

О заезженности темы Второй мировой в играх не говорил разве что ленивый. Однако это не помешало талантливому украинскому коллективу Best Way создать замечательную военную стратегию «В тылу врага». Более того, не за горами выход второй части проекта, которая, если верить сногшибательным скриншотам, превзойдет оригинал. Правда, одной красивой картинке нам мало. За исчерпывающей и достоверной информацией об игре «В тылу врага 2» мы обратились к Сергею Герасеву, продюсеру проекта.

В ТЫЛУ ВРАГА 2



ПОПЫТКА ПРЕВЗОЙТИ СЕБЯ





■ Рваные дыры в стенах – не искусственный декор, а только что полученные повреждения.

ЖАНР ИГРЫ: REAL-TIME STRATEGY
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ИЗДАТЕЛЬ НА ЗАПАДЕ: UBISOFT ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК: BEST WAY
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: ДО 16-ТИ
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.FACESOFWARGAME.COM
ДАТА ВЫХОДА: 3-ИЙ КВАРТАЛ 2006 ГОДА

ИГРЫ: Добрый день, Сергей. Начиная с банальных «Почему?» и «Зачем?» бессмысленно, все и так понимают, что такая успешная игра, как «В тылу врага», просто не могла остаться без продолжения. Так что давайте сразу перейдем к главным промахам, допущенным в оригинале, и путям их устранения. Например, сценарий. Несмотря на то, что сюжет «В тылу врага» придумали профессиональные писатели (Дмитрий Гордевский и Яна Боцман (в литературных кругах известные под псевдонимом Александр Зорич), фабула получилась так себе. Ей не хватало интриги. У многих игроков не возникало желания УЗНАТЬ, что будет дальше, было лишь желание УВИДЕТЬ. Так кто же сейчас работает над сценарием?

Сергей Герасев (далее С.Г.): Здравствуйте. Мне кажется, определение «так себе» не совсем подходит для сюжета первой части игры. Следует учитывать, что «В тылу врага» – это не RPG или Adventure, фабула не играет в ней главенствующей роли. А для тактического проекта интересных моментов в сценарии было достаточно (взять хотя бы историю советских диверсантов). Поэтому для работы над сиквелом мы снова пригласили Дмитрия и Яну, которые, кстати, известны не только как писатели, но и как выдающиеся военные историки.

ИГРЫ: Хорошо, тогда расскажите вкратце о сюжете. Заинтригуйте нас,

в конце концов! «В тылу врага 2» рассказывает о событиях 1944-45 годов, верно? Где именно нам предстоит действовать и за кого играть?

С.Г.: Сюжет «В тылу врага 2» действительно охватывает период с лета 1944 по весну 1945. Игроку доступны три кампании: за союзников, СССР и Германию. Каждая из них воссоздает наиболее интересные и яркие эпизоды того времени. Сценарии для сторон уникальны, но кое-где возможны пересечения.

ИГРЫ: Вот вы говорите о ярких эпизодах, а можете привести примеры?

С.Г.: Вторая половина 1944 года знаменита, в основном, высадкой союзников в Нормандии (операции «Overlord» и «Арденнское Наступление»), эпизоды которой хорошо знакомы вам по фильму «Спасение рядового Райана». Мы, конечно, не могли пройти мимо этих событий. В остальные кампании вошли военные действия на территории центральной Европы и Германии.

ИГРЫ: Кампании получились большие? Помнится, мы так и не смогли «насытиться» первой частью, слишком уж она короткая.

С.Г.: Для трех кампаний подготовлено двадцать четыре миссии. Каждая из них уникальна не только дизайном уровня, но и геймплеем. Помимо них мы предложим геймерам тренировку длиной в три миссии. Эдакий курс молодого бойца, где игрок познакомится со всеми аспектами ведения боя и разными видами тактики.

ЧЕСТНЫЕ ВРАГИ

Искусственный интеллект, руководящий вражескими силами, на редкость честен с игроком. Он не подглядывает в закрытые «туманом» области, не отправляет свои отряды на перехват групп, о которых, по идее, знать не может. Словом, ведет себя прилично. Соответственно, если по твоей пехоте кто-то открыл минометный огонь, то где-то поблизости скрывается наводчик. Найди подлца и убей! Обстрел прекратится.



ИГРЫ: Ну, а чем конкретно мы будем заниматься на заданиях? Понятно, что убивать вражин, живота не жалея, но ведь помимо полной победы всегда есть промежуточные цели. Скажем, освободить пленных, взять «языка», подбросить «дезу»...

С.Г.: И такое будет, даже не сомневайтесь! Нехваткой диверсионных вылазок кампании не страдают. Так, в одной из миссий игроку придется подорвать насосную станцию, которая мешает продвижению союзных войск. А в другой – перехватить подводную лодку с ценными документами. Однако перечисленные диверсии – не единственное поле деятельности геймера. Под его началом окажутся внушительные силы, которым по плечу и более масштабные операции. Иногда же подвластные игроку подразделения вообще будут действовать в составе обычных боевых частей, осуществляя, к примеру, глобальное наступление.

ИГРЫ: Задания вы придумывали сами или опирались на реальные события? Каково соотношение правды и вымысла?





■ Разработчики не мучают с масштабом. Пропорции людей, зданий и техники строго соблюдены.

С.Г.: Все без исключения операции основаны на реальных событиях. Однако в некоторых случаях игроку предоставляется возможность подкорректировать историю. Интересно же посмотреть, как развивались бы военные действия, одержи немцы победу в Нормандии в 1944 году! Но в целом сюжет повторяет историческую действительность. Так, цепочка миссий, рассказывающая о боях на Омахе, в Фалезе, Аржантане и Бастони, воспроизводит путь союзных войск. Как вы помните, они высадились в Нормандии, затем создали и замкнули «Фалезский котел», а чуть позже освободили Бастонь. Впрочем, даже если все эти названия вам ни о чем не говорят, будьте спокойны – лапшу на уши никто вешать не собирается.

ИГРЫ: Все, все, все, мы поняли, за достоверность можно не переживать. Обмундирование и техника тоже, вероятно, полностью копируют реальные аналоги?

С.Г.: Безусловно! Техника, вооружение, экипировка солдат и подавляющее большинство архитектурных сооружений создано по историческим документам. Их прототипы действительно существовали во времена Второй мировой. Окраска машин, цвета камуфляжей также подбирались в соответствии с фотографиями и военными хрониками. При создании уровней мы тоже особо не фантазировали – в ход шли настоящие карты местности.



■ Физический движок в действии.

ИГРЫ: До чего техника дошла! А как насчет характеристик оружия и боевых машин?

С.Г.: Будете смеяться, но и они максимально приближены к реальным! Скажем, танки имеют разную толщину брони в различных точках, что делает бой с ними намного интереснее. Одну модель необходимо поражать с тыла, другой надо бить в борт, и все это в жуткой свистопляске снарядов и пуль. Дальность стрельбы танков и гаубиц, правда, была уменьшена, но без этого никак. Иначе батальи с применением техники превратились бы в пальбу из одного угла карты в другой. Мы хотели сделать игру с приятным геймплеем и адекватной исторической составляющей. Кажется, нам удалось достичь цели.

ИГРЫ: Все это здорово, но давайте вернемся к просчетам первой части. Переписывали ли вы искусственный интеллект? Помните, танки в оригинале не особо слаженно действовали в формированиях. Вообще, какие изменения претерпел AI? Если можно, расскажите на конкретных примерах: что не могли делать (или делали неправильно) бойцы «В тылу врага» и чему «научились» воины «В тылу врага 2»?

С.Г.: Начнем с того, что искусственный интеллект точно не стал хуже. Это важно, так как сложный AI, разработанный для «В тылу врага», легко было испортить многочисленными новациями. По сравнению с предыдущим проектом значительно улучшился поиск пути: бойцы теперь не теряют на раздумье драгоценные секунды, а мгновенно определяют, куда и как им пойти.

Вообще, солдаты стали самостоятельнее, они могут принимать куда больше решений, чем раньше. Имея «честные» глаза и



уши, каждый воин действует в соответствии с тем, что он видит и слышит. Бойцы обмениваются информацией и запоминают местоположение противника. Благодаря всему вышеперечисленному мы видим на экране очень реалистичную картину: солдаты наступают (или отступают), занимают укрытия, бросают гранаты и применяют то оружие, которое соответствует классу противника. Иными словами, пехотинец не кинется в штыковую на танк, а постарается где-нибудь спрятаться. Если же под рукой есть гранатомет, солдат непременно им воспользуется.

ИГРЫ: Скажите, кем вообще руководит игрок в сражении: отдельными юнитами или целыми подразделениями?

С.Г.: Отличный вопрос! Именно в управлении бойцами кроется одна из основных особенностей сиквела. Раньше грамотного поведения юнитов можно было добиться только при тщательном контроле каждого из них. Теперь лихорадочному «кликанью» пришел конец. Игрок вправе разделить войска на несколько отрядов, назначить командира и координировать действия на уровне подразделений. Специально настроенный интерфейс услужливо подскажет, какими возможностями располагает каждый взвод.

ИГРЫ: А простым солдатам хватит сообразительности действовать без «пинка сверху»?

С.Г.: Обижаете! AI у нас очень самостоятельный! Достаточно указать солдатам пункт назначения, а выбирать оптимальные пути наступления, подавлять противника огнем и отступать на выгодные позиции отряд будет сам. Бойцы даже умеют заманивать врага в ловушки (под шквальный огонь союзников, например).

ИГРЫ: Сказать по правде, верится с трудом. Получается, новомодный Direct Control уже не нужен? Или все-таки он еще пригодится? Расскажите, как изменились принципы прямого управления во второй части?

С.Г.: Как это не нужен?! Direct Control – наша гордость! Сама технология осталась той

ПОДЛЕДНЫЙ ЛОВ

«В тылу врага 2» охватывает период с лета 1944 по весну 1945 года. Таким образом, нас ждут боевые действия в условиях всех четырех сезонов, в том числе зимой. Снега, которого в первой части мы так и не дождались, в сиквеле навалом. Кроме сугробов обещают покрытые льдом реки. Игровая физика не сбавляет оборотов и тщательно воспроизводит все связанные с зимой эффекты. Так, техника вязнет в глубоких сугробах, а тяжелые танки проваливаются под тонкий лед.



■ Модернизация пошла движку на пользу. Такая графика и для экшена подойдет.

же, изменилась лишь частота ее применения. Простые миссии нетрудно выполнить и без Direct Control, а вот в сложных операциях, вроде высадки на побережье Омаха или битвы за Рейхстаг, без прямого управления не обойтись. Главная новация – поведение бойцов при непосредственном контроле комвзвода. Солдаты подчиняются офицеру, даже когда в того «вселился» игрок: они без наплеваний поддерживают старшего огнем, забрасывают гранатами позиции противника, словом, ведут себя так, как и положено дисциплинированным рядовым при хорошем сержанте.

ИГРЫ: Похоже, вы здорово освежили геймплей этими нововведениями. А был ли перенастроен баланс оружия? Он не вызывал серьезных нареканий в оригинале, но те же мины шли в ход совсем не часто, просто не было подходящих ситуаций. Какова их роль в сиквеле? Какое новое оружие появилось в игре?

С.Г.: Ну, мины по-прежнему используются гораздо реже стрелкового вооружения или гранат. А вот нового оружия появилось достаточно. Полного списка, мы, к сожалению, представить не можем. Отметим только ожидаемый многими огнемёт. Теперь игроки смогут поджаривать зазевавшихся вражин.

ИГРЫ: Аналогичный вопрос по поводу техники: готовите что-нибудь новое?

С.Г.: Разумеется! В игре появилось как множество модификаций «старых» образцов, так и новые виды техники, например, танк-амфибия.

ИГРЫ: Танки – это, конечно, здорово. Но исход многих сражений Второй мировой решила авиация. Можно ли использовать в бою самолеты и, что важнее, управлять ими посредством Direct Control, как той же бронетехникой?

С.Г.: Авиация, несомненно, в игре будет, помогая или мешая геймеру в зависимости от ситуации. Но вот контролировать самолет напрямую не получится – не та стихия.

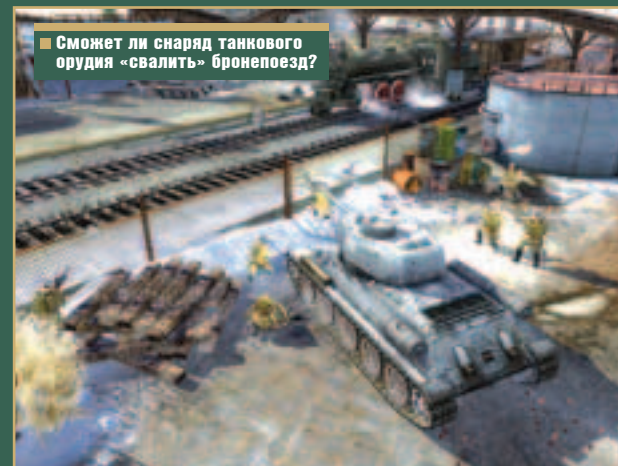
ИГРЫ: Жаль, мы думали, что сиквел, наконец, «выйдет в воздух». Но вы наверняка компенсировали этот недостаток многообразием пехоты! Ждут ли нас какие-то сюрпризы в «личном составе»?

С.Г.: Собственно, от пехоты и следует ожидать больше всего сюрпризов. Как я уже говорил, солдаты теперь ведут себя настолько осмысленно, что мы легко можем моделировать масштабные сражения с генеральными наступлениями, спланированными отходами или паническим бегством. В изменившихся условиях (при получении подкрепления, например) бегство запросто перерастает в контратаку. Игра сбалансирована таким образом, что на минимальном уровне сложности ленивый командир может лишь изредка кликать мышью, отдавая общие приказы. Большую же часть времени он будет наслаждаться эффектным действием. И поверьте, бои по качеству визуализации не отличаются от баталей в известнейших голливудских фильмах. Только в кино это заранее подготовленные постановки, а у нас – живой процесс, который каждый раз выглядит по-новому.

ИГРЫ: Ну, графика изначально была сильной стороной «В тылу врага». Как нам известно, вы используете тот же движок, что и в оригинале. Каким изменениям он подвергся и, главное, что эти изменения дали? Давайте от-

ринем умные суждения о «бамп-», «кьюб-» и прочих «мэппингах», и поговорим предметно. Растолкуйте нам, неразумным, каких эффектов не было в первой части, но которые обязательно появятся во второй.

С.Г.: Движок действительно используется старый – Eclipse, собственная разработка студии Best Way. Однако он был сильно модифицирован. Изменений настолько много, что в пору говорить о новой технологии. Кроме оптимизации производительности, мы предприняли ряд мер для улучшения AI и спецэффектов. Новая редакция движка «переваривает» более реалистичные текстуры и высокодетализированные модели, что положительно влияет на качество картинки. Время не стоит на месте. То, что раньше казалось нецелесообразной роскошью для стратегий, сейчас считается стандартом. Мы взяли на вооружение bump-mapping, masked specular lighting, environment/cube-mapping, что сделало металлические поверхности и воду более реалистичными (вопросил же без «мэппингов», – прим. авт.). Но и о мастерстве художников не стоит



■ Сможет ли снаряд танкового орудия «свалить» бронепоезд?

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Любителей коллективной игры разработчики вознамерились поразить обилием сетевых режимов. К твоим услугам неперменный Cooperative (от двух до четырех участников) и множество соревновательных «аттракционов» (до шестнадцати участников). Deathmatch проходит по старому принципу «все против всех» или ставит несколько команд. King of the Hill предлагает сражение за высоту. Один игрок (или команда) укрепляется на холме и обороняет его, другие, соответственно, штурмуют. В Battle Zones команды сражаются за контрольные точки, которые необходимо захватывать и удерживать. Escort делит участников на конвоиров и партизан. Первые сопровождают груз, вторые пытаются остановить колонну. Chicken Hunt – отличная возможность отдохнуть от боевых будней и заняться продовольственным вопросом. Побеждает та команда, которая за отведенное время наловит больше цыплят в ближайшем лесу. Название режима Stalker говорит само за себя. По карте разбросаны предметы, их необходимо собрать и доставить на базу. Frontline моделирует классическую для войны ситуацию: первая команда защищает стратегически важный объект, вторая его атакует. Осажденные уступают нападающим числом, зато превосходят их в техническом оснащении. С таким разнообразием «В тылу врага 2» надолго пропишется на наших компьютерах.



забывать, ведь они совершенствуют свои навыки ежедневно!

ИГРЫ: Однако и о физике помнить стоит! Что изменилось в физической части движка, и как модификация отразилась на геймплее?

С.Г.: Все объекты в игре разрушаются. Мелкие «стираются в пыль», оставляя лишь еле заметные следы на земле. Крупные «погибают» в несколько этапов, усыпая все вокруг кусками арматуры. Причем

■ Для проектирования городов и сел использовались настоящие карты.



здание можно уничтожить как мощным взрывом, так и повреждением несущих конструкций.

Превращая в руины строения, баррикады и другие объекты, игрок волен очистить линию обзора и поразить противника с позиции, ранее непригодной для ведения огня. В то же время отколовшиеся части зданий служат укрытием для солдат и могут разрушаться повторно. Да, кстати, не оставляйте свою пехоту и легкую технику там, где их может придавить обломками. Если по зданию откроют огонь, то осколочных ранений бойцам или легких повреждений технике не избежать.

ИГРЫ: Вторая часть будет легче или сложнее оригинала? Вы ведь не станете отрицать, что «В тылу врага» оказалась далеко не самой простой стратегией. Как и за счет чего изменилась сложность игрового процесса?

С.Г.: Ну, минимальная сложность характеризуется более простым и, если можно так выразиться, веселым геймплеем. Даже попадание из противотанкового орудия не «выключит» бойца. Солдата лишь контузят, но по прошествии некоторого времени он снова вступит в бой. Вообще, на легком, нормальном и тяжелом уровне «В тылу врага 2» воспринимается совершенно по-разному. Максимальная сложность подойдет тем, кто прошел оригинал и хочет столкнуться с сокрушительно мощными силами поумневшего противника.

ИГРЫ: Честно говоря, выслушав рассказ об AI, испытывать на себе

всю его мощь как-то боязно. У нас остался последний и самый каверзный вопрос: что, на ваш взгляд, отличает «В тылу врага 2» от простого адда-она и превращает в полноценный сиквел? Сейчас пошла мода присваивать играм номера абсолютно незаслуженно, выдавая за вторую часть набор новых уровней и косметических изменений. С вашим проектом ведь все иначе?

С.Г.: На каждый каверзный вопрос у нас найдется честный ответ! Перечислять все нововведения в рамках одного интервью, пожалуй, не буду – на это целого журнала не хватит. Отмечу лишь основные моменты: почти полностью переписан движок, переделаны модели техники, пехоты, сооружений, появилась масса нововведений в геймплее. Можно с уверенностью констатировать, что перед нами совершенно другая игра, удачно совмещившая элементы геймплея оригинала и новые идеи.

ИГРЫ: Большое спасибо за интересную беседу! С нетерпением ждем «премьеры»!

С.Г.: И вам спасибо за хорошие вопросы. Мы надеемся, что «В тылу врага 2» понравится игрокам не меньше, чем первая часть. А может, даже больше!

