

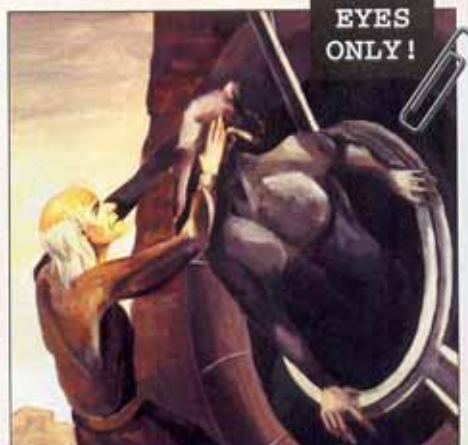


SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

РЕКОНСТРУКЦИЯ

«ИГРОМАНИЯ» ТЕСТИРУЕТ САМЫЙ РАДИКАЛЬНЫЙ
ПРОЕКТ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОПРОМА — «МОР. УТОПИЯ».



Вот уже который год подряд автор этих строк трубит всем и каждому, что компьютерные игры — точно такой же вид современного искусства, как, скажем, кино или вот театр. У нас есть свой мейнстрим, свой арт-хаус, свой трэш, наконец. А также свои гуру, свои поп-идолы и свои подпольщики. Россия, с ее сумасшедшим темпом развития, бросила все силы отечественного игропрома на мейнстрим. Оно и понятно — всем в этом мире отчаянно хочется кушать. Но за коммерчески успешными «В тылу врага» и «Операцией Silent Storm» мы совсем забыли, что у нас есть очень мощная культурная прослойка, которая сейчас потихоньку начинает поднимать голову. Да и наследие у нас более чем внушительное. Отечественное, извините, современное искусство продается и даже где-то читается на Западе. Андрея Тарковского многие, в том числе и голливудские режиссеры, прилюдно причисляют к лику святых. В конце концов, даже Никита Михалков до своего трагического увлечения империализмом снимал гениальные, без преувеличения, фильмы.

«А что компьютерные игры? Неужели от-

ечественные деятели современного искусства не осознали до сих пор широту открывающихся перспектив? Неужто не хотят внять современным технологиям?» — спросил меня как-то в приватной беседе товарищ Главред. Как выяснилось, еще как осознали и вняли. Ice-Pick Lodge, которые с трудом отбивались от града вопросов, обрушенного на них журналистами во время прошлогодней КРИ, заканчивают свой дебютный проект «Мор. Утопия». Поминая, как нам грозили катарсисом и экзистенциальным ужасом в гостинице «Космос», мы отрядили вашего покорного меня в офис Ice-Pick для выяснения подробностей. Последние не заставили себя ждать — вместо запланированных двух часов встреча заняла все четыре, а до игры я добрался, с трудом оторвавшись от дивана, на котором мы беседовали с главидеологом студии Николаем Дыбовским.

СПУСК

Чуть забежав вперед — Ice-Pick утверждают, что делают игру неудобную, неудобную и где-то даже враждебную игроку. И вот, пред-

ставьте — конечная станция метро. Я, выдыхая, вываливаюсь из вагона — человеческий поток выносит в натуральные московские выселки. Какой-то совершенно неуместный ноябрьский снег бьет в лицо. Под ногами слякоть. А я отчаянно пристаю к угрюмому прохожим и спрашиваю, где тут ЗАГС (!). Кто-то принимает меня за местного сумасшедшего (даром, что с фотоаппаратом и диктофоном наперевес), кто-то просто улыбается и идет дальше. И только неопределенного возраста



Эй, ты! Да, ты с фотоаппаратом — чего уставился-то?



Понять, чем будет «Мор. Утопия», трудно даже после личного ознакомления с игрой. Обратите внимание: скриншоты, на которых у героя в ушах оружие, если и встречаются, то только как исключение, подтверждающее правило.

старушка указывает на здание, которое я по началу принял было за поликлинику, — «тебе, милоч, туда».

Умники из Ice-Pick оккупировали обитаемый подвал — среди каких-то социальных служб и советских деревянных дверей делается чуть ли не самая радикальная игра отечественного игропрома. Такой вот андеграунд. Впрочем, все постсоветские аллюзии пропадают, стоит мне переступить порог студии. Тут царит совсем другая атмосфера. Перед широким аквариумом в творческом беспорядке расставлены многочисленные чашки и всевозможные заварники. Николай дает мне на выбор сортов, наверное, семь чая. Я замечаю калексасу рядом с антикварной печатной машинкой, но Дыбовский морщится: «Принесли мне тут этот мате. Но я что-то не проникся. Когда ты к напитку относишься с большим уважением, чем к себе, это как-то...»

Рассказывать про игру «Мор. Утопия», беспристрастно перечисляя немногочисленные факты, — занятие глубоко неблагодарное. Эта игра неразрывно связана со своими создателями, с идеями, в нее заложенными, с мировоззрением все того же Дыбовского. Чтобы вы правильно понимали, о чем я, — представьте себе, что вам рассказывают о



«Вангерах 2», ни разу не упомянув Кранка и его генетическую ненависть к томатам. То же самое и с «Мором». Это сугубо авторский проект, штучная работа. Таких у нас пока не было (и не факт, что будут). Так что для того, чтобы понять, что являет собой проект Ice-Pick Lodge, необходимо понять, чем живет и дышит его главный идеолог.

УЖАС...

С Дыбовским категорически невозможно говорить о чем-то конкретном. Разговор постоянно уплывает в какие-то частности, мы начинаем вспоминать то рекламные кампании Дэвида Линча для PlayStation 2, то аудиоинсталляции Aphex Twin, которые я лицезрел в Tate Modern, что в городе Лондоне. В общем, вычленив из нашего диалога конструктив — задача неблагодарная. Когда я обнаружил, что на диктофоне красуется информация общей продолжительностью около двух с лишним часов, мне стало дурно. Результаты расшифровки нашей беседы — ниже по курсу.

Я вспоминаю про театральные корни «Мора», о которых Ice-Pick вещали на КРИ, и решаю зайти с этой стороны:

«Игромания» [И]: Николай, насколько я знаю, «Мор» вышел чуть ли не с театральных подмостков. Причем это был театр без зрителей, так?

Николай Дыбовский [НД]: Да, но мы лучше не будем об этом говорить. Это была совсем другая жизнь, другие люди, другие взаимоотношения. Игра рождалась из исключительно мощной энергии страсти, одержимости ее участников. Последствия были фатальны. Двое из тех, с кем я начинал, умерли, не перешагнув через тридцатилетний рубеж. Это был совсем другой уровень игрового конфликта.

[И]: Ну хорошо, но вот есть «Мор. Утопия», компьютерная игра, которую издает известный российский издатель «Бука». Я так понимаю, вам «Мор» видится не коммерческим проектом? Если цели «срубить денег» нет, то что тогда движет вами?

[НД]: Наша задача — открыть и развить художественные возможности игры, то есть приемы и выразительные средства, с помощью которых игрок, пройдя игру, победив или проиграв в ней по-настоящему, сможет выйти на новую ступень совершенства. Эти возможности огромны. Игра — и компьютерная игра в частности — скрывает в себе великое множество выразительных средств, но они еще не развиты и не найдены — как драгоценности в горной породе. Мы хотим вывести новый вид игры. Игра — это инструмент, который позволит человеку увидеть самого себя. Вы понимаете меня?

[И]: Я-то понимаю... но давайте начистоту. У вас там все равно компьютерная игра, в ней ходят монстры, вы в них стреляете из оружия. А вы мне тут про экзистенциальный ужас человека перед самим собой. У вас там монстры в противогазах!

[НД]: Мы вынуждены вступать в диалог с существующей традицией. Мы не хотим ломать ее. Мы хотим с ней дружить, недаром же она существует. Но мы преодолеваем ее изнутри. Глубокая игра мимикрирует под симулятор. Противники в противогазах есть — вообще все традиционные инструменты КИ нали-



Лысина этого пузатого господина начисто лишена углов — полигонов на нее явно не жалели.



Ice-Pick Lodge знают толк в нагнетании Мрачной и Безысходной Атмосферы Ужаса.

цо, более того, в «Море» множество штампов. Но убивать этих кукольных противников совершенно бесполезно! Игроки привыкли бороться понарошку. Но ведь в основе любой игры всегда лежит конфликт. Чего стоит игра, если этот конфликт — фальшивка... Вы дойдете до финального босса, убьете его, вам покажут ролик: мир спасен, зло уничтожено. У вас будет ощущение того, что вы действительно сразились со злом? Это было правдоподобно?

[И]: Минутку, что значит бесполезно убивать врагов? Я своими глазами в офисе «Буки» видел — идет враг, мы стреляем в него из ружья, он падает...

[НД]: Падает, и что дальше? Кстати, и герой-то у нас в игре очень хилый. Выстоять в прямом бою очень сложно. А потом наблюдательный человек быстро поймет, что валить врагов бессмысленно — это ничего вам не даст! Зло все равно окружает вас, оно повсюду. У нас есть болезнь, Песчаная Язва — она оказалась удачной метафорой Зла. Его не видно, но оно повсюду. Очень неуютное ощущение...

[И]: Ну хорошо. Но я силюсь понять, чего вы пытаетесь добиться? Вернее, даже так — для чего вы это делаете? Вы хотите оказать какое-то влияние на людей? Или просто вогнать их в состояние ступора и морального террора?

[НД]: Конечно, нет! Искусство — если это настоящее искусство — никогда не вводит людей в такое состояние. Это же преступно. Ступор и моральный террор не имеют ничего общего с миссией искусства, о которой я говорил. Катарсис и ступор — полярно разные состояния. Не нужно путать вызов со ступором. Вызов неприятен. Когда Малевич рисовал свой «Черный квадрат», он не прогнозировал, какое влияние окажет его работа на широкие народные массы. Он творил искусство. А искусство, если оно настоящее, — это очень болезненная и неуютная штука.

РАЗЛОЖЕНИЕ

К этому моменту в студию потихоньку начинают подтягиваться люди. Кто-то заваривает себе чай, кто-то просит назвать великого деятеля искусства, который смог зарабатывать деньги, не поступившись при этом своим гением. При этом человек делает оговорку: «Ну, кроме меня, конечно». Тем временем я отчаянно пытаюсь вытянуть из Дыбовского конкретику. Понять, на чем строится геймплей «Мора». Но это не так-то просто. Мы говорим о Курасове, о гениальном, но провалившемся The Last Express Мехнера. Словом, о чем угодно, кроме, собственно, предмета моего визита.

Чтобы вам было уютнее, успокоим: «Мор. Утопия» — это все-таки компьютерная игра. С врагами, инвентарем, сюжетом и очень плотной, почти осязаемой атмосферой. Николай, впрочем, добавляет: «Если игрок будет рассматривать происходящее как компьютерную игру — он рискует или многое пропустить, или не понять ничего вовсе. Его задача — раскусить эту головоломку, понять, где заканчивается



ловушка и начинается игра. Потому что за ней скрывается нечто гораздо более ценное, чем финальный ролик и титры».

Завязка приблизительно следующая: существует некий город. Мы не знаем про него ровным счетом ничего — ни географического месторасположения, ни политической обстановки. Более того, непонятно даже, в каком временном промежутке имеют место описываемые события. Город словно выдернут из времени и пространства. Он — искусственно созданная среда, практически сцена, на которой будет разыгрываться представление. Так вот, этот самый город накрывает эпидемия. Неизвестная чума. Откуда она взялась, за что, почему — никто не знает. Но люди на улицах начинают умирать с пугающей регулярностью. Больные буквально ползают по улицам, дергая за подол избежавших заражения людей. В какой-то момент в город попадают три персонажа. Бакалавр, Гарус-



У неизвестной гражданки такое выражение лица, как будто она вот-вот расплчется. Моделлерам и аниматорам стоит добавить лишний плюсики в резюме.



Огнемёт в играх, как правило, либо делают классно, либо не делают вообще. Авторы «Мор. Утопии» относятся к третьей категории: визуализация огня пока что прихрамывает.

пик и Самозванка. Мы вольны выбирать между ними и проходить игру в произвольном порядке (сюжетная линия, события и квесты — все это кардинальным образом отличается в зависимости от выбранного альтер-эго). Николай, впрочем, добавляет: «Мы, тем не менее, планируем рекомендовать последовательное прохождение — сначала за одного, потом за другого, затем — за третьего. Игрок, конечно, волен выбирать сам, но, следуя нашей последовательности, ему будет проще ориентироваться в сюжете. И, разумеется, пройти игру стоит всеми тремя персонажами — иначе вы всего не поймете».

Концовок у каждого персонажа несколько. Как они формируются — это отдельная песня. Все дело в том, что время в игре течет само по себе. Оно не ждет вас. Игроку предстоит прожить в зараженном городе ровно 12 дней. Каждый игровой день равнозначен нашим двум часам. То есть, что бы вы ни делали, ровно через 24 часа игра закончится. Фактически, вы вообще можете запереться в каком-нибудь чулане, оставить компьютер на сутки, а затем прийти и даже посмотреть финальный ролик. Схожим образом со временем обращался тот самый The Last Express.

Если же вы все-таки решитесь следовать сюжетной линии, то здесь, опять же, возможна бездна вариантов. Как вы с кем пообщались. Кому помогли, а кому нет. Какие задания успели выполнить, а какие — пропустили. Верного решения нет и быть не может. Есть последовательность ваших действий, которая приводит к определенному результату. Какие-то сюжетные пласты просто пройдут мимо вас, а какие-то, наоборот, откроются — все это зависит от игрока. То есть, помимо необ-

ходимости пройти игру всеми тремя персонажами, есть также четкая потребность переигрывать за каждого из них по несколько раз. Только таким образом головоломка сложится.

ВНУТРИ

Ну и, наконец, на сладкое, я расскажу вам, как все это выглядит и играется. Николай всячески отрешивается от жанров и сравнений. Более того, он резко против подобных сравнений. Но мы все-таки скажем вам. «Мор. Утопия» выглядит как помесь **Silent Hill** и... **Morrowind**. От первого ему досталась болезненная, неуютная, почти физически неприятная атмосфера, а также сюрреалистический дизайн некоторых персонажей. От второго — свобода выбора и некоторое визуальное сходство. Разумеется, о «морровиндовских» масштабах речь не идет — игра строго ограничена изолированным пространством одного города. Тем не менее даже в рамках одного поселения здесь есть куда сходить. Ice-Pick Lodge соорудили вполне достоверный, хотя и нарочито искусственный, но социум. Здесь есть забойщики, устраивающие кулачные бои, есть растущий над городом многогранник, есть шахты, есть церковь, в которой вам демонстрируют метафорические представления, есть масса домов, в которые можно зайти.

Выглядит и играется все это приблизительно так. Вы появляетесь в городе с определенным начальным квестом. Скажем, от Бакалавра все ждут изобретения исцеляющего зелья, в то время как Потрошитель просто приехал за наследством. Но вас быстро затягивает в круговорот местных взаимоотношений. «Мор» действительно играется как **Morrowind**. То есть в наличии увесистый инвентарь, ветвистое дерево диалогов, ваш «рейтинг» у различных прослоек населения. Даже смена дня и ночи имеет место быть.

Драться действительно очень сложно. Единственный, кто в состоянии выстоять в неравном бою, — это Потрошитель. Всем остальным рекомендуется не ввязываться. Несмотря на схожую игровую механику, с точки зрения атмосферы «Мор» и находится от «Морровинда» на противоположном полюсе. Болезнь и ржавчина — вот чем пропитан проект Ice-Pick Lodge.

Зло, то есть Чума, кстати, может постичь и вас. Она гуляет по улице в виде невидимых сгустков. Засечь их можно только с помощью специального визира, который впоследствии надлежит совершенствовать. Уникальный, как говорят на Западе, setting — это главное, за что вы полюбите «Мор». По улицам, натурально, ползают заматанные в бинты прокаженные, протягивая к вам руки. В какой-то момент город наводняют одетые в противогазы суровые люди с огнеметами. Это — посланники правительства, которое приняло решение выжечь население. Ночью из-за каждого угла высовываются клошары с заточками. В общем, полное моральное разложение. Визуально «Мор»

не потрясает воображение, но сработан удивительно ладно, особенно для дебютного проекта экспериментальной студии. Аккуратные модели, очень грамотные дизайн и интерфейс, совершенно роскошная музыка. В общем, маргинальной низкобюджетчиной здесь не пахнет.

■ ■ ■

Точно так же, как мы не могли закончить наш разговор, сидя на уютном диване в офисе Ice-Pick Lodge, трудно понять, где поставить точку в описании «Мор. Утопия». Проект, безусловно, уникальный. В России да и вообще в мире такого сейчас не делают. Выросшая из экспериментального театра помесь метафорического хоррора, построенная на механике action/RPG и созданная неизвестной командой интеллектуалов. Казалось бы, как такое вообще возможно в наш век развитого капитализма и бешеного роста рынка? Тем не менее «Мор» практически готов к выпуску — Дыбовский уже вовсю размышляет о следующем проекте: «Интересно, как игра будет принята. Уже очевидно, что какие-то вещи работают совсем не так, как я ожидал. Фактически ведь «Мор» — это эксперимент, пробный камень. Я теперь считаю, что нужно делать светлые игры. Позитивные, что ли. Страх ведь эмоция примитивная. Человека просто напугать — гораздо труднее заставить его смеяться над собой или задуматься».

Как бы просто ни было заставить среднестатистического геймера напугать от страха в штаны, отечественный игропром до сих пор этого сделать не смог. «Мор», похоже, первая российская игра, которая вообще в состоянии напугать игрока. Сие особенно забавно, учитывая, что цели у Ice-Pick Lodge гораздо более сложные и серьезные. Как и сам их проект. И чем бы в итоге ни оказался «Мор» — новым словом в компьютерных играх или предметом непонимающих насмешек, — перед его создателями нужно снять шляпу. Уважаем.

P.S. Когда я осторожно спросил Николая, как набиралась команда, он очень долго рассказывал, как по одному собирались талантливые люди, какое это счастье, что подобались такие понимающие и разглядающие его взгляды личности, а потом помолчал и добавил: «Хотя, по правде, я не думаю, что кто-нибудь в студии отдаст себе отчет в том, чем в действительности является «Мор». Это знаю только я». Вот и спускайся после этого в подвалы ЗАГСа. ■

