

TOMBRAIDER.RU

Дата выхода:

ТВА (не в 2011 г.)

Платформы:

PC/360/PSS

Жанр:

Survival action

Разработчик:

Crystal Dynamics

Сайт:

www.tombraider.com

Издатель:

Square-Enix



Tomb Raider получит рейтинг «M», но это не значит, что в игре будет много ненормативной лексики или сцен насилия. Разработчики предпочли возрастное ограничение с 17 лет, чтобы получить свободу для создания реалистичного сценария, минуя необходимость сохранять в игре оружейную обстановку.

Tomb Raider

Лара, какой вы никогда ее не видели.

Не только мужество необходимо, чтобы проснуться и решить: «Я собираюсь перезагрузить франшизу Tomb Raider, сделаю новую Лару Крофт». Нужно до ужаса многое спланировать и уметь распределять время. Осмелюсь предположить, что надо также обладать определенной стойкостью к негативной реакции публики. Несмотря на то, что за последние годы серия Tomb Raider, возможно, выдохлась, она до сих пор невероятно популярна, о чем говорят 35-миллионные по общим продажам тиражи серии и тридцатое место в мире по продажам. Существует очень много мнений о TR, с которыми можно поспорить, так что, когда редакция NAG получила приглашение в студию Crystal Dynamics в Сан-Франциско, мы тут же ухватились за возможности проникнуть в замыслы разработчиков и со всей мыслимой деликатностью спросить, что же, черт возьми, они делают.

Как оказалось, Crystal Dynamics делают многое. Новая, без ухищрений названная «Tomb Raider», игра – это не только перезагрузка франшизы, но и попытка изменить взгляды игроков на Лару, повествование в видеоиграх, а также точку зрения на приключенческие игры вообще. Это игра-манифест, подобной которой, наверно, еще не было. Разработчики со всей ответственностью взялись за идею ввести Лару в новую эпоху гейминга, в которой мы больше не тринадцатилетние мальчишки, пытающиеся повернуть игровую камеру так, чтобы поближе рассмотреть бюст любимой героини.

Чтобы позволить нам попробовать на вкус атмосферу будущей игры, бренд-менеджер TR Карл Стюарт и генеральный директор Crystal Dynamics Даррелл Галлахер провели нас через два эпизода: «День 2» и «День 4». Вряд ли эти названия отражают внутриигровое время, но, тем не менее, они из начала игры.

Голос за кадром сообщает нам, что Лара, ее наставник Конрад Рот и остальная команда отправившегося на поиски сокровищ корабля «Стойкий» («The Endurance»), терпят крушение у небольшого острова около побережья Японии. Лара теряет сознание и приходит в себя обезоруженная, связанная по рукам и ногам, подвешенная вниз головой в пещере, освещенной лишь несколькими факелами. Она одна, не считая давно стивших останков, не сумевших выгнаться пленников. Девушка решает бросить вызов судьбе. Игрок получает возможность управлять Ларой и должен раскатать героиню из стороны в сторону так, чтобы связывающие ее путы загорелись, и затем Лара падает, приземляясь на металлический шип. Несколько нажатий на клавиши, и девушка вынимает шип из своего бока. Эффекты размытия передают плачевное состояние шатающейся Лары, бредущей к выходу из пещеры. Непривычно видеть сверхчеловека и авантюриста в таком уязвимом положении. Картинка пропитана ужасом, пещеры вызывают клаустрофобию, а Лара часто повторяет слово «shit».

Хренасе! Это положительно нечто другое. На это почти неприятно смотреть. Выбравшись из первой пещеры, Лара продолжает свой путь через серию коридоров и гротов в отчаянной попытке выбраться наружу.

Металлический лязг неподалеку говорит нам о том, что она не одна. В то время как девушка продвигается все дальше, камера перемещается, производя эффект полного погружения.



“Новая, без ухищрений названная Tomb Raider игра, это не только перезагрузка франшизы, но и попытка изменить взгляды игроков на Лару, повествование в видеоиграх, а также точку зрения на приключенческие игры вообще.”

Новые союзники для новой героини

Настоящее имя: Конрад Рот
Возраст: 52 года
Национальность: Британец (Шеффилд/Южный Йоркшир)
Род занятий: Охотник за сокровищами/Руководитель экспедиции
Внешность: рост 185 см; телосложение: коренастый, но спортивный.

Будучи ветераном двух военных действий в составе Королевских Морских Пехотинцев Конрад Рот теперь использует свои уникальные навыки для поисков затонувших кораблей, а также является независимым искателем сокровищ. Рот известен не только за свои храбрость и опыт, но и за готовность обойти назойливые законы, ограничивающие «торговлю» историческими артефактами. Он солжет, обдурит и даже преступит закон, чтобы получить то, за чем охотится. Конрад пользуется огромным авторитетом среди экипажа корабля, и никто не смеет ему перечить. Когда вещи приобретают дурной оборот, военная подготовка Конрада приходится как нельзя кстати, позволяя ему не терять самообладания даже в самых экстремальных ситуациях. Постепенно Рот приобрел серию крупных кораблей и в данный момент курсирует на большом, хорошо оснащенном спасательном судне «Стойкий». Порой Рот шутит, что женат на море. Он мечтает, как отметит свой выход на пенсию на борту собственной 18-метровой яхты - но для начала ему надо сорвать большой куш.

Если игру можно было описать лишь одним словом, чтобы показать, что она из себя представляет, то этим словом стал бы «характер». Гвоздем программы, несомненно, является Лара, и разработчики хотят, чтобы игроки испытали на себе все стадии трансформации героини. Вначале она одна, и перед ней лежит приключение, полное опасностей, которое то и дело будет выталкивать героиню за пределы зоны комфорта.

Мастерски созданная анимация Лары демонстрирует, в каком ужасе находится девушка, однако ее монолог дает понять, что героиня настроена выжить решительно. Она хватает факел и использует его для поджигания близлежащих обломков и мусора, преграждающих ее путь. В распоряжении также имеется и взрывоопасная бочка, как бы напоминающая о том, что мы имеем дело с игрой в жанре «экшн», а не с очередной частью вселенной Silent Hill. Лишний раз убедиться в этом нам также помогает активируемая способность под названием «Инстинкт Выживания», подсвечивающая находящиеся поблизости тропы и интерактивные предметы. Когда Лара погружается под воду, ее факел гаснет, и главной задачей теперь становится нахождение источника огня.

Пока Лара ползла по узкому тоннелю, некий дикарь, обвешанный костями, с устрашающим лезвием в руке хватается за ногу. Система Quick Time Events (QTE) позволяет оттолкнуть противника и ударить его по лицу, прежде чем Лара убежит. Вскоре героиня попадает в место, нареченное разработчиками «Логовом». Тут игрокам впервые попадется головоломка. Девушка должна выбраться из «Логова» посредством подрыва бочек, находящихся снизу по течению подземной речки. Звучит достаточно просто, но капающая вода тушит огонь от факела Лары. Следовательно, нужно найти другой способ, чтобы поджечь бочки. Подобная задача решается

последовательной активацией разнообразных подъемников и контейнеров, сжиганием предметов и использованием плавучих деревянных ящиков (по-видимому, оставшихся после кораблекрушения). Далее, во время выхода Лары из пещеры, происходит еще одна серия QTE, как то уклонение от падающих валунов и побег от очередного «дружелюбного» местного жителя, который только и хочет что «помочь» девушке, путем убийства последней. Когда Лара наконец-то выбирается на поверхность, ее взору предстает жуткая картина - вся береговая линия устлана обломками кораблей. То, чему вы сейчас стали свидетелем, является ярким примером выживания, одного из элементов геймплея, в котором игрок будет принимать непосредственное участие. Подобные эпизоды стремительные, пугающие, требуют хладнокровия со стороны игроков, чтобы спасти Лару. Они разительно отличаются от той Tomb Raider, которую мы знали, но захватывают. Следует отметить, что подобные эпизоды не будут происходить постоянно. Это подтверждает игровой отрезок под названием «День 4», вобравший в себя более классический обход местности из TR вкупе с добавленным нововведением.

День начинается с того, что Лара находит своего наставника Конрада Рота. Так как мы (пока что) ничего не знаем о родителях Лары в новой версии Tomb Raider, Конрад незамедлительно примеряет на себя роль отцовской фигуры.



«Быстро развивающиеся события требуют от игроков сохранять холодную голову, если они хотят чтобы Лара выжила. Это совсем не то что мы знали о Tomb Raider, но это будет интересно.»



Орудующий двумя пистолетами, отбивающийся от стаи волков, он сильно напоминает нам Лару Крофт из прошлых игр. Роту приходится нелегко, и когда волки разбегаются, он оседает наземь. Конрад призывает Лару разыскать радиопередатчик и аптечку, которые можно найти в ближайшем волчьем логове. Лара не горит желанием идти. Она все еще безоружна и обескуражена, но Рот убеждает ее, что нужно найти в себе смелость помочь другу; в противном случае он умрет. Анимация, озвучка (вероятно временная) и видеоряд помогают передать эмоции и внутренний конфликт, которые переживает Лара. Когда она в конце концов отправляется в путь, нельзя удержаться от гордости за то, что она решила преодолеть свои страхи. Используя «Инстинкт Выживания» Лара может видеть подсвечивающиеся волчьи следы на земле. Они указывают, что ей придется вскарабкаться на вершину скалы, чтобы добраться до волчьего логова. На этом участке нам были показаны несколько способов достижения цели включая продвижение через небольшую разрушенную японскую деревеньку у подножья скалы, восхождение вверх по утесам, или же осторожное карабкание через шаткие обломки заброшенного самолета времен Второй мировой. Начинается ливень, и эффекты от капель и тумана создают ощущение сильного шторма. Лара двигается нескладно, будто бы неуверенная в своих способностях к лазанью и прыжкам, но это не мешает ей переживать затяжные падения на землю. Она также может карабкаться по уступам в воздухе. Нам сказали, что Лара разблокирует новые навыки и улучшит свои способности (через систему опыта, насчет которой разработчики пока не определились). Вдобавок получение нового оборудования также улучшит ее возможности в части перемещений по уровню. С этими улучшениями она сможет достичь новых локаций, которые ранее

были не доступны, возвращаясь в базовые лагеря из предыдущих отрезков игры. В этих лагерях она сможет улучшать и комбинировать снаряжение. Как только Лара достигает вершины, игра переходит к еще одному эпизоду, связанному на выживании. Героиня находится внутри очередной пещеры, в то время как волки мечутся вокруг нее отдаленно рычащими тенями. В конце концов, она находит нужные предметы и направляется наружу, но ее сбивает с ног волк, и игрок должен выполнить очередное QTE, чтобы Лара отбросила животное и, в конечном счете, нанесла ему смертельный удар. Принимая во внимание, сколько волков было ей убито в предыдущих играх, это удивительно эмоциональный момент для Лары. Эта девушка другого склада, она извиняется перед трупом животного со смешанным сожалением и триумфом. В конце концов, не убей она волка, сама оказалась бы мертва.

Недолгое время, которое мы провели, наблюдая за игрой (к сожалению, разработчики еще не были готовы передать нам управление), было невероятно интересным. Я шел туда в совершенной уверенности, что знаю, чего ожидать, но покинул студию впечатленный игрой, совершенно не похожей на любой Tomb Raider, который я видел ранее. Я не мог избавиться от ощущения, что в этом чувствуется сочетание поздних игр Resident Evil и серии Uncharted, но в тоже время с отчетливыми чертами Tomb Raider. Разработка все еще на раннем этапе - нам демонстрировался отрывок из ранней альфа-стадии разработки - и обычная боевая система не была затронута даже мельком, но если все пойдет так и дальше, то следующий Tomb Raider выставит очень высокую планку не только для самой серии, но для конкурирующих проектов.

GeometriX

Интервью

с генеральным директором Crystal Dynamics Дарреллом Галлахером и бренд-директором Карлом Стюартом



> Даррелл Галлахер



> Карл Стюарт



Переосмысление прошлого

В юности Лара часто сопровождала своих родителей в бесчисленных археологических экспедициях. Время, которое она провела в различных экзотических местах, вселило в нее ненавистную страсть к неизведанному и способствовало к накоплению опыта, значительно превосходящему ее возраст. Лара находится в постоянном движении в поисках ответов на древние загадки. Ее отец закончил Кембридж, но девушка решила избежать традиции, предпочтя обучаться в таком месте, где смогла бы проложить свой собственный путь. В итоге Лара выпускается из университета практичной и благообразной молодой женщиной. Но никакая практичность не может подготовить Лару к тем жутким испытаниям, которым она подвергнется в своей первой экспедиции. Вскоре после учебы, Лара попадает на корабль «Стойкий», чтобы отправиться в свое первое большое приключение. Судно, возглавляемое капитаном Конрадом Ротом, отчаливает на поиски затерянных у берегов Японии сокровищ. Лара верит, что эта экспедиция приведет к открытию мирового масштаба и она, наконец, сможет оставить свой след в этом мире. Но яростный шторм разбивает ее честолюбивые мечты на осколки, когда ломает корабль надвое и кидает Лару за борт. Тут наступает момент, когда вмешиваемся мы и встречаем совершенно иную уязвимую и правдоподобную Лару.

NAG: Пожалуйста, расскажите нам чем вы занимаетесь в Crystal Dynamics?

Даррел Галлахер (ДГ): Я - глава студии.

Карл Стюарт (КС): Я глобальный бренд-директор студии и Tomb Raider в частности. Даррелл несет ответственность за менеджмент студии и этот проект. Мы вдвоем управляем брендом и решаем, как представлять его миру.

NAG: Что в предыдущих Tomb Raider'ax, по-вашему, нуждается в переменах?

ДГ: Главное, что мы обсуждали между собой - это ощущение, что персонаж стал практически супергероем - Вы всегда точно знали чего от нее ожидать, потому что уже так много раз видели это прежде. Вы знали, что в какую бы ситуацию она ни попала, та окажется ей по зубам: она одолеет несколько наемников или животных, потом озвучит саркастический комментарий и двинется дальше, - и все это будет происходить на фоне красивой локации. Потом она перейдет из одной локации в другую. Хотя это и было хорошо, мы чувствовали, что нам стоит отказаться от этого, чтобы сделать происходящее интересным; и что как персонаж она стала слишком предсказуемой. Мы хотели создать персонажа, который был бы более располагающим, более человеческим, имел бы недостатки, и столкнулся бы с ситуациями, которые не внушали бы Вам уверенности в том, выйдет ли она победительницей или нет. Это бросает вызов ожиданиям людей от персонажа, которого они знают и любят.

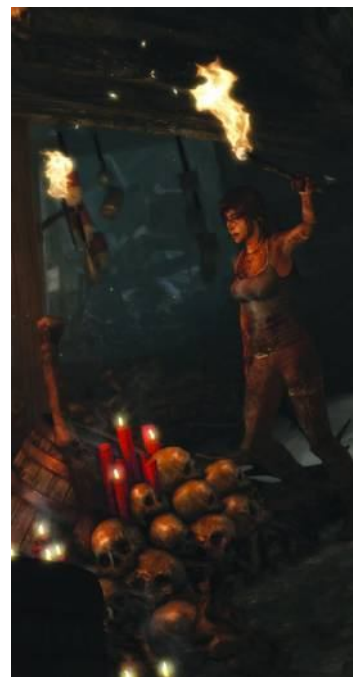
КС: Видеоиграм не присущ тот круговоротный эффект, который присутствует в фильмах, будь то Джеймс

Бонд, Бэтмен или Супермен. Персонажи проходят через цикл, в котором они должны быть культурно актуальными. Адам Уэст был шикарным Бэтменом для своего времени. Потом Майкл Китон изображал отличного Бэтмена до тех пор, пока не пришли Джордж Клуни и Вэл Килмер, а затем внезапно Кристофер Нолан явил свою версию в лице Кристиана Бейла. Мы ощущали, что Лара была на слуху достаточно долго; у нее никогда не было того откровения, которое вернуло бы ее в культурную струю. Вплоть до Underworld мы опирались на одни и те же основы характера, основы игрового опыта, но они должны быть переоценены, чтобы люди играли в это сегодня. Наша цель в том, чтобы к тому времени, когда Вы завершите игру, Вы ощутили, что это Tomb Raider для сегодняшнего дня, что это Tomb Raider «для Меня» и для всех, кто играл в него ранее.

NAG: Вы упомянули, что актриса, чей голос сейчас используется в игре, - временная, почему так трудно найти правильный голос для Лары?

ДГ: Озвучивание - это связующая нить с цифровым персонажем. Человеческая часть цифрового персонажа. Поэтому получить такую озвучку, которая была бы абсолютно совершенной в том, что касается голоса, манеры произношения, правдоподобия, а также уверенности в том, что будет достигнуто качество, которого мы хотим, очень важно для нас, и поэтому это занимает столько времени.

КС: Голос также должен соответствовать эпохе. Лара говорит в одном из игровых роликов: "Этому волку нечем было возразить разбитой бутылке", - мы позиционируем Лару другого рода, Лару с опытом работы в пабе. Она только из колледжа, поэтому ей не чуждо ничто



“...мы позиционируем Лару другого рода – Лару с опытом работы в пабе. Она только из колледжа, поэтому ей не чуждо ничто из того, что свойственно выпускнице.”



из того, что свойственно выпускнице. Это важно, потому что как только вы определились с голосом, этот голос будет «тем самым» достаточно долго. Последнее, чего вы захотели бы - это продолжать менять его с каждой игрой, потому что теряется родство с персонажем. Так что мы пытаемся найти такую актрису, что когда вы увидите ее лицо в реальной жизни, вам в голову придет: "то, что надо; она дитя своего времени". И от игры к игре она будет прогрессировать. Это же не просто одна игра: это начало франчайза.

NAG: Красивые и захватывающие локации всегда были важной частью серии Tomb Raider. Что является определяющим для локации в этой игре?

КС: Локация - это остров, и ключевой момент в том, что он сам по себе является персонажем. Эта локация позволяет нам обнажить Ларин характер до костей, до самой сути выживания. Имея персонажа, который ездит из Египта в Барселону и дальше по всему миру, нельзя по-настоящему раскрыть этого персонажа и добраться до неприкрытых эмоций. Выбор острова в качестве места действия позволил нам пройти сквозь череду взлетов и падений, не отвлекаясь на беготню по миру.

ДГ: Очевидно, что иметь разнообразие в рамках одно сеттинга очень важно. Мы хотим убедиться, что остров обладает индивидуальностью, что в зависимости от того где Вы находитесь на острове, он будет иметь разные черты. Все это разнообразие может сосуществовать в пределах одного пространства. Если говорить о впечатлениях, которые вы можете получить в своих скитаниях, наша цель - представить изменчивость и привнести особенные черты острову, в тоже время, сохраняя его цельность.

КС: И я думаю, Вы увидите, что мы вложили достаточно тайны, чтобы, когда придется покидать остров, Вам не захотелось этого делать.

NAG: Можете ли вы рассказать нам о механике повествования, которая используется в игре?

ДГ: Это смесь традиционных механик повествования в играх в форме кат-сцен, но с использованием очень продвинутых техник вроде захвата движений, которая используется и для камеры в том числе, плюс отличное озвучивание. И мы также старались рассказать историю непосредственно в игре через диалоги и мимику Лары. Мы не просто полагаемся на то, что кат-сцены расскажут историю, мы также пытаемся развивать персонажа в игре через ее диалоги и поступки, через нее саму физически. Ее прогресс по ходу сюжета - это нечто, что вам нечасто приходится видеть в играх. В большинстве игр вы начинаете как крутой здоровый накачанный парень, космопехотинец или кто-нибудь еще в этом роде, и заканчиваете им же. Что интересно лично мне в этой игре - так это то, что мы действительно начинаем с кем-то, кто нуждается в развитии, кто обладает очень человеческим характером, кто должна будет пройти через испытания, которые станут для нее по-настоящему решающими. Вам нечасто приходится встречать в играх поворот от одного сорта людей к наблюдению за тем, как они становятся кем-то другим под влиянием давления и испытывающих их ситуаций.

В своих бесконечных поисках воспроизведения правдоподобности, Стюарт работает над тем, чтобы новая Лара была узнаваема не только по внешнему виду, но и в движении. Как результат она по-прежнему вполне способна к прыжкам и альпинизму.

Интервью

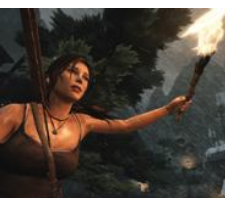
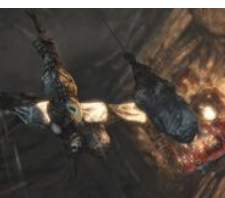
с арт-директором Брайаном Хортоном
и бренд-директором Карлом Стюартом



> Брайан Хортон



> Карл Стюарт



NAG: Во время демонстрации я заметил, что обходные точки уровней, как, например, выступы и мосты, очень хорошо интегрированы в окружающую обстановку. Как вам удается создавать подобные окружения?

Брайан Хортон (БХ): Мы пытаемся создать определенный набор правил, который будет достаточно четким, чтобы люди могли его ясно для себя понимать. В первом уровне на самом деле не так уж много мест, куда бы вы могли направиться – это создает иллюзию некой свободы, однако выбор ограничен. Таким образом, мы тратим больше времени на то, чтобы сделать мир более живым и куда более насыщенным. Цель всегда одна – четко представить фокусную точку, куда ты хочешь, чтобы направился игрок, и это ведет его в нужном направлении, пока он не достигнет следующей фокусной точки. Ты всегда пытаешься направлять игрока к новым фокусным точкам. В случае первой локации, пещеры, вы видите алтарь, а позади него расстояние. И все это просто сводится к тщательному обустройству и освещению окружения, чтобы помочь провести игрока через уровень.

NAG: Можете ли вы рассказать о процессе создания новой Лары?

БХ: Основной целью было начать не с внешних качеств, а с того, кто она, какая по характеру, и в дальнейшем уже отталкиваться от этого. Мы хотели создать молодую Лару, однако не просто омолодить, а сделать ее правдоподобным персонажем. Держа эти принципы в голове, мы решили, что основная цель – достоверность, реалистичность. Затем определили, что нужно молодое лицо, и мы приложили максимум усилий, чтобы смягчить эти качества. К тому же, это позволяет ей возмездие и иные черты характера. Она не просто закаленный и умудренный опытом любитель приключений, а скорее вдохновленный и амбициозный археолог, потому было важным начать именно так.

Что касается одежды, то мы хотели сделать ее практичной и соответствующей той, какую бы вы сами, например, надели, отправляясь в экспедицию. Так что ее не назовешь нарядом, а скорее набором практичной одежды. Все же она имеет культовые элементы, которые вы без труда узнаете, но, в основном, будет нести в себе элементы практичности.

NAG: Художественное оформление в этой игре одно из наиболее заметных отличий от предыдущих частей сериала. Что явилось вдохновением на подобный подход?

БХ: Мы начали с сюжета. Мы знали, что он будет темным по содержанию, и также серьезным и содержательным, потому стиль, которого мы придерживались, строился на контрасте света и тени. Наша команда в большей степени вдохновлялась работами группы художников Hudson River School. В них присутствует очень драматичный и атмосферный свет наряду с областями тени и штормов вдали на расстоянии.



“Что касается одежды, то мы хотели сделать ее практичной и соответствующую той, какую бы вы сами, например, надели, отправляясь в экспедицию...”

Именно эта игра света, тени и своего рода штормовой опасности вдохновила нас на создание эстетики окружения данной игры.

NAG: Анимация в игре выглядит очень правдоподобно. Лара движется слегка неуклюже и определенно не так героически, как раньше. Не могли бы вы рассказать о процессе создания анимации?

БХ: В основе кинематики лежит технология захвата движений (motion capture), но все действия, которые вы наблюдаете, по большей части разработаны Брэнданом Фернандезем и его командой аниматоров. Она вся построена на многослойной анимационной системе. Вы никогда не увидите какой-то отдельный момент движения за раз, это всегда комбинация множества слоев, которая приводит к действию. Мы считаем, что все эти слои помогают Ларе чувствовать себя единым целым с окружающим ее пространством. Иногда она спотыкается. Все это является теми маленькими слоями, которые мы можем внедрять на протяжении всей игры. Несмотря на то, что полный контроль находится в руках игрока, это придает им высшую меру достоверности. Вот что было для нас самым главным. Не только как Лара выглядит, но и то, как она движется.

Карл Стюарт: Ключевым моментом здесь является то, что мы показываем вам лишь отдельный эпизод игры.

По мере продвижения вперед, она становится заметно более осведомленной и вместе с тем приобретает необходимые навыки.

NAG: Будут ли ее движения влиять на ее способности?

КС: Именно в том эпизоде сюжета, где она сейчас, да. Однако она не всегда будет действовать тем же образом, что вы видели сегодня.

NAG: Лара никогда не попадает в «зловещую долину» (англ. Uncanny Valley — гипотеза, по которой персонаж игры, робот или другой объект, выглядящий или действующий, примерно как человек (но не точно так, как настоящий), вызывает неприязнь и отвращение у людей-наблюдателей). Она выглядит живой, но никогда отталкивающей или странной. Расскажите, как вам удалось создать такого персонажа?

БХ: Спасибо. Первое чем мы занялись на раннем этапе - отталкивались исключительно от идеи слияния характеров. Мы знали, что хотим воплотить в Ларе различные ее версии, и также мы знали, что хотим сделать ее более правдоподобной. Было много обсуждений и поисков в процессе создания персонажа, и мы спрашивали друг друга: «Кого бы ты поставил на роль Лары Крофт?» В итоге, спустя какое-то время, у тебя воссоздается некий собирательный образ разных людей, которые, как тебе кажется, воплотят дух Лары. И под конец дня мы должны прийти к одной версии, которая является наиболее подходящей для Лары. Мы не пытаемся намеренно избежать «зловещей долины», мы лишь стараемся вдохнуть определенное количество жизни в персонажа.

NAG