

Список инди-игр, в которые тебе определенно стоит поиграть. Я серьезно.

Инди-игры — это компьютерные игры, созданные отдельными разработчиками или небольшими коллективами без финансовой поддержки издателя компьютерных игр.

Википедия

Раньше ~~трава была зеленее~~ было много разных жанров игр – бродилки, гоночки, стратегички, стрелялки, тупилки, ~~свистелки и перделки~~. Шло время, выросли мы, выросла игровая индустрия и на смену «стрелялкам» приходили шутеры, «бродилкам» - РПГ, «стратежкам» - RTS (*Real time strategy – если кто в танке*). Названия жанров стали звучать солиднее, круче, да и игры от серьезных разработчиков теперь соответствуют этим названиям. Те игры, которые так цепляли в детстве, больше не делают. Финальные титры к компьютерным играм из года в год становятся все длиннее, список людей работавших над этими воистину крупными проектами уже с трудом умещается на 54-х метровые рулоны бумаги. Игры стали другими.

Но не все готовы смириться с этим, ведь дух старой школы жив в сердцах реально безбашенных парней, оду которым сегодня я буду петь. Эти парни не боятся сесть и в одиночку сделать игру, которая по своей ламповости, охуительности и сердечной теплоте спокойно переплюнет многомиллионные проекты. Эти парни - инди-разработчики и речь сегодня пойдет о самых замечательных инди-играх которые я только видел. Не хочу называть это каким-либо хит-парадом, ведь я не так уж и искушен в этой сфере и довольно много интересных проектов банально прошло мимо меня. Однако, среди тех игр в которые мне довелось поиграть я готов выделить личный топ-10, топ-10 инди-игр которые меня поразили.

Я тут буду тыкать, хоть на брудершафт *мы с тобой* и не пили. Не нравится? Не читай, не заставляю. Я предупредил, ага.

Да, я обленился, забиваю место картинками и пустотой. Ко-ко-ко!



Начнем с **десятого места**.

Это место у меня поделили аркадные, или, как я их называю, «джойстиколомательные» игры. Это может быть как просто набор препятствий, которые необходимо преодолеть и умудриться не сломать пальцы/джойстик/клавиатуру/мышь/жизнь (Super Meat Boy, BIT.TRIP, No Time to Explain), так и набор препятствий с головоломками (Limbo, Braid). Удовольствие в этих играх получаешь от того что ты *прошел* через весь этот долбаный Вьетнам, который творится на экране, причем чем адовее все то что там происходит, тем больше удовольствия ты получаешь на выходе. За прохождение таких игр должны выдавать медали, ибо они станут суровым испытанием для твоей клавиатуры и психики. Если ты устал от мыльца в кат-сценах последней колды, то смело запускай эти игры и выплескивай всю ненависть прямиком в экран (*сначала хорошо подумай и вспомни, сколько ты за него заплатил или какой подзатыльник пропишет тебе мамка, если ты все же его сломаешь*). Отдельно стоит упомянуть [музыку](#) в этих играх. Пожалуй, я в каждом пункте буду отдельно ее выделять, потому что для инди-игр весьма немаловажно звуковое сопровождение. Так вот, [здесь](#) оно тоже на высоте. Локализации для многих игр нет, но нужна ли она?

RETRO CITY RAMPAGE



На **девятое место** я помещу Retro City Rampage.

Что будет, если взять GTA, добавить в него как можно больше героев из фильмов, сериалов и игр 80х и 90х, хорошенько их простебать, а для пущей кондиции оформить это все как игру для NES? Правильно, мы получим Retro City Rampage. Сюжет прост – мы играем за чувака по имени Player (вполне себе оригинальное имя), который не без участия доктора Чока и местной интерпретации Делориан из «Назад в будущее» попадает в восьмидесятые и отчаянно пытается оттуда выбраться. По сути своей это все тот же старый добрый GTA, но выполненный в стилизации не менее старого и не менее доброго NES. Полная свобода действий, *чад кутежа* и тотальнейший угар происходящий на экране (чего только стоит радиоактивный сантехник и канализация полная черепашек-нинзя), игру просто нельзя пропустить. А [музыка](#)? Ну как можно не влюбиться в эту игру? Локализация, увы, отсутствует.



Восьмое место - единственная MMO в этом списке – Realm of the Mad God (RotMG).

Есть такой жанр игр - *Rogue-like RPG* (в простонародье – рогалик). Отличительными чертами данного жанра (согласно луркмору) являются:

- случайная генерация игрового окружения;
- возможность совершения фатальной ошибки (*умер – изволь начинать сначала, никаких сейвов*);
- свобода – игрок сам выбирает, что ему делать;
- огромное количество всякой всячины;
- относительно быстрая прокачка;
- высокий уровень сложности.

Пусть RotMG и не является рогаликом в каноничном его варианте, однако она не далеко от него ушла. Имеется – случайно генерируемый мир, который населяет огромное количество всяких монстров. Также есть монстры посильнее – типичные боссы локации, на них мы получаем квесты. Все как в обычной MMO – убиваем монстров, качаем уровни, собираем вещички чтобы стать сильнее и по новой убиваем монстров. Выполнил задание – вот тебе новый класс персонажа, когда погибнешь можешь сыграть за него. Есть, конечно, и донат – внеси энную сумму и открой слот под второго персонажа или дополнительный сундук для вещей. Не хочешь бегать по картам в поисках шмоток – купи их. Хочешь покрасить персонажа – любой каприз за ваши деньги. Но с другой стороны никто не заставляет тебя донатить и тут показывается главный плюс этой игры – она *абсолютно бесплатна*. Чуть не забыл упомянуть местное [звукковое сопровождение](#) – оно тут довольно неплохое, а звуки которые издают местные монстры просто прелестны. Локализация отсутствует.



Седьмое место – UnEpic.

Типичная RPG выполненная в 2D стилизации. Сюжет весьма незатейлив – играем за ролевика-задрота, которому приспичило в туалет во время одной задротской посиделки. Однако вместо туалета мы попадаем в таинственный замок, который нам предстоит полностью исследовать чтобы выбраться. Ну и раз уж наш герой ролевик, то он будет сыпать цитатами из звездных войн, пользоваться типичными фэнтезийными клише сюжета и вообще будет всячески глумиться над рпг-стереотипами. Со стороны геймплея все стандартно – выполняем квесты, качаемся, собираем вещички. Музыка здесь удивительно [хороша](#). Также стоит отметить, что эта игра имеет русскую локализацию.

Мораль. В сортир без зажигалки или фонаря - ни ногой!



Шестое место – 10 000 000.

По сути своей это все та же игра «три в ряд», однако здесь к ней приплетена RPG-составляющая. Мы просыпаемся в холле замке (да-да, снова замок) с кучей закрытых дверей. Единственная открытая дверь – дверь в подземелья, где, как уже не сложно догадаться, обитает всякая нечисть. Главная цель – набрать 10000000 очков. Главный противник в этой игре не монстры, а... время. Чем быстрее ты находишь комбинацию нужных элементов, тем дальше в подземелье ты можешь пройти. Враги, атакуя, отбирают у тебя драгоценные секунды, так же как отбирает их твоя невнимательность. Когда время заканчивается, ты возвращаешься в холл замка с награбленным добром. В процессе уничтожения монстров выбивается опыт и ресурсы, которые можно потратить открытие других дверей и прокачку себя любимого. Стоит отметить, что в отличие от многих других паззлеров, здесь ты меняешь местами не элементы, чтобы добиться совпадения в ряд, а двигаешь столбцы и строки таблицы, что немного необычно. Ну и [саундтрек](#), как ты уже догадался, тут тоже не плох. Кстати, на этой неделе эта игра в еженедельных скидках и стоит всего 20 рублей. Она их определенно стоит. Локализации нет.

"It's just fun!"
- Arcade Sushi

Пятое – Zombies от bignic'a

В первую очередь игра напомнила мне бородатый Alien Shooter – бегаем, крутимся, стараемся не попасть в стекло, убиваем зомби (кто-то мне говорил, что это один в один *название игры*, но, увы, я забыл ее название). Итак, мы играем за обычного айтишника, который работает в корпорации Megasorp. В один прекрасный день практически весь офисный планктон превращается в зомби и, тихо бормоча что-то про синергию и выполнение плана за сентябрь месяц, начинает пожирать тех, кто в зомби не превратился. Наша цель – выжить и может быть даже спасти выживших. Поможет нам в этом огромный арсенал – от биты и бензопилы, до коктейлей Молотова и огнемета из баллончика лака для волос. Все это сдобрено добротным юмором (увы, на английском языке) и знатной [музыкой](#), которую написал тот же чувак что и делал игру. Игра просто замечательная, давайте поддержим ее в [Greenlight'e](#), ибо она висит там уже давно и никак не может выбиться в люди (если я правильно понимаю принцип действия этой системы). Локализации, увы, нет.



Четвертое – Gunpoint

Стелс-головоломка. Мы получаем задания от разных товарищей. Как правило целью является какой-нибудь документ или вещь, которую нужно вытащить из охраняемого здания. В нашем распоряжении есть устройство, которое способно переключать электрические цепи в здании – например, можно сделать так, что охранник щелчком выключателя света откроет дверь с электрическим замком, отключит камеру наблюдения или вызовет на этаж лифт. Также у нас есть устройство, позволяющее высоко прыгать, лазать по потолкам и стенам. Чтобы попасть в нужное место придется пошевелить мозгами, чтобы сделать это незаметно – даже слегка попотеть. Увлекательный геймплей, разные варианты прохождения локации, коих тут достаточно много. Если же и их мало, то здесь есть редактор карт. Легкий, местами джазовый [саундтрек](#) – просто шедевр, это нужно слушать. Одно плохо, локализации, увы, нет. А жаль, сюжет в этой игре весьма неплох.



Третье – FTL: Faster Than Light

Все же в детстве мечтали стать капитаном корабля? Космического, пиратского, подводного – не важно, главное – быть капитаном и всех-всех спасти. Так вот, FTL дает тебе шанс покапитанствовать. По сюжету, наш корабль - это все что осталось от галактического флота после мятежа. Наша задача в том, чтобы пролететь через всю галактику (при этом мятежный флот все это время будет висеть на хвосте) и донести послание о бунте до «своих». Но космос отнюдь не безопасное место, на нашем пути попадутся как мирные и дружелюбные странники, так и пираты или просто враждебно настроенные инопланетяне. По сути своей все тот же рогалик – случайно сгенерированная вселенная, без права на ошибку, прокачка. Геймплей заключается в эффективном управлении командой корабля – мы отдаем приказы экипажу, определяем, кто на каком посту несет дежурство. Судно можно прокачать за запчасти, добытые в бою, купить новое оружие, оборудование или нанять нового члена экипажа, будь то человек или инопланетянин. Кстати, от расы персонажа зависят его индивидуальные характеристики – есть гуманоиды, которые могут быстрее починить поврежденное оборудование, или пришельцы невосприимчивые к огню – такие ребята незаменимы при тушении пожара в отсеках. Команда со временем набираются опыта – чем дольше чувак сидит за штурвалом, тем больше шансы что он сможет уклониться от вражеской торпеды.

Самое интересное в игре – непосредственное управление ресурсами корабля. Представь – ты ввязался в бой против пиратского корабля. Пираты телепортировали абордажную группу на твой борт, но пока не могут продвинуться в другой отсек, потому что ты заранее подсутил и купил на этот случай усиленные двери. В это время вокруг твоего корабля кружит вражеский дрон и перегружает твои щиты постоянным огнем. Плюс к этому, гадкие пираты послали торпеду в вентиляционный отсек и вывели из строя установку регенерации воздуха. Кислород в отсеке потерян из-за пробоины в корпусе и потихоньку заканчивается во всем корабле. А еще, кое-кто пожадничал и не купил дополнительные энергоячейки, и теперь судорожно перекидывает питание со щитов на орудия и обратно. Время против тебя и в твоих же интересах сбить корабль этого пирата и восстановить подачу кислорода как можно скорее. Или ты получаешь сигнал SOS из соседней солнечной системы. Прилетев туда, ты обнаруживаешь что на местную космическую станцию напали гигантские пауки. Ты посылаешь на помощь свой экипаж и им удается отбить станцию, но один увёртливый паук наносит смертельную рану твоему опытнейшему пилоту. Обитатели станции благодарят тебя, дают много запчастей, а один из местных желает присоединиться к твоей команде. Ты не против, но того пилота он сможет заменить уже ой как не скоро. А ведь можно было просто проигнорировать сигнал. Эта игра дает то, что может дать не каждый топовый проект крупного разработчика. Эта игра дает возможность фантазировать, придумывать как оно там все происходит. Прямо как в детстве, когда коробка из-под телевизора была твоим космическим кораблем. И это здорово.

[Саундтрек](#) к игре выше всех похвал – космический такой, клевый. А вот локализации, увы нет. Кстати, [разработчики](#) хотят выпустить игру под iOS, добавив в игру несколько приколов в виде новой расы, квестов и оборудования. (По секрету скажу, что на андроиде и iOS есть замечательная игра, по духу очень близкая к FTL – [Star Command](#)). Да и вообще, разработчики молодцы, выпустили целый вагон всякого фанатского стаффа – футболочки, кофточки, значки и даже лего-игрушки планировали запилить. Очень крутые ребята.



Второе – Risk of Rain

Третий в сегодняшнем топе рогалик. Наш космический корабль разбивается на одной, очень недружелюбной планете. Цель проста – добраться до того что осталось от нашего корабля и попробовать на этом улететь. В нашем распоряжении один из 10 абсолютно разных по стилю игры персонажа, более сотни подбираемых артефактов и стальные яйца нервы. Перемещаясь от уровня к уровню при помощи телепортов мы прокачиваемся и собираем как можно больше лута. Он тут двух видов – вещи с пассивными эффектами – просто дают постоянный прирост каких-либо характеристик/наносят дополнительный урон врагам/лечат нас любимых и активируемые предметы – их извольте иметь не более одного. Враги лезут нескончаемым потоком, буквально из всех щелей, и казалось-бы, вот она стратегия победителя – прокачайся на первом уровне и нагибай всех и вся. Однако не все так просто – чем больше времени ты тратишь, тем сложнее становится игра – тем больше появляется монстров, тем больше они кусаются и тем круче они. Здесь-то и кроется главная дилемма игры, проскочить уровень как можно скорее или же задержаться и собрать все вещички, но потерять при этом время.

В силу того, что это рогалик, смерть здесь окончательна и бесповоротна, умер – изволь начинать сначала. На первых порах игра может показаться очень хардкорной, советую проходить с джойстиком и в кооперативе (он здесь поддерживает до четырех человек). Игру интересно проходить раз за разом, открывая новые предметы и персонажей, получая удовольствие из-за хардкорности происходящего. Плюс красивые пейзажи и умопомрачительная [музыка](#) (послушайте, треки очень мелодичны) просто заставляют влюбиться в эту игру.



Первое – Hotline Miami

Не скажу что это однозначный лидер, последняя (или первая, это смотря с какой стороны посмотреть) четверка игр вполне может занять это место, ибо топ этот весьма условен. Итак, Hotline Miami. Бескомпромиссный, жестокий, аркадный шутер с видом сверху. На дворе восьмидесятые, за окном Маями, а в телефонной трубке таинственный голос, который оставляет заказы на ликвидацию тех или иных личностей. Приготовься умирать. Умирать в этой игре ты будешь очень часто, на каждой карте по несколько десятков раз. Игра не прощает ошибок – одно попадание по тебе, один пропущенный удар и начинай сначала, хорошо хоть что это правило распространяется и на твоих оппонентов. В игре довольно много разного оружия, как холодного, так и огнестрельного. Огнестрельное оружие гремит на всю локацию и привлекает к тебе ненужное внимание, созывая противников со всей карты. Как говорится, пушки для лохов, нож – выбор профессионала. Оружие также можно весело кинуть в лицо головорезу и тем самым оглушить его. Главное не забудь добить этого товарища, иначе он встанет и будет очень недоволен.

По уровням разбросаны маски и буквы. Маски дают некоторые бонусы, например, в маске волка ты начинаешь уровень не с голыми руками, а с острым ножом. Маска коня позволяет выбить дверь и не оглушить, а прикончить того «счастливца», что за ней находится. Буквы же играют роль аналога ноутбуков и серии CoD – соберешь все и ты молодец. В конце игры соберешь из них фразу – получишь секретную концовку, все просто. Кстати, локализация есть, что позволяет следить за перипетиями сюжета даже тем, кто ни черта не понимает по-английски.

Особую атмосферу игре придает ее [саундтрек](#). Это подборка треков в стиле тех, что играли на дискотеках в Маями в восьмидесятых годах. Треки динамичные, придают игровому процессу остроты и подкидывают в топку адреналина, просто за уши втягивая в игровой процесс.

Повторюсь, топ очень условен, ведь есть огромное число вещей, в которые я банально не играл. Помимо приведенной десятки очень рекомендую присмотреться к таким вещам как:

[Don't Starve](#) – очень интересный симулятор выживальщика, постоянно развивается, постоянно добавляются новые фишки и фишки;

[Binding of Isaac](#) – типичный рогалик про маленького мальчика, которого упоротая мамка скинула в подвал. Выживай или умри.

[BROFORCE](#) – наигракнейший шутер с *братанами* - любимыми героями из боевиков – Броминатор, Бро в черном, Бро Дредд, Бро Маклейн и многие другие. Есть кооператив на четыре персоны. Ребята пробилась сквозь [гринлайт](#) и скоро появятся в стиме, а пока можно погонять в [демо-версию](#) (*бромотип*) с их сайта. Она просто охрененски крута.

[Paper Sorcerer](#) – пошаговая RPG в интересном псевдобумажном исполнении, любителям жанра определенно стоит взглянуть на это.

[Hammerwatch](#) – еще одна весьма интересная ролевая игра.

[DEFCON](#) – довольно жуткая игра, симулятор ядерного конфликта. Цель игры – нанести как можно больше урона противнику, при наименьших жертвах у «своих». В арсенале у тебя системы раннего оповещения, стационарные пусковые комплексы, атомные подводные лодки с ядерным боезапасом и авианосцы с ядерными бомбардировщиками. «Развлекайся».

Список можно продолжать долго, но пока я этого делать не буду. Думаю через годик можно будет составить новый топ.

Хочу обратиться к тебе, читатель. Благодаря гринлайту и другим площадкам электронной дистрибуции, очень много талантливых ребят и интересных проектов получают мировую известность. Давайте будем уделять больше внимания работам этих замечательных чуваков, которые творят очень крутые штуки. Давайте поддержим людей, которые делают качественный продукт, которые вкладывают в него всю свою душу. Поддержим качество, а не поставленное на конвейер «пиплосхватательное» количество (*ты сейчас понял, в чей огород я отправляю камень*). Хватит кормить Канзас, дорогу молодым талантам!