



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

С РУССКИМ РАЗМАХОМ

Беседовал: Павел Демин

«Вторая Мировая» обещает стать настоящим откровением жанра военных стратегий. Самая реалистичная, самая масштабная, самая исторически достоверная – каких только ярлыков не вешали на проект фирмы «1С». За великолепной картинкой, которую создают на модифицированном движке «Ил-2», здесь скрывается не менее проработанный игровой процесс. Битвы самой кровопролитной войны воссоздаются с филигранной точностью, а количество доступных игроку техники и оружия переваливает за все разумные границы. Убедиться во всем этом мы сможем в следующем году. А пока, вооружившись большим количеством вопросов, которые накопились со времен анонса, мы пришли в «1С», чтобы разведать все подробности многообещающей отечественной RTS.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Codemasters
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	1С
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	games.1c.ru/ww2rts
■	ДАТА ВЫХОДА:
	2005 год

РС ИГРЫ: Здравствуйте! Представьтесь пожалуйста?

Давыд Филиппов (далее Д.Ф.): Здравствуйте. Меня зовут Давыд Филиппов, я являюсь руководителем проекта «Вторая Мировая».

РС ИГРЫ: В последнее время тема Второй мировой войны у разработчиков пользуется немалой популярностью. Сегодня на рынке есть много качественных продуктов. Не боитесь конкуренции?

Д.Ф.: Боимся, конечно. Мы же не дураки! Новых действительно качественных проектов выходит в последнее время предостаточно. Чего стоит одна «В тылу врага» или *Code name: Panzers*. Но при общей теме и

близости жанра наша игра совсем другая.

РС ИГРЫ: Почему же другая? По моему, все очень похоже.

Д.Ф.: Геймплей, знаете ли, совершенно иной. «Вторую Мировую» можно сравнить разве что со знаменитой серией *Close Combat*, но ее время давно прошло. У нашего проекта своя, пока не занятая ниша.

РС ИГРЫ: Игр, подобных «ВМ», на свете нет?

Д.Ф.: Нет, такие проекты есть. Мы лишь надеемся, что наш окажется одним из лучших.

РС ИГРЫ: Чем же игра уникальна?



■ Каждая травинка, каждый кустик прогибается под гусеницей.



■ Один в поле – воин. Если это советский танк, конечно же.



Д.Ф.: В первую очередь, высоким уровнем реализма и новыми тактическими возможностями.

РС ИГРЫ: Какими приемами вы будете бороться с конкурентами и завоевывать сердца геймеров?

Д.Ф.: Ежедневно по вечерам вся команда разработчиков отработывает друг на друге хук слева. Думаю, к моменту релиза этот прием мы будем выполнять безупречно. Можете быть уверены, полягут все. А у игроков просто не останется другого выбора, кроме как играть во «ВМ».

РС ИГРЫ: О размахе, с которым вы подошли к созданию игры, ходят легенды. Расставьте все по своим местам: насколько действительно масштабна «Вторая Мировая»?

Д.Ф.: На то они и легенды, чтобы ходить... Хотя и мы не стоим на месте, делая «ВМ» такой, чтобы тесно игрокам не было. По сравнению с *Rome: Total War* «ВМ» не масштабна. У нас в миссиях вы не увидите более шестидесяти юнитов, зато это будут действительно те юниты, которыми пользователь станет дорожить. У каж-

дого из них будет свое уникальное поведение. Также у нас имеется более ста моделей техники, более двухсот различных видов униформы и около ста типов стрелкового оружия. Нет, думаю, это совсем не масштабно.

РС ИГРЫ: Цифрами наших читателей не запугать. Подобные заявления мы встречаем часто, но количество еще нужно перевести в качество. Ведь большой размах, несомненно, — очень хорошо, но часто масштабность игры идет в ущерб ее проработанности. «Второй Мировой» это не грозит?

Д.Ф.: (уверенно) Ну, что вы... (задумался) Хотя, конечно, судить игрокам.

РС ИГРЫ: Мы-то рассудим, но, согласитесь, масштабность и предельная детализация без свободы вряд ли кого-то впечатлят. Насколько свободен будет игрок в своих действиях на полях «Второй Мировой»?

Д.Ф.: В рамках задания игрок может делать все, что ему заблагорассудится, хоть вообще ничего не делать. Только вот досада — война идет, и спокойно лоботрясничать долго вряд ли

получится. Придется немного повоевать. Вот здесь возможности игрока воистину безграничны.

РС ИГРЫ: Вы воссоздаете в игре реальные места боевых действий шестидесятилетней давности. Что используете для сохранения максимальной реалистичности?

Д.Ф.: Все игровые локации мы воссоздаем по исторически достоверным источникам — подлинным топографическим картам. Поиск документов занял очень много времени, потому что до сих пор с карт Генерального штаба (а именно они нам и нужны) не снят гриф «секретно». Но это нас не остановило — мы послали своего человека в архивы Генштаба. Он-то и добыл для нас все необходимое. (оглядываясь по сторонам) Только «Т-с-с!», ладно?

РС ИГРЫ: Хорошо. Если я не ошибаюсь, «Вторая Мировая» претендует на звание самой реалистичной стратегии.

Д.Ф.: Серьезно?

РС ИГРЫ: Ну да. Не стесняйтесь, расскажите, какими способами





■ Полет нормальный.



БЪЕМ НА ПОРАЖЕНИЕ

РС ИГРЫ: Какие типы снарядов есть в игре?

Д.Ф.: В игру включены пять типов снарядов: броневой, осколочный, фугасный, кумулятивный и подкалиберный. Во «Второй Мировой» также реализована точная кинематическая модель полета каждого из снарядов. На повреждение, помимо очевидных факторов, будет влиять угол контакта с броней и особенности бронирования каждого танка. Дополнительные бронеплиты, как у танка Pz IVH, значительно усилят защиту. Динамическая визуализация повреждения тоже наличествует – вы будете видеть пробойну именно там, где снаряд в попал в броню.



достигается предельная правдоподобность?

Д.Ф.: Какими-то специальными инструментами достижения реалистичности мы не располагаем, поэтому пользуемся подручными: отвертка, плоскогубцы, гаечные ключи. То там подкрутим, то здесь затянем. Делаем все так, чтобы в итоге игра получилась: а) реалистичной в плане техники и исторических событий; б) красивой; в) с продвинутым AI.

РС ИГРЫ: Это три базовых тезиса, которые вы всегда держите в голове, работая над проектом?

Д.Ф.: Точно.

РС ИГРЫ: И голова еще не болит?

Д.Ф.: (запивая аналгин) И не говорит... Головные боли – это наш бич. Надеемся, что «ВМ» окупится, и денег геймеров хватит на лечение.

РС ИГРЫ: Поговорим о боевой технике. Сегодня уже никого не удивишь достоверными техническими характеристиками. Танки, артиллерия, самолеты – все они, без сомнения, создаются в соответ-

ствии с реальными параметрами. Но стратегиям часто не достает должной прорисовки и детализации техники. Дайте, угадаю... Во «Второй Мировой» все будет на высшем уровне?

Д.Ф.: (потеряв всякую скромность) Детализация техники действительно заоблачно высокая. Ни в каждой RTS такое встретишь. Я лично пока что не встречал (смеется). Что же касается технических характеристик, то мы потратили уйму времени в поисках данных о военной технике. Пока вы наслаждались жизнью, мы перелопатили горы литературы и перерыли весь интернет, в очередной раз убедившись в его бесполезности. Опрашивали всех знакомых и людей на улице.

РС ИГРЫ: Получается, что «ВМ» не только самая масштабная, но и самая исторически достоверная стратегия?

Д.Ф.: Разумеется. Но знали бы вы, с какими трудностями мы столкнулись. Нужные нам данные оказались труднодоступны, а в открытых источниках мы встречали серьезные расхождения. Например, толщина лобовой бро-



■ – Сейчас они у нас получат!



ни у какого-нибудь малоизвестного танка: разброс мог составлять до нескольких сантиметров, а у нас каждый миллиметр на счету. В таком случае мы старались и сейчас стараемся привлечь экспертов для прояснения ситуации. В общем, процесс, как вы сами понимаете, не быстрый, очень затратный по времени и ресурсам.

PC ИГРЫ: Понимаем. Поговорим о физической модели. Много ли внимания уделяется просчету полета разных типов снарядов? Насколько правильно все будет выглядеть с математической точки зрения и насколько реален будет эффект от попадания?

Д.Ф.: У нас в Подмоскowie есть собственный засекреченный мини-полигон, на котором опытным путем вычисляются необходимые физические параметры полетов снарядов. Так что за физику во «Второй Мировой» игроки могут не беспокоиться. Все очень реалистично.

PC ИГРЫ: Расскажите о ролевом элементе. Известно, что каждый юнит будет обладать профессией и рядом характеристик. Что это значит для игрока, и как скажется на игровом процессе?

Д.Ф.: Речь идет скорее не о ролевом элементе. Мы называем это системой навыков. У каждого солдата есть персональные характеристики (командирские качества, точность стрельбы, водительское мастерство и т.д.) и профессия (механик-водитель, командир, наводчик и т.п.). Эти вещи сильно влияют на игровой процесс: солдат со слабыми водительскими навыками окажется никудышным механиком-водителем танка и сможет сдвинуть его с места, но ехать будет медленно и рывками. Во «Второй Мировой» присутствует достаточно гибкая система: никто не запрещает игроку посадить пехотинцев в танки, а танкистов отправить в пехоту. Что из этого получится, вы увидите во время боя.



Стопроцентный контроль качества комплектующих | Гарантия на весь срок службы

№1 MEMORY



Реализуйте в своей системе производительность X
Настало время для HyperX DDR2.

Феноменальная производительность! Высокочастотные модули памяти нового поколения HyperX® DDR2 предназначены в первую очередь для энтузиастов компьютерной техники, а также геймеров. Обеспечивая тактовую частоту до 675 МГц, расширенную пропускную способность, пониженное энергопотребление, а также улучшенные тепловые характеристики, модули HyperX DDR2 позволяют «раскрутить» вашу систему на максимальную производительность. И при этом – высочайшее качество, которым славится компания Kingston®, бесплатная техническая поддержка и гарантия на весь срок службы. Реализуйте в своей системе возможности HyperX, посетив нас по адресу kingston.com/hyperx/default.asp

Уполномоченный дистрибьютор:

PatriArch Approved Memory
(095) 216-7201
sales@memory.ru
www.memory.ru

Компания «Ак-цент Микросистемс»
(095) 232-0281
sales@ak-cent.ru
www.ak-cent.ru

Eltex Computer Solutions (ITC Company)
(095) 786-6908, (812) 324-6134
www.eltex.ru
www.itcmemory.com

Alliance Marketing Group, LLC
(095) 796-9356
info@alliancegroup.ru
www.alliancegroup.ru



© 2004 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708
USA (714) 435-2600 Fax (714) 435-2699. Все права защищены. Все торговые знаки и зарегистрированные торговые знаки являются собственностью их соответствующих владельцев.

Kingston
TECHNOLOGY
HYPERX

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ



PC ИГРЫ: Каким образом моделируются повреждения экипажей военной техники?

Д.Ф.: Во «Второй Мировой» повреждения людей, находящихся в бронетехнике моделируются по-честному. В танке отслеживается местоположение членов экипажа. В зависимости от этого определяется воздействие снаряда на каждого из них. Здесь огромное значение имеют калибр и начальная скорость снаряда, а также уровень бронирования техники. Данные показатели просчитываются отдельно для каждого случая, что заметно усложняет весь процесс. Ребята, занимающиеся этой работой, — настоящие герои.

PC ИГРЫ: Можно ли «прокачать» своего бойца, или изначальные параметры закреплены за каждым раз и навсегда?

Д.Ф.: Здесь все немного сложнее. В процессе игры, если солдат, скажем, будет постоянно находиться у руля транспортного средства, соответствующий параметр его характеристики улучшится. Но это не значит, что высокий показатель навыка вождения сохранится навсегда. Если солдат перепрофилируется в артиллеристы, параметр «водительское мастерство» постепенно деградирует. И так со всем. Если снайпер лишь по праздникам берет в руки винтовку, то какой же он снайпер? Разумеется, о стрельбе на поражение с первого выстрела речи в таком случае быть не может.

PC ИГРЫ: В каких сражениях удастся поучаствовать пользователю? Какие хронологические рамки охватывает игра? Из англоязычного названия (*Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945*) можно догадаться, что игроки смогут увидеть всю войну от первых выстрелов до последних.



■ Враг может нагрянуть в любую минуту, а за орудием никого нет.

Д.Ф.: Вы найдете четыре кампании: Польша (1939 год), Франция (1940 год), Восточный фронт и Западный фронт. Игра заканчивается взятием Берлина.

PC ИГРЫ: Визуальная привлекательность «Ил-2 Штурмовик», на движке которого разрабатывается «Вторая Мировая», не ставится под сомнение. Но с момента релиза «Ил-2» прошло не мало времени. Какие меры принимаются по улучшению графической оболочки?

Д.Ф.: Наши программисты проделали огромную работу по модернизации исходного кода. Можно сказать, что это уже совсем другой движок. Главный упор в улучшении графики был сделан на достижение максимальной детализации. У нас реализованы все новомодные фишки, проделана оптимизация под GeForce FX6800 и Radeon X800. Программисты постоянно общаются с представителями nVidia, ATI и Intel, так что за техническую продвинутость графической составляющей игры волноваться не стоит.

PC ИГРЫ: Убедили. Всех нас приятно удивила анимация и скрупулезность ваших коллег из Best Way в проработке анимации солдат и бо-

евой техники. Какие сюрпризы по этой части готовите вы?

Д.Ф.: Наша анимация удивит вас не меньше. Как и ребята из Best Way, перед которыми я лично снимаю шляпу, мы делаем анимацию многовариантной. Говорить, по большому счету, здесь не о чем. Все сами увидите.

PC ИГРЫ: Насколько прожорлива игра? Сможем ли мы без потери ощущения масштабности и атмосферы играть во «Вторую Мировую» на не самых быстрых машинах?

Д.Ф.: «Вторая Мировая» привередлива, но в меру. Обслуживание уровня PIV 1.5GHz, 512Mb RAM и видеокарты класса не ниже GeForce 3 ее вполне устроит. Если же хотите, чтобы «Вторая Мировая» доставила вам истинное удовольствие, придется предоставить в ее распоряжение PIV 2.0GHz, 1Gb RAM и 3D-ускоритель (64Mb).

PC ИГРЫ: Ну и, наконец, главный вопрос, которым вас уже замучили: когда?

Д.Ф.: Ориентируйтесь на 2005 год.

PC ИГРЫ: Спасибо за ответы!

Д.Ф.: Заходите еще!



■ Фигурное вождение танков.

