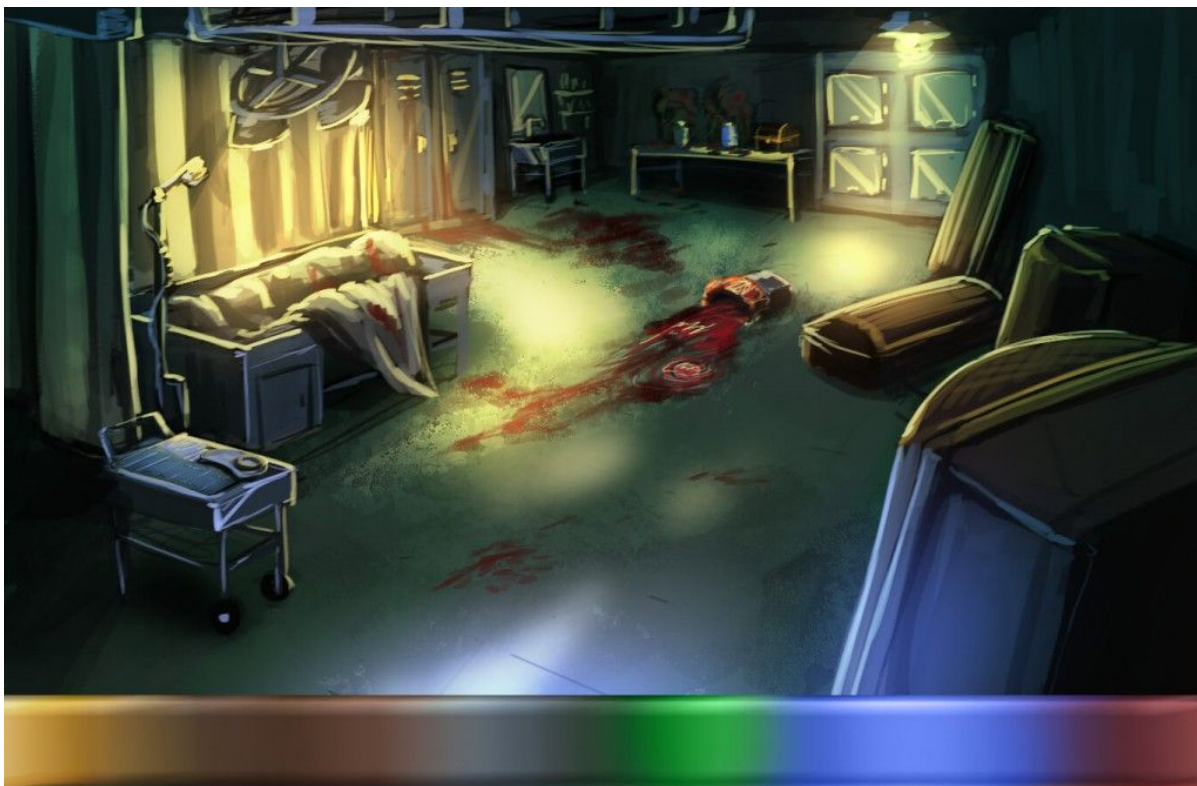


За кулисами. Harrowed Halls: Lakeview Lane

Нам не раз удавалось пообщаться с группой разработчиков из Daily Magic Productions о новых сериях их игр. И одна идея проходила белой нитью через все интервью – компания хочет создавать более мрачные игры для взрослой аудитории. Эта идея возникла во время работы над проектом под кодовым названием "Тайны, скрытые в стенах". Как итог, всего за год команда смогла создать игру, совершенно непохожую на их прошлые проекты. Некоторые наработки впоследствии пришлось изменить, но мрачная составляющая концепта сохранилась.

Harrowed Halls, новая серия игр Daily Magic, будет более реалистичной в визуальном плане и, соответственно, более пугающей. Всего этого удалось достичь благодаря работе команды, вдохновленной новым для них стилем.



Своим рождением Harrowed Halls: Lakeview Lane обязана двум сотрудникам Daily Magic. Они выполняли задание – создать новую линейку игр, кардинально отличающуюся от остальных игр компании.

После долгих лет работы с Daily Magic, концепт-художник решил представить свою идею игры, вселяющей страх при помощи визуальных эффектов вместо привычного щекотания нервов.

Художник начал обсуждать с руководителем проекта лучшие хоррор-игры, достижения и недостатки НОРА в этом жанре. Вдвоем они лихорадочно работали над идеей, которую можно будет развивать. Привело к тому, что художник Бенджамин Видовссон сам взялся за написание сюжета для игры.

Бен, как большой любитель хоррор-фильмов и игр, создает гнетущую атмосферу и стрессовые для игрока ситуации.



“С самого раннего возраста я обожаю фильмы ужасов вроде Полтергейста Тоуба Хупера или Нечто Джона Карпентера. Неудивительно, что Хэллоуин – мой любимый праздник, а любимая книга – о проклятом доме.

Но все изменилось, когда я посмотрел японскую версию Звонка. Стиль и специфика японских фильмов ужасов просто сразили меня. Японские сценаристы и режиссеры создают такую атмосферу страдания и агонии, какая нечасто удается американским писателям и режиссерам. Это особенно хорошо просматривается в старых фильмах, таких как “Сказки туманной луны после дождя” или серии фильмов “Проклятие”. Именно такой атмосферы я и хотел добиться для серии Narrowed Halls: чего-то вроде доподлинного подтверждения существования привидений и почти поэтической причины для появления каждого из них.

Бенджамин объясняет, что движение и расположение камеры может заставить игрока понервничать. “К сожалению, большая часть идей почти невыполнима в НОРА играх, поэтому мне пришлось поломать голову. Как я могу воплотить свою идею в двухмерном пространстве, с НОРА геймплеем?”

Во время разработки многое изменилось, но, думаю, сама идея сохранилась. Это душа игры, вокруг которой все и строится. НН – это мой ребенок, который впервые идет в школу. Я взволнован его выходом в свет, но все равно открыт для любых предложений, которые в дальнейшем помогут моему созданию.”

Команда была так поглощена работой, что не могла дать нам длинного интервью, но руководитель проекта все же нашла минуту и написала нам о процессе разработки игры.

“Такая эйфория, исходящая от кого-либо в команде, не может не вдохновлять остальных. И даже сейчас Бен продолжает заряжать нас. Пусть работа над игрой почти закончена, багаж остается. Все это привело нас к созданию более взрослого визуального стиля. Во время работы аниматоры и художники искали по-настоящему зловещую атмосферу, способную напугать их самих.”



Несомненно, каждый, кто работал над НН, с головой ушел в новое и удивительное произведение.

Все только и разговаривали, в какой игре или фильме лучше всего показывали привидений, а после совещаний на досках не оставалось ни одного пустого места. Геймдизайнеры, создавая захватывающую и уникальную атмосферу, отталкивались от идей, которые предоставляли художники и программисты.

Команда понимает, что создала хорошую игру, но, все равно, затаив дыхание, ждет реакции аудитории на проект.
А вы готовы стать свидетелем ужасов в Озерном переулке?