешь, открывая для себя все новые и новые способы взаимодействия с окружающим миром и подмечая, как он меняется с течением времени.

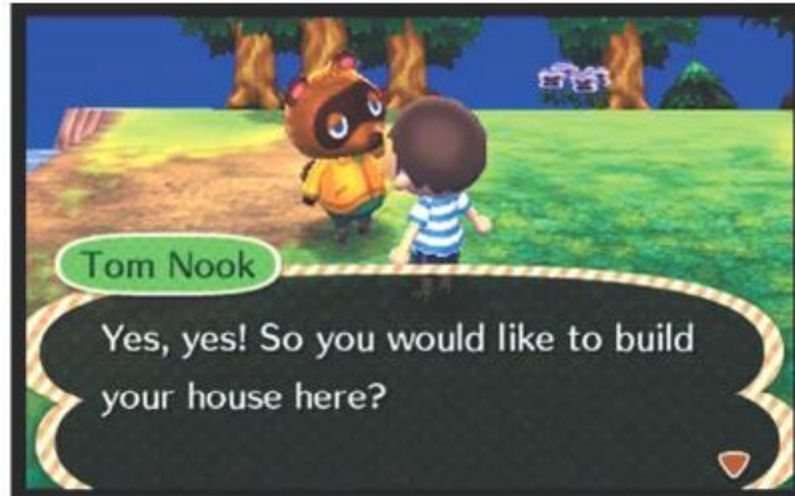
Это не “Веселая ферма” и не Harvest Moon. Здесь можно выращивать фрукты и меняться ими с друзьями, но садоводство – просто одно из возможных развлечений, способ преобразить свои владения и заодно заработать немного денег. Animal Crossing – наполовину



### РЕДЬКА КАК ДВИГАТЕЛЬ ЭКОНОМИКИ

Основной способ быстро сколотить капитал в Animal Crossing – играть на колебаниях курса редьки. Алгоритм прост: закупиться редькой в воскресенье (поставщик появляется только утром), а потом в течение недели следить, почему ее можно сбывать местному магазину. Курс скачет случайным образом, и может случиться так, что в первый день за редьку дают вдвое меньше, чем вы за нее заплатили, а во второй цена начинает расти. Сблужд влезть в установки часов очень велик, но вас сразу предупреждают, что редька чахнет от временных парадоксов.





конструктор города, наполовину генератор сюрреалистических историй, но прежде всего симулятор спокойной жизни, в которой к успеху предлагают двигаться небольшими шагами, чтобы оставалось время радоваться даже мелочам, будь то урожай грибов рядом со свежесрубленным деревом или то, как забавно соседка-кошечка отчитывает твоего героя, когда он забывает об условленной встрече.

Иногда хочется, чтобы сюрпризов было побольше. Скажем, над городом периодически пролетают шары с подарками. Если сбить их

рогаткой или сачком, то вывалится какой-нибудь предмет, однако это непременно будет что-нибудь, скрученное из все тех же шариков, – хоть лампа, хоть кровать. Стул эпохи рококо с неба не прилетит, как ни надейся, а ведь было бы здорово! В то же время тут умеют удивить чем-то совсем неожиданным. Едешь себе на лодке на тропический остров, капитан поет песню, и ты решаешь, что ну ее, песню эту, нужно нажать кнопку, и сцена автоматически закончится. Но не тут-то было. Жмешь кнопку несколько раз, и капитан заявляет: мол, вижу, что ты сегодня прям

ерзаешь на скамейке и ножками стучишь, как невежливо с твоей стороны! В первый раз это буквально ошарашивает: надо же, герой в курсе, что я пытаюсь пролистнуть ролик!

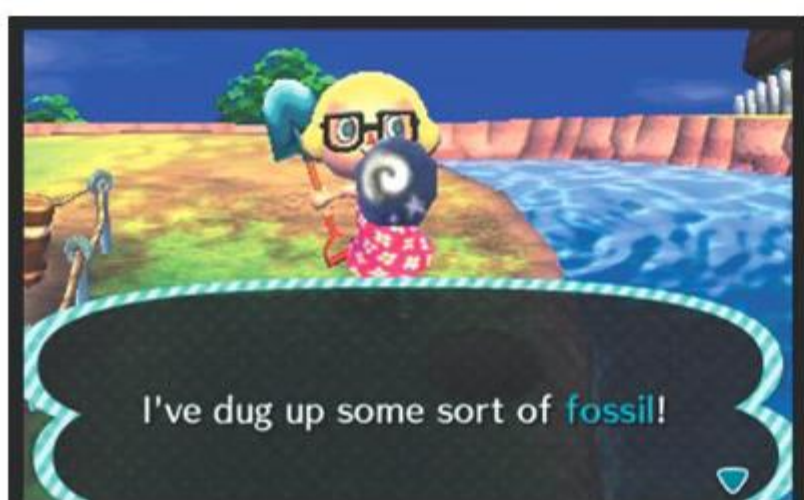
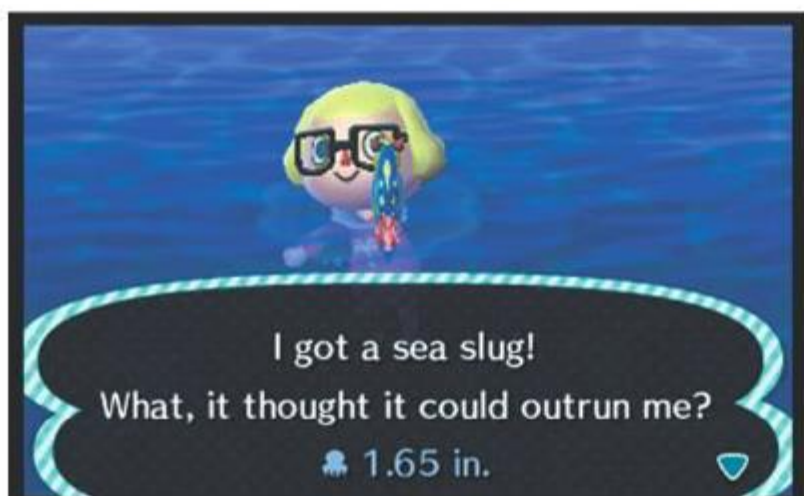
Смешные истории накапливаются сами собой. Я, например, однажды неудачно спекульнула редькой, просчитавшись с колебаниями курса. Включаю игру, вижу, что цена уже вдвое ниже той, по которой я закупалась, и осознаю, что на дворе суббота, а на часах почти одиннадцать вечера и лавка перекупщика вот-вот закроется. В воскресенье вся моя свежая редька недельной выдержки превратится в прах, но продать ее прямо сейчас я не успеваю – все запасы лежат в доме. Бегу во весь опор домой, хватаю редьку, лечу обратно к перекупщику и оказываюсь перед закрытой дверью. Однако с треклятыми овощами все же нужно что-то делать, иначе с утра придется платить все тому же перекупщику за утилизацию гнилья (есть вариант выбросить все в мусорную корзинку, но у меня ее нет). И вот фантастическая картина: мой персонаж в ночи, давясь, жрет редьку (в количестве 800 штук) прямо перед магазином.

К слову, строительный симулятор из Animal Crossing – довольно специфический, это вовсе не The Sims. С одной стороны, действительно можно понаставить между домами статуи сфинксов, скамейки, беседки, увитые виногра-

#### Я И МОИ СОСЕДИ

В Animal Crossing достаточно обширный запас возможных соседей, и по городам они распределяются случайным образом. Звери различаются не только видом, но и характерами – существует восемь типажей, у каждого из которых свой запас реплик и свои повадки. Например, кошечка Китти, поселившаяся в моем городе, отличалась высокомерностью и очень беспокоилась о своем внешнем облике, зато у нее был очаровательный домик, доверху набитый антикварной мебелью. Поскольку мебель можно выменивать, Китти оставалась одной из моих любимой соседок, пока однажды ей не взбрело в голову уехать прочь именно когда я решила на неделю оторваться от игры.





дом, придумать собственный дизайн дорожкам, нарисовать флаг города и расставить повсюду постеры "Меня в президенты!". Тем более, что персонаж игрока на этот раз не просто житель, а мэр маленького города, и потому вполне в силах мотивировать сограждан на различные строительные проекты. Но в результате платить все равно приходится из собственного кармана, все возможные варианты построек открываются постепенно, за снос надоевших сооружений дерут втридорога, да еще навязывают различные ограничения (скажем, не более двух мостов на карте). То есть, построить пару-тройку беседок – весело, а вот с нуля перелопачивать ландшафт и лепить свой идеальный город – уже трудно. И если хочется большей свободы для творчества – скажем, чтоб "Звезду Смерти" на лужайке собрать дали, да побыстрее – то тут лучше присмотреться к чему-то другому.

В то же время по "стритпассу" в Animal Crossing можно посмотреть, например, дома других игроков, и периодически я просто ди-

#### ПОГОВОРИ СО МНОЙ

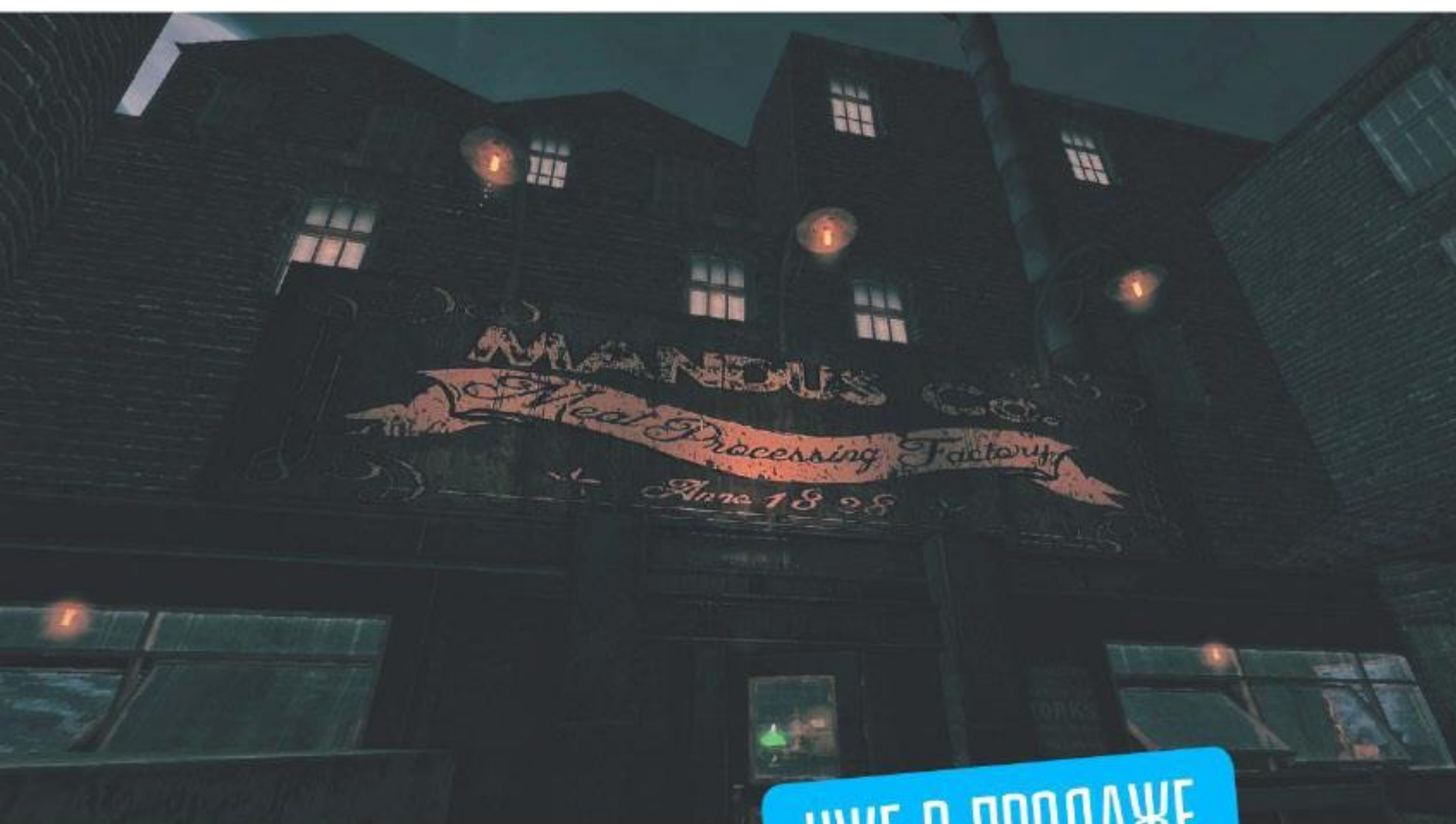
Время от времени обитатели городка просят игрока сочинить для них присказку или приветствие. Так я научила обезьянку говорить: «Каналья!», а муравьеда – приветствовать окружающих радостным «Тысяча чертей!».

ву даюсь, разглядывая чужие владения. Люди перекрашивают предметы интерьера, коллекционируют вещи из определенных наборов, собирают трофеи за конкурсы и выигранные в лотерею шлемы Самус Аран, как-нибудь затейливо их расставляют, и в результате у кого-нибудь в подвале отыскиваешь самый настоящий центр управления полетами, а у кого-то – зал славы Nintendo или концептуальную арт-инсталляцию. Дополнительный бонус – некоторые вещи (не перекрашенные и не призовые) можно купить, их затем присылают по внутриигровой почте. Очень жаль, что место в игровом шкафу сильно ограничено – я уже и комнаты в местном музее арендовала, но все равно негде складировать все то добро, которое мне нравится и которое хотелось бы отложить про запас.

Animal Crossing наскучивает разве что тогда, когда события повторяются. Скажем, звери вновь и вновь теряют какие-нибудь мелочи, просят игрока что-нибудь отнести другим жителям или добыть определенные фрукты. Иногда это не раздражает, потому что награда за выполненное поручение всегда разная. Но если захочется сделать перерыв, игра и тут не подведет. Ты откладываешь ее на неделю, а потом поражаешься, сколько всего поменялось за твое отсутствие – звери жалуются, что давно тебя не видели, поля заросли сорняками, а на доске объявлений висят сообщения об уже от-

гремевших праздниках. И можно снова вливаться в спокойную размеренную жизнь: зависать в мини-играх на тропическом острове, сажать рядышком разноцветные розы и надеяться, что в результате получится цветок какого-нибудь необычного окраса, исправно возвращать енотам ипотечный кредит и ловить по воскресеньям с утра кабаниху-фермершу, чтобы купить редьку по оптовой цене. Если учесть, что с каждым новым сезоном что-нибудь обязательно меняется, то получается, что первое прохождение растягивается аж на год.

Конечно, кому-то Animal Crossing покажется слишком детской и несерьезной. Мало того, что тут потешные зверушки гуляют по лубочному городку, так еще и действие в привычные рамки не укладывается. Слишком долго нужно ждать, когда что-то произойдет, и слишком простым вещам предлагают радоваться. Мне же, наоборот, нравится, что она настраивает на созерцательный лад, тренирует умение видеть счастье не только на отдалении ("вот когда сделаю то-то, жизнь наладится"), но и рядом, даже в мелочах. Вдобавок, под "детским" часто понимают что-то совсем простенькое и слепленное наспех. А здесь, напротив, очень много внимания уделяют деталям. Именно из них складывается та атмосфера уюта, из-за которой к игре хочется возвращаться снова и снова. **СИ**



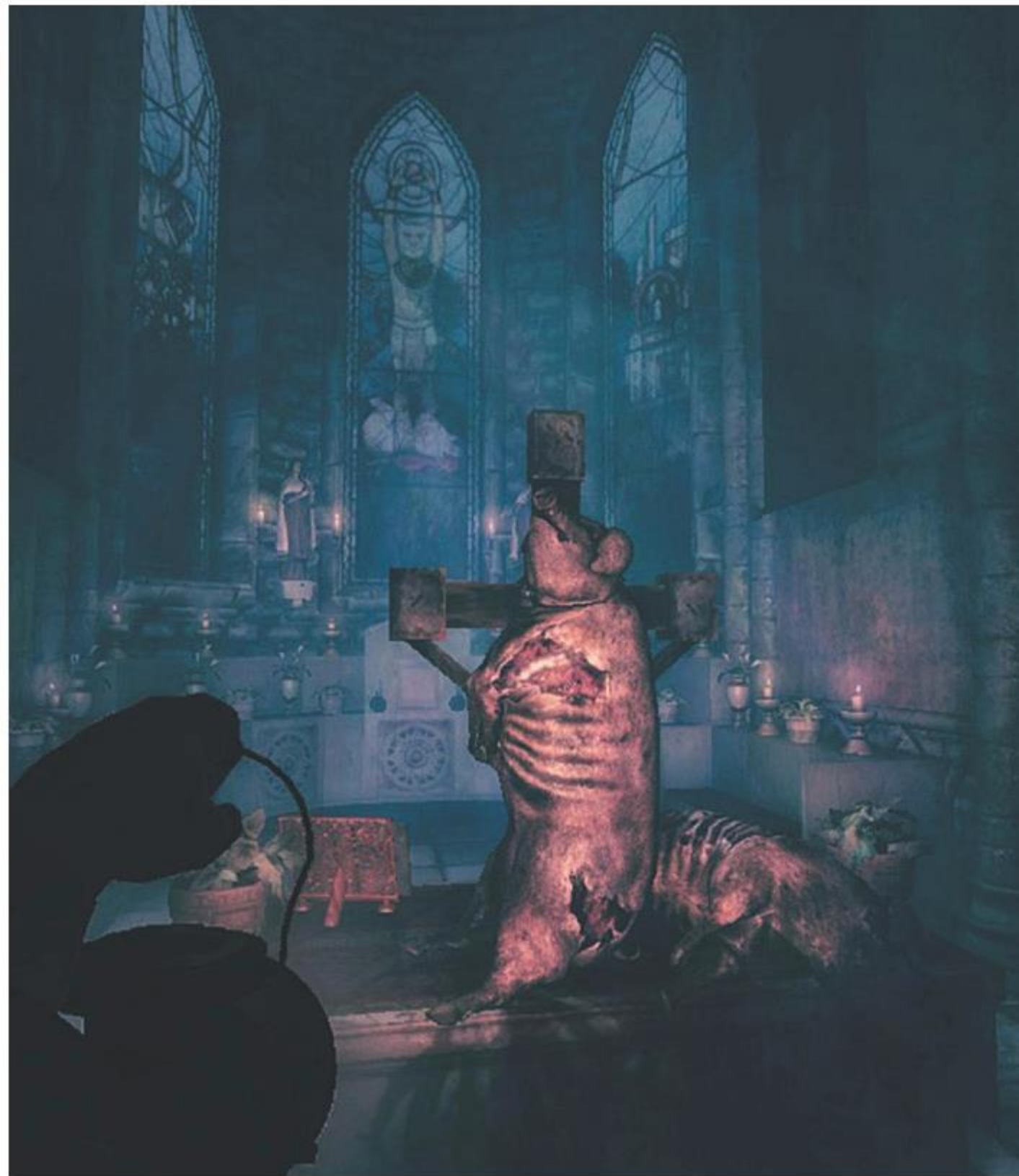
УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
Windows

# Amnesia 2: A Machine for Pigs

**AMNESIA 2 – НЕПЛОХАЯ ИГРА И ЧРЕЗВЫЧАЙНО ЖЕСТОКИЙ СИКВЕЛ. СТУДИЯ THECHINESEROOM, ПРОСЛАВИВШАЯСЯ ПРЕСЛОВУТОЙ DEAR ESTHER, ВЫПУСТИЛА, ПО МНЕНИЮ МНОГИХ ПОКЛОННИКОВ, НЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ AMNESIA, А DEAR ESTHER 2.**



Платформа: Windows Зарубежный издатель: Frictional Games Разработчик: The Chinese Room Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: Windows  
Страна происхождения: Великобритания



# С

ами посудите: знакомые и любимые игрокам механики (шкала безумия, прогорающая лампа) ушли, а сменились они... чем? Им, родимым. Отсутствием интерактивности.

В последнее время рынок хорроров перенасыщен – произведения в этом жанре выходят пачками, так что любой шаг в сторону от привычной схемы «умственно нездоровый герой + дурдом + монстры с искажёнными человеческими чертами + внезапные страшные рожи и резкие звуки» можно только приветствовать. С этим Amnesia 2 справляется на ура, предлагая нам прекрасную завязку для хоррора чуть более тонкого и психологического.

Англия. Доживает свои дни XIX век. Ваш герой, одинокий в своем роскошном особняке, ищет пропавших куда-то детей – ищет отчаянно, и сразу как-то закрадывается в душу подозрение, что ни черта он не найдёт...

В самом начале игры, кстати, герой просыпается в клетке, которой аккуратно прикрыта его шикарная кровать, и эта небольшая деталь задает дух того, что нам откроется дальше.

Видите ли, роскошный особняк – это лишь верхушка айсберга, а огромное тело его, сокрытое в недрах земли, являет собой колоссальных размеров машину. Для свиней, разумеется.

Для того чтобы откармливать свиней?

Для того чтобы их убивать?

Создавать?

Пропавшие дети – лишь повод утянуть нас вслед за героем в кошмар, где страшнее все-

го вовсе не бродящие по канализациям отродья, а вопросы, вызванные самим фактом их существования. Все ли равны, или некоторые всё же равнее? А если так, позволительно ли надругаться над самой человеческой природой, дабы спасти человечество от чудовищ куда более жутких – чудовищ в человеческой шкуре? Ведь там, за окном особняка, догорает девятнадцатый век, но мы-то с вами, дорогие игроки, знаем, чем обернется век двадцатый.

A Machine for Pigs предлагает нам надеть на себя не шкуру невольного героя или жертвы, но шкуру злодея. И это куда страшнее, чем зайти в темный лес с одним только неверным фонариком. Тексты игры написаны чрезвычайно эмоционально и впечатляюще, а ее мрачный и грязный визуальный ряд можно разглядывать до бесконечности.

К сожалению для thechineseroom, игры не ограничиваются визуальным дизайном и литературной составляющей, и если в собственном творении прочими аспектами можно пренебречь, то к сиквелу весьма популярного произведения другой студии имело смысл отнестись с большим уважением. В A Machine for Pigs почти отсутствуют головоломки (а те, что присутствуют, кажутся такой формальностью, что лучше б их не было вовсе), она принципиально не ставит игрока в опасные ситуации (пав от лапы монстра, герой просто воскресает в ближайшем безопасном уголке). Это решение во многом оправдывается избранным мотивом хоррора – монстры должны пугать нас не внешним видом или тем, что они представляют для нас угрозу; пугают они совсем, совсем иным.

Фактом своего существования.

И это в самом деле достойный мотив – но того ли хотели фанаты первой Amnesia, с которой сиквел даже сюжетом связан лишь очень косвенно?

Многие прошедшие ругают эту игру за то, что она слишком коротка. Но, думается, главная проблема A Machine for Pigs – строго обратная: эта игра затянута. Повествование, открывающееся главному герою, начинает пробуксовывать и повторяться, поскольку сюжет, через который ему приходится пройти, короче игры, в которую он упакован. Малая интерактивность легко способна наскучить игроку; сперва его ведут вперед эмоции, переживания героя, атмосфера и желание разобраться в случившемся... и ещё немного ведут... и, да, мы уже поняли, каковы проблемы героя и даже как он собирается их решать... и, ну, когда уже развязка-то?

Amnesia 2: A Machine for Pigs имеет смысл сравнивать не с Amnesia: A Dark Descent, а с Dear Esther. Последняя вся являет собой историю восхождения на радиовышку; первая – историю спуска к самой зловонной клоаке человеческой природы. А потом восхождение обратно. И снова немного спуска.

Да, эта игра затянута.

Тем не менее, она наверняка понравится тем, кому симпатичны сюжеты, страшные в гуманистическом понимании этого слова, а не потому что морды у всех перекошены; тем, кто способен проникнуться атмосферой и окружением, не требуя от игры хитроумных квестов. Если же вы являетесь поклонником первой части, за Amnesia 2: A Machine for Pigs следует брать с осторожностью. Это сиквел, выпущенный другой студией, и авторского в нём куда больше, чем сериального. **СИ**

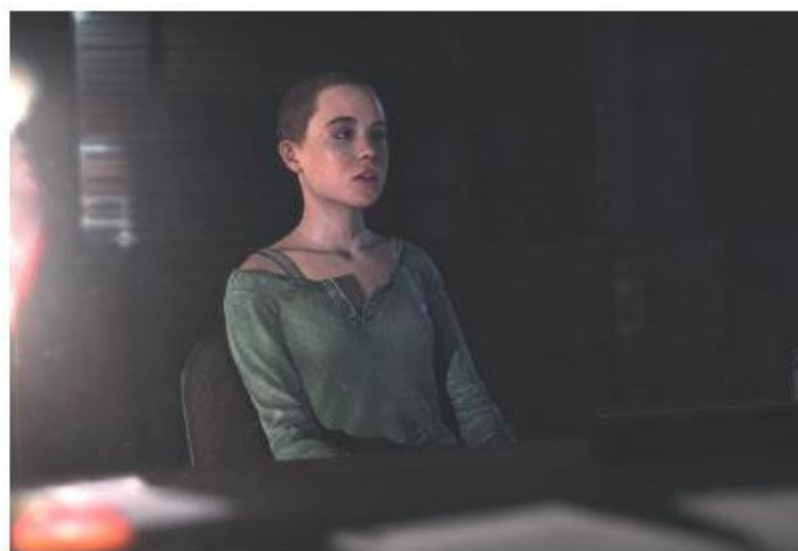


# Beyond: Two Souls

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

**ЕСЛИ HEAVY RAIN – ЭТО ПУШИСТАЯ ПУСЬКА, КОТОРАЯ БОЛЬНО ЦАРАПАЕТ ХОЗЯИНА СВОИМИ ОСТРЫМИ КОГОТКАМИ, ТО BEYOND: TWO SOULS – КРАСНАЯ ШАПОЧКА МЯСОМ НАРУЖУ.**

Платформы: PlayStation 3 Жанр: adventure Зарубежный издатель: SCEE  
Российский издатель: SCEE Разработчик: Quantic Dream Мультиплеер: нет  
Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Франция



**П**рощай, Дэвид Кейдж. Я так любил твои игры. Они были прекрасны. Я кричал от боли, когда отрезал себе палец в Heavy Rain. Я бродил по квартире героя Fahrenheit и думал, что так выглядит будущее видеоигр. Я защищал тебя от нападков скучных людей, которые прошли Heavy Rain на Youtube и критиковали текстуры фруктов. Я объяснял, почему Heavy Rain не нужен «геймплей» в привычном понимании, зато боевые сцены на QTE и, например, лабиринт с электрическими разрядами – это прекрасно и погружает в мир игры. И, Кейдж, ты нечестно выстраивал эмпатический контакт с геймером, а потом бил его больно, но это работало. Для большинства людей и для меня.

Лирическое отступление: Beyond: Two Souls – интерактивная драма в духе кинговской «Кэрри».

Есть девочка Джоди с паранормальными способностями, она дружит с призраком по имени Айден. У девочки из-за этого жизнь складывается не очень. Игра рассказывает, что у девочки не очень было детство, юность тоже отстой, взрослая жизнь – не исключение. Плохо, плохо, плохо. В конце еще можно выбрать, что ждет Джоди дальше – плохо или же все-таки плохо.

Теперь к делу.

Beyond: Two Souls – это Heavy Rain наоборот. Во всем, кроме графики, которая стала действительно лучше.

Beyond: Two Souls – уже не интерактивная драма. Дэвид Кейдж продвигал, продвигал жанр, а тут взял и отказался от него. История линейна, за исключением единственного выбора в конце из двух вариантов: пойдешь налево или пойдешь направо.

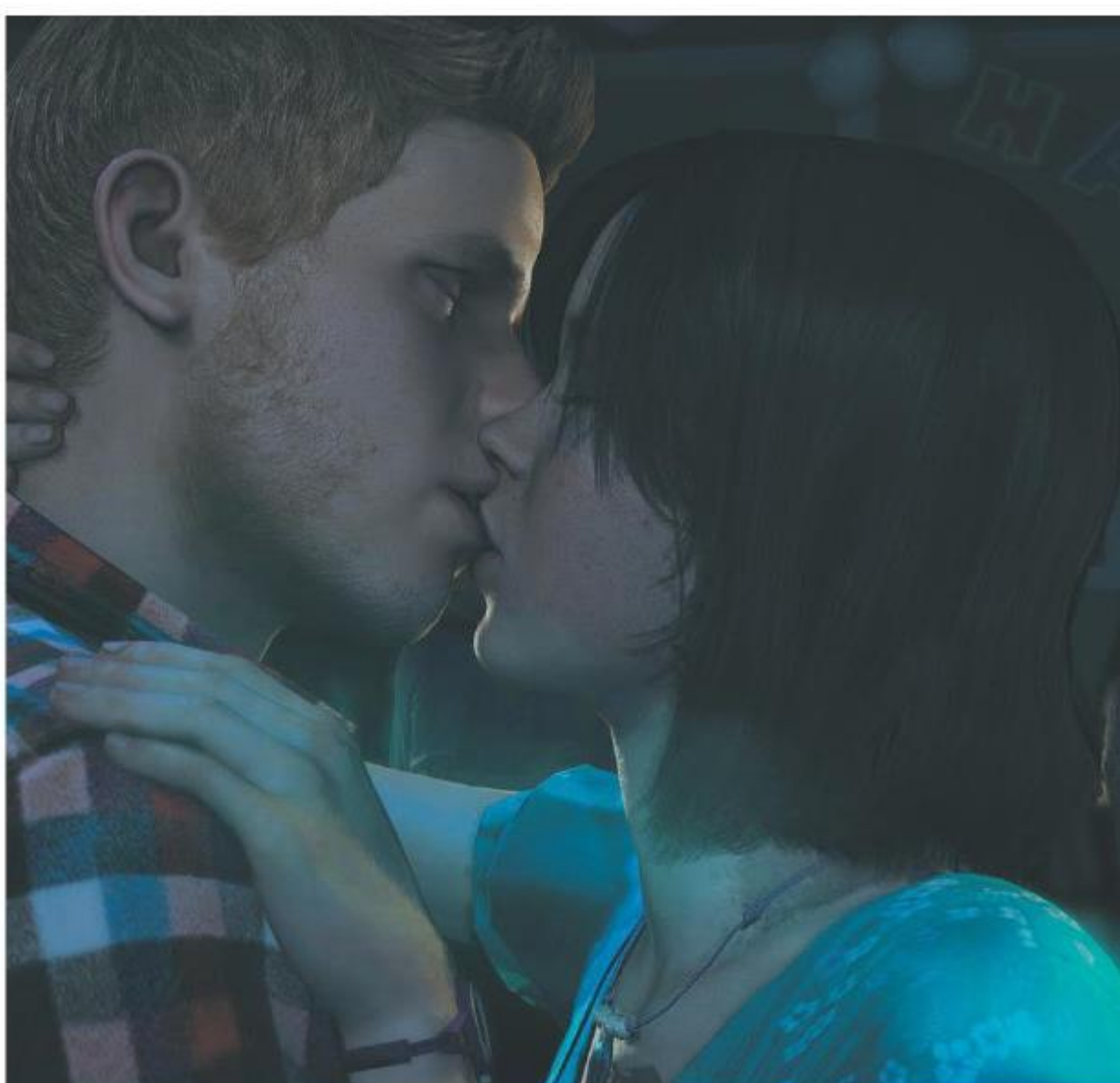
В Beyond: Two Souls нет погружения в мир игры, геймер – сторонний зритель, который

наблюдает за историей со стороны, и иногда вынужден что-то делать руками на джойпаде, чтобы фильм продолжился.

Зато в Beyond: Two Souls есть чудовищное управление – особенно в сценах, где нужно прилипнуть к укрытиям, и занудный, бессмысленный геймплей, в котором не нужно думать, да и проиграть все равно нельзя.

Сила Heavy Rain (и, кстати, Walking Dead) – в том, что геймеру так часто нужно что-то выбирать, что он не очень понимает, где в истории игры установлены границы интерактивности. Он точно понимает, что часть его действий на что-то влияет, часть – нет, но не знает, насколько судьба героев predetermined. Собственно, как и в жизни. Если не читать гайд, то кажется, будто делать можно все. Это и есть интерактивная драма.

В Beyond: Two Souls вариантов ответов или действий в принципе чудовищно мало. Но даже



они отработаны плохо, и не для каждого предусмотрен логичный вариант развития сюжета. Например, в одной из самых первых сцен призрак Айден хулиганит и швыряет объекты в комнате с женщиной-исследователем. Вас просят прекратить безобразие. Можно послушаться, положить джойпад и ничего не делать. Тогда игра просто не даст пройти дальше. Хорошо, можно пошевелить еще какой-нибудь безопасный объект, но не разбивать стекло, не швырять стулья, не творить ад. Просто не трогать джойпад и ждать. Тогда внезапно активируется ролик, в котором спокойно сидящая дама вдруг переходит в состояние смертельно испуганной, и у нее диагностируют инфаркт. Что, простите?

Проблема с этой сценой в том, что авторы предполагают: геймер будет вести себя, как веселый идиот, начнет все крушить и ломать, и тогда как бы синхронизируется с логикой игры. Многие покупатели игры, с которыми я ее обсуждал, – да, попали. Другие – нет. А так как сцен таких много, то вероятность того, что во всех вам захочется поступать так, как от вас ждут авторы, невысока. Если, конечно, вы не веселый идиот (но об этом позже). Напротив, в Heavy Rain с ее множественным выбором по любому поводу почти всегда можно было найти вариант ответа или поведения на свой вкус.

Поэтому во всех сюжетных сценах Beyond: Two Souls я чувствовал себя отвратительно: вроде бы и могу на что-то повлиять, но на самом деле обречен смотреть на то, как Джоди творит какую-то чушь. И вот это «вроде бы могу» – как раз корень зла. В формате неинтерактивного CG-ролика сюжет Beyond: Two Souls воспринимался бы куда лучше.

Еще здесь есть утомительный геймплей, главный вызов которого – понять, что от тебя хочет игра. Например, в сцене с поездом нужно немного похулиганить Айденем, чтобы сработал триггер, и вы прибыли на станцию. Одно с другим вообще никак не связано. Это примерно как «нужно закурить сигарету, чтобы приехал автобус». Эпизоды, в которых Айден убивает людей или «решает загадки», прямолинейны, варианты неверных действий толком не предусмотрены. В боевых сценах с невидимыми QTE можно спокойно положить джойпад на пол и уйти пить кофе. Скучно, скучно, скучно. Игра зря тратит мое время.

Честно говоря, не очень хочется критиковать собственно историю игры. Она очень странная. Beyond: Two Souls – коллаж из пары десятков историй, каждая из которых цитирует известный фильм или киношный жанр. Некоторые из них интересны и логичны, в другие невозможно поверить, одна-две – действительно сильны. Вестерн с индейцами, «Солдат Джейн», «Черный ястреб», «Привидение», Бондиана, та же «Кэрри» (приурочено к премьере новой экранизации?), – первоисточники Beyond: Two Souls настолько разные, что неудивительно, почему она так линейна. Ведь для каждого сеттинга нужно было с нуля нарисовать текстуры, смоделировать персонажей или придумать игровую механику. Условно говоря, за те же деньги можно было бы сделать Beyond: Two Souls настоящей интерактивной драмой с ветвящимся сюжетом, если бы Кейдж ограничился двумя-тремя временными периодами и сеттингами. Но он предпочел растянуть игру в эдакую карикатурную таксу, но включить в нее

все киноцитаты, вплоть до нелепого буллинга Джоди-подростка и еще более нелепой Джоди с гитарой. Если это такой постмодернизм, то я бы хотел узнать, в чем его смысл. Будет возможность – спрошу.

Да, и справедливости ради: эпизод со свиданием сделан хорошо. Но вот то, что ради секса в нем нужно несколькими миссиями ранее намеренно запороть прохождение, – это ни в какие ворота не лезет.

Возвращаюсь к веселому идиоту. Дэвид Кейдж не раз критиковал современных геймеров и индустрию. Дескать, шутеры с насилием – самый популярный жанр, кошмар! С помощью Beyond: Two Souls он как будто пытается заинтересовать тех геймеров, которые, по его мнению, взрослеть не желают, а пора. Он сам выдумал себе аудиторию веселых идиотов, вычислил, как они будут себя вести, и выстроил линейное прохождение под них. Он сделал цитаты из фильмов настолько толстыми, что даже эти выдуманные геймеры должны их распознать и восхититься собственной эрудицией. И специально для них он сделал свой шутер с укрытиями – примерно как обезьянам в вольере ставят высохшее или и вовсе искусственное дерево, по которому они могут лазать. Beyond: Two Souls – словно бисер, который Дэвид Кейдж мечет перед свиньями, которые его обидели в Интернете несколько лет назад. Игра, однако, продается существенно хуже ожиданий, что доказывает: геймеры гораздо лучше, чем думает о них автор Beyond: Two Souls.

А лучшая драма 2013 года – это шутер с насилием, который называется The Last of Us. **СИ**



# Diggs Nightcrawler

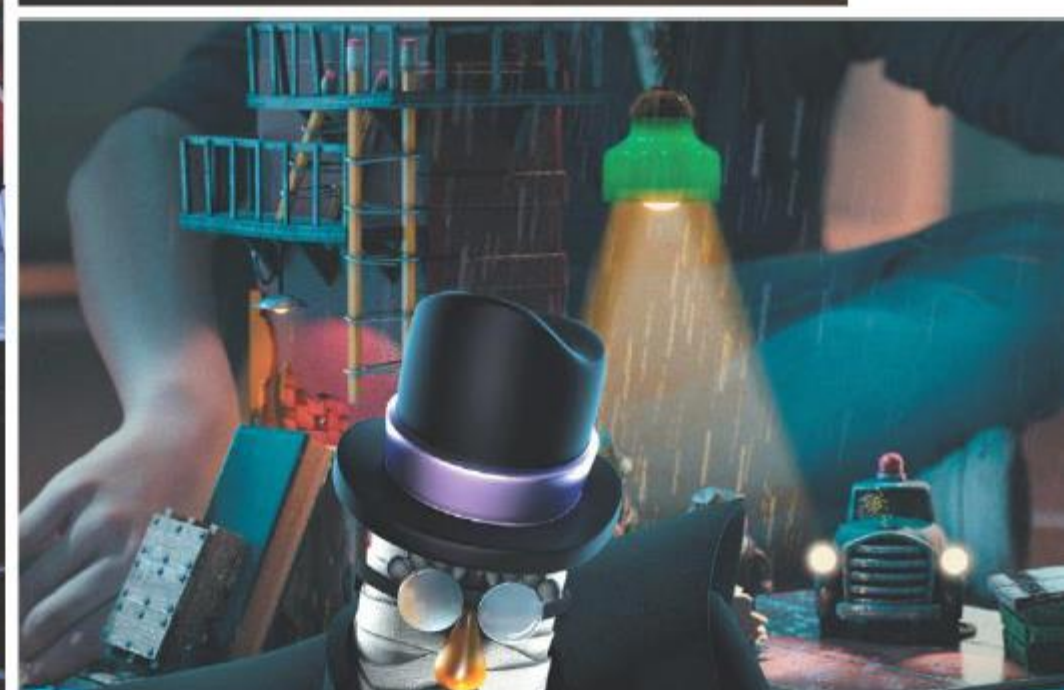
УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
PS3

ОБЕЩАВШАЯ НЕБО В АЛМАЗАХ ТЕХНОЛОГИЯ WONDERBOOK ДЛЯ PS3, БЫЛА, КАК И PS MOVE, ПРАКТИЧЕСКИ ПОХОРОНЕНА ЗАТЯНУВШЕЙСЯ РАЗРАБОТКОЙ И СЛАБЫМИ МАРКЕТИНГОВЫМИ УСИЛИЯМИ. SONY УДАЛОСЬ ВЫТЯНУТЬ «ВОЛШЕБНУЮ ПАЛОЧКУ» ПАРОЙ СПОРТИВНЫХ РАЗВЛЕКУШЕК ДА ЭКШНОМ SORCERY, А ВОТ «ВОЛШЕБНАЯ КНИГА», ПОХОЖЕ, ТАК И ОСТАНЕТСЯ РЕДКИМ АКСЕССУАРОМ.



ОЗВУЧКА  
И ТЕКСТ НА РУС-  
СКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PS3 + Wonderbook Жанр: adventure.cartoon.noir Зарубежный издатель: Sony  
Разработчик: Moonbot Studios Мультиплеер: отсутствует Обозреваемая версия: PS3  
Страна происхождения: США



**П**ро первую попытку я рассказывал год назад. «Wonderbook: Книга заклинаний» практически во всем полагается на героя нынешних детей – Гарри Поттера – и все, что с ним связано. Игры в ней толком не оказалось, поэтому все надежды на успех были перечислены на счет «Инспектора Диггза», которого я начал ждать сразу после анонса на прошлогодней E3.

В отличие от «Книги заклинаний», «Диггз» полагается на несколько источников культурного характера – в основном это сказки и побасенки, которые мы знаем с детства, поэтому целевая аудитория у игры явно шире. Удовольствие немного портит тот факт, что для максимального эффекта надо знать, в том числе, и мало распространенные в России вещи вроде песенки про трех слепых мышат и Матушки Гусыни. Кроме того, не помешает опыт просмотра кинолент жанра film noir, но тут еще вопрос, что аудитории проекта доступнее: черно-белые детективы или староанглийские стихи?

С другой стороны, без культурного багажа проще путешествовать – из уст прямоходящей гусеницы, возможно, будет странно услышать жалобы на жизнь, да и тумачи, которыми угощает Диггза каждый встречный бугай, тоже покажутся чрезмерными – но нуар даже в таком урезанном варианте для детей остается нуаром, и за это разработчикам можно только аплодировать: одну и ту же сцену родители поймут по-своему, а их ребенок – по-своему. Это на тот случай, если вы зачем-то решили вспомнить авантюру Emerald City Confidential – тоже прекрасную, но совершенно не предназначенную для детей noir-стилизацию известной сказки.

Список игровых механик заметно увеличился по сравнению с предыдущим Wonderbook-

продуктом. В некоторых сценах просят приподнять часть книги так, чтобы фонарь на левой половине осветил сцену на правой стороне. В других надо совершать пассы руками, наклонять и двигать книгу. Что странно, Move в игре хоть и заявлен, но практически не применяется. Несмотря на кажущееся разнообразие, дизайнеры не уследили и допустили явный перевес в сторону повторяющихся механик – например, довольно утомительные гонки случаются больше одного раза, что категорически недопустимо в проекте такого некрупного масштаба.

С локализацией опять случилась беда – несмотря на приличный объем текста и нетипичный лексикон, я все же рекомендую играть на английском языке. Тогда вы не лишитесь прекрасной контекстуальной озвучки, в отличие от русской версии, которая порой не может совладать с культурным базисом оригинала или даже с происходящим на экране.

К сожалению, даже двухуровневое восприятие коротких сценок на фоне меняющихся раз в три минуты декораций не мотивирует на повторное прохождение. Сюжет прямолинеен и не всегда понятен в преподнесенном контексте, выбор действий минимален, а больше всего утомляют повторяющиеся игровые механики. Однако визуализаторы «Инспектора Диггза» обладают прекрасным вкусом: Уильям Джойс, непосредственный создатель Диггза, в 2011-м поставил короткометражку «Фантастические летающие книги мистера Морриса Лессмора», за что и получил «Оскара»; он же работал над дизайном мультфильмов «История игрушек», «Жизнь жуков», «В гости к Робинсонам», «Хранители снов» и «Эпик».

Так что если у вас уже есть Wonderbook или вы просто готовы слегка разориться, то не купить эту игру будет преступлением против ближайших родственников младшего школьного возраста. **СИ**





УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
Windows

# Total War: Rome II

**О, ВЕЧНЫЙ ГОРОД, СТОЛЕТИЯМИ БЫВШИЙ СТОЛИЦЕЙ ОГРОМНОЙ РЕСПУБЛИКИ, А ПОЗЖЕ ИМПЕРИИ. ВСЕ ВЕЛИКИЕ ЕВРОПЕЙСКИЕ ЗАВОЕВАТЕЛИ ТАК ИЛИ ИНАЧЕ РАВНЯЛИСЬ НА ТЕБЯ, ВСЯЧЕСКИ ТЕБЕ ПОДРАЖАЯ. НЕ ЗРЯ ЖЕ НАПОЛЕОН БОНАПАРТ ЗВАЛСЯ ПЕРВЫМ КОНСУЛОМ – ТИТУЛОМ, ПРИШЕДШИМ ИЗ ВРЕМЕН ЮЛИЯ ЦЕЗАРЯ. И НЕ С БУХТЫ-БАРАХТЫ НАЦИСТСКИЕ ОРДЫ НАЦЕПИЛИ НА СВОИ ШТАНДАРТЫ ОРЛОВ, ТАК НАПОМИНАВШИЕ ЗНАЧКИ ТВОИХ ПРОСЛАВЛЕННЫХ ЛЕГИОНОВ. НО ВСЕ ОНИ ПАЛИ, КАК ПАЛ КОГДА-ТО И ТЫ, РИМ. В НАШИХ ЛИ СИЛАХ ТЕБЯ ВОСКРЕСИТЬ? В НАШИХ. ЕСЛИ, КОНЕЧНО, МЫ НЕ ВЫБЕРЕМ ТВОИХ ВРАГОВ В TOTAL WAR: ROME II.**

**Платформа:** Windows **Жанр:** PC.strategy.real-time **Зарубежный издатель:** Sega  
**Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлуб» **Разработчик:** Creative Assembly  
**Мультиплеер:** нет **Обозреваемая версия:** Windows  
**Страна происхождения:** Великобритания



**В**думайтесь в эти цифры: всего в Total War: Rome II больше сотни фракций. Правда, это не Europa Universalis, взять под свое мудрое управление каждую не получится (если не пользоваться услугами модделов, конечно). Посему, оказавшись перед вопросом «С кого начать?», вы не будете часами просматривать карту, выбирая жертву для первой партии. Для поклонников классической античности выбор очевиден: еще не захвативший даже Италии Рим или греческие города-государства (для раскошелившихся на соответствующее DLC). Но это ведь не единственный вариант. Есть, например, эллинистический Египет, зажатый между империей Селевкидов и поглядывающим на восток Карфагеном. Есть сам Карфаген, некогда поставивший гордых и заносчивых римлян на грань уничтожения. Или Парфия с ее могучей кавалерией, не знающей равных в пустынях Востока. Наконец, любители экзотики порадуются германскому племени свебов и проживающим на далеком

Альбионе иценам. Но всем нужно запастись одним: терпением – вести свою страну к великим свершениям придется днями, а то и неделями.

Да, это вам не Shogun с его крохотной Японией. И не Medieval, где было немало укороченных вариантов прохождения. Rome II сходу бьет обухом по голове, предлагая длинную кампанию и отпугивая самых нестойких. Стойких, впрочем, тоже: если верить Steam, до финала тем или иным образом добрались меньше 4% геймеров. Удручающий факт для Creative Assembly, обещавшей, что интересно будет до самого конца. Зато вариантов побед подкинули побольше, и лучше заранее готовиться к одному из них. Если бы разработчики не остановились на полпути, какая красота бы получилась. А так выходит, что ни экономическая, ни культурная экспансия невозможны, если не нести свет просвещения и разума огнем и мечом. И самым культурным Карфаген станет лишь тогда, когда пуны займут Италию, Персию, Аквитанию – короче, разползутся по всему миру. Куда уж там Civilization V с ее возможностью выиграть, контролируя один-единственный город.

Определившись со страной, подумайте, а в каком направлении направить острие завоеваний? Нет, сенат или там старейшины наверняка подкинут квестов (и неплохо заплатят за них), но стоит ли овчинка выделки? Зачем лезть бодаться в открытую с Римом, если ваша Македония не контролирует даже Грецию? И к чему устраивать резню с Селевкидами за Кипр, когда на западе и юге лежат неосвоенные цивилизованными народами земли? Географическое положение здесь важно не меньше, чем в реальной геополитике. Иценам не нужно вылезать с Британских островов, не обеспечив крепкого тыла (читай – объединив тамошние племена в единое государство). А свебы найдут предостаточно «развлечений» и в Германии ходов так на пятьдесят или даже на сто. Веселее всего, конечно, Риму – его центральное положение заставляет постоянно опасаться атак соседей. Но и сами вы можете бить в любом направлении, в кратчайшие сроки перебрасывая победоносные легионы куда угодно.

О, легионы, сколько вам посвящалось песен и сколько еще будет посвящено. И ведь



по праву: играть за Рим не просто, а очень просто: стоит провести ключевую военную реформу, и гастатов с принципами сменяют легионеры и преторианцы. Этим парням палец в рот не клади – лучшая пехота Древнего мира сметает на своем пути все живое, принося на завоеванные земли новый порядок. Отдельные товарищи даже выдумывают для себя ограничения, клянясь не превращать солдат в легионеров, но это уже глупости. Разве можно лишать себя удовольствия, наблюдая, как четкие колонны римских бойцов маршируют в направлении врага? И бьют, бьют, бьют в хвост и гриву в разы превосходящего их противника...

Хотя побить убогого – большого ума не надо. Многословные заявления Creative Assembly об улучшениях искусственного интеллекта на поверку оказались пшиком. Поведение AI порой настолько глупо, что кажется, будто у него есть некий тайный план. Но проходят минуты, и понимаешь, плана нет – это очередная недоработка. И ладно, когда солдаты бросаются в атаку очертя голову, забыв прикрыть лучников или осадные машины. Но что делать со

штурмами – ума не приложу. Три патча подряд не исправили «бараньей» тенденции ломиться в закрытые нами ворота. Поставьте за ними несколько отрядов тяжелой пехоты, подкрепите ее лучниками – и сотни врагов полягут, не продвинувшись внутрь крепости и на миллиметр. Комментировать тупость «кремниевого мозга» устаешь уже после пятка битв, а вопрос возникает только один: сколько окажется тех, кто выполнит достижение «Чуть-чуть не считается»? То самое, где в кампании все битвы, кроме одной, нужно провести без авторасчета. Честное слово, по сравнению с таким подвигом и приключения Геракла покажутся легкой прогулочкой по весеннему парку.

Однако есть, есть у AI могучий союзник – микроконтроль: не все люди владеют им в достаточной мере, чтобы следить сразу за двумя десятками отрядов. А стоит зазеваться, как пехота погонится за убегающими лучниками, оторвется от своих и попадет под удар окопавшегося в лесу засадного полка. Правда, случается это редко – компьютерные противники торчать на одном месте не любят, предпочитая

либо атаковать, либо убегать. Но когда-то же повезет, и из сотни сражений одно окажется по-настоящему шедевральной, напоминающим лучшие батальные сцены из кинофильмов. Пусть даже случится это из-за ваших собственных ошибок.

И вообще, подумаешь, соперник слабенький. Не первый год мы ждем достойного поведения от AI и до сих пор не дождалась (редкие исключения вроде Galactic Civilizations лишь подтверждают правило). Зато какая красотища творится на тактической карте! Стремительно атакуют и откатываются назад колесницы, стройными рядами маршируют легионы, уверенно наступает фаланга, яростно размахивая мечами несутся вперед варвары, размеренно и неумолимо топают «танки»-слоники... Не зря, ой не зря исторические телеканалы присматриваются к Total War и используют наработки сериала в своих передачах. Лучше, чем здесь, сражения древних времен не показывала еще ни одна игра. И, наверное, не покажет, как минимум до выхода Rome III.

В разнообразии яростно рубящихся друг с другом отрядов главная сила этой глобальной стратегии. И плевать, что играть за британцев-иценов тяжело (их юниты совершенно не выделяются своими характеристиками, уступая большинству соперников). Тем слаще будет победа, когда пришельцы с далекого острова разграбят Вечный город, а потом как саранча пройдут по Средиземноморью. К тому же никто не запрещает брать на службу наемников и вспомогательные отряды, и в германской армии могут появиться слоны. Вот нужны ли они там – другой вопрос. Так уж сложилось, что некоторым нациям в Total War: Rome II не надо придумывать хитроумные комбинации. Парфии, например, вполне достаточно конных лучников и тяжелых всадников, чтобы укатывать в асфальт встречных на пути врагов. Не зря же парфяне в далекие-далекие времена остановили незыблемую поступь Рима, не пользуясь всякими «заморскими штучками». Иное дело Египет – тут придется и слоников использовать, и пехоту, и лучники ко двору придутся. Зато когда армия разнообразная, то и подстраиваться под противника проще. Знай, посылай копейщиков против парфян, а римлян осыпай стрелами издалека, и в ус не дуй.

Только учтите: и гарнизоны, и армии отныне нанимаются по-другому. Это раньше в городе заказывался отряд копейщиков, а потом перегонялся куда угодно. Сейчас гарнизоны формируются автоматически и в первую очередь зависят от размеров поселения. Полевые же войска собирает под свое знамя лично генерал (правда, для этого ему лучше находиться в провинции с соответствующими постройками, а иначе на элиту рассчитывать не стоит). Еще у армий появились традиции – закаленный в боях легион передаст следующим поколениям солдат свой боевой дух, а с ним, к примеру, повышенный урон или возросшую скорость на стратегической карте. Так что не позволяйте бойцам застаиваться, армии должны ходить в бой регулярно, накапливая и приумножая опыт. А буде легион уничтожат, восстанавливайте его заново – бонусы никуда не денутся.

Битвы на море красивы не менее сухопутных, но тут Creative Assemble совершила крупный просчет. Транспортных судов в Rome II нет. Повторяю еще раз: совсем нет! Дойдя до пологого участка побережья или порта, армия грузится на лежавшие до этого в заплечных



мешках лодочки и отправляется в плавание. Дальше все превращается в цирк: лоханки эти почему-то обладают сравнимыми с боевыми кораблями характеристиками. А посаженный в них отряд пращников или лучников творит чудеса, выкашивая пехотинцев, спешащих взять посудину на бордаж. В общем, послушайте совета: не стройте флот, пока хоть чуть-чуть не разовьете морские технологии. Лишь появление тяжелых кораблей с осадными машинами слегка исправляет ситуацию и возникает робкая надежда на настоящее противостояние адмиральских умов. Возникает и тут же гаснет – AI не любит и не умеет пользоваться морем, считая его аналогом сухопутных дорог между городами. А уж блокаду торговых путей в исполнении компьютера я видел всего два раза за сотни сделанных ходов. И до сих пор не уверен, что это была не случайность.

Ну, раз враг не умеет, почему бы вам самим не научиться? Перерезанные караванные пути подорвут экономику супостата, заставив его сдаться на несколько ходов раньше. А самое занятное, что не только смелость, но и флот города берет – он прекрасен в качестве артиллерийской поддержки и средства для высадки десанта. Нет высшего счастья для полководца, чем узреть, как к штурмующей стене армии добавляются бегущие с транспортников подкрепления. И как подлый неприятель мечется меж двух огней, безуспешно пытаясь прикрыть и ворота, и порт. Попробуйте как-нибудь это провернуть, ручаюсь, не пожалеете.

Но чтобы у страны было сильное войско и крепкие корабли, одного желания мало. Нужен рачительный и мудрый государь, готовый денно и ночно стоять на страже интересов страны. Тут мы вам тоже немного подсказем,

как поступать. Во-первых, уясните простой факт: деление карты на территории в Rome II двухступенчатое. Известный нам мир расчерчен на провинции, а те, в свою очередь, на регионы. И хотя строить здания можно в любом региональном центре, но налоговая ставка, как и культурное влияние, для провинции едина. Во-вторых, подчинив себе провинцию целиком, вы сможете издавать в ней законы. А польза от них немаленькая: кто ж откажется от дополнительной еды или прироста культурного влияния в только что оккупированной и готовой бунтовать Африке?

Но не одним хлебом духовным жив человек, пища для плоти тоже нужна. Еда в Rome II важна, как никогда: и пусть на постройку зданий, наем и содержание солдат уходит полноценная звонкая монета, без пропитания несокрушимые легионы быстро превращаются в полуголодных побирушек. При этом постройки последних уровней обычно отнимают еду от общего количества (пища – не накапливаемый ресурс), и стоит ошибиться в планировании, как дело доходит до восстаний и дезертирства. Так что не увлекайтесь, получив за завоевания тысяч 25 золотых. Лучше сэкономьте часть из них и подумайте, а в самом ли деле народу нужен улучшенный храм или крутейший морской порт. И заодно поаплодируйте разработчикам, сумевшим изящно продемонстрировать, что не стоит строить все и везде. Специализация – вот наше кредо: путь в одних местах расстят зерно, а в других продвигают культуру. Да и численность стройплощадок в поселениях ограничена – объять необъятное в любом случае не получится.

О настроении населения забывать тоже не след (не зря же лозунг племса гласил «хле-

ба и зрелищ»). В последней части Total War уровень довольства в городах гораздо важнее, чем во всех предыдущих. Мятежники тут злые, им ничего не стоит взять штурмом даже мегаполис, не говоря уже о занюханном провинциальном городишке. Нет, игрок, наверное, отобьется, но вот AI... Увы, повстанцы часто становятся соломинкой, ломающей хребет верблюду. Представьте себе, в последней партии за Рим я подчинил все карфагенские земли, ни разу не объявив войну своему грозному сопернику! Легионы просто приходили и отбирали Сардинию, Сицилию, Африку (включая столицу державы!) у мятежников-пунов, выступавших против правительства. Можно сказать, восстанавливали порядок, сражаясь с незаконными бандформированиями. А от нескольких однопровинчатых стран после успешных восстаний вообще остался лишь флот, добытый мной уже чисто из жалости. Ну, и из-за нежелания тратить время на просмотр, как эти недогосударства «действуют» – ход в Rome II и без того занимает уйму времени даже на современных машинах.

Кстати, зная о «злых» повстанцах, можно целенаправленно применять ту же стратегию, которой иногда пользовался я. Достаточно иметь парочку прокачанных агентов-соглядатаев, и когда-нибудь мир свалится к вашим ногам. Отправляете их мутить воду в неприятельские поселения, через несколько ходов города, еще недавно лояльные к хозяевам на 100%, начинают бунтовать. Ну, а стоящая поблизости армия тут же «помогает» соседу, конфискуя новую территорию в качестве платы за ее же освобождение. И главное, никаких претензий от бывшего владельца не будет – вы же мятежников усмиряли, а не атаковали, то бишь все в порядке.



Ценны в игре и другие агенты. Воители тоже неплохо пакостят противникам – нападают на патрули, готовят восстания, вызывают на поединки полководцев. Но лучше всего у них получается тренировать собственные армии – за несколько десятков ходов прокачанный герой с легкостью делает из новобранцев закаленных ветеранов. Умеют напакостить и сановники, повышая уровень коррупции, снижая доходы и подстрекая к бунтам. Хотя и их не помешает иногда использовать дома, снижая стоимость зданий или насаждая собственную культуру. Жаль, что AI агентов применять не умеет и на максимальной сложности, что уж говорить про легкую.

И хорошо еще, что компьютеру незнакома настоящая гражданская война, коей Creative Assembly предрекала роль бича для излишне расширившихся стран. Теоретически в междоусобном противостоянии все должно было зависеть от правильной или не очень внутренней политики. Якобы, если игрок обласкивает вниманием различные могущественные семьи, то и проблем у него будет меньше. На практике все скатилось к редким событиям, вроде беременности дочери лидера, да финальному аккорду в виде противостояния кланов в открытых боях. Причем не имеет значения, принимали вы на военную службу представителей других общин или напрочь их игнорировали – от гражданской войны не спрячешься и не скроешься. Разве что удастся отвести ее от ворот столицы, если ваша семейка слишком сильна, а соперники давным-давно подрастеряли свою мощь.

Короче, гладко было на бумаге, да забыли про овраги. Не спорю, в первый раз страшновато наблюдать, как возле одного из ваших городов появляется штук семь-восемь черт

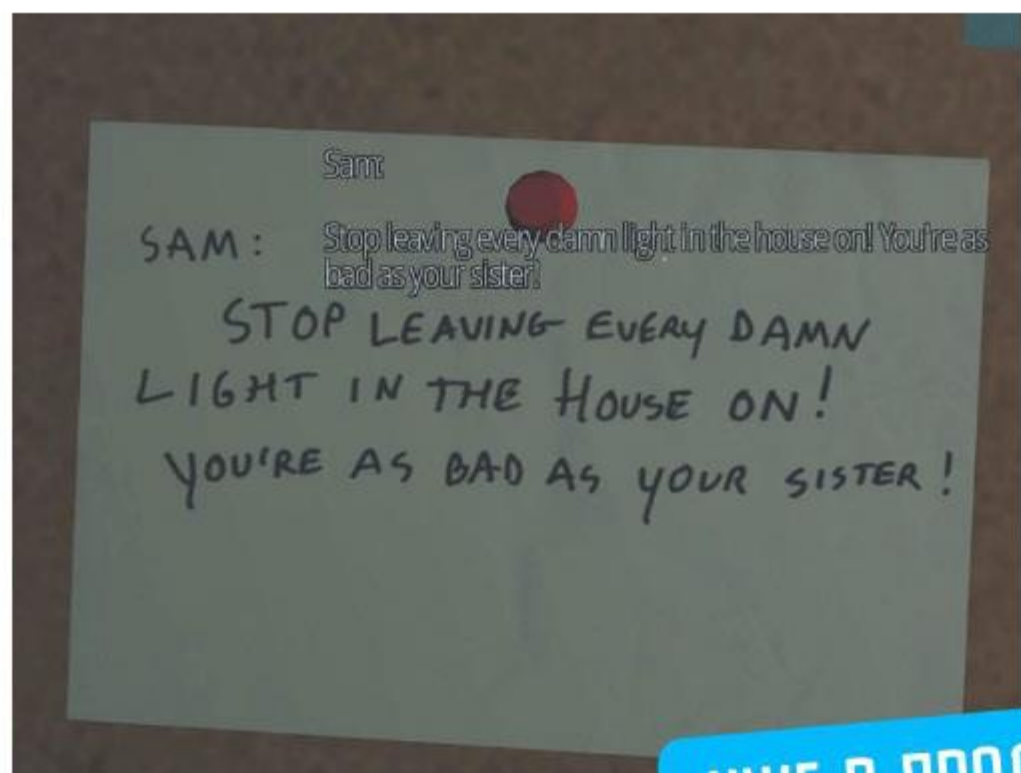
знает откуда взявшихся армий, вооруженных по последнему слову техники. Еще страшнее видеть, как они расползаются по карте и отбирают с таким трудом завоеванные земли. Но позже понимаешь: «искусственный идиот» по праву заслуживает этой презрительной клички. Вот почему бы не собрать все силы в кулак и не разбить нашу армию, а потом уже осадить всякие там Лилибеи и прочие Массилии? Нет же, неймется ему позахватывать, и вместо сжатого кулака получается жалкая пощечина пятерней. Ну, а мы в это время методично бьем врагов по одному, восстанавливая свою власть, и все возвращаем обратно. Если, конечно, ушлый сосед не подсуется и не присвоит парочку бывших имперских территорий.

Хотя предугадать реакцию других держав на ваши действия вообще сложно. Иногда они нападают сами, наплевав на малочисленность собственных армий. А иногда просто игнорируют оголенные границы, теряя уникальный шанс навалиться на игрока всем скопом. Любые попытки обосновать логику такого поведения обречены на провал. Фомам неверующим рекомендуем любопытный эксперимент: раз десять загрузиться с одного и того же автосейва после объявления компьютером войны. Минимум процента в двадцати случаях никакой войны вообще не будет – ни в этот ход, ни в последующие. А вот чего другим странам не занимать, так это наглости. Смешно слышать, когда за торговое соглашение, что принесет вам монет 50 в ход, далекие эсты хотят 2500! Да еще и наивно так добавляют (в стиле известного анекдота): «Товары самые обычные, просто деньги очень нужны». Самое интересное, что через пару лет те же эсты приходят снова и предлагают то же самое без дополнитель-

ных поборов. Вот на что, спрашивается, они рассчитывали в первый раз? Вы себе как хотите, но «улучшенной дипломатией» такой хаос в международной политике назвать сложно.

И вообще, единственным идеальным средством «принуждения к миру» остается наша победоносная армия. Осадившие столицу гордой, но маленькой Македонии легионы быстро заставят тамошнего царька быть поговорчивей и не скупиться при заключении договора. А могут и вовсе превратить захваченную страну в протекторат, то бишь верного и послушного подчиненного. Интересно, что система вассалитета работает для ряда наций по-своему. Например, ицены, подчиняя фракции у себя на островах, объединяются с ними в единую страну. Тогда как римляне, не мудрствуя лукаво, просто создают вассалов, пусть не самостоятельных, но и не входящих в состав государства.

Невероятно, но факт: при всем этом ворохе недостатков игра затягивает. Пройдя триумфальным маршем по пескам Передней Азии, искупав легионы в водах Атлантического океана, закалив бойцов в суровых северных землях, поневоле начинаешь задумываться: а как же другие народы? Это в Shogun 2 стороны почти полностью копировали друг друга, в Rome II дела обстоят иначе. Руки сами тянутся проверить, насколько круты понтийские колесницы, чего стоит в поле бронированная парфянская конница и так ли уж страшен первый удар кельтских аристократов. И совершенно неважно, что часть сражений проходит на автомате, а партии остаются не доигранными. Главное, что свою порцию удовольствия второй «Рим» принесет. И значит, третьему тоже быть! **СИ**



УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
Windows

# Gone Home

**СТУДЕНКА КЭТИ ГРИНБРАЕР ПРИЕЗЖАЕТ В ОРЕГОН НАВЕСТИТЬ РОДИТЕЛЕЙ ПОСЛЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЙ ПОЕЗДКИ ПО ЕВРОПЕ. ОГРОМНЫЙ ОСОБНЯК, КОТОРЫЙ ЗАНИМАЕТ ЕЕ СЕМЬЯ ПОСЛЕ СМЕРТИ ДЯДЮШКИ ОСКАРА, ПУСТ – КЭТИ НЕ ВСТРЕЧАЮТ НИ ПАПА С МАМОЙ, НИ МЛАДШАЯ СЕСТРА САМАНТА. ЧТО ЖЕ ПРОИЗОШЛО?**

Платформа: Windows Жанр: adventure, first-person, modern  
Зарубежный издатель: The Fullbright Company Российский дистрибьютор: нет Разработчик: The Fullbright Company  
Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: Windows  
Страна происхождения: США



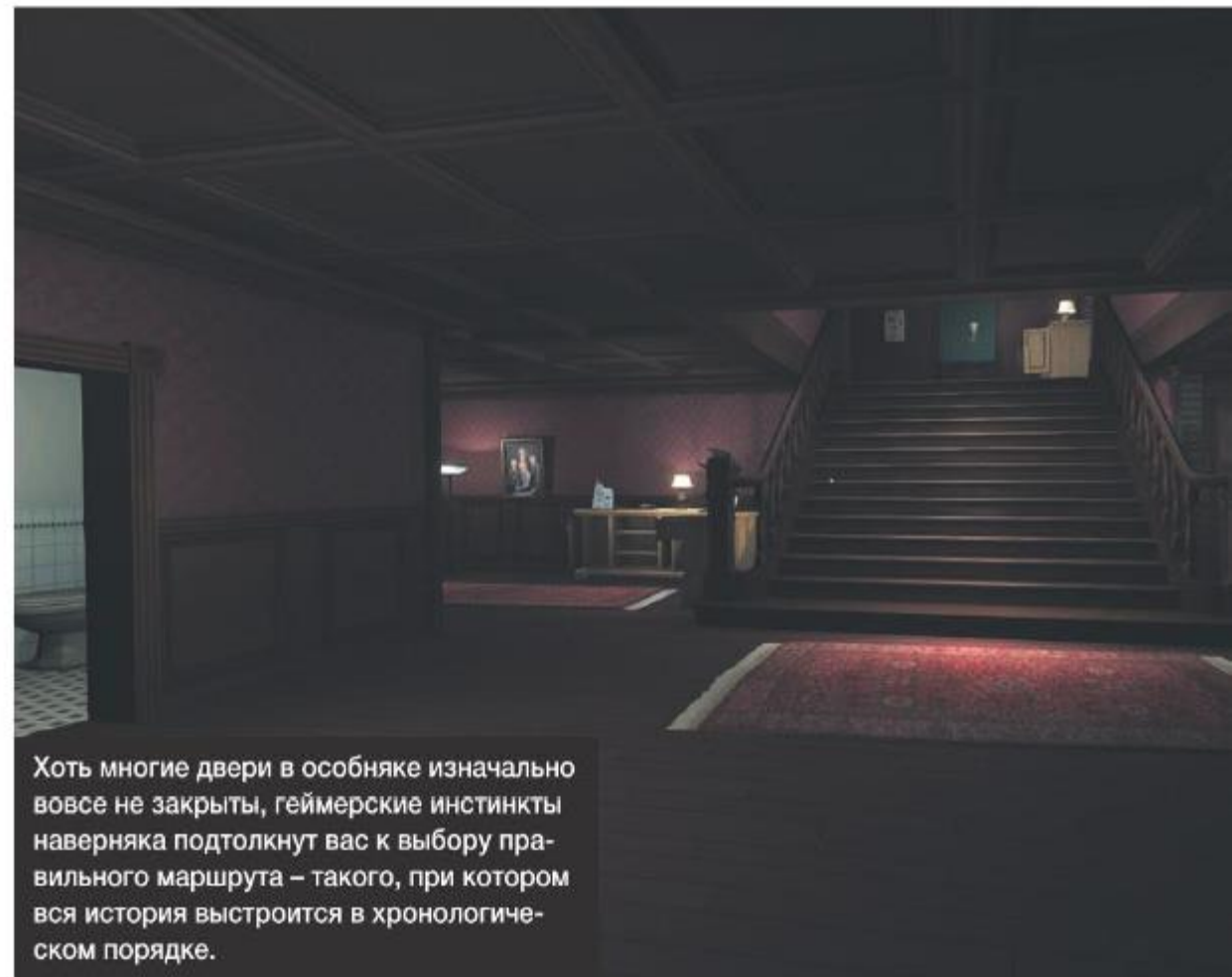
Gone Home не может не вызывать хотя бы капельку сладкой ностальгии у каждого, кто рос в 90-е.



Gone Home – игра очень ламповая (в буквальном смысле: большую часть времени тут приходится проводить, включая по всему дому светильники).



Возможно, семейство Гринбраеров столь напоминает настоящих людей потому, что им не приходится присутствовать в игре непосредственно и отыгрывать стандартную роль NPC.



Хоть многие двери в особняке изначально вовсе не закрыты, геймерские инстинкты наверняка подтолкнут вас к выбору правильного маршрута – такого, при котором вся история выстроится в хронологическом порядке.

**Г**еймер со стажем наверняка предположит, что подобная завязка годится для хоррора с какими-нибудь призраками – ну или, на худой конец, для детективного квеста с головоломками и расследованием таинственных убийств. Мы привыкли даже в играх, целиком и полностью посвященных рассказываемым в них историям, встречать некие препятствия на пути от завязки к финальным титрам – препятствия в виде геймплея. Мы привыкли к тому, что видеоигры пытаются удивить, показать что-то экстраординарное, перенести игрока в далекое будущее, в фэнтезийные миры, в гущу военных действий, в разгар зомби-апокалипсиса. Gone Home же – ода повседневности. Единственное, что в ней можно назвать из ряда вон выходящим, – особняк, который мы вместе с героиней исследуем, а точнее его размеры.

При этом ее сложно назвать игрой – во всяком случае, в привычном нам узком смысле этого слова. Это, скорее, интерактивная зарисовка, подобная коротенькому рассказу и выделяющаяся на фоне многих других «сюжетных» игр полным отказом от всего лишнего. Здешний «геймплей» позволяет ходить по особняку, зажигать светильники, поднимать и рассматривать разные вещи, слушать аудиозаписи и читать разные записки и дневники. И всё. По меркам мэйнстримовых видеоигр такой набор действий и за геймплей-то не считается: нет врагов, нельзя проиграть, как же так? Но с точки зрения повествования это едва ли не лучшее, что происходило в видеоиграх за долгое время. Gone Home – настоящий immersive sim, как и Deus Ex, Dishonored или BioShock – только без жестокости; отказавшись от нее, Gone Home достигла людо-нарративной гармонии, добилась полного соответствия игрового процесса повествованию. По сути, игрок в ней делает – и, что удивительно, чувствует! – именно то, что делает и чувствует Кэти, двадцатилетняя девушка в огромном пустом доме.

Именно дом выступает тут в качестве основного рассказчика. Gone Home умело раскладывает на пути, по которому проследует игрок, огромное количество принадлежащих обитателям особняка предметов, которые говорят сами за себя. Ни один из героев Gone Home так ни разу и не появляется на экране, но при этом каждый из них раскрывается больше и глубже, чем подавляющее большинство персонажей видеоигр вообще.

Но в центре внимания тут находится Саманта. В отличие от родителей, Сэм ведет личный дневник, в который она изливает все самое сокровенное – и записки дневника озвучены, причем настолько проникновенно, что их хочется слушать снова и снова.

▲ Возможно, семейство Гринбраеров столь напоминает настоящих людей потому, что им не приходится присутствовать в игре непосредственно и вести себя неестественно, как любые NPC.

**ИГРОК В GONE HOME ДЕЛАЕТ – И, ЧТО УДИВИТЕЛЬНО, ЧУВСТВУЕТ! – ИМЕННО ТО, ЧТО ДЕЛАЕТ И ЧУВСТВУЕТ КЭТИ, ДВАДЦАТИЛЕТНЯЯ ДЕВУШКА В ОГРОМНОМ ПУСТОМ ДОМЕ.**

Сэм влюблена.

В отличие от многих произведений, настойчиво сующих ЛГБТ-тематику в лицо игроку (как, например, это делает BioWare), или раздувающих на ее основе трагедию, дабы вызвать у зрителей сострадание и нравоучительно указать на равноправие разноцветных фломастеров, Gone Home лишь рассказывает историю любви – простую и естественную. Не больше и не меньше.

И вот ведь что забавно: будь эта история рассказана в любом другом медиаформате, ее сочли бы банальной. Право слово, сколько фильмов снято про подростков, сколько книг затрагивают тему первой любви – в том числе и нетрадиционной. Но в видеоиграх? В японских, конечно, часто встречаются герои школьного возраста, но при этом они оказываются утрированы, с гипертрофированными чертами характера, из-за чего их невозможно принять за нормальных тинейджеров. А Запад вообще стремится избегать подростковой тематики, уверенно нацеливаясь на аудиторию «за тридцатник». И, как бы это ни было иронично, Gone Home сделана скорее для таких людей – взрослых, понимающих и, что немало важно, помнящих свои детско-юношеские годы, пришедшиеся на 90-е.

Gone Home – не только история семьи Гринбраеров, но и удивительно подробный и достоверный слепок уже ушедшей эпохи – середины 90-х, когда по ТВ крутили «Бeverли-Хиллз 90210», когда смерть Курта Кобейна была еще у всех на устах, когда в моде были аркадные автоматы и «Стрит Файтер», когда поднималась третья волна феминизма и когда еще не было мобильных телефонов, позволяющих мигом связаться с родными и выяснить, почему же чертов особняк пустует. Без сомнения, много нюансов российский геймер упустит – как-никак, культурные различия России и США в те годы были еще слишком велики – но оттого каждый знакомый кусочек 90-х, встреченный в игре, будет греть душу еще сильнее. Авторы Gone Home невероятно точно и подробно передали дух того времени – и в нее стоит поиграть уже хотя бы ради него.

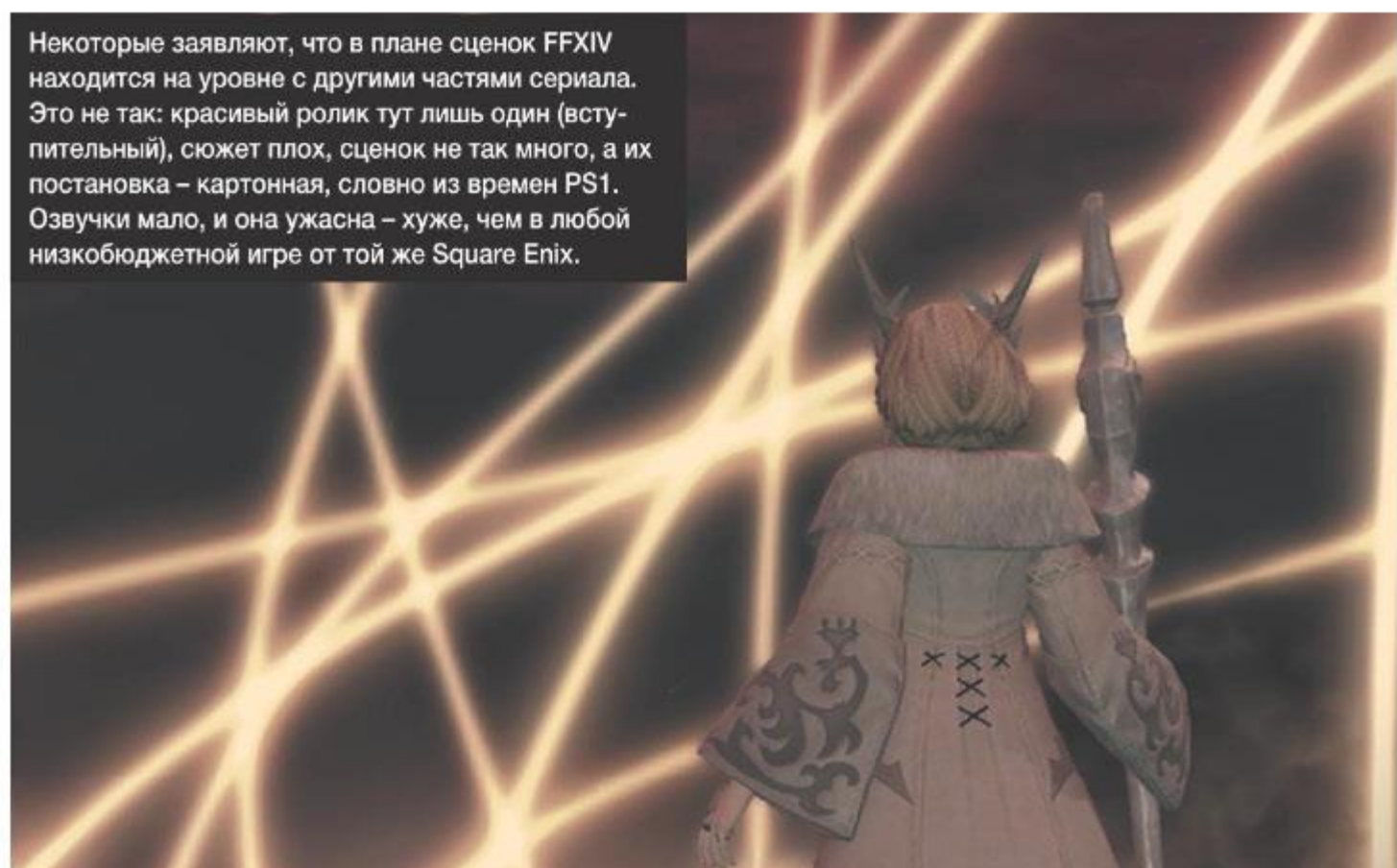
Стоит ее и пожурить: цена Gone Home немала (\$20 на Западе или 400 рублей в российском Стиве), но при этом она очень уж невелика. И речь, конечно же, идет не о продолжительности игры (ее можно пробежать от старта до финальных титров и за минуту, если захочется, но смысл-то тут – все увидеть, услышать, узнать), а о том, что здешнее повествование слишком уж кратко (и кончается там, где по-хорошему стоило бы начаться развязке).

Gone Home – не идеальная интерактивная история и, по мнению многих, даже и не игра. Но играм стоит многому у нее поучиться. **СИ**



Кристалльная башня (родом из FFXIII) будет первым рейд-данженом игры – ее добавят в следующем большом обновлении.

Некоторые заявляют, что в плане сценок FFXIV находится на уровне с другими частями сериала. Это не так: красивый ролик тут лишь один (вступительный), сюжет плох, сценок не так много, а их постановка – картонная, словно из времен PS1. Озвучки мало, и она ужасна – хуже, чем в любой низкобюджетной игре от той же Square Enix.



# Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

FINAL FANTASY XIV ПРЕДПРИНИМАЕТ ВТОРУЮ ПОПЫТКУ ПОНРАВИТЬСЯ ГЕЙМЕРАМ. НАСКОЛЬКО ЖЕ ЕЙ ЭТО УДАЕТСЯ?

**Платформа:** Windows, PlayStation 3 **Жанр:** role-playing.mmo.fantasy  
**Зарубежный издатель:** Square Enix **Российский дистрибьютор:** «Новый Диск» **Разработчик:** Square Enix **Мультиплеер:** co-op, online  
**Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** Япония



**F**inal Fantasy XI была ужасной. Я писал об этом в «дневниках редакции» пару лет назад: в ней словно все было сделано для того, чтобы игроку было неудобно. От интерфейса и невозможности нормально искать квесты до графических настроек в реестре Windows и сюжетных заданий, требующих добычи четверех предметов с мизерным шансом дропа с сильных врагов. Вдобавок ко всему она была жутко занудной – словно в пикку насыщенными событиями оффлайн-частям.

Многое ей можно было простить: она все-таки вышла до World of Warcraft, показавшей всем, как надо правильно делать MMO. Но вот Final Fantasy XIV, релиз которой состоялся в 2010 году прямоком под выход Cataclysm, такое с рук уже не сошло: ее растерзали критики и мгновенно забросили игроки. И Square Enix приняла волевое решение о долгосрочном и высокобюджетном переделывании всей четырнадцатой части. A Realm Reborn готовилась долгие три года, пожирая все ресурсы компании, свободные от работы над очередным выпуском FFXIII, и в итоге к релизу смогла добиться казавшегося невозможным – и оказаться весьма неплохой игрой, и убедить в этом публику.

FFXIV: A Realm Reborn – это красивый клон World of Warcraft со всеми удобствами, к которым привыкли тамошные игроки. Все квесты – как на ладони, поощрения сыплются одно за другим; игра постоянно поддерживает интерес к себе обилием простых заданий и регулярными наградами. Человек, ни разу не игравший в MMO, с легкостью тут во всем разберется и при желании найдет занятий на много сотен часов. Один и тот же персо-



Бой с Титаном. Одна из его самых подлых атак сбрасывает игроков в пропасть, и из-за высокого пинга (российских серверов-то нет и, очевидно, не будет) ее избежать очень трудно. Гибель даже одного партийца из четырех означает провал всей команды.



Как и любая MMO, FFXIV состоит из рутинных, однообразных заданий, подогревающих вовлеченность игрока в процесс регулярной выдачи наград в виде опыта, денег и экипировки. Уровня так до 30 (из максимальных 50) ни геймплей, ни сюжет толком ничем порадовать не могут – но чем ближе полотно прокачки, тем занимательнее становятся подземелья и боссы и тем значимее происходящие события. Достигшие же этого потолка игроки, как правило, занимаются привычным «фармингом» на крутых версиях боссов и в двух наиболее значимых данженах.



наж тут волен овладеть хоть всеми профессиями сразу – достаточно сменить экипированное оружие, и опыт начнет копиться уже в новой стезе. В их число входят не только боевые специализации, но и ремесленные, и собирательские – то есть, можно сперва с киркой в руках раздобыть разных камешков, затем перевоплотиться в ювелира и из них сделать колечко, которое поможет более эффективно справляться с врагами. Ну а нежелающие существовать в рамках натурального хозяйства могут воспользоваться плодами чужого труда посредством аукциона.

Я не жалею о потраченных на прохождение Final Fantasy XIV двухсот с лишним часах – во многом потому, что при дикой

## FFXIV: A REALM REBORN – ХОРОШАЯ MMORPG.

примитивности здешнего сюжета читать реплики персонажей – одно удовольствие. Игры, написанные столь хорошим языком, можно по пальцам пересчитать! Заслуживает отдельной похвалы и здешний мир – обширный, красивый и... уютный. В этих двух аспектах FFXIV превосходит практически все другие части сериала Final Fantasy и способна потягаться даже с лучшей из них – с FFXII. В остальных – увы, нет.

Зачем ее вообще сравнивать с другими FF? Да просто потому, что сама Square Enix ее

позиционирует как полноценную номерную часть сериала. Да, FFXIV: A Realm Reborn – это хорошая MMORPG, но сможет ли она угодить поклонникам сериала, к которому она принадлежит? Ответ неутешителен.

Мне всегда казалось парадоксальным то, что Square Enix не гнушалась давать онлайн-частям Final Fantasy порядковые номера. Онлайнность FFXI стала, пожалуй, первым ударом по репутации сериала, первым пробелом в череде номеров, каждый из которых приносил в знакомую схему новые элементы и радовал новым миром и новой историей. Одиннадцатая часть отказалась от этой знакомой схемы целиком и полностью – она сменила жанр. Как бы ни надрывалась пресса в попытках выставить ее настоящей номерной частью, ударяясь в эпитеты вроде «смесь MMORPG и JRPG», собственно от JRPG в FFXI не было толком ничего. Нет и в FFXIV. Ведь JRPG и FF в частности – это, как правило, линейные одиночные игры с яркими персонажами, кучей диалогов и сюжетных сценок и боями, в которых принимает участие целая команда. MMO же – в первую очередь рутина, а во вторую – бои, в которых отвечать приходится лишь за одного персонажа, то есть или все делать самостоятельно, или работать шестеренкой в большом механизме партии.

FFXIV предлагает в полной мере прочувствовать оба варианта: ее можно почти полностью одолеть в одиночку, более того, игра навязывает соло-прохождение самых важных квестов. Но при этом от компании нельзя отказаться при прохождении битв с боссами и подземелий. Оба варианта, впрочем, не внушают энтузиазма: поскольку управлять приходится лишь одним героем, все бои сводятся к бесконечному повторению одной и той же последовательности команд. И все, что прибавляется при работе в команде, – сложность и опасность того, что кто-то из других игроков окажется слабым звеном – то есть не будет использовать ту самую оптимальную последовательность действий – и запрет прохождения всем остальным.

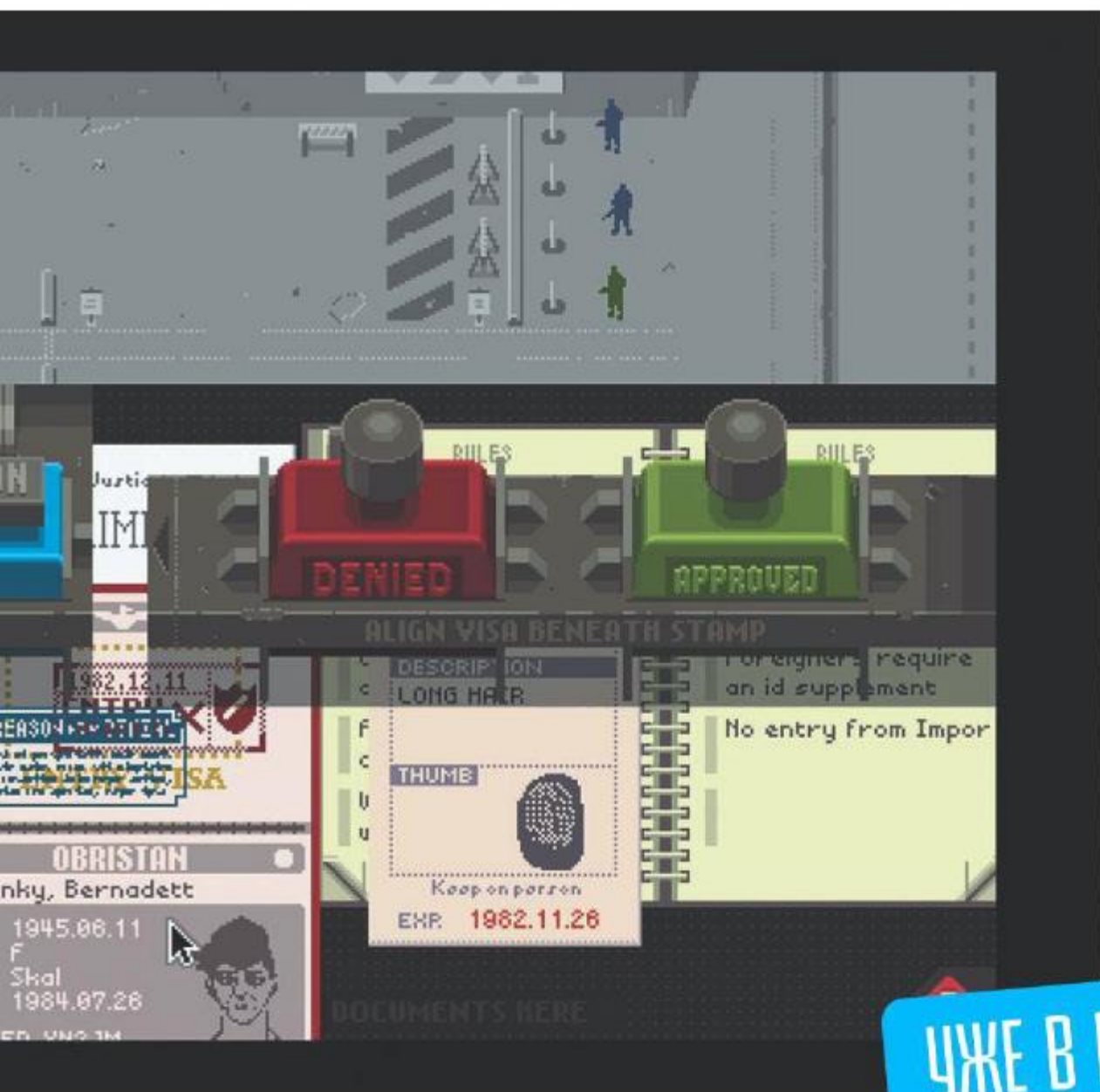
Действительно, главная проблема FFXIV – в том, что она называется FFXIV, а не, например, FF Online. Людям, возвращенным на десятках оффлайн-частей Final Fantasy, ей предложить практически нечего: да, тут классный мир, отличные диалоги и многочисленные пасхалки, но и только. **СИ**



## МНЕНИЕ ВИТАЛИЯ ГУЗА

На PS3 игра по умолчанию уступает компьютеру в плане графики, конечно. Но компьютер должен быть по-настоящему мощным и дорогим, чтобы переключиться предлагаемую на консоли плавность и стабильность, да еще и грядущую бесплатную миграцию на PS4. Забавно, в случае с Final Fantasy XI весь интерфейс был выстроен вокруг геймпада, из-за чего игра с клавиатурой и мышкой оборачивалась мучением, не говоря про потребность в настройке графики даже не через ручную правку системных файлов игры, а через редактирование записей в реестре операционной системы. А при игре в FFXIV на PS3, наоборот, постоянно возникает желание отложить геймпад и взять в руки хотя бы клавиатуру. Нет, управление с контроллера отличное и интуитивное, и путешествовать по Эорзее, сидя на диване, – то еще наслаждение, но все же игра сильно полагается на социализацию, и без ввода текста зачастую сложно. Хорошо, что PS3 мгновенно распознает любую USB-клавиатуру. Большинство текстовых команд, правда, можно и нужно прикрепить к определенному сочетанию кнопок, во многом из-за эскорт-квестов, в которых требуется «/подозвать» к себе незадачливых спутников.





Если б еще автор удосужился узнать, какие именно имена мужские, а какие – женские, цены бы ему не было.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
Windows

# Papers, Please

**КАЖДЫЙ ДЕНЬ ОН ХОДИТ НА РАБОТУ, ГДЕ ЕГО ЖДЕТ ОГРОМНАЯ ОЧЕРЕДЬ ЖЕЛАЮЩИХ ПРОЙТИ НА ЭТУ СТОРОНУ ГРАНИЦЫ.**

Платформа: Windows Жанр: bureaucracy sim Зарубежный издатель: 3909 Российский дистрибьютор: нет Разработчик: 3909 Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: США



За месяц работы добродушный нарушитель Жоржи станет инспектору практически лучшим другом. Благо, на законные претензии он не обижается.

С огромной скоростью проносятся лица просителей. Цифры в их паспортах, буквы в их сертификатах сливаются в серое пятно, пятна сливаются в однообразные дни, дни – в недели, прожитые в нищете и нужде. Нескончаемый кошмар преследует и дома, и на работе: хочется просто отстраниться от всего этого и молча ставить штампы. Но за каждой опечаткой, неправильно оформленной бумажкой или в сердцах брошенной фразой скрывается судьба вполне определенного человека.

Незначительный персонаж с двумя судьбоносными печатями – небольшое окошко, через которое игроку предлагают глянуть на отвратительную дистопию победившего формализма и круговой поруки. Нашего героя можно было бы назвать «маленьким человеком» в гоголевской традиции, но именно мы ежедневно делаем за него десятки не всегда гуманных выборов: разбиваем семьи, помогаем отчаявшимся, предаем родину или соблюдаем закон.

Монотонное перебирание бумажек в реальной жизни намного скучнее и утомительнее, но в Papers, Please простой пограничник, не поднимаясь с рабочего места, оказывается

втянут в вереницу будоражащих воображение событий. Каждую смену мимо него пытаются пройти революционеры и террористы, торговцы наркотиками и похитители детей, обычные люди, виновные в том, что они не успели во время получить справку нужного образца, и подонки, у которых с документами все в порядке.

Именно нам придется решать: поддаться ли на стенания несчастных или чтить свод миграционных правил? Каждое неправильное решение, принятая или отвергнутая взятка отразятся на семейном бюджете, а ведь дома Человека с Двумя Печатами ждет несколько голодных ртов и коммунальные счета. Примите анонимный денежный подарок, и милейшие соседи обязательно донесут на вашу семью куда положено. Напротив, строго следовать букве закона, не пользуясь при этом личными представлениями о добре и справедливости, не очень сложно. Люди, чьи жизни вы разрушите, возможно, предстают перед вами в первый и в последний раз. Но что делать, когда придет большой начальник и прикажет «любыми средствами» обеспечить нужный результат?

Papers, Please – это не просто бумажный триллер. Бюрократический survival horror – более точное определение. История о том, что даже винтики самой системы не застрахованы от

того, что их перемелют жернова обезличенной и бесчеловечной власти. За заунывной мелодией и неброской картинкой скрывается отвратительное, слегка гипертрофированное отражение нашей с вами действительности: мира, где бюрократия бьет здравый смысл, а связи побеждают закон. Удивительная увлекательность происходящего вовсе не отменяет того, что на экране происходит натуральный ад, которого в нашей жизни и так хватает. По жестокой иронии, пожалуй, единственным неунывающим человеком тут остается Жоржи Костава – плут и мошенник, который не падает духом после очередного отказа, а даже подбадривает инспектора, в который раз сдавшего его полиции за контрабанду наркотиков.

Будь игра чуть длиннее своих четырех часов, и от перебирания справок начало бы мутить, но Papers, Please знает, когда остановиться. Просмотрев два десятка концовок, возвращаться к ней будет не за чем: в этом она, очевидно, уступает FTL: Faster Than Light, которая затягивает так же сильно, но всегда хранит несколько козырей в рукавах. Содержание тут важнее формы: поиграть в этот формализованный кошмар стоит хотя бы ради того, чтобы в очередной раз задуматься о происходящем по эту сторону экрана. **СИ**

# ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки  
в барах, ресторанах и  
магазинах твоего  
города

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

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

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

**MAXIM**  
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

**А** Альфа-Банк

**(game)land**

[www.mancard.ru](http://www.mancard.ru)



# Оружие геймера

**В НАШЕ ВРЕМЯ ДОВОЛЬНО СТРАННО ИГРАТЬ НА ПК, ИСПОЛЬЗУЯ ДЛЯ ЭТОГО ОБЫЧНУЮ ОФИСНУЮ МЫШЬ. В МАГАЗИНАХ ЕСТЬ НЕМАЛО СПЕЦИАЛИЗОВАННЫХ ГЕЙМЕРСКИХ УСТРОЙСТВ, КОТОРЫЕ КУДА ЛУЧШЕ ПОДХОДЯТ И ДЛЯ ШУТЕРОВ, И ДЛЯ MMORPG, И ДЛЯ МОБА. СВОЮ ЛИНЕЙКУ ИГРОВЫХ МЫШЕЙ НЕ ТАК ДАВНО ВЫВЕЛА НА РЫНОК БРЕНД INTRO. МЫ ПРОВЕРИЛИ ДВА ЕЕ ПРОДУКТА – БЕСПРОВОДНЫЕ МЫШИ IMPULSE И SPACEMAN.**



Цена Intro Spaceman MW606X – 1600-2000 рублей

Цена Intro Impulse MW605X – 1200-1600 рублей

**З**накомство с мышью Intro Spaceman MW606X начинается с коробки. Сразу видно, что производитель всерьез рассчитывает на то, чтобы его продукт покупали в подарок. Красивая коробка раздвигается, чтобы можно было внимательно рассмотреть дизайн устройства. Иллюстрации на упаковке и сопроводительных материалах выполнены, как следует из названия, в космическом стиле, и напоминают об игровом сериале Dead Space. Да и сама мышь, с чередой бороздок на корпусе, как будто намекает на дизайн плазменного резака Айзека. При некоей доле воображения можно увидеть здесь и StarCraft. Так или иначе, любителям космоопер устройство должно понравиться.

Другая важная деталь: мышь не создает впечатления шикарного или дорогого устройства, но поражает практичностью и продуманность каждой детали. Чувствуется забота инженеров о людях. Каждый рычажок снабжен понятной иконкой или инструкцией – ну, знаете, как записка “я ушла на работу, каша – под подушкой, молоко – в холодильнике”. Стоит только задаться каким-то вопросом, как ответ уже перед глазами.

В комплекте с мышью идет док-станция для подзарядки. Она же нужна для правильной синхронизации с ПК. Магнитная зона надежно удержит мышь на месте. USB-кабель позволяет подключиться к двум портам на компьютере сразу, чтобы ускорить процесс. При необходимости можно соединить мышь с ПК напрямую, если хочется играть в проводном режиме или

лениво ждать перезарядку. Кабель надежно фиксируется, поэтому в разгар баталии вы не сможете его случайно выдернуть. Беспроводных режимов два – экономичный и игровой, для переключения используется рычажок на брюшке мыши. В комплекте мыши – также диск с драйверами. Устройство работает и без них, но лучше все же все установить, чтобы иметь возможность перепрограммировать кнопки.

Всего у Intro Spaceman MW606X десять кнопок: левая, правая, колесико, три дополнительные кнопки в верхней части мыши и четыре игровые перепрограммируемые кнопки слева, под большим пальцем. Левая и правая кнопки используют технологию Turbo Click с заявленным временем отклика 1 мс. Это важно в онлайн- и MOBA-играх, где нужно постоянно бить по врагу или кастовать заклинания, и каждая доля секунды на счету. Кнопки “+” и “-” в верхней части мыши переключают разрешение сенсора – от 1080 до 4050 DPI (в игровом и проводном режимах) и от 1000 до 1600 DPI (в экономном режиме). Таким образом можно на ходу регулировать чувствительность мыши и, например, в одном состоянии быстро маневрировать или скроллить карту, а в другом – точно прицеливаться. Хорошо, что градаций разрешения (“уровней”) у мыши три, а не два, как у некоторых конкурентов. Что касается экономичного режима, то он использует не лазерный, а инфракрасный сенсор, который потребляет меньше электричества, но зато и чувствительность не на высшем уровне. Впрочем, и без того в игровом режиме при максимальном энергопотреблении мышь проработает от

полного заряда аккумулятора примерно сутки. Вряд ли вам когда-либо понадобится больше.

Мышь хорошо подходит для правой с рукой среднего размера – собственно, большинства геймеров. Неудобны разве что кнопки для управления градацией разрешения – их логичнее было бы разместить так, чтобы можно было нажимать большим пальцем, не меняя хват. Зато перепрограммируемые кнопки – крупные, и в них легко ориентироваться наощупь. Ножки низкого трения позволяют мыши двигаться плавно на любой поверхности. Пожалуй, основное отличие от более дорогих конкурентов – отсутствие сменных грузиков. Это может расстроить геймеров, привыкших подбирать вес хвостатого друга на свой вкус. С другой стороны, и цена несколько ниже.

Мышь Intro Impulse MW605X практически идентична модели Spaceman по комплектации и характеристикам. Однако упаковка у нее стилизована под фэнтези в духе Dragon Age, боковых кнопок – на две меньше, отсутствует также одна кнопка на спинке. Металлический обод по краю Spaceman заменен на пластиковый, из-за чего мышь еще и весит немного меньше. Другая и эргономика – похоже, устройство рассчитано на чуть менее крупную руку, плюс Impulse при желании можно орудовать и левой. Все это позволяет предположить, что мышь может понравиться геймерам-девушкам. В дизайне самой мыши ничто не напоминает о том, что она игровая, и ее удобно использовать, например, днем для работы в графических редакторах, а ночью – для погружения в волшебный мир фэнтезийных RPG. **СИ**

# COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH 'EM ALL!



## STREET FIGHTER

### ПОЙЗОН

Косплеер: Дарья Proton Куликова  
Любимые игры: Heroes of Might and Magic 3, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Magic: The Gathering  
Кем сделан костюм: самостоятельно  
Фотограф: Milligan



# 10 ПРИЧИН ПОИГРАТЬ В WARSCRAFT III

САМЫХ-САМЫХ

**ДУМАЛИ МЫ, ДУМАЛИ И ВНЕЗАПНО ПОНЯЛИ: КАК ЖЕ ТАК, О МНОГИХ ВЕЛИКИХ ПРОЕКТАХ РАССКАЗАЛИ, А WARSCRAFT ОТ САМОЙ BLIZZARD ОСТАЛСЯ НЕОХВАЧЕННЫМ. ТОТ САМЫЙ WARSCRAFT, ЧТО ДОЛГИЕ ГОДЫ ОСТАВАЛСЯ КУЛЬТОВОЙ ИГРОЙ И ДАЖЕ ПОСЛЕ ПОЯВЛЕНИЯ STARCRAFT (ОТ ТОЙ ЖЕ, МЕЖДУ ПРОЧИМ, КОМПАНИИ) СПОРИЛ ЗА ПРАВО НАЗЫВАТЬСЯ ЛУЧШЕЙ RTS СОВРЕМЕННОСТИ. НЕПОРЯДОК, ОДНАКО, ВОТ СЕЙЧАС ЭТО УПУЩЕНИЕ И ИСПРАВИМ, РАССКАЗАВ ВАМ О ЛУЧШЕЙ, ПОЖАЛУЙ, ИГРЕ СЕРИАЛА – WARSCRAFT III.**



Я, может быть, скажу кощунственную вещь, но были годы, когда имя Blizzard еще не успело прогреметь на весь мир. В начале 90-х никто из сотрудников студии и помыслить не мог, что «всего-то» лет через двадцать она вырастет в крупнейшую корпорацию с сотнями сотрудников. Да и выпуская Warcraft: Orcs & Humans, команда рассчитывала на успех, но не подозревала, насколько он будет оглушительным. Впрочем, в 1994 году, когда игра вышла на свет, стратегий в реальном времени было слишком мало. И потому ни обвинения в плагиате мира (действительно сильно напоминающем вселенную Warhammer: Fantasy Battles), ни в плагиате геймплея (похожего на Dune II, установившую законы жанра) не отпугнули потенциальных пользователей. А робкие элементы приключения в виде миссий с ограниченным набором бойцов только придали дополнительный толчок проекту. Как итог, он на какое-то время даже задержался в двадцатке самых продаваемых

игр, заставив Blizzard срочно призадуматься над будущим.

Мудрствовать лукаво американская команда не стала и, чуток поэкспериментировав с другими жанрами, сотворила еще одну RTS. Занятно, что тогда студия еще не придерживалась знаменитого лозунга «When it's done» – разработка Warcraft II: Tides of Darkness началась в феврале 1995-го, а уже в декабре игра была полностью готова! И самое поразительное: такие сжатые сроки никак не повлияли на качество. Помнится, мы с друзьями просидели не одну пару штанов за Tides of Darkness, бурно восторгаясь гениальностью разработчиков. Ставшая классической версия «тумана войны», морские сражения, две действительно разные расы с непохожими стратегиями, наконец, какой-никакой сюжет в кампании – упустить из виду такую игру не получалось даже у тех, кто недолго любил стратегии. А после слов «Как, ты не слышал о Warcraft II?» обычно следовало

заманивание еретика в свое логово и быстрое посвящение в общую секту. Вот так Blizzard буквально за пару лет превратилась в знаменитость, ворвавшись в череду сильных мира сего.

Окончательно же гегемоном в жанре RTS творения компании стали после выхода в 1998 году StarCraft. Увеличившееся до трех количество рас, отточенный баланс и научно-фантастический сеттинг (к слову, снова напоминающий настолку от Games Workshop – Warhammer 40k) быстро вывели «орков в космосе» на первые места в топах продаж. StarCraft начал теснить своего фэнтезийного предка, все ближе подходя к определению «идеальная RTS». Но Blizzard не была бы собою, если бы не попробовала победить собственный шедевр. Первая серьезная попытка сделать это пришлось на июль 2002 года, когда в магазины поступила распиаренная менеджерами и журналистами Warcraft III: Reign of Chaos.

## 1

## НАС ЧЕТВЕРО, НО МЫ НЕ ВМЕСТЕ



Видимо, в головном офисе решили: «Раз StarCraft была успешнее Warcraft II, значит, дело в количестве рас». Сомнительно, конечно: в любимой лично мной Warlords Battlecry III число сторон вообще довели до 16, но суперхитом она от этого не стала. Впрочем, главное Blizzard удалось – сделать каждого из квартета по-своему привлекательным.

Меньше всех удивляли, по традиции, люди. Как-то уже стало привычным, что homo sapiens что в фэнтезийных, что в фантастических мирах не демонстрируют чего-то сверхъестественного, а просто сражаются наравне со всеми. Правда, они могли возводить базу быстрее, отправляя на стройку сразу нескольких крестьян. А оборона, благодаря «толстым» башням, порой казалась непреодолимой. Не слишком поражали воображение и орки, хотя и у них нашлась парочка оригинальных идей, вроде добычи ресурсов из уничтоженных вражеских зданий (а что вы хотели – Орда и должна жить набегами). Свои же строения орков повреждали подошедших к ним неприятелей острыми шипами.

Дальше же начиналось настоящее разнообразие. Третья раса – нежить – кардинально отличалась от первых двух. «Нашим все» для нее стали свежие трупы (в том числе самозарождающиеся на кладбищах!) – можно было полечить «свежатинкой» упырей или отдать некромантам для понятных целей. Просто так мертвяки тоже регенерировали, но строго на своей оскверненной земле, а их фермы после апгрейда обучались отстреливать чужаков (никого из StarCraft не напоминает?). Впрочем, ночные эльфы переплюнули всех троих соперников вместе взятых. Их здания бегали по карте, мобильные башни сеяли страх и ужас в рядах противников и восстанавливались... поеданием деревьев! Ах, да, древесину ночные эльфы не собирали, а как бы выращивали – в общем, не зря перестройка под их тактику «человека» или «орка» считалась крайне сложным делом. Тем более что без навыков микроконтроля к великолепному набору летающих и стрелковых юнитов лучше было не соваться.



## 2

## СОЛДАТЫ ВСЯКИЕ ВАЖНЫ

А теперь об этих самых юнитах. Скажем, у людей сразу вспоминается волшебница: и делающая своих невидимыми, и замедляющая врагов, и превращающая их в овец. Или великолепно защищенный от стрелковых атак пехотинец. Да что там, даже крестьянин мог ненадолго превратиться в ополченца, отразив раннюю атаку на собственную базу. У фанатов стимпанка же любимчиками надолго стали гироконтер и паровой танк, пусть не слишком крутые юниты по характеристикам, зато с оригинальной внешностью. У орков никогда не стоило забывать про наездника – его умение опускаться на землю наглых летунов не раз пригождалось в сложные моменты, когда неприятельская авиация налетала на якобы беззащитную базу. Цепен был и таурен, толстокожесть которого вошла в легенды. Ну, а без Зверя Кодо в серьезные схватки лучше было не соваться, этот красавец и характеристики своих бойцов поднимал, и чужих пожирал.

Нежить оставалась верна себе самой до конца. Некроманты превращали трупы в скелеты, упыри пожирали человеческие останки, а осадное орудие звалось труповозкой. Забавно, что оно (как яхта «Беда» из знаменитого мультфильма) вполне оправдывала имечко, не только обстреливая чужие базы, но и перевозя по заданному адресу останки убитых. Кстати, прислужники нежити умели начинать постройку любого количества зданий одновременно (снова отсылка к StarCraft?). Наконец, ночные эльфы, как ни странно, лучше всего сражались в темноте. Особенно классно это выходило у охотниц, становящихся невидимыми и беспокоящих супостатов своими набегами с разных сторон. Но и дриады с их замедлением-отравлением, и химеры с огромным здоровьем и уроном тоже оказались весьма сильны. Только не забывайте, что и на старуху найдется проруха – на каждую «читерскую» тактику в Warcraft III имелся свой, не менее «читерский» ответ.



## 3

## ГЕНЕРАЛЫ, ГЕНЕРАЛЫ...



Но где же пресловутые «элементы RPG», о которых Blizzard в свое время прожужжала все уши? Не волнуйтесь, и они тут тоже есть. Каждой расе выдали по три героя, а каждому герою – по четыре способности (трио обычных и одну ультрасильную), среди которых были как пассивные, так и применяемые за ману. Герой, бегая по карте и убивая врагов, а также нейтральных монстров, получал опыт, постепенно дорастая до высшего – десятого уровня. Убить такого суперюнита иногда получалось, но он вскорости восстанавливался в специальном здании.

У людей самым интересным оказался паладин с его воскрешением. Служитель света мог возродить шесть убитых в окрестностях юнитов, что позволяло получать неожиданные подкрепления прямо во время боя. В остальном же он ставил на лечения и ауры, действительно помогая своей армии. Архимаг предсказуемо радовал ударными заклинаниями, ну, а герой-гном отличался отличными характеристиками и усиливающими их умениями. У орков, к примеру, побороться с ним в открытом бою мог разве что мастер клинка, ставящий, правда, не на силу, а на скорость. Двое других занимались иными задачами – пророк вызывал очень мощных призрачных волков и разрушал базы землетрясениями, а вождь тауренов пытался закосить под паладина, но научился вместо соратников возрождать себя.

Нежить, понятное дело, вместо рыцаря добра вывела на поля сражений рыцаря смерти, который, однако, не сильно отличался от «аналога» – лечил своих и поднимал мертвецов. Гораздо интереснее и страшнее казался лич с его Death and Decay – заклинанием с ужасающими цифрами окончательного урона. На этом фоне владыка ужаса не слишком-то впечатлял, хотя вызов помощи из ада и был хорош. А больше всех поражали неожиданными решениями ночные эльфы. Хотя, если честно, познакомившись с ними, народ уже переставал удивляться, что хранитель лесов делал из деревьев энтов, жрица луны срывала звезды с неба, а охотник на демонов превращался... в демона!



## 4

## ЮНИКА ДОЛЖНА БЫТЬ ЭКОНОМНОЙ



В отличие от многочисленных RTS, где ставка делалась на раш ордами юнитов, Warcraft III: Reign of Chaos пошла по другому пути. Армию ограничили определенными рамками – 90 единицами пищи («толстые» бойцы при этом потребляли больше). Но уже с цифры в 41 единицу попытки расширить войско наталкивались на сопротивление механики. Бедные забитые крестьяне (как и всякие там рабы) начинали приносить меньше золота в закрома родины (видимо, отдавали по дороге бедствующим солдатикам).

Других ресурсов в Warcraft III два – золото и дерево. Не всем они были нужны одинаково – ночные эльфы, как вы знаете, ставили больше на дерево, хотя и добывали его альтернативным способом. Интересно, что на некоторых картах через лес позволялось прорубить дорогу к врагам. И хотя идея оказалась нова (даже в предыдущих играх сериала она использовалась), но порой помогала устроить сюрприз незадачливому сопернику, не прикрывшему место, откуда и приходили вы.

Понятно, что ограничения по количеству юнитов заставляли думать, из кого комплектовать свои не очень большие батальоны и кем пополняться, если выяснится, что прежняя стратегия не сработала. И здесь в дело вступал Его величество Баланс. Разработчикам удалось сделать так, что каждое тактическое решение имело контрход, вне зависимости от соперничающих сторон. Так что и слабость ночных эльфов в ближнем бою, и неумение орочьих юнитов летать, и ставка нежити строго на оскверненную землю обязательно чем-то компенсировались. Само собой, геймеры это заметили, и вскорости после релиза Warcraft III заняла почетное место среди киберспортивных дисциплин. Между прочим, игра непрерывно присутствовала на World Cyber Games с 2003 по 2013 годы. И только в 2014-м ее выведут из турнирной сетки как начавшую терять популярность. Поразительное долголетие, чего уж там.



5

ИЗ КИБАЛЬЧИШЕЙ В ПЛОХИШИ



На заре своего существования Warcraft пересказывала сценарий незамысловатым способом: есть орки (обожаящие убивать и разрушать), а есть люди (ненавидящие, когд их убивают, а дома сжигают). Во второй части сериала стало ясно, что не все так просто. В третьей сюжет окончательно усложнился – те же зеленокожие оказались вполне нормальными ребятами, только сбитыми с пути истинного. А сама история получилась знатной: впервые в сериале Blizzard начала делать полноценные 3D-ролики (видимо, подхватив идею у Westwood с ее Command & Conquer и Red Alert). Жаль, видео показывали не перед каждой миссией, но все равно вышло зачетно.

Сюжет разделялся сразу на несколько линий, но была и основная – молодого и горячего принца Артаса Менетила, столкнувшегося с неведомой угрозой. Угрозой оказалась невеста откуда взявшаяся нежить, Артас же в «добрых» традициях паладинов ринулся устранять ее огнем и мечом. Понятно, что старших он при этом не слушал, решив, что и так умен. Взглянуть на себя со стороны принц тоже не смог, и потому не понял, что стал меняться, причем не в лучшую сторону. Собственно, его жизнь – лучшая иллюстрация крылатой фразы «благими намерениями вымощена дорога в ад». Желание осчастливить свою родину любой ценой привело Артаса на сторону зла, где он пришелся ко двору и стал одним из заметных адептов тьмы. Вот чем заканчивается неумное желание отомстить, не зря же говорится, что ненависть иссушает душу.

Еще одним ключевым героем оказался загадочный Пророк, пытавшийся предупредить, что жить на континенте становится небезопасно и пора эмигрировать. Люди не послушались и остались, орки же оказались умнее и поехали в дальние края. Путь оказался легким, высадка тоже, но дальше пришли проблемы. Воздействие со стороны демонов, сражения с ночными эльфами, внезапный союз с людьми – все смешалось в доме ордынском. Ну, а к чему это привело, узнаете сами, если пройдете немаленькую кампанию.

6

ЧЕРЕЗ ПРОГУЛКИ К СРАЖЕНИЯМ

Еще одна вещь, за которую многие были готовы молиться на Blizzard – миссии в кампании. Стандартная RTS обычно предлагала типовой набор с двумя вариантами: отстроить базу и атаковать врага либо же отстроить базу и отбиться от нападений. Иногда обе схемы сочетались и требовалось сначала укрепиться, а только потом идти вперед. Но Warcraft еще в Orcs & Humans отошла от привычных стандартов, в Reign of Chaos же все только улучшилось. В конце концов, раз уж у нас появились герои с уровнями и прокачкой, грех было бы не воспользоваться этим и не сделать несколько «ролевых» миссий. Тем более что персонажи еще и носили по шесть предметов, и подобрать достойное вознаграждение за прохождение такого задания труда не составляло.

Но были и другие развлечения. Например, в людской кампании лично мне запала в душу миссия, где требовалось уничтожить зараженное население города, соревнуясь по скорости с демоном, ставящим бедняжек на службу себе. В истории орков занятой получилась самая первая карта, где в стиле Diablo и К мы разрушали всяческие ящики, доставая из них ценные вещишки. Интересным было и эльфийское приключение в стиле стелс (второе задание кампании). Короче, заскучать нам не давали, перемежая стандартные варианты прохождения с оригинальными.

Ну, а вдобавок к этому постоянно всплывали какие-нибудь побочные квесты (само собой, с призами за выполнение). Мы бегали за живой водой для пострадавших мишек, уничтожали разбойничьи банды, искали потерявшихся юнитов, останавливали караван нежити, похищали мины гоблинов, прогуливались по кладбищу... Казалось, что фантазии Blizzard нету границ, хотя идти на побочные миссии никто не заставлял. Другое дело, что полученные за них войска или ресурсы позволяли быстрее проходить кампанию, не тратя время на долгое противостояние с AI.





7

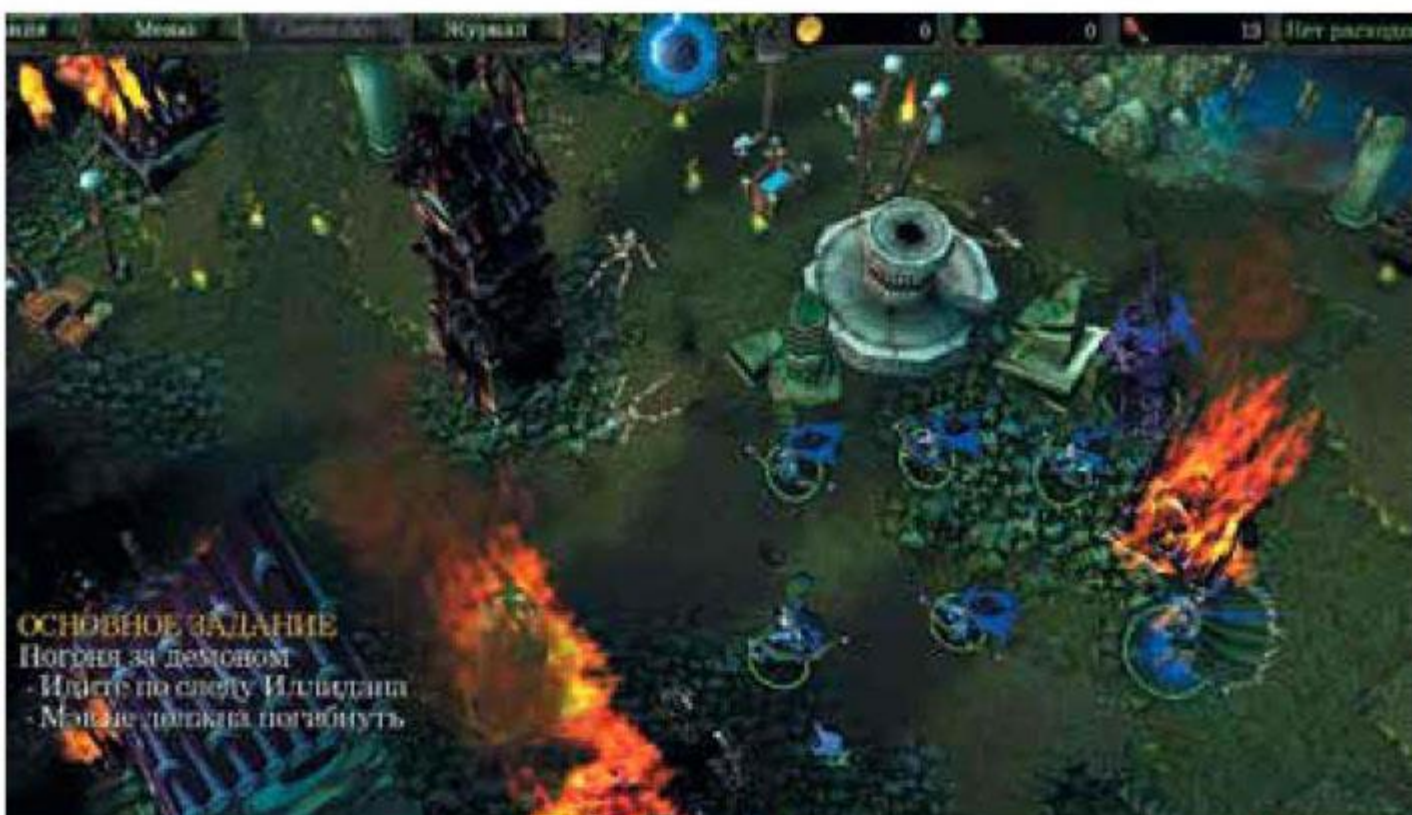
ТРОН ЕГО ЛЕДЯНОЙ



Можно ли объять необъятное? Вряд ли. Можно ли улучшить отличную игру? Вне всякого сомнения. Всего через год после релиза Reign of Chaos американцы выпустили дополнение The Frozen Throne, поменявшее в Warcraft III очень и очень многое. И в первую очередь Blizzard поработала над балансом. Даже в оригинальной игре приходилось немало поразмышлять, чтобы справиться с серьезным противником в мультиплеере. Теперь же... Теперь оставалось либо полагаться на заученные тактики (что не спасало в битвах против настоящих мастеров), либо собирать готовую к любым неожиданностям армию. Да и вообще умелое управление «страной» стало залогом победы – экономика окончательно вышла на первое место по важности, хотя микроконтроль и пытался бороться с ней за золотые медали.

Новых рас мы не дождались (если не считать иногда всплывающих в кампании наг), впрочем, четырех существующих более чем хватало для одиночных и многопользовательских боев. А вот юнитов в игру добавили. У людей особенно выделялся антимаг, в мгновение ока расправлявшийся с любыми заклинателями. У орды – второй летун-брандер, наносящий огромный урон неприятельской авиации ценой собственной жизни. У нежити – обсидиановая статуя, типичный отряд поддержки. Наконец, ночным эльфам дали мощного горного гиганта, прекрасно защищающего своих соратников. Вдобавок каждой нации вручили по собственному магазину с уникальными предметами, потрафив сторонникам RPG-составляющей.

И, конечно же, The Frozen Throne принесла с собой новую кампанию, точнее, три кампании. Почти сразу мы приезжали на покинутые, казалось бы, земли Лордерона, пытаюсь понять, что же случилось дальше с Альянсом. И хотя главным героем здесь оказался бывший ночной эльф Иллидан, знакомый всем и каждому Артас вскорости тоже выходил на сцену. А ближе к финалу хаос, творящийся в международной политике, начинал напоминать Starcraft – все были готовы сотрудничать со всеми, невзирая на ненависть, лишь бы добиться своего. Но финал не разочаровал – рекомендации лучших стратегов тому порукой.



8

Я СОТВОРЮ ЭТОТ МИР



Знаете, что самое удивительное в Warcraft III World Editor? То, что Blizzard этот редактор карт (скачивавшийся вместе с игрой) не поддерживает! Но это не отменяет его нужности и важности, честное слово, мало было в истории индустрии инструментов, настолько богатых по своим возможностям. Каким бы ни считался классным StarEdit для StarCraft, но после выхода World Editor он безоговорочно отошел на второй план в глазах картостроителей и мододелов.

Что умеет типичный редактор к RTS? Правильно: рисовать новые локации, расставлять по ним монстров и обозначать местонахождение ресурсов. Продвинутое версии еще немного (совсем чуть-чуть) работают со скриптами. World Editor такие задачки щелкал как семечки, предлагая настоящим профи подойти к разработке миссий на более серьезном уровне. Например, сваять кампанию со вступительными роликами, заданиями в RPG-стиле и сюжетными разветвлениями. Правда, для расстановки триггеров и создания сложных сцен обычно использовался не самый удобный язык JASS (придуманый Blizzard для своих стратегий), но специальные оболочки помогали начинающим товарищам справиться и с этим.

Само собой, возможности для любителей креатива в World Editor тоже предусмотрены. Если вам, к примеру, хотелось добавить в игру модельку Горлума – достаточно было ее нарисовать (ну, или позаимствовать), а потом подключить через редактор к любой из карт. Обучение искусственного интеллекта новым трюкам тоже приветствовалось, хотя подстраиваться по ходу дела под действия геймеров AI все же не мог. Да и вообще менять позволялось все, что угодно – характеристики, модели поведения, триггеры, ландшафт, здания, юниты, озвучку... До сих пор в Сети полно сайтов энтузиастов, продолжающих клепать новые и новые карты к Warcraft III. И кто тут говорил: «Старье»?



9

ОТ DOTA К «СТАЛКЕРУ»



Нет, наверное, сейчас геймера, который не слышал бы про Multiplayer Online Battle Arena (известный еще как MOBA). В жанре на сегодня два главных столпа – League of Legends и DotA 2, но начиналось-то все с DotA. А точнее, с Defense of the Ancients – одной из самых необычных карт для Warcraft III, сделанной при помощи World Editor. Да, она основывалась на Aeon of Strife к StarCraft, однако именно DotA определила дальнейшее развитие MOBA. Казалось бы, чего в ней интересного? Подумаешь, команды персонажей (с помощью призванных или подчиненных юнитов) пытаются уничтожить базу врага. А вот, поди ж ты, получилось классно. Настолько классно, что сейчас по популярности с ведущими MOBA не всегда способны поспорить и сетевые шутеры.

Серьезный толчок дала Warcraft III и популярному направлению Tower Defense. Защита собственного лагеря от непрерывных волн супостатов при помощи башен предлагалась на картах Footmen Frenzy, Hero Defense, Sunken. Впрочем, такую фишку забабахать в World Editor было несложно, иное дело, когда удавалось полностью переделать геймплей. Как, например, в Nightfall of Middle-Earth с ее сражениями фракций за господство над Средиземьем.

Но и это казалось цветочками при встрече с настоящими «ролевыми» миссиями. Возьмем, скажем, World RPG Legend. 150 уровней развития героя, десятки классов, разнообразные миссии, огромная карта с тучами монстров – развитие героя до максимума тут занимало уже не часы, а дни. Иногда же получалось и вовсе нечто неопишное, как в «Сталкер – война в зоне». Здесь разработчику удалось переделать буквально все – от внешнего вида карт до системы предметов. Трудно представить, но на этой гигантской локации имеются и артефакты, и аномалии, и выбросы, и борьба фракций, и огнестрельное оружие. Одно только подкачало – графика, но здесь уже виновен движок. Единственное, что модели изменить не в силах.



10

ТВОЕЙ ВСЕЛЕННОЙ СТАНУ Я



23 ноября исполнится девять лет, как вселенная Warcraft перестала состоять из одних RTS (неудавшаяся попытка сделать адвенчуру не в счет). Именно в этот день вышла некогда самая популярная MMORPG, количество подписчиков которой до сих пор исчисляется миллионами. Вы ведь догадались, о чем я, правда? Конечно же, о World of Warcraft. Ну, нет (и не может быть) геймера, не слышавшего о величайшей ролевой онлайн-игре в истории. Той, что долгое время задавала стандарты жанра и до сих пор не дышит на ладан, а активно борется с конкурентками. Не требуя скидки ни на солидный возраст (то бишь устаревшую графику), ни на излишнюю упрощенность геймплея.

Хотя какая там упрощенность? Да, разобраться в азах и начать сшибать мобов одной левой сможет и пятилетний ребенок. Но вот добиться чего-то значимого в PvP или проходить самые сложные рейды под силу отнюдь не каждому и даже не каждому десятому. Впрочем, для нашей темы главнее другое – все и вся в World of Warcraft основывается на событиях, произошедших в Reign of Chaos, The Frozen Throne и их предшественниках. Больше того, нам позволяют иногда поучаствовать не только в событиях после третьей части, но и заглянуть в прошлое. Например, помочь Артасу справиться с зараженными жителями города (в миссии, что уже упоминалась выше). Со многими другими известными персонажами мы тоже пересечемся и пообщаемся. Да и о прошлом узнаем столько, что никакие ролики не расскажут. В общем, для тех, кому нравится Warcraft, вопрос о путешествии в WoW не стоит.

И самое главное, что развитие World of Warcraft не закончено – Warcraft III продолжает свою жизнь, пусть и в новой ипостаси. Кто знает, быть может, лет через пять мы увидим не только еще парочку дополнений к MMORPG, но и Warcraft IV. С новой эпической историей и сотрясающим основы основ геймплеем. Это же Blizzard, а чего от нее ждать, не предсказал бы и всезнайка Нострадамус.





# Drakensang Online

ТАМ, ЗА ОБЛАКАМИ

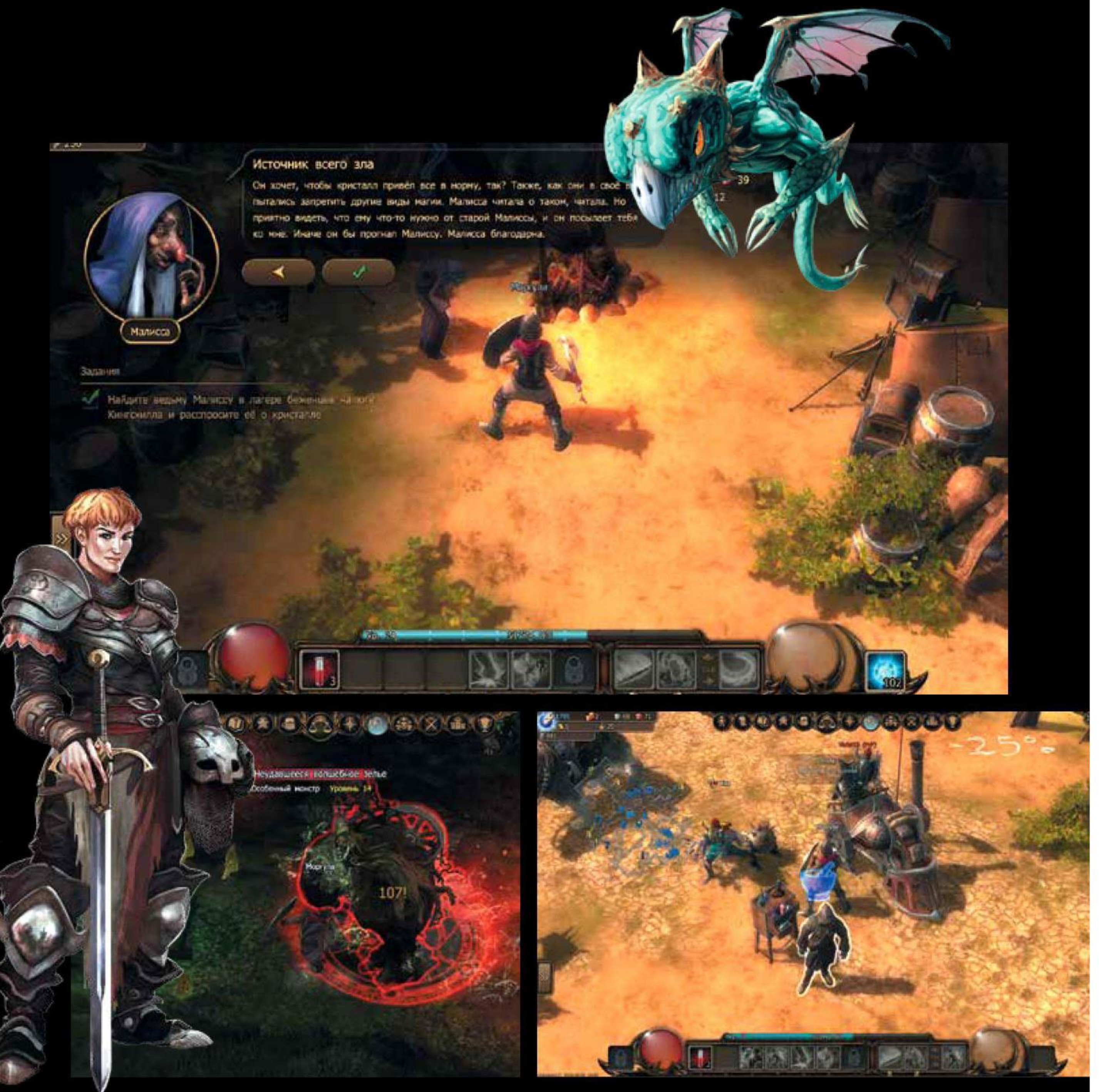
**ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО ТАКОЕ THE DARK EYE (ИЛИ DAS SCHWARZE AUGE)? ЭТО НЕМЕЦКАЯ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА, ПО ПОПУЛЯРНОСТИ В ЕВРОПЕ УСТУПАЮЩАЯ РАЗВЕ ЧТО ПРОСЛАВЛЕННОЙ DUNGEONS & DRAGONS. ДАННАЯ СИСТЕМА ДЕЛАЛАСЬ НА ОСНОВЕ «РЕАЛИСТИЧНОГО ФЭНТЕЗИ», ТАКОГО, ГДЕ МАГИЯ ПРИСУТСТВУЕТ, НО УЛЬТИМАТИВНЫМ ОРУЖИЕМ НЕ СЧИТАЕТСЯ. А МОГУЧИЙ ВЕЛИКАН, СНОСЯЩИЙ ДУБИНОЙ ЦЕЛЫЕ ДОМА, С РЕВОМ УЛЕПЕТЫВАЕТ ОТ ХОРОШО ПОДГОТОВЛЕННОЙ К ВСТРЕЧЕ С НИМ АРМИИ. ПО МОТИВАМ THE DARK EYE СДЕЛАНО НЕМАЛО КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОЕКТОВ, НАПРИМЕР, ДВЕ ЧАСТИ СИНГЛОВОЙ DRAKENSANG ИЛИ БРАУЗЕРНАЯ HEROCON ONLINE. НО СЕГОДНЯ МЫ ОБРАТИМСЯ НЕ К НИМ, А К DRAKENSANG ONLINE – ДРУГОЙ MMORPG, РАБОТАЮЩЕЙ В БРАУЗЕРЕ ИЛИ ПРИ ПОМОЩИ НЕБОЛЬШОЙ ПРОГРАММКИ (МИНИ-КЛИЕНТА).**



**З**апомните одну важную вещь и не говорите потом, что не слышали. Drakensang Online – не «породистая» RPG вроде Dragon Age. Здесь вы не найдете разветвленных диалогов и морального выбора, зато найдете спасение мира от орд накатывающихся на последние бастионы Света монстров. Спасаем, понятное дело, знакомым всем способом: мышкокликаньем. Любителям этого дела в игре раздолье – враги, кажется, не кончаются, постоянно восстанавливаясь и атакуя, атакуя, атакуя... Хотя тут как повезет – в «час пик» можно столкнуться с другой проблемой: ордами геймеров, нетерпеливо приплясывающих на точках респауна. И с громкими криками «Мой!» набрасывающимися на одинокого только что возродившегося скелета.

А теперь о главном для каждого настоящего героя – системе прокачки. Изобретать колесо разработчики не стали, воспользовавшись работками старшего коллеги – великолепного сериала Diablo. Классическую схему немного упростили, вырезав из нее прокачку характеристик (вроде силы или ловкости). Теперь при получении ключевых уровней нам выдают одни и те же навыки (несколько веток умений пока нет), при этом на каждом пятом этапе прокачки дается доступ к выбору между двумя улучшениями скиллов. Выбор неочевиден – поди догадайся, что лучше: больше ярости (аналога манны для воина) при точных ударах от «Жажды мести» или повышенный ее приход от обычных атак. Разнообразия можно добавить, прокачав таланты веток «Знания» (обычно получаемого за ежедневные задания) и «Славы» (за PvP), однако по вариативности ни до Sacred, ни до Diablo II игра не дотягивает.

Впрочем, чего нельзя добиться обычным путем, то в action-RPG с легкостью делается через предметы. Чего-чего, а вещичек в Drakensang Online воз и очень большая тележка. Буквально из каждого третьего-четвертого монстра валится какая-нибудь штукавина, причем чаще всего отличного от белого цвета (то есть улучшенная версия). Правда, с идентификацией тут беда – для нее нужны так называемые кристаллы правды, тоже получаемые из монстров. Вот только процесс определения «цветного» меча может потребовать и сто, и триста штук кристаллов, а выпадают-то они на порядок реже, чем сами предметы. Что делать? Если не вкладывать реальные деньги и не тратить еще одну валюту (иноманты), останется экономить. Долго и кропотливо бить врагов низких уровней (просто потому, что так быстрее), надеясь, что за часик получишь хотя бы сотни полторы заветных дисков. Ну, или зани-



маться тем же в локациях для вашего уровня, заодно прокачиваясь и выполняя квесты.

Однако вернемся к нашим баранам, сиречь, ролевой системе. Зайдя на экран персонажа, вы заметите массу побочных параметров, вроде скорости атаки или шанса блока. Так вот, зарубите на носу: шанс блока 93 не означает «93%». Чтобы узнать, насколько хорошо вы отражаете вражеские удары, наводите мышку на циферки, и всплывающая подсказка сразу же это разъяснит. В основном, кстати, побочные характеристики тоже поднимаются с помощью предметов, что еще больше повышает ценность хорошего шлема или щита.

К счастью (или к сожалению – кому как) бича Diablo III – аукциона за реал – в Drakensang Online нет. Все приходится добывать своим трудом, закликая бедных скелетиков или собачек. Кое-что реально прикупить у торговцев, но ассортимент у них так себе, вот и полага-

ешься на собственные силы. Заодно молясь местным виртуальным богам при выборе предмета для идентификации. А то вдруг не повезет и вместо толковых бонусов к сопротивлению у доспехов окажется жалкий плюсики к урону в единичку. Впрочем, исправить такое недоразумение реально – разработчики ввели в игру систему драгоценных камней, повышающих те или иные параметры. Камешки это дозволено улучшать, объединяя три слабеньких в более сильный. Апгрейдятся и предметы, правда, чтобы получить на верстаке вещь повыше качеством, нужно положить туда не три, а четыре послабее. Да и самые сильные экземпляры оружия и доспехов все равно не крафятся, их тоже нужно выбивать из монстров и боссов.

Вот мы и добрались до самого главного, что есть в action-RPG – избиения супостатов. Особой сложности процесс не представляет, точнее, не представлял бы, не будь респаун –

а так всегда есть шанс оказаться посреди толпы внезапно материализовавшихся чудищ. Выживете после такого или нет – бабушка надвое сказала, особенно если неприятели сравнимы с вами по уровню. Что касается навыков – все просто: один (основной) зафиксирован для левой кнопки мышки, два вторичных по клавише Tab меняются под правую, остальные ждут своего часа в панели умений. Для успешной шинковки толп вражин устраивать соло на клавиатуре не требуется, хватает и «мышинных» умений. Это для жанра, кстати, нормально – мы же хотим непрерывно прорубаться вперед, собирая вываливающееся из поверженных золото и предметы. А медленные и печальные бои с долгим выбором навыков пусть остаются уделом олдскульных RPG вроде Might & Magic X.

К счастью, хотя монстры в локациях часто повторяются, игра регулярно подкидывает новые экземпляры. То набегут ведьмы и начнут





вызывать подмогу. То появятся орды пауков и отравят незадачливого персонажа. То древни спутают наши ноги корнями, мешая забежать за угол и отдышаться. То некие «Глашатаи» какой-то там неприятной божественной сущности поднимут только что приконченных нами скелетов. И хотя времени на раздумья у доблестных героев обычно нет, к некоторым врагам (а уж тем более боссам) требуется особый подход.

О, кстати, о героях. Их тут три штуки: Воин Дракона, Маг Круга и Следопыт. Классический набор из бойца, волшебника и стрелка прекрасно зарекомендовал себя в десятках игр, и здесь они занимают ровно то, для чего предназначены. Воин Дракона дерется в ближнем бою, Следопыт обстреливает неприятелей издалека, а Маг Круга бросается убийными ударными заклинаниями. Сложно сказать, кто наиболее интересен – выбирайте персонажа себе под стать и точно не заскучаете. Благо баланс в наличии: ни один класс не выделяется чрезмерными достоинствами или недостатками и все способны что-то противопоставить друг другу в PvP. Боец быстро доберется до кого угодно благодаря своему фирменному прыжку, стрелок остановит его

еще на подступах ловчей сетью, а волшебник постарается заморозить магией. И это только один из примеров того, как можно справиться с неприятельским классом.

Раз уж зашла речь о PvP, давайте продолжим тему. Режимов «игроки против игроков» в Drakensang Online аж четыре – побольше, чем у иных конкурентов. Самый простой – «Дуэль», в нем вы сражаетесь один на один с каким-то другим геймером до двух побед. Арена маленькая, особо долго не побегаешь, так что за пару минут легко управитесь. Чуть больше времени занимает «Группа против группы» (3 на 3), где виктория приходит лишь к тем, кто три раза повергнет оппонентов в грязь. Здесь раундов больше, и матчи иногда затягиваются. В «Захвате флага» (5 на 5) сражения идут до трех побед, однако общее время ограничено 15 минутами. И, наконец, на сладкое у нас «Штурм крепости» (6 на 6). Атакующие в этом режиме пытаются ворваться внутрь цитадели и разрушить пушку, ну, а чем занимаются обороняющиеся, понятно без лишних слов.

У PvP в игре лишь один недостаток: ожидание подходящих соперников порой затягивается. Как-то я просидел целых пять минут,

тщетно надеясь встретиться хоть с кем-нибудь на арене, а потом забросил это дело и ушел приключаться. В любом случае участвовать в подобных сражениях придется, даже если сильно надоедает ждать своей очереди. Впрочем, потому что ветка талантов «Слава» сделает ваши умения гораздо сильнее, без чего на поздних уровнях тяжело. А, во-вторых, у торговца предметами за знаки славы иногда попадаются классные вещи. Жаль, стоят они столько, что придется раз двести-триста победить других людей.

К слову, если хочется получить достойный набор предметов сразу, выход есть. Различные «стартовые наборы», продаваемые за реальные деньги, неплохо усиливают героев. Но пользоваться этим методом не советую – оружие и доспехи слишком быстро устаревают, и на двадцатом уровне легко находится «зеленая» вещь сильнее, чем полученная на десятом «золотая». Конечно, в игре разрешается улучшать снаряжение, но сначала-то придется достать так называемые «глифы мощи». А их на классный предмет для 20 уровня требуются десятки тысяч – невероятно огромная сумма! Поверьте на слово: даже если переплавлять в эти самые



глифы все подряд, копить такое количество обломков вы будете не один день.

Если же вам надоело долго и уныло крошить монстров в поисках кристаллов правды или иномантов, вступайте в «Гвардию короля» (аналог премиумной подписки). Любой фанат Drakensang Online знает: это того стоит – вас по-настоящему ошарашат предлагаемые платным аккаунтом возможности, а сама игра засверкает новыми красками. Не придется больше тратиться на идентификацию, внезапно ставшую бесплатной. Телепортация между локациями, казавшаяся безумно дорогой, перестанет требовать и медяк. Выпадающие из монстров монетки тоже станут автоматически переноситься в рюкзак. Да что там, даже число мест в инвентаре увеличится почти на три десятка (что очень и очень много). В общем, Drakensang Online с премиум-аккаунтом и без нее – это две разные игры. Хотя если свободного времени у вас вагон, почему бы и не сэкономить свои кровные, продолжая методично перемалывать в фарш тысячи вражин?

Весь этот процесс, к слову, приправлен каким-никаким сюжетом. Сюжеты квестов пол-

нее стандартны – нас регулярно отправляют принести потерянные вещички (скажем, оставшиеся в захваченном караване) или порешить кучку монстров/особо опасного босса. Локации сменяют одна другую, но общая тенденция с «принеси-убей» сохраняется. Впрочем, взглянем правде в глаза: многие из вас в action-RPG читают хотя бы описания заданий? А меж тем, в Drakensang Online нередко попадаются качественные тексты, заставляющие пожалеть, что с диалогами в игре не сложилось.

Что ж, если нельзя пообщаться с NPC, будем разговаривать с бегающими вокруг геймерами. Не все ответят – на одних и тех же серверах играют люди из разных стран. Так что в европейских мирах вы увидите и русских, и немцев, и греков, и вообще непонятно кого. Воспитанные люди при этом стараются говорить хотя бы на ломаном английском, но и невоспитанных хватает, причем не только среди чрезмерно общительных русскоязычных. Найти партию для забегов в подземелья или путешествий по карте не проблема, скорее, наоборот, вы быстро проклянете тех, кто без спросу предлагает вам свои услуги. Но лучше всего,

конечно, приводить в Drakensang Online друзей. Двойная выгода: и вы всегда сможете пообщаться с хорошим человеком, и на награду от разработчиков претендовать будете

Вообще, создатели активно привлекают геймеров. За ежедневный логин положена награда, и она улучшается, если регулярно заглядывать в здешний мир. Постоянно проходят какие-то акции с призами, например, по выбиванию из нежити трофеев. В магазинах по просьбам пользователей появляются новые товары, наподобие маунтов-«паровозов». Достаточно и контента для высокоуровневых персонажей: одним PvP и междумирьем (с усиленными версиями боссов и более сложными подземельями) дело не ограничивается. Постоянно появляются и новые предметы, в том числе объединяющиеся в комплекты. Так что для тех, кто обожает сутками напролет рубить монстров в капусту топором, расстреливать из луков или забрасывать смертоносными заклинаниями, Drakensang Online станет отличным выбором. А когда вы доползете до максимального уровня, разработчики придумают что-то новенькое и снова найдут, чем вас занять. **СИ**



2429 10 52 97  
0 25  
5347

### Персонаж

Моргула Ур. 24  
Воительница Драконов

443317 / 475000 ОП Ур. 25

Базовый урон:	93 - 101
Скорость атаки:	Атак / сек.: 1,18
Яростный удар	69 - 76
Размножение	222 - 242
Здоровье:	1417 / 1417
Единицы ярости:	0 / 100
Прочность доспехов:	524
Шанс блока:	148
Сила блока:	123
Шанс критического удара:	85
Критический урон:	222%

### Сопротивления

Огонь	0
Яд	0
Холод	0
Молния	0
Иномagia	0

### Инвентарь

Моргула Уровень: 24

20, 19, 19, 22, 14, 19

34, 301, 135, 999, 2, 262, 16

Ур. 24 443317 ОП

34