

Дмитрий Морозов / Best Way

В тылу врага 2

В продолжение темы Второй мировой предлагаем вашему вниманию два интервью по еще одному проекту от «1С», посвященному событиям Великой Отечественной войны (и не только). Первая «В тылу врага» была признана «Лучшей игрой на PC 2004 года» на церемонии Gameland Award, у второй части есть все шансы повторить, а то и превзойти успех предшественницы. Почему – рассказывает руководитель студии Best Way Дмитрий Морозов.



? Идея продолжения игры родилась давно или только после оглушительного успеха первой части?

И да, и нет. Сама по себе идея продолжения существовала уже давно, но в текущем виде оно появилось только благодаря методу проб и ошибок. Мы искали новый

геймплей, какую-то идею, которая станет настолько же основной, как прямое управление в первой части. После долгого тестирования выяснилось, что концепция отрядов – как раз тот элемент, который внесет в игру что-то новое, не затронув сильные стороны оригинала. А в комбинации с прямым управле-

нием появился совершенно новый геймплей, который и стал основой «В тылу врага 2».

Раньше, при высокой детализации мира и широких игровых возможностях, нам не хватало размаха: командовали тремя-четырьмя солдатами. Но даже таким количеством юнитов было сложно управлять, и

некоторые игроки жаловались на это. Теперь же бойцы сами разбираются с непосредственным противником. Отряд действует как одно целое, и, в то же время, каждый из солдат принимает решения индивидуально. Они могут ретироваться или наступать, занимать укрытия и чинить транспортные сред-

ства. Такой подход обеспечивает более быстрый и насыщенный геймплей. Прекрасный пример того, когда игрок может «расслабиться и получать удовольствие».

? Какой вам виделась игра еще до начала работы? Какие главные цели вы перед собой ставили и на что делали упор?

В принципе, изначально хотелось сделать что-то более масштабное, чем «В тылу врага». Так, для создания той же высадки в Нормандии требовались совершенно другие элементы управления игровым процессом, чтобы устроить битву с таким количеством нападающих и обороняющихся. Также мы изменили поведение камеры, потому что для нового геймплея требовались новые ракурсы.

? Главной «фишкой» игры стали так называемые «взводные команды». Как родилась первоначальная идея и насколько ее удалось реализовать?

Приказы в отряде отдает командир, а члены отряда их выполняют. Вы управляете только командиром отряда, однако остальные бойцы тоже не стоят и не ждут вражеской пули. Они следуют за командиром, выполняют его приказы, занимают вместе с ним укрытия, ведут огонь по цели, выбранной командиром. Нет разницы, был ли приказ отдан непосредственно вами, или командир действовал самостоятельно (отряд не находится под управлением игрока). Интересно, что когда управляешь командиром напрямую, члены отряда продолжают следовать за ним, «подхватывают» его цели и вообще, помогают как могут.

? Первую часть игры многие ошибочно называли стратегией. А к какому жанру вы сами относите «В тылу врага 2» – тактический шутер или что-то еще, и почему?

Любое определение, мне кажется, будет неверным. Это явно не стратегия. Это тактика. Но в привычной для стратегии оболочке. Масштабная тактика от третьего лица – так, наверное, будет наиболее точно. А еще лучше, назвать ее «ВТВ-подобная игра с возможностью управления отрядами», потому что первая часть уже породила своеобразный жанр, совместивший в себе и тактику, и шутер от третьего лица.

? Многие игроки считали первую часть «хардкорной», а те самые «хардкорчики», наоборот, чересчур логичной и нереалистичной. Как вы решили это противоречие?

С одной стороны, на низком уровне сложности игра стала более простой и, если так можно выразиться, веселой. Даже попадание из противотанкового орудия лишь контузит бойца, а по прошествии некоторого времени он снова вступит в бой. В то время как сложный уровень больше подойдет игрокам, которые прошли оригинал и хотят ощутить всю полноту управления войсками и столкнуться с превосходящими силами противника.

Мы повышаем сложность не с помощью «бессмертных снайперов» со стороны противника, а непростых ситуаций. Ставим игрока перед выбором, предлагаем думать. Конечно, везде есть самый прямой и очевидный вариант прохождения. Его от игрока никто не скрывает. Но есть и варианты. Какие-то ему понравятся больше, какие-то меньше. Если нет желания осваивать какие-то «фишки» – не нужно, можно хоть все на элементарных знаниях пройти. Но ВТВ 2 – очень широкая в плане возможностей игра, и играть в нее можно очень по-разному.

? При разработке вы учитывали мнение поклонников первой части игры и их пожелания? Может быть, даже воплотили некоторые из них в жизнь?

Разумеется, мнение фанатов повлияло на некоторые изменения. Так, например, была добавлена возможность буксировки полевых орудий. Пара человек может оттолкнуть пушку на более выгодную позицию, но происходит это весьма медленно (попробуйте потолкать двухтонное орудие!). Но можно подцепить пушку к грузовику или джипу и оттащить ее намного быстрее. Также, если мне не изменяет память, именно по просьбе общественности появилась возможность в некоторых миссиях рекрутировать к себе в отряд союзных солдат. Всего, конечно, не упомянешь и всех мнений не учесть. Что-то из того, что хотели поклонники первой части, мы реализовали и сами, поэтому сейчас сложно судить, чьи идеи где.

? Даже на скриншотах видно, что движок игры стал гораздо мощнее, но о новых системных требованиях пока ничего не говорилось. Можете чуть-чуть похвастаться новыми технологиями?

В игре используется наш собственный движок Eclipse, сильно модифицированный по сравнению с оригиналом. Кроме оптимизаций, направленных на увеличение производительности, большие измене-

ния претерпела система спецэффектов. За счет более детальных текстур и высокополигональных моделей изменилось и качество картинки. Мы стали использовать bump-mapping, masked specular lighting, environment/cube-mapping, что сделало металлические поверхности и воду намного более реалистичными. Не стоит забывать и такой немаловажный фактор, как мастерство наших художников, которое тоже повышается от проекта к проекту.

? Уже неоднократно говорилось о новом искусственном интеллекте. Бойцы будут на самом деле так умны или просто более самостоятельны?

По сравнению с предыдущим проектом значительно улучшился поиск пути и расширился список решений, принимаемых юнитами во время боя. Каждый юнит решает, что делать, в соответствии с тем, что видит и что слышит. Они могут «обмениваться» информацией и «помнить» о местоположении противника. Солдат не побежит с винтовкой на танк, а отступит и спрячется в укрытие, или использует гранатомет, если у него такой имеется.

? Вы анонсировали «убийственный» мультиплеер для «В тылу врага 2». Много ли будет сюрпризов, вроде охоты на куриц, и, главное, появится ли многопользовательский режим сразу с релизом игры?

Первым среди сетевых режимов стоит классический «Combat»: игроки сражаются каждый сам за себя, очки назначаются за поражение противника. Также есть режим командного боя «Team Combat». В «Battle Zones» игроки получают очки за захват и удержание ключевых точек на карте, отмеченных флагами. В режиме «Escort» одна команда должна провести транспорт из одной точки в другую, а другая, соответственно, должна всеми силами этому воспрепятствовать. Еще один режим в двух вариантах: «King of the Hill», в него можно играть «каждый сам за себя» или командами. В нем нужно как можно дольше продержаться на определенном участке карты, в то время как остальные игроки будут штурмовать его. Немного сходный по идее режим «Assault», однако здесь одна команда всегда обороняется, а другая – нападает. В режиме «Stalker» команды стараются захватить наибольшее количество «артефактов» и перетащить их к себе в транспорт. И, конечно же, упомянутый вами «Chicken Hunt», сделанный

ради развлечения. Также игроки смогут проходить миссии одиночных кампаний совместно – вплоть до четырех человек. Сейчас мультиплеер находится в стадии тестирования, и название и наличие некоторых игровых режимов может измениться к релизу игры.

? Можете в двух словах описать, чем уникальна игра и почему ее даже сравнить нельзя с другими подобными проектами?

Пока что ни одна игра не предлагает игроку такого разнообразия действий в бою: игрок может руководить отрядом до 5-10 человек или спуститься в гущу битвы и управлять отдельным юнитом почти как в TPS. Система повреждений, учитывает попадания и поломки в технике с точностью до отдельных компонентов. Высокодетализированные разрушения строений, позволяющие игроку использовать огневую мощь для расчистки пути, для лишения противника укрытия, да и просто ради веселья. Стоит также отметить различные погодные условия и времена года. Действие кампаний протекает с лета 1944 по весну 1945. В зимней кампании, например, танки будут проламывать лед на поверхности рек и тонуть, а солдаты – замерзать в холодной воде. Не ограничились мы и только дневными сражениями. Вообще, время суток и погодные условия будут очень разнообразны в миссиях. Мы можем похвастаться красивыми закатами, лунными ночами, дождем с громом и молнией и, конечно же, снегом. В ночных миссиях фонари на столбах и фары автомобиля будут гореть, взрывы и выстрелы – освещать все вокруг.

? Чем вы сами больше всего гордитесь?

Наверное, наибольшую гордость я испытываю от того, что эта игра вообще имеет возможность появиться на свет. Самая сильная ее часть – геймплей. Можно создать невероятной красоты карты, модели, персонажей, сделать фантастические эффекты, но до тех пор, пока из этого не получится игра, – это все красивая обложка пустого журнала. Приятно радовать, конечно, и другие успехи проекта. Ubisoft в качестве издателя – это уже довольно большой успех. Да и сам проект не промах, уже взял приз за «Лучший игровой дизайн» на КРИ-2005 и за «Лучшую игру» на КРИ-2006. Остается надеяться, что игрокам «В тылу врага 2» понравится не меньше, чем нам. ■

Александр Зорич

Игровые сценарии

Для наших постоянных читателей не секрет, что под псевдонимом «Александр Зорич» пишут два харьковских автора-многостаночника: Яна Боцман и Дмитрий Гордевский. Геймерам эта пара известна, прежде всего, как сценаристы проектов «В тылу врага» и «Завтра война». Написание сценариев к компьютерным играм – занятие для них сравнительно новое, а потому, между нами говоря, и не настолько утомившее, как создание многотомных романов. Впрочем, над иным игровым сценарием приходится корпеть побольше, чем над обычной книгой. Об этом и о подготовке сценария к «В тылу врага-2» – в нашем интервью.



? Как связаны сюжеты «В тылу врага» и «В тылу врага-2»?

Если одним словом, то никак. То есть, и там и там – Вторая мировая война, в обеих играх присутствуют все воюющие стороны: немцы, союзники, Советский Союз. Но наследования персонажей или развития старого сюжета в новой игре не происходит. В сюжетном отношении «В тылу врага-2» сделана с нуля. Внимательные игроки заметят, что и кампании там построены совершенно по-другому.

? В первой части игры на первом плане были конкретные герои. На этот раз появятся новые или нам отведут роль «невидимого генерала»?

Во второй части все будет так же. Недаром Ubisoft (западный издатель «В тылу врага 2») назвал игру Faces of War, то есть «Лики войны». Правда, в первой части имелся один реальный персонаж – Михаэль Виттман, – а во второй все герои будут вымышленными. В каждой кампании есть по два сквозных персонажа, которых нам предстоит провести через огонь

сражений. Ну и, конечно, много других героев, эпизодических.

? Каково соотношение реальной истории и альтернативной? Другими словами, насколько сюжет привязан к достоверным событиям?

Почти все миссии жестко привязаны к какой-либо военной операции. В первой игре этого не было – например, моя любимая кампания про «Катюшу» являлась исторической фантазией, хотя и происходила на фоне Харьковского сражения 1942 г. При этом мы берем как события очень известные (Арденнское сражение, вездесущая высадка в Нормандии), так и те, о которых знают только настоящие ценители военной истории – скажем, операцию Infatuate по захвату союзниками острова Вальхерен в устье Шельды.

? А можно вообще изменить исход Второй мировой или хотя бы чуть-чуть переписать историю?

Да, такая возможность предоставлена в немецкой кампании. Игрок сможет существенно изменить ход боевых действий на Западном фронте в пользу Третьего Рейха. В остальных кампаниях игроку предстоит бороться, скажем так, не за опровержение, а за подтверждение исторической правды.

? Можете рассказать о чем-нибудь так и не вошедшем в проект? Особенно, о том, что вы сами очень хотели бы там видеть.

Тут история, можно сказать, эпическая. На КРИ-2006 руководитель проекта, Дмитрий Морозов, заметил: «Зорич написал нам разных сценариев на четыре игры, и это очень хорошо. Но чтобы воплотить все его идеи, нам пришлось бы ра-

ботать четыре года». Соответственно, легко догадаться, что очень многие сюжетно-сценарные разработки в релиз войти не смогут. Ровно один пример. Операция по форсированию Одера советскими войсками продолжалась с января по середину марта 1945 года и, хотя все знают о ней в общих чертах, о конкретике боев мало кому известно. Это одна из самых знаменитых, масштабных и в то же время слабо освещенных битв Второй мировой. Прочитав специальное военное исследование на эту тему (которое, кстати сказать, до 1991 г. издавалось в СССР ровно один раз под грифом «Для служебного пользования»), то есть простые смертные его в глаза не видели, да и сейчас оно мало кому известно), мы создали целую мини-кампанию из 5 исторических миссий, посвященную захвату и удержанию плацдармов на Оudere, а также штурму города-крепости Кюстрин. Но всего этого игроки, к сожалению, не увидят. Но и того, что будет, мы надеемся, хватит в избытке.

? На многих скриншотах бросаются в глаза броневые экраны на танках. Каких еще «вкусностей» ценителям реализма стоит ждать от новых моделей?

Адекватное количество пулеметов на танках и других бронеединицах. В первой игре на любом танке был только один пулемет – спаренный с пушкой. Теперь модели приведены в соответствие с историческими прототипами. Если у танка был курсовой пулемет в переднем броневом листе (а он был практически на всех танках, но почти всегда отсутствовал у самоходок) – он добавлен. Если был зенитный (как на «Тигре», ИС-2, многих «Шерманах») – тоже добавлен. Таким образом, на многих

танках появилось по три пулемета! Созданы редкие образцы техники из классов, которые зародились уже в ходе войны, – немецкие зенитные танки Wilberwind, американские танки «Шерман» с реактивными системами залпового огня «Каллиопа» и отечественные инженерные танки с тяжелыми противоминными тралами. Также игрок получит возможность покататься на авиадесантном танке «Тетрарх» – таких машин было очень мало, но несколько раз в боях на Западном фронте они все-таки приняли участие. Хочется отметить и модели малоизвестных единиц советских речных флотилий – артиллерийский катер «Ярославец» и глассер ПГ-1, а также такие вкусности (для тех, кто понимает), как немецкий легкомоторный самолет «Шторх» и немецкая же летающая лодка Do-24...

? На ваш взгляд, как историка, вторая часть дает больший «крюк» в сторону реализма или все-таки прословутой игральности?

Хотел бы начать с того, что реализм и игральность не всегда отрицают друг друга. Вот пример: искусственный интеллект юнитов. По сравнению с первой игрой он существенно улучшился. Бойцы освоили командное поведение, они самостоятельно выходят из-под обстрела, убегают от превосходящих сил противника, подбирают оружие, выбитое взрывной волной из рук. Реализм крепчает? Да. Но и игральность от этого только в выигрыше, потому что возросшая самостоятельность бойцов освобождает игрока от утомительного микроменеджмента. Или другой пример: упомянутое «правильное» количество пулеметов на бронетехнике – от одного до трех. Это одновременно и реалистично, и геймплейно, потому что теперь можно обрушить на врага настоящий ураган свинца. А это именно то, чего так не хватало при отражении вражеских пехотных атак в первой игре...

Однако надо упомянуть и о кое-каких жертвах в угоду игральности. Некоторые параметры в игре заметно завышены (например, действие противотанковых гранат и минометных мин по танкам), а другие, как и прежде, основательно занижены. В особенности это касается дальностей стрельбы из пушек, да и из стрелкового оружия. Увы, как справедливо замечают геймдизайнеры Best Way, при существующих в игре размерах карты, если принять дальность

стрельбы из пушек прямой наводкой хотя бы в 100-150 метров, регулярно будем получать малоприятную ситуацию: нас расстреливают откуда-то из-за пределов зоны обзора, а мы даже не в состоянии понять, что происходит.

? Скажите, именно как геймер, почему «В тылу врага 2» обязана стать шедевром?

Постараюсь объяснить от противоположного. Любитель глобальных стратегий, скорее всего, вообще не понимает и не любит квестов, в том числе и тех, которые составили общепризнанную классику жанра. А поклонник хардкорных авиационных симуляторов, в свою очередь, вряд ли оценит какой-нибудь life sim, пусть и самый распрекрасный. Так вот, лично я человек очень простой: я люблю шутеры и аркадные (не хардкорные!) симуляторы и совсем не люблю стратегии, в том числе и тактические. Но, господа, даже мне в ВТВ 2 играть очень интересно, а ведь это именно тактическая стратегия. В ВТВ 2 есть все, что мне нравится: зрелищность, наглядность, драйв, хорошая модель разрушений, удивительная реиграбельность. Ко всему прочему, многие эпизоды ВТВ и раньше можно было признать (а теперь и подавно это так) на удивление удачным аркадным симулятором танка! Ну и как после этого назвать игру, которая нравится даже человеку, по отношению к жанру тактических RTS совершенно постороннему?

? Насколько глубоко вам приходится работать над текстово-сюжетной частью игры? Пишете ли вы, например, собственноручно все реплики персонажей? И, наоборот, насколько от вас зависит структура глобального сюжета?

Для игры «Завтра война» мы пишем буквально все. Это самый объемный наш сценарий. Мы пишем общую сюжетную канву, как должны быть выстроены тактические моменты в боевых эпизодах, как называются планеты, как зовут персонажей, их характеристики и все реплики. Получается «талмуд» потолще нашего среднего романа. С «В тылу врага 2» ситуация чуть-чуть другая. Реплики пишут разработчики, и сценарий миссий ими практически всегда перерабатывается. Фактически мы только пишем брифинги и осуществляем историческое консультирование.

? Как вы распределяете обязанности между собой? Работаете синхронно или поочередно?

Мы с Яной всегда распределяем обязанности. Нам нужно синхронизироваться, иначе мы не будем успевать писать ни книги, ни сценарии. В частности, сценарии мы очень часто делаем блоками. Скажем, кто-то прорабатывает персонажей в течение двух дней, а другой в течение этих же двух дней пишет часть сюжетной канвы. Потом мы меняемся, каждый дополняет соавтора, и так далее. А собственно «текстовки», реплики как таковые, мы сочиняем вдвоем в интерактивном режиме. Ходим по комнате, произносим какие-то спичи. Иногда используем диктофон и даже видеокамеру.

? Как выглядит ваш производственный цикл? Какие моменты вы утверждаете с разработчиками, что им приходится согласовывать с вами?

При работе над «Завтра война» авторы согласовывают с нами практически все. Есть какие-то вещи, которые определено лучше решать разработчикам или продюсерам, но на многих принципиальных моментах мы все-таки пытаемся настаивать. В частности, если речь идет о связи игры и трилогии «Завтра война». Это надо сделать просто для того, чтобы игроки, которые прочли трилогию, сказали: «О-о, как здорово!»

? Как отзываются игроки об исторической корректности ваших сценариев?

С претензиями к корректности исторической части как таковой я вообще никогда не сталкивался. Меня это чуть-чуть смущает, потому что у меня они были бы. Если ты прочел семь книг про три дня боев в Нормандии, допустим, в районе Канна, то начинаешь понимать такие нюансы, которые игра передать просто не в состоянии. А вот отношение к некоторым техническим моментам – оно может быть спорным. Например, из геймплейных соображений там занижены дальности стрельбы. Скажем, танк стреляет метров на 70. Понятно, что это мало, – настоящий танк может и на 400. И на форумах постоянно идет по этому поводу «бурчание». Но нельзя же было сделать стрельбу на 700 метров. Я представляю, какого размера были бы карты и как бы все чудовищно тормозило. Потребитель – он перфекционист, особенно потребитель, который любит тему. Ему хочется, чтобы продукт, который в итоге получается, был не просто

близок к идеалу, а чтобы это был идеал, которого он даже не мог помыслить в своем воображении. Увидев недочеты, никто не хочет вникать ни в какие детали. «Сделайте нам чудо!» В принципе, это хорошая посылка, к таким претензиям мы относимся очень дружелюбно. Но потребители почему-то не понимают, что над игрой работает большая команда, допустим, 40 человек. И совместить интересы арт-отдела, гейм-дизайнеров, сценаристов не так просто. Это такой огромный компромисс, своеобразный брак, в котором состоят 40 человек, и длится он года по 4. А люди думают: собрались два человека, раз – и вышла игра. А о том, что это такой большой коллектив – об этом никто не помнит.

? Помогает ли знание истории в работе над игрой и трилогией «Завтра война»?

Да, и очень сильно. Причем оно нам помогало, и когда мы писали сами книги, и потом, при переложении на сценарий игры. Например, история войны на Тихом океане: японцы против американцев, большие авианосные флоты. Все это каким-то образом творчески переработано в трилогии. Я вообще считаю, что основная посылка трилогии и игры «Завтра война» состоит в том, что понять будущее невозможно, не зная и не проработав для себя тему прошлого. Говорить о будущем вообще трудно. Как можно рассуждать о XXVII веке, находясь в двадцать первом? Мы не знаем, что будет завтра, но нам бы чего-то хотелось. А чтобы понять, чего хочется, нужно вспомнить, что было. История XX века уже содержит все те фрагменты, из которых будет собираться история последующих эпох. Поэтому без истории мы бы ничего не сконструировали. Нам было бы откуда брать те кирпичики, из которых все складывается.

? Каковы ваши творческие планы, в первую очередь, как игровых сценаристов?

Планы есть, и они даже несколько более обширны, чем в состоянии вынести две наши скромные персони. Но анонсировать мы, к сожалению, ничего пока не можем. Скажем только, что есть среди них как проекты, связанные с нашими уже написанными книгами, так и совершенно новые вещи. Я надеюсь, что будет продолжение «Завтра война». По крайней мере, людям это интересно, команда тоже считает, что они еще не сказали всего, что хотели сказать... ■