

Цвет из иных миров (за живое-04)

Трудно жить по списку релизов. Нельзя отмотать время назад и сдать материал в ушедший шесть лет назад номер. Но промолчать просто невозможно, хотя я честно пытался.

Уж сколько столетий театры всех мастей пытаются сделать так, чтобы зритель не был просто пассивным наблюдателем, вовлечь его в происходящее, заставить активно в нём участвовать. Предполагалось, что это ещё больше усилит волшебное воздействие искусства на души прихожан. Были испробованы эксперименты любой степени сомнительности — без толку. Кино, несмотря на всё растущие экраны, эту проблему не решило, зато с ней с лёгкостью справились КИ. И что? Оказалось, что стоит игроку дать возможность действовать, как он настолько увлекается, что ему уже не скормить сколько-нибудь глубокую историю. Духовное развитие распадается в прах под действием мышечлика. КИ-блокбастеров навыходило до умопомрачения, но КИ-Шекспиры так и не появились, по степени интерактивности сонет значительно уступает тетрису.

1998 год. Photoria. Бесплатный текстовый квест, сделанный Адамом Кадре, пробил все стены личного недоверия. Недоверия к продуктам рук энтузиастов, отношения к Interactive Fiction как к давно покинувшему этот мир жанру, к мультиплатформенным играм («Макинтоши», КПК всех расцветок), наконец!

Photoria объединяет в себе множество на первый взгляд разрозненных эпизодов, и игрок примеряет на себя образы самых разных героев. Словно в калейдоскопе, меняется стилистика повествования: научно-фантастические, сказочные, реалистичные, романтические и угрюмые бытовые эпизоды сменяют друг друга, и каждая глава окрашена в соответствующий цвет. Постепенно между совершенно различными эпизодами, абсолютно непохожими друг на друга персонажами проступают нити взаимосвязей, ткани вселенной, соединяющей хаотичное мироздание в единое целое. Игра не пытается поразить глубиной интерактивности и сложными загадками. Последние в Р. хоть и встречаются, но они не цель, а ещё одно выразительное средство, когда для того, чтобы найти решение, мы должны взглянуть на окружающий мир под *иным* углом.

Игра превращается в... да будет позволено сказать такое... притчу о течении времени, об ответственности, о судьбе, о любви! Жуткая и прекрасная история рассказывает предельно лаконично (в текстовых играх тоже не принято многословие), но затрагивает такие глубины в душе, куда КИ не проникают. Вообще и никогда.

Я тоже внёс свой голос в хор восторгов по поводу мегаблокбастеров 2004-го. Но, при всех своих великих достоинствах, это лишь стеклянные бусы, отлично сделанные, продуманные, до кончика шляпки последнего гвоздя качественные безделушки.

Сейчас же, когда 2004-й тает в облаке небытия под мерное тиканье метронома времени, хочется вспомнить о чём-нибудь настоящем. Для меня в прошлом году была лишь одна игра — Photoria. Остальное — тлен и суета.

Ашот Ахвердян, Game.EXE #02.2005.