

ЖДЕМ С

Обычный московский пейзаж в час-пик

ВИХІД НА ЛІВУ ПЛАТФОРМУ



METRO LAST LIGHT

Жанр:
FPS\Horror

Разработчик:
4A Games

Издатель:
THQ

Дата выхода:
2012 г.

PC | PS3 | XBOX 360

Мы заехали в гости к 4A Games, чтобы подробно расспросить девелоперов о том, не пострадает ли от мультиплатформенности их грядущая Metro: Last Light, и узнали, чего стоит на самом деле ждать от этой игры. А еще мы поговорили о гейминдустрии в Украине и красивых девушках.

Свет в конце туннеля

Разработчики обещают сохранить все лучшее, что было в Metro 2033 (игранизации одноименного романа Дмитрия Глуховского), и исправить некоторые существующие недостатки – искусственный интеллект противников станет еще умнее и перестанет глючить, а оптимизация движка поможет наслаждаться постапокалиптической красотой московского метрополитена без слез и пыток не очень мощного железа. Главным героем Metro: Last Light инновы будет Артем, которому на этот раз

придется предотвратить гражданскую войну между обитателями разных станций московского метро. По словам 4A Games, стелс-миссии останутся на должном уровне, а перестрелки станут еще зрелищнее. Кстати, в синеве пострелять можно будет и в полноценном мультиплеере. Сингл будет претендовать не в один десяток уровней – мы тайно подсмотрели план игры на данном этапе разработки, но точное количество сообщать тебе не будем во избежание спойлеров.

Властины подземелий

Каленым железом мы попытались вытянуть секреты Last Light из креативного директора 4A Games Андрея [Проф] Прохорова, главного дизайнера игры Вячеслава Аристова и ведущего дизайнера Евгения Федорца. Парни всячески отнекивались – мол, мы ничего ни о каком «Метро» не знаем и вообще THQ нас убьет, если мы склоним лишнего – но все-таки пролили немного света на Last Light.

Дмитрий Глуховский принимает участие в создании сиквела?

Проф: Да, мы сотрудничали на этапе создания сценария, поскольку возникла проблема с сюжетом. Ведь мы решили продолжать тот же подход, что и в первой части, вторая книга Глуховского «Метро 2034» с четырьмя персонажами (девочкой, стариком, Хантером и мальчиком-флейтистом) никак не подходила. Так что в результате мы решили продолжить историю Артема, и совместно с Глуховским создали новый сценарий. Ведь раз Тёмных уничтожили – должна быть новая опасность.

Слава: Да, мы посетили с ним несколько хороших баров в Москве. (смеется)

Какая концовка первой части будет считаться каноничной?

Проф: Согласно статистике из Стима, была выбрана концовка, к которой пришло больше всего – 90% – игроков. Это агрессивная концовка, стандартная книжная – уничтожение Темных.

Почему игра будет называться Metro: Last Light? Такое название обычно выбирают для экспаншина, а не полноценного продолжения, да и фанаты заранее експектируют сиквел «Метро 2034»...

Слава: Такое название было выбрано, чтобы подчеркнуть: игра отошла от книги. Чтобы люди, читающие Глуховского и решившие запустить Last Light, не путались: это отдельная история. К тому же, такое название отражает и главную загадку сюжета.

Проф: Кстати, по мнению издателя, цифра в названии – 2034 – больше бы намекнула на аддон.

Женя: Ну и глупо было бы назвать игру «Метро 2033 – 2». (все смеются)

Слава: В любом случае, Last Light – это полноценная игра, с кучей улучшений и добавок.

Кто эти люди?

Несмотря на то, что на счету 4A Games лишь одна выпущенная игра (подскаживаем: Metro 2033), эти разработчики – ветераны индустрии. Студия образовалась в начале 2006 года выходцами из GSC Game World, которые преимущественно работали над S.T.A.L.K.E.R. Позднее к команде присоединились перебежчики из других именных отечественных студий этого Deep Shadows. Успех 4A Games на лицо – громко стрелявший во всем мире дебют, собственный движок, не уступающий зарубежным аналогам, работа с консолями последнего поколения и неслабое расширение штата: сегодня в студии работает 73 человека.



Слева направо: Проф, Слава, Женя

А какие улучшения? Судя по трейлеру, вы собираетесь прикрутить элементов как в Bulletstorm – больше стрельбы, меньше атмосферности...

Проф: Действительно, такое впечатление может сложиться из-за нашего ролика, который мы презентовали еще на E3. Форумы по этому поводу устраивают дикий воя. Важно понимать: мы готовили видео для короткой презентации. Ну, представь себе, что эти 12 минут все сводились бы к тому, как ты шляешься по тоннелям: крысы бегают, темно, атмосферно. Но не годится для выставки. Так что мы сделали нарезку ураганного экшона, и со стилом, и со зраческим шутером.

Женя: Да, напирали в основном на wow-эффект.

То есть, паника была напрасной: не будет акцентироваться на каузальной аудитории?

Проф: Это будет то же «Метро», только лучше. Мы кардинально не менять подход к игре. Все положительные моменты, которые были, останутся. А проблемы с ИИ, проблемы с недопониманием

4Аткровения от Андрея Прохорова

Last Light будет все тем же Metro 2033,
только круче

Мы – самая лучшая студия в СНГ

На первом «Метро» мы заработали ноль

Valve – шикарная фирма.

Там нет НИ ОДНОГО менеджера



В офисе ААА висит постер Portal 2 с автографами всех создателей



На этой странице – реальная сцена Last Light

ем как стреляет оружие – это все будет исправлено.

Женя: Мы не собираемся казуализировать Last Light, но мы точно сделаем его куда удобнее и интуитивнее. Чтобы не было каких-то подавленных систем, которые игроку не объясняются.

Проф: Вот для примера – система многослойного бронирования из первой части. Все что видят на каком-либо персонаже – автоматный рожок, аптечка, броненакладка – все это имеет степень бронирования. В оригинал мы решили оставить эту чудесную систему игроку без объяснений, для самостоятельного знакомства. В результате – куча гневных криков о том, что это полное свинство – трятали на одного не писали 20 патронов. В Call of Duty люди умирают от 2–3 попаданий.

Первая часть Metro показала, что свет играет в геймплее очень важную роль. Может, в смысле большее значение приобретет звук? Например, банки со стеклом, которые раньше выдавали местонахождение игрока, теперь можно будет использовать для обнаружения противников?

Проф: Мы добавили систему эха, классное та-кое 3D-эхо. И вообще сделали со звуком кучу разных наворотов.

Слава: Но это не очень влияет на геймплей – скорее добавляет атмосферы.

Проф: А вот свет будет по-прежнему важен. Название об этом намекает.

Слава: Наше динамическое освещение ограничивается только количеством полигонов в кадре. Так что мы разгулялись: игроку придется выкручивать лампочки, тушить костры – не только для погружения в атмосферу, но и для получения преимущества в бою. Фонарик тоже будет играть куда большую роль, так как будет пересмотрена реакция людей и монстров на свет.

Монстры – это же очень классно. Какие новшества в зоопарке? А в арсенале?

Слава: Те, кто смотрел последние видео, знают, что Носачи стали выглядеть гораздо более брутальными. Да и новых, в том числе и здоровых, чудовищ в следующей части хватает. Мы добавили боссов, но не таких как в God of War – «накал Y» – выколол

глаза». С боссами придется сражаться по-честному, как и с остальными врагами, используя навыки передвижения и стрельбы, но при этом будет, на что посмотреть. Соответственно, и арсенал расширен.

Проф: Ни одного нового монстра не добавлено по принципу **ctrl+c – ctrl+v**. Мы не просто поменили анимацию модели и звука...

Слава: У нас был настоящий кастанг!

Как в «Дом-2»?

Слава: Да. Потому что во время разработки игра проходит стадии так называемого фурункула. Мы делаем «Metro», вторую часть – она, пошла наработка базы идей, планирование уровней, первичный и вторичный сюжет, какие будут противники. На выходе мы имеем 30 уровней, 10 новых врагов и 5 новых способностей. Это круто звучит, но затягивается на пять лет разработки. А у нас есть только два года и две новые платформы, плюс сетевой режим, и в результате запланированное сжимается до 10% от изначального объема. Разумеется, остается то, что максимально неподходя, что отличается, что по-новому графически раскроет мир и принесет новизну в проект. По такому принципу отбирались монстры и арсенал. В первой части было много классных пушек, но был небольшой дисбаланс между стилевым и обычным оружием. Мы постарались подыскать для каждого оружия определенную нишу. «А давайте в этом моменте пофигачим из пулепета!»

Проф: «А давайт!» (все смеются)

Можно подробнее о свечатине в средствах пацификации?

Слава: А гатлин из видео тебе не понравился?

Проф: На самом деле, каждая уважающая себя игра должна иметь миниган. Но у нас это еще и смесь с будильником. У него пружинный взвод блока раскрытия стволов – обычно используется заряд от аккумулятора, но в мире «Metro» нет такого количества энергии. И поскольку это не всегда удобно – пронюхнуть взводить – на гатлин можно будет поставить апгрейд с маленьким бензиновым двигателем. Дрынь-дрынь-дрынь! Этого дыма, это звук, но при этом стволы круятся отлично. В мультиплеере должно быть очень фаново, когда слышишь приближение мощного дяди с таким вооружением, и при этом ты имеешь шанс и время спрятаться.

Финансовая система будет переработана? Довоенных патронов будет больше или меньше?



Зато под утро в московских ночных клубах становится так тихо, что слышно, как сужаются зрачки



Слава: Это вопрос баланса и уровня сложности. Торговля остается, валиот – по-прежнему патроны. Обменок и точек торговли будет больше.

Женя: В первой части не всегда получалось из-за развития сюжета слишком часто посещать торговца. В сиквеле мы вместе с Глуховским следили, чтобы из-за сюжета геймлейные элементы страдали меньше. Мы идем на поводу у сюжета, чтобы сделать прохождение интересным, но в то же время дать больше возможностей кастомизации вооружения, продажи ненужных патронов, закупки необходимой амуниции и апгрейда пушек. Появится апдейт стволов: не надо будет их полностью менять на новые: можно просто поставить какую-то крутую хрен на свой старый шмайзер. Еще в первой части была проблема недолонимания некоторых механик в плане амуниций, поэтому для многих людей торговля была по большому счету закрыта – им ни на что не хватало денег. В сиквеле игрокам будет проще экономить патроны и продавать лишнее.

Вторая часть, похоже, будет еще красивее, чем оригинал – приятно, что можно отечественных разработчиков ставить по качеству картинки на один уровень с Crytek. Но как у сиквела будут дела с оптимизацией?

Проф: Да, мы всегда хотели делать красивые игры. Мы боремся за графический Олимп уже 10 лет. Наши технологии 4A Engine способна на такие подвиги и готова дать фору другим движкам. Технологически мы всех опережаем, но в некоторых аспектах нам не хватает профессионалов. Call of Duty может показать вышку – но не отличишь от настоящей. А присмотревшись – там всего восемь полигонов. Восемь! А у нас все это будет отмоделено по-полной, и движок тянет. Нам здесь не хватает опыта:

мы пришли в индустрию на 15–20 лет позже, и сейчас западные девушки научились даже на простых технологиях делать хорошую картинку. Технологически мы на уровне со всеми крутизами движками мира – и даже обогнали старичка Unreal, который – кхе-кхе-кхе, но все равно красиво все делает, хоть и со статистическим освещением 15-летней давности.

Нехватка опыта – в этом главная проблема отечественной индустрии?

Проф: Главная проблема отечественного геймдева – нет притока новой крови. Все главные украинские проекты по большому счету делали одни и те же люди. Были Deep Shadows, был Vogster – у них получился не很漂亮 старт. А сейчас из интересного остались: мы – простите, на первом месте: GSC еще держутся на былом величине, Croteam – весьма толковые ребята, украинские офисы Crytek и Ubisoft, которые толком не поймешь, что делают (аттасорс для главных подразделений?). И все. Впрочем, в России ситуация намного хуже.

Насколько сложно было разрабатывать игру для консолей нынешнего поколения?

Слава: Первый опыт в первом «Метро» – это было для нас совершение нового. Сидишь и думаешь – «Хххх.., что такое Xbox?». И не имеешь никакого понятия. Играешь в другие проекты, но особенностей не понимаешь. Но на самом деле, потратив огромное количество времени и труда, мы справились. Да, возникли сложности с оптимизацией – чтобы картинка была классной, чтобы играть было удобно. В конце разработки наступает момент, который и играет на руку девелоперам, и очень треплет им нервы. Это сертификация. Чтобы выпустить игру на консоли, ты должен отнести

Еще больше
эксклюзива
о Metro: Last Light
в видеоблогерском
шоу на Шпильт-DVD

ее билд в Microsoft, Sony или Nintendo и пройти там сертификацию, которая длится несколько недель. После этой процедуры из, например, 350 пунктов (от количества fps до стабильности) никаких изменений в игру вносить нельзя – в противном случае придется сертифицироваться заново. Такие жесткие меры предусмотрены для того, чтобы сделать жизнь консольных геймеров максимально комфортной. Требование к качеству не дает разработчикам халтурить, но и подготовиться ко всем 350 пунктам в первый раз лично нам было достаточно сложно. Нужно проверять огромное количество мелочей: какие окошки будут показываться, какое время загрузки, какие надписи будут всплывать. Просто «Вставьте джойстик», например, не годится: нужно чтобы было «Вставьте Xbox-контроллер». Ошибок нельзя допускать – в этом сложность разработки на консоли.

Чем будут отличаться консольные и ПК-версии?

Слава: Это будет одна и та же игра на всех платформах. Разве что владельцы мощных компьютеров получат картинку получше, чем на консолях – ПК уже обогнали приставки по железнякам. Зато оптимизация под приставки позволит и владельцам более слабых машин наслаждаться красотой: 30 fps новая «Метро» будет выдавать на среднем «пикселе», так что к моменту выхода игры ПК-геймерам не стоит ожидать проблем с тормозами.

Wii U...

Проф: Это больной вопрос...

Слава: Ну, не очень большой. Выход на Wii U будет, и не будет проблем с портированием, по словам нашего программиста, для этой платформы. Есть проблема дизайнерская из-за нестандартного управления Wii U – отдельного вынесенного экрана. Можно пообщать, что там будет инвентарь или весь интерфейс, но с другой стороны посмотреть – это тупо. На мониторе это все умещается шириной, не порта картинку, а если перевести интерфейс на контроллер – тебе придется постоянно смотреть себе на колени.

Проф: Есть идея – поместить туда прибор ночного зрения, тепловизор, оптические прицели и так далее.

Слава: Но главная фишка, что играть в «Метро» можно будет и в туалете. (все смеются)



Last Light будет не последней частью серии?

Женя: Пока об этом сложно говорить...

Проф: Если сиквел будет суперуспешным, и потребуется продолжение – мы будем его делать. Но у нас пока есть масса других идей, которые тоже хотелось бы воплотить в жизнь, чтобы не быть студией одной игры.

Слава: В будущем мы не хотим защищаться на постапокалипсисе и быть личной гордостью Дмитрия Глуховского (все смеются). Часть идей мы выыбрасываем во вселенную Metro, но и другие миры откроют немалые перспективы. Но мы пока не очень задумываемся об этом, чтобы не разрывать свое сознание. Если ты делаешь одну игру и думаешь о второй – ты налаживаешь и там и там.

Но по секрету между нами, чего ждать от вас после сиквела «Метро»?

Проф: У нас ампулы с ядом вставлены в зубы – мы не признаемся.

Слава: Мы точно не сядем делать гонки – у нас есть определенный опыт в разработке и открытого мира, и закрытого мира, и шутера, и с видом от первого лица, и от третьего. Как дизайнеру, мне кажется, что перспективу взгляда игрока пора менять. Новый проект позволит нам поэкспериментировать по новой для подачи мощного сюжета, нарратива, чтобы игрок мог себя ассоциировать с персонажем.

Проф: А по секрету мы можем сказать, что мы все – любители фантастики и с удовольствием смотрим на звездное небо. Это дает землянам столько возможностей...

Женя: Но вариант эротического ММО мы тоже не отвергаем. (все смеются)

Metro – постапокалипсис, S.T.A.L.K.E.R. – локальный постапокалипсис. Можно еще и Collapse вспомнить. Это такая украинская геймтрация – делать игры о конце света?

Слава: Все выросли на Fallout же...

Проф: Корни глубже. Корни в местном менталитете. Вот брат Славы, который работает в Valve, кидил: «Ребята, ну хватит апокалипсиса, сделайте что-нибудь другое приключенческое». Он не был в Украине 4 года, и когда вернулся, говорит: «Я теперь, вообще-то, понимаю, почему ту мысли только о постапокалипсисе». Отвечаю: «Да ладно, зато у нас сколько девушек в стране красивых». Да, я уже и забыл, какие они тут красивые, – соглашается брат Славы, – Но они... как цветы на кладбище».



Интервью с журнала "Шпиль" (II/2011)

Спасибо за публикацию сканов: deonisii

Документ сверстал : Nexor

<http://metro-world.at.ua> <http://www.gameru.net>

