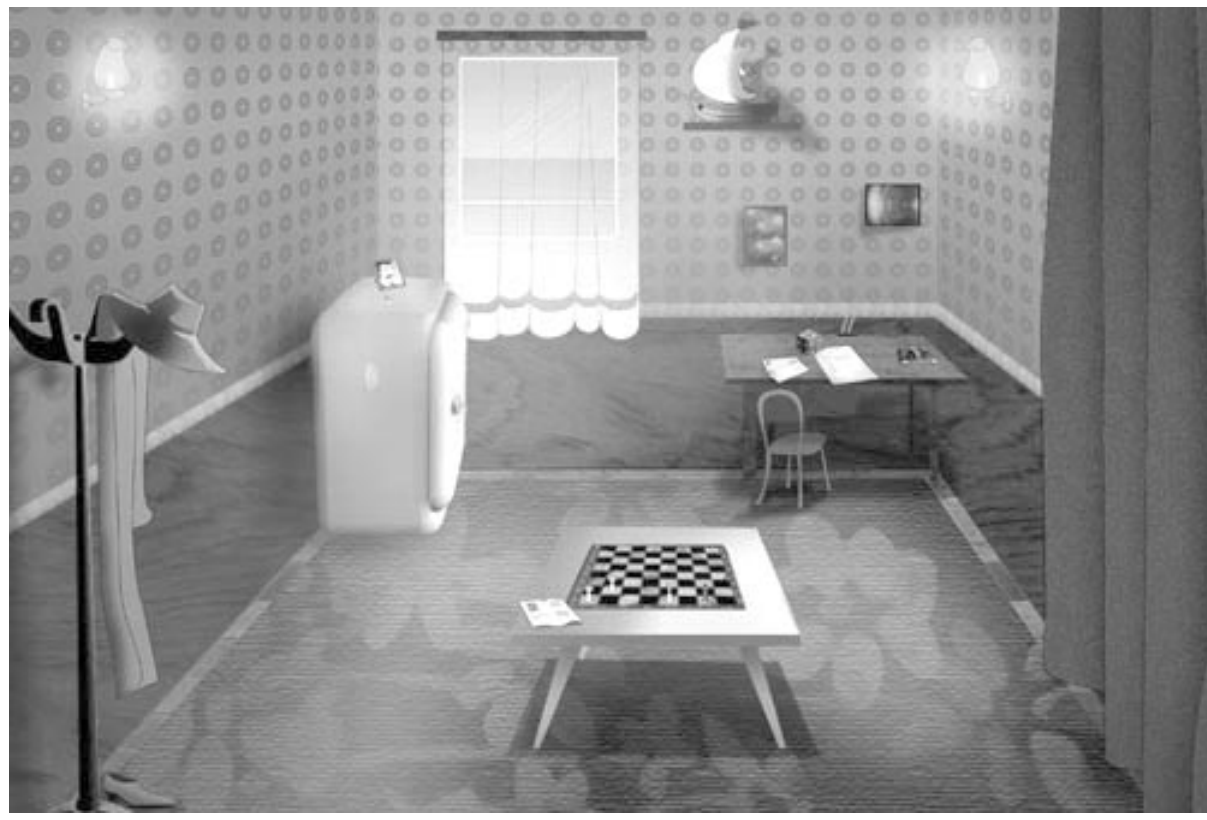


«Репортаж» – новый российский квест



Недавно в Рунете появился сайт, посвященный готическому квесту «Репортаж» - www.erotazh.ru. Среди множества подобных проектов «Репортаж» дает надежды снова окунуться в потрясающую атмосферу старинных классических квестов. Именно поэтому мы решили взять интервью у директора этого игрового проекта.

— Расскажите читателям о себе и о своих более ранних разработках.

— Меня зовут Николай Сорокин. Примерно год назад я своими силами в одиночку сделал квест под названием ФотоОхота. Его можно было бесплатно скачать из интернета, т.к. задуман он был совершенно некоммерческим. При своей бесплатности игра была довольно большой (около 100 локаций) и являла собой пародию на Quake III. Идея была такая: работа ботов - играть с людьми в Квейк, а в остальное время они живут обычной жизнью, с ними происходят разные приключения.

Главный герой Sarge - частный сыщик, расследующий убийство своего друга-фотографа. По сюжету это был самый настоящий детектив, с большим количеством юмора и пародии. Чуть позже эта игра по инициативе компании Медиа-2000 была издана под названием «По следам убийцы», с озвучкой и доработкой.

Сей факт сподвиг меня на создание еще одной приключенческой игры - «Репортаж». Но теперь я уже не один - со мной работают два художника, программист и композитор. Я же являюсь сценаристом и директором проекта.

— Команда разработчиков состоит из новичков или какой-то опыт уже был?

— Все, кто работает над проектом - новички в создании игр, но профессионалы в своем деле. Например, наш композитор и аранжировщик уже не один год делает музыку для телевидения и театра, а программист имеет 13-летний стаж написания самого разного софта. Но ведь создание игр вообще имеет не очень долгую историю, особенно в России, и, надеюсь, наш первый блин не будет комом.

— Как вообще зародился проект и как долго игра в разработке?

— Очень хотелось сделать игру не как компиляцию анекдотов про Штирлица и Вовочку, а с интересными, захватывающим сюжетом, с атмосферой. Отсюда выбор времени и места действия - 1967 год, шикарнейший курорт Монте-Карло, автогонки... Считаю от начала написания сценария, работы над игрой ведутся уже почти год.

Судя по классическому стилю графики, игра должна быть из разряда «старой гвардии» квестов. Так ли это? Ведь старинный жанр кажется принято называть умершим. А до игроков сейчас доходят лишь новомодные «квесты» с туалетным юмором.

Если посмотреть рейтинги квестов на любом игровом сайте, то можно увидеть, что первые места занимают такие шедевры, как Full Throttle, Grim Fandango, Сломанный Меч, Джек Орландо, ГЭГ... За последнее время тоже

вышло немало интересных адвенчур - это и Сибирь, и Post Motern. Так что жанр скорее жив, чем мертв. Правда, российским гейм-мейкерам пока далеко и до такого уровня, и до таких бюджетов, но рвануться-то надо на лучших.

— Что с издателем?

— Поиски издателя начаты. Некоторые российские компании уже проявили интерес к игре.

— Какие игры будут наиболее близки по духу «Репортажу»?

— Думаю, Full Throttle, Джек Орландо, может быть, первый ГЭГ.

— Опишите, пожалуйста, главного героя - как к нему должен относиться игрок?

— Главный герой - Жак Бузье, незадачливый криминальный репортер, вечно влезает в разные истории, навлекая тем самым всевозможные неприятности на себя и газету. В конце концов, руководство издания отбирает у него криминальную колонку и отправляет освещать автогонки в Монте-Карло. Однако и тут наш герой немедленно вылезается в неприятности. К себе Жак относится с юмором, однако действует всегда умно, смело и решительно. Иначе говоря, игроком он понравится.

— Что нового и интересного вы приготовили квестерам в плане геймплея?

— Задумано создать в игре атмосферу романтических 60-х годов, автогонок, шикарнейшего курорта... Жанр игры - иронический детектив, причем юмор заключается не только в конкретных шутках, но и в том, насколько ловко и остроумно действует главный герой.

Вообще, юмора в игре должно быть много, но не пошло и не черное.

В игре сложный и довольно непредсказуемый сюжет, с несколькими детективными линиями (расследуются два преступления), которые иногда пересекаются. Подозреваемые меняются: иногда игроку кажется, что загадка близка, но новые события опровергают старые версии. В общем, надеюсь, играть будет интересно не только в смысле решения текущих загадок, но и постепенного продвижения по общей сюжетной линии.

Вот, для примера, описание одного из пазлов. Герою нужно вспомнить некую информацию. Он начинает копаться в своей памяти, которая представлена как огромная база данных, где есть такие разделы, как, например, «Вчера», «Год назад», «Наки», «Знакомые» и т.д. Перебравшись по этим разделам, нужно постепенно понять принцип построения памяти и добраться-таки до нужной информации.

Обычные загадки (не пазлы) я старался сделать тоже интересными. Например, чтобы записаться в библиотеку, нужно ей в дар преподнести книгу. Причем в библиотеке оказывается маловато книг на букву «И». На пляже мы находим йога, у которого есть книга «Йога для всех», однако он ее не отдаст. Надо показать ему фото авангардистской скульптуры из музея, и тогда йога попытается принять ее немислимо позу и заклинится, и тогда книгу можно забрать. Ну а библиотека нам нужна, чтобы

раздобыть план подземных коммуникаций города из исторической книги. И благодаря этому плану... э-э, да так можно всю игру рассказать!

Еще в игре будет несколько необязательных заданий, так сказать «приятных неожиданностей», которые иногда пересекаются. Подозреваемые меняются: иногда игроку кажется, что загадка близка, но новые события опровергают старые версии. В общем, надеюсь, играть будет интересно не только в смысле решения текущих загадок, но и постепенного продвижения по общей сюжетной линии.

Вот, для примера, описание одного из пазлов. Герою нужно вспомнить некую информацию. Он начинает копаться в своей памяти, которая представлена как огромная база данных, где есть такие разделы, как, например, «Вчера», «Год назад», «Наки», «Знакомые» и т.д. Перебравшись по этим разделам, нужно постепенно понять принцип построения памяти и добраться-таки до нужной информации.

Обычные загадки (не пазлы) я старался сделать тоже интересными. Например, чтобы записаться в библиотеку, нужно ей в дар преподнести книгу. Причем в библиотеке оказывается маловато книг на букву «И». На пляже мы находим йога, у которого есть книга «Йога для всех», однако он ее не отдаст. Надо показать ему фото авангардистской скульптуры из музея, и тогда йога попытается принять ее немислимо позу и заклинится, и тогда книгу можно забрать. Ну а библиотека нам нужна, чтобы

— Думаю, что игра будет достаточно продолжительной. В ней более ста локаций, куча персонажей и предметов, так что приключений и загадок будет много.

— Выход намечен на ближайшее время. Стоит надеяться, или такая скорая дата лишь смелое предположение?

— В принципе, сейчас игра готова процентов на 80-90. Впереди этапы ее сборки, озвучки и тестирования. Надеюсь, что игра увидит свет довольно скоро.

— Какая музыка будет в игре?

— В игре будет специальная написанный саунд-трек. Музыка будет в разных стилях, она будет дополнять происходящее на экране. Примеры музыкальных треков можно скачать на официальном сайте игры.

— Спасибо за ответы, желаем вам оправдать наши ожидания!

— Всегда рад ответить! Будем стараться!



The Hobbit: превью

Те, кто не читал Толкиеновского «Хоббита», очень много потеряли. Это замечательная книга и удивительная история. История, которую просто нужно рассказывать, потому что любой найдет в ней что-то полезное для себя. За все годы своего существования эта книга заслужила безмерное и бесспорное уважение читателей. В результате, красивая легенда о Среднеземье, хоббитах, эльфах, гномах и людях, продолженная дальше в эпосе Властелина Колец, стала настолько популярной, что слава ее превосходит все иные творения в мирах фэнтези.

Многие из вас, возможно, хотели бы узнать побольше о том, что же Inevitable Entertainment делает со своей новой игрой, The Hobbit, безусловно, навевая знаменитую книгу. Игра была поначалу предназначена для GameCube, однако разработчики заявляли, что игра будет реализована и для других платформ.

The Hobbit - прекрасная эпическая сказка Толкиена о юном Бильбо Бэггинсе и его приключениях в Среднеземье. Эта очаровательная сказка получила продолжение в знаменитой трилогии Властелин Колец. Работать с таким известным материалом - это определенно пугающая задача. Но и интересная. Все, кто принимал участие в работе над этой игрой - как в Sierra, так и в Inevitable, - очень любят Толкиена и получили огромное удовольствие от работы. Одна только возможность поработать над такой игрой, как The Hobbit, уже вызывает чувство восхищения.

В игре есть несколько отклонений от оригинальной сюжетной линии, но в целом сюжет игры соответствует книге. Играть в игру - все равно, что жить ею с самого начала до самого конца, а сильные стороны игры способны удивить даже самых закаленных игроков-фанатиков.

В мире, созданном Толкиеном, есть и Сумеречье, и Оди-

нокая гора - Эребор, и множество других живописных мест. В The Hobbit созданы одиннадцать огромных уровней, в которых почитатели Толкиена без труда распознают знакомые места Среднеземья. В создании ландшафтов принимали участие три эксперта по Толкиену, по этому уровню почти в точности соответствуют описаниям в книге. Эребор выглядит в точности так, как должно выглядеть покинутое Королевство гномов, а Сумеречье, бывший Ясный Бор, - грязный, наводненный пауками и прочей живностью лес - то самое мрачное место, которое описывал Толкиен.

События в пещере Горлума, конечно, не занимают много места в саге, но имеют решающее значение. Разработчики игры потратили много времени на то, чтобы определить, как же поступить с этой замечательной частью истории. После долгих споров дизайнеров было решено, что лучшим вариантом для включения этой сцены в

игру будет сносшибательная, потрясающая анимированная киноставка в игру, как подарок тем, кто добрался до этого места. Описать ее невозможно. Увидите - поймете.

Кольцо играет значительную роль в игре. С его помощью вы можете ускользнуть от врагов, но у Кольца свое видение событий, так что время от времени оно может пасть с пальца героя в наиболее неподходящие моменты. Научиться управлять Кольцом очень важно, необходимость в этом возрастает по мере продвижения Бильбо по сюжету игры.

Вместе с Бильбо в приключениях участвуют и другие персонажи. В The Hobbit вы встретите всех попутчиков и друзей Бильбо - и Эндальфа, и Торина с толпой гномов, и Беорна, и Ллойна, и короля Лесного королевства. Но кроме друзей у храброго хоббита были и враги. В первую очередь, орки и тролли. А во вторую - множество других разнообразных ска-

зочных созданий. Орки в игре - те самые, которых в книге Толкиен называет гоблинами. По сути, разница только в облике. Тролли соответствуют троллям, а вот в качестве других сказочных существ создатели игры предлагают пауков, каменных гигантов, варгов, а также особые монстры, созданные специально для The Hobbit.

Раз уж мы затронули тему врагов, давайте немного остановимся на их поведении. Лучше изучить врага заранее, чем прямо на поле боя.

Каждый тип противников, с которым сталкивается Бильбо, имеет свой собственный, специальный под него «заточенный» интеллект. Поэтому для Бильбо каждая битва будет особенной, поскольку разные враги используют свою уникальную боевую тактику.

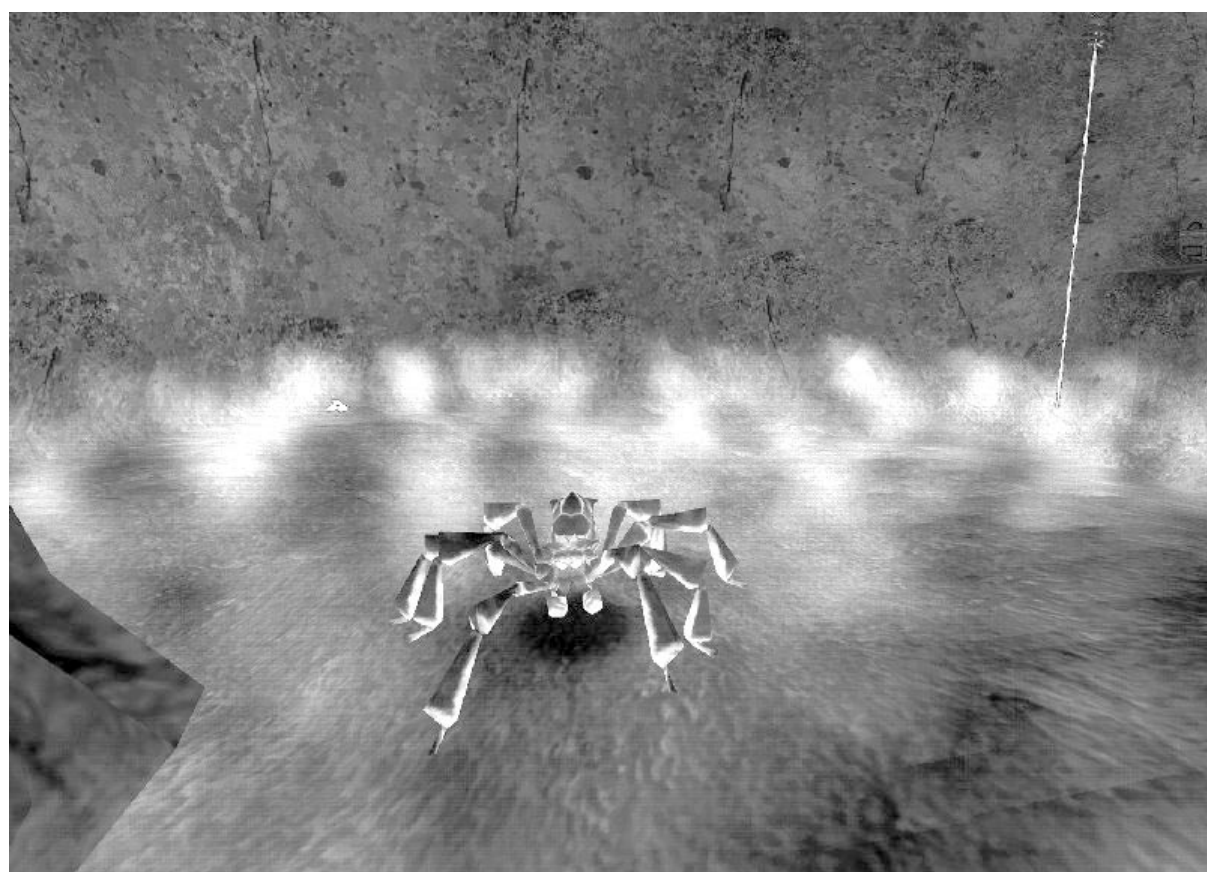
Что же выделяет The Hobbit из множества подобных игр? Прежде всего, конечно, сюжет, полностью основанный на одной именной книге. Кроме того,

Inevitable проделала огромную работу по совмещению активного и пассивного приключений геймплея с платформингом, что особенно важно в контексте Среднеземья. У игры уникальный стиль графики и абсолютно правдоподобное представление пейзажей и особенностей местности.

Конечно, многим интересно, появится ли в игре Смоуг. Разработчики еще размышляют на этот счет, но, скорее всего, решение будет принято в пользу дракона. В книге он есть, и в книге он великолепен. Так как же без него обойтись в игре? Но мы говорим о нем не стоит - он при всех своих особенностях все же просто дракон, дышащий дымом, плюющийся огнем и охраняющий огромные горы сокровищ.

Разработчики обещают выход PC-версии одновременно с консольным вариантом уже этой осенью. Ждем!

Fargus.com



Видео

«Король вечеринок» (National Lampoon's Van Wilder)

Режиссер - Уолт Беккер. В ролях - Райан Рейнольдс, Тара Рейд, Пол Глисон, Кэл Пенн, Дэниэл Кэсгрэв, Эмели Разерферд. США. 2002. 92 мин.

Начинающий режиссер Уолт Беккер и начинающие сценаристы Брент Голдберг и Дэвид Вагнер решили слепить молодежную комедию. А действительно, зачем напрягаться-то - неделями раздумывать над сценарием, ставить режиссерскую задачу, размышлять над тем, что именно ты хочешь сказать миру и так далее... Впрочем, настолько серьезно к молодежным комедиям не подходили даже лучшие представители этого жанра, однако им все же пришлось придумывать какие-то сюжетные ходы, гэги, хохмы, шутки, забавные эпизоды, возбуждающие моменты и прикольные сцены. Троица Беккер-Голдберг-Вагнер (я их в дальнейшем буду звать БГВ) даже этого решила не делать. Они понадеялись на опыт веков, а также на невзыскательность публики, которой сейчас, как они считают, всего-то нужно, чтобы кто-нибудь невпопад пукнул или у кого-нибудь вовремя растегнулся лифчик - уже смешно. Можно даже сориентироваться: чтобы пукнула девушка, а лифчик растегнулся у парня, - ну тогда зрители просто с хохотом подохнут.



Весь остальной сюжет эпохальной молодежной комедии троицы БГВ высосали... нет, не из пальца, а из глубины веков. Ведь там, если покопаться, все что нужно уже присутствует. Схема заимствования простая. Берем молодого и симпатичного парня, которые уже давно учатся в колледже (все эти молодые и симпатичные парни давно учатся в колледже, у них так принято). Нет, он не второгодник, просто парню настолько не хочется выходить во взрослую жизнь, что он сознательно игнорирует некоторые экзамены, предпочитая оставаться в колледже как можно дольше. Затем делаем этого парня душой общества и прекрасным специалистом по всяким забавам и вечеринкам: заботе голышом, соревнования по плаванью вверх задницей, конкурс на лучшие минибикини и так далее.

Дальше дадим этому парню крутую подружку. Но не сразу, потому что он ее должен завоевать, отбив у какого-нибудь мерзкого богатого типа, который, к примеру, успешно учится на медика, является президентом какого-нибудь гадко-пафосного клуба, ходит с золотой кредиткой, носит галстук и вежлив до омерзения. При этом обязательно покажем, что будущая крутая подружка симпатичного парня не любит того типа. Просто она с ним... ну, потому что она с ним, вот и все. После этого введем в повествование пару забавных персонажей - друзей крутого парня, - а также какого-нибудь несчастного индуса, которого крутой парень будет учить жизни, а главное - механизмы эффективного общения с девушками.

Напоследок запустим в фильм какую-нибудь мораль - например, подружка крутого парня просекает, что парень боится взрослой жизни, и парня за три дня выучил все, что было нужно изучить за семь лет (обязательно следует забыть сделать так, чтобы за процессом обучения с возмущением наблюдал весь колледж), сдал экзамены и ушел к чертовой матери в большую жизнь. Мораль здесь такова: не бойтесь, ребята, идите в большую жизнь, особенно если подружка вам на это намекала.

А мерзкий тип при этом ведет себя максимально мерзко, но прокалывается на какой-то мерзости, после чего его все обзывают мерзавцем и выгоняют прямо под дождь, где он мерзопакостно мокает мерзая на глазах. Плюс второй элемент стандартного набора: бывшая невеста подсовывает мерзкому типу тонну слабительного в противный коктейль, и тот полчаса непрерывно пукает во время самого важного экз-

замена в своей жизни, а затем уже выступает по полной программе в мусорном ведре в момент самого важного собеседования в своей жизни.

Вроде, все. Комедия готова. Теперь только осталось напрыгать режиссеру Уолту Беккеру, от которого требуется объяснить актерам, где следует корчить рожи, а где кривить физиономию, избравшая необычную тоску, после чего троица БГВ наконец разражается готовой кинолентой, которую рекламируют, как, цитирую: «Безумно смешно», «Вкуснее Американского пирога!», «Сексапильнее Мартовских котов!», «Невероятно смешно», ну и, по традиции, «Лучшая комедия года». Какого года и среди какого убожества лучшая - правда, не указывают.

Что в итоге получается? Смотреть эту бредятину невозможно, если вы хоть чуть-чуть себя уважаете. Я даже не могу рекомендовать посмотреть этот кошмар, наследивший предельно пятьюстами-восемьюстами граммами чистого спирта, чтобы слегка затуманил мозги - потому что это все равно смешно не будет.

Тем не менее фильм может служить отличным учебным пособием из серии: «Как попытаться спереть все, что можно из других фильмов, но ухитриться сделать так, чтобы все равно получилось полный кошмар». Врать не буду, один хоть чуть-чуть забавный эпизод в фильме есть: когда индеец пытается потерять девственность. Впрочем, и это уже сто раз было в других фильмах, но здесь хоть подражать сумели относительно достойно. Все остальное - полный отстой и дешевка. Ну и плюс - вполне безобразная игра актеров, как и полагается для подобного кошмара. Главный герой Ван Вайлдер - плоский и серый до отвращения. Я знаю, что он блистал в каком-то сериале, у них пускаят блестит и дальше. Здесь он выглядел достаточно ужасно, хотя типаж, в общем, подобран примерно такой, какой нужен. Его подружка в исполнении уже достояние перерезалой студентки Тары Рейд - еще хуже, даже и обсуждать не хочу.

Более-менее прикольными получились три персонажа: индеец (Кэл Пенн), поклонница главного поца Дженни (Эмели Разерферд), ну и сам главный поц (Дэниэл Кэсгрэв). Однако ему весьма сложно вырваться из рамок тупейшего сценария, где его типаж разработан до тупейших мелочей, а вот индеец и Дженни сумели хоть чуть-чуть оттянуться. Но как только начинаешь хоть чуть-чуть веселиться, глядя на индица или Дженни, появляется убого-героическая физиономия главного героя или плаксивая гримаса Тары Рейд, после чего у картины не остается никаких шансов.

После просмотра данного фильма я долго думал: может, я вообще не въезжаю в молодежные комедии? Да нет, на самом деле. Вроде, есть небольшое количество современных именно молодежных комедий, которые мне понравились. Я даже относительно спокойно отношусь ко всякой легкой пошлятины или сортирному юмору, если это в определенном контексте и в разумных пределах. Мне, например, нравится «Тупой и еще тупее». Ну да, нравится, и я не боюсь в этом признаться. Но этот «Король вечеринок» - просто очень и очень паршивый фильм. Он снят весьма посредственным режиссером по невероятному слабому, раздражающему и тупенькому сценарию. Называть этот отстой комедией - значит вызывать у съемочной группы острый приступ маниакальной вельчицы. Это не комедия. Это бездарные попытки бездарного режиссера снять бездарный фильм по идиотскому и бездарному сценарию. Что интересно, попытки оказались вполне успешными. Что снимали - то и получили.

Ну и, конечно, обязательно стандартный набор: крутой, но простой парень приходит к родителям крутой подружки, где присутствует этот мерзкий тип, ее жених, и своей простотой и ненавязчивыми шутками завоевывает сердце чопорных родителей, которые никогда еще не видели такого прикольного персонажа.

Алекс Экслер