

Снейк, который вернулся с холода

интервью с Артуром Ли



Ищите игры Артура Ли на диске «СИ»



Название Merry Gear Solid может показаться вам смутно знакомым, и неудивительно – первая игра сериала вышла три года назад. Артур «Mr. Podunkian» Ли сделал этот пародийный стелс-экшн для рождественского конкурса, объявленного сайтом The Daily Click в 2006 году, и получил главный приз. Перевод шпионского боевика Хидео Кодзимы на праздничные рельсы удался на славу: место вражеских солдат заняли непослушные дети, во что бы то ни стало желающие увидеть Санта-Клауса, который должен был прятаться от них в подарочной коробке, отвлекать, включая телевизор, или временно ослеплять вспышкой фотокамеры.

Например, было довольно-таки легко понять, что все персонажи озвучены одним человеком. Да и жуткая музыка, которую я пытался написать для игры, мне не нравилась.

Так что пришлось поискать в Сети единомышленников, людей, которые, как и я, уделяли много времени своему хобби. Впрочем, гораздо важнее таланта было то, что они согласились работать бесплатно. В результате подобралась могучая кучка любителей, однако недостаток опыта у них восполнялся энтузиазмом – большинство были готовы записывать и перезаписывать реплики в самые неурочные часы. Одна из наших актрис даже как-то ухитрилась сломать микрофон, готовясь наговорить свои фразы.



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Фирменные радиопереговоры и неожиданный сюжетный поворот в финале, окончательно связавший рождественский миф и эпос Metal Gear, довершили картину «праздничного мини-блокбастера». Казалось бы, финал Merry Gear Solid не подразумевал продолжения, однако на прошедшее Рождество Артур выпустил вторую серию, Merry Gear Solid 2: The Ghosts of Christmas Past, где превзошел самого себя: игра стала длиннее (MGS проходила за несколько минут, MGS2 отнимет час-другой), насмешки над фирменными приемами Кодзимы – еще уморительнее, арсенал праздничных гаджетов – еще обширнее и каламбурнее (Холд Снейк использует такие предметы, как Holid Eye, Nova Cape и... дырявый носок), сюжет – еще закрученнее. Не стоит забывать и про полную голосовую озвучку (особенно песни), выдержанную в лучших металгировских традициях. Впрочем, что я тут расписываю – обе MGS можно найти на нашем диске, и причины не играть в них у вас нет: ненавистники Metal Gear Solid посмеются над штампами и вывертами сериала вместе с авторами, а фанаты Снейка еще раз вспомнят любимые моменты, пусть и пропущенные Ли и компанией через призму сатиры. Кто же эти люди, которые делают такие замечательные пародии? И как это у них это получается? Артур поделился с нами секретами своего ремесла.

Расскажите о себе: чем вы занимаетесь, к чему стремитесь?

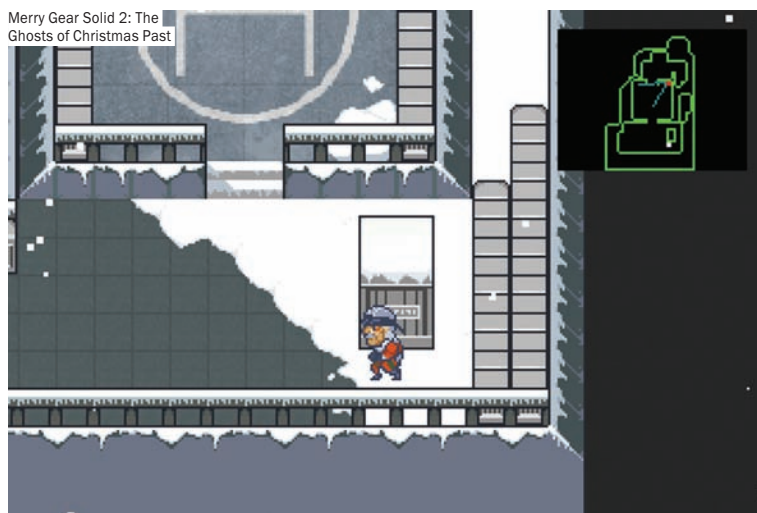
Мне 22 года. Теоретически, я называюсь независимым геймдизайнером, но на деле я выпускник университета, подрабатывающий фрилансом там и сям в надежде найти работу в не-независимой индустрии. Не то

чтобы мне не нравилось делать игры самому, но лучше этим заниматься, когда кто-то тебе подбрасывает денюжку.

А как ваша команда собралась вместе?

Оригинальную Merry Gear Solid, как и все остальные свои игры, я делал в одиночку. После того как я показал ее на форумах, мне пришло письмо от парня по имени Дункан Робертс, предлагавшего записать озвучку к игре. С этого письма у нас и завязалась дружба почти как у Снейка и Отакона – я делал всю тяжелую работу, а Дункан Робертс давал мне плохие советы и иногда записывал диалоги.

Merry Gear Solid 2 началась так же – Дункан говорил, а я занимался всем остальным. Но по ходу дела я понял, что мне понадобится еще помощь, чтобы завершить задуманное.





Главный, но, к сожалению, пока не завершённый проект Артура Ли – платформер с исследовательским уклоном The Underside, механикой и графикой напоминающий Cave Story, а сюжетом и эксцентричным юмором – Earthbound. На диске к этому номеру вы можете найти текущую превью-версию с прилагающимися редактором и несколькими модами.



ва и снова брался писать сценарий. Но каждый раз сталкивался с проблемой: продолжение Merry Gear Solid было практически невозможно сделать рождественской игрой, потому что какое же Рождество без Санты? Я придумал и отбросил множество вариантов: например, посвятить игру The Beatles (намек на битлов есть в концовке первой MGS) или создать приквел, или предложить игроку управлять эльфом, похожим на Райдена. Все эти идеи были плохими, так что я выбрал самый простой путь: сделать прямой сиквел с сюжетом, вращающимся вокруг Рождества без Санта-Клауса.

История Merry Gear Solid пока не завершена, однако, думаю, мы с Дунканом надолго, если не навсегда, отстранимся от работы над сериалом – Merry Gear Solid 2 съела все наши праздники. Если мы когда-то сделаем новую MGS, она будет гораздо короче, проще, и, скорее всего, без таких объемов текста и озвучки.

В Merry Gear Solid 2 полно классных шуток и каламбуров. Как вам удалось их столько придумывать, да еще и выдерживать праздничную тематику?

В этот раз было сложнее, ведь первая игра уже задала весьма высокую планку качества. Смешно вспомнить: я даже пытался перебирать списки слов, связанных с Рождеством, но это не помогло. Многие названия предметов в Merry Gear Solid 2 появились из плохих каламбуров, которыми перебрасывались мы с Дунканом. Другие родились из необходимости – например, когда мне понадобился предмет, позволяющий видеть в инфракрасном спектре, или приспособление для неслышного хождения по металлическому полу. Остальные идеи пришли неведомо откуда после нескольких стаканчиков водки.

Шаги Колд Снейка специально звучат в такт музыке?

Да, а если запустить саундтрек игры задом наперед, можно услышать секретные послания от Санта-Клауса. А в предыдущем предложении нет ни слова правды.

В первой Merry Gear Solid есть папка с диалогами, которые не использовались в игре. О чем там шла речь?

Если я правильно помню (а такое бывает редко), этот диалог относился к концепции Believability Index, «индекса правдоподобности», который должен был работать как индекс камуфляжа в Metal Gear Solid 3, только наоборот. Идея выросла из фразы «seeing is believing»*. В игре вам говорят, что верно и обратное, «believing is seeing». Держа в уме эту закономерность, вы можете сделать своего персонажа менее правдоподобным – и, соответственно, невидимым для врагов – заставляя его надевать невообразимые костюмы или творить несуразные вещи. К сожалению, я не успел нарисовать эти самые костюмы, а без них в такой системе не было смысла.

Интересно. Но вроде бы в том диалоге говорилось что-то о взрослых...

А, верно. Но концепция believing is seeing использовалась и там. Взрослые должны были стать противниками, которые замечают героя, только когда он столкнется с ними, потому что они не верят в Санта-Клауса и, следовательно, не могут его увидеть. Как и индекс правдоподобности, взрослых пришлось вырезать из игры просто потому, что я не успевал их нарисовать.

А были ли какие-то задумки, которые не попали в Merry Gear Solid 2?

Да, большей частью разные дурацкие каламбурные предметы вроде Ga-Coal

(аналог камуфляжа Ga-Ko), Box G (коробка с подарком), Decoy Rations (глупая игра слов – созвучно с decorations). Есть одна нереализованная идея, о которой я жалею – пистолет SOCOM, из него можно было бы стрелять в стены, но не в детей – при попытке спустить курок Снейк говорил бы «это нехорошо» или «я не могу сделать это», как в битве с Metal Gear Rex в оригинальной Metal Gear Solid.

Планировалось и дополнительное сражение с боссом. Если вы играли в MGS 2: The Ghosts of Christmas Past, легко понять, что это должен был быть. На него у меня не хватило времени, да и хороших идей, как должен проходить этот поединок, в голову не приходило.

Еще один диалог, записанный, но потом вырезанный, касался провалившегося проекта The Zybourne Clock. Персонажи этой несостоявшейся игры, доктор Зайборн и Джонни Пять Тузов, обсуждали путешествия во времени. Я побоялся, что никто не поймет намеки на этот малоизвестный артефакт, и переписал текст. В нем по-прежнему остались отсылки к The Zybourne Clock, однако не требующие глубокого знакомства с темой – так диалог стал гораздо понятнее широкой аудитории. Его можно услышать, если десять раз связаться с Отаконом во время сражения с первым боссом.

Отзывов от разработчиков Metal Gear Solid не было?

Не-а.



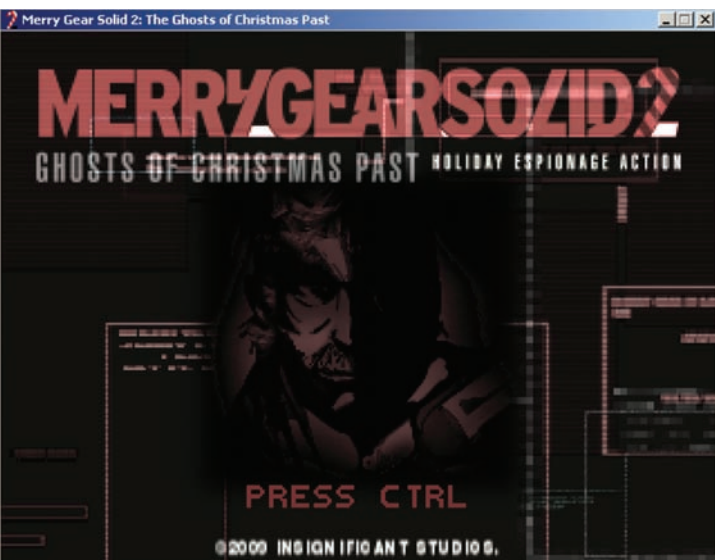
* Буквально «увидеть – значит поверить». Пословица близка по смыслу к русской «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать».



Скрестить шпионский жанр с рождественской темой попытался и Дастин Ганн, создавший в 2006 году игру под названием *Silent Night: Festive Espionage Action*. В ней эльф по имени Stelf (немножко похожий на Райдена) должен был найти похитителей Санта-Клауса. Качеством *Silent Night* похуже *Merry Gear Solid*, а пародийные элементы не настолько очевидны, но она все же не безынтересна. Да, ее мы тоже выложили на диск.



«ЭЙ, КОМПЬЮТЕР, КОГДА ТА ШТУКА СТОЛКНЕТСЯ С ЭТОЙ ШТУКОЙ, ВЫДАЙ МНЕ КООРДИНАТЫ ТОЧКИ СТОЛКНОВЕНИЯ».



? Не хотите еще какую-то игру спародировать?

Думаю, что пора продолжить работу над *The Underside*, а то этот проект что-то превратился в пародию на *Duke Nukem Forever*.

? Кстати, а в каком состоянии сейчас *The Underside*?

Перед тем, как взяться за *Merry Gear Solid 2*, я переделал многие элементы игры – поменял старое окно снаряжения в стиле *Cave Story* на новое в духе *Earthbound*. Я также добавил поддержку достижений (achievements), дающих игроку небольшие бонусы, когда он выполняет те или иные условия. В основном работа велась над движком, но, надеюсь, вскоре смогу снова заняться развитием сюжета.

? Какой инструментарий вы используете?

Multimedia Fusion 2, программу, с «прапрадедушкой» которой я познакомился, когда мне было лет пять. Ее создатели обещают, что вы сможете «делать игры в считанные минуты», и они не врут, если под «считанными минутами» понимать «очень много минут», такое количество минут, которое складывается в часы, дни, месяцы или, в случае *The Underside*, годы. Считается, что после подобных приложений вы постепенно перейдете на, скажем, XNA или C++, но у меня не было повода для такого «апгрейда». Я знаком с разными алгоритмическими языками, но мне удобнее и быстрее работать в программах вроде *Multimedia Fusion 2* или *Game Maker*, где можно просто сказать «эй, компьютер, когда та штука столкнется с этой штукой, выдай мне координаты точки столкновения», а не настраивать библиотеки и писать десятки строк кода только для того, чтобы вывести на экран слова «HELLO WORLD».

? У вас есть опыт разработки игр и в 3D, и с двухмерной графикой. А какие вам нравится делать больше и почему?

Мне больше по вкусу иметь дело с 2D. Я вырос на NES и Super Nintendo, с ранних лет работал с плоской графикой и до сих пор люблю эстетику пиксель-арта, к тому же его проще рисовать, чем заниматься моделированием, текстурированием и скелетной анимацией в 3D.

? Расскажите о своей работе над сайтом PIGScene (Pretentious Indie Gamer Scene, <http://www.pigscene.com>).

Я придумал PIGScene, устав от прессы, освещающей независимые игры. Он появился, когда TIGSource (возможно, самый популярный сайт, посвященный инди-играм) стал писать о независимых разработчиках и их творениях более выборочно, а крупные профильные издания начали замечать «арт-игры» вроде *Passage* и *You Have to Burn the Rope*. Я хотел создать сайт, который бы одновременно пародировал игровую прессу, но также и обращал внимание на произведения и авторов каллибром поменьше, о которых никогда бы не написали «большие» сайты.

Над PIGScene мы тоже трудимся вместе с Дунканом Робертсом (он пишет под псевдонимом Super Joe) – находим интересные игры от независимых разработчиков, о которых больше никто не писал, и сочиняем на них иронические псевдоинтеллектуальные рецензии.

«This, darling, is The Zybourn Clock»

The Zybourn Clock, стимпанковская RPG, посвященная таинственному устройству, позволяющему манипулировать временем, разрабатывалась заведомо для форума *Something Awful* в 2007 году. Несмотря на то что попытки возродить ее предпринимались неоднократно, *The Zybourn Clock*, как и многие любительские проекты, не дожидаясь релиза. Однако, подобно Гному российского геймдева и «корова-нам», игра стала культовой в узких кругах именно благодаря своей вопиющей корявости и недоделанности. В Интернете легко можно найти документацию, а также трейлер, интервью с «продюсером» и фанатское творчество по мотивам. (На иллюстрации – оригинальный концепт-арт к игре, изображающий Джонни Пять Тузов).



? Ваш совет начинающим разработчикам?

Не бойтесь инди-монстров с многомиллионными бюджетами, заполнивших главные страницы сайтов, пишущих о независимых играх. Пройдитесь по форумам, узнайте, что делают другие люди, посмотрите на их творения, что в них работает, а что нет. Если увидите что-то интересное, попытайтесь сообразить, как это сделано, а то и попробуйте сами повторить такую фишку. Ищите отклика аудитории и пишите отзывы сами – это поможет вам научиться анализировать собственную работу. Но помните, что 99% процентов обитателей Интернета – дети, и не бойтесь пренебрегать чужим мнением, так как в 99% случаев оно ошибочно. Самое важное – научитесь получать удовольствие от собственных игр на всех стадиях их создания. Вы не представляете, сколько мне пришлось гонять Колд Снейка по пустому белому уровню в начале работы над *Merry Gear Solid 2*. **СИ**