Мой Компьютер
Игровой

СИ

16 282
20 Август 2007

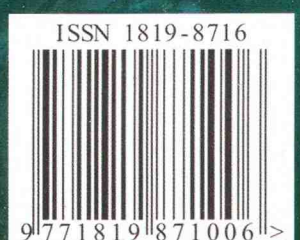
СПЕЦВЫПУСК!

Shooter

IT'S COMING FOR YOU

KILL 'EM ALL!

ISSN 1819-8716



Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D www.fd-audio.com
ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

«Неповторна динамика, витримана атмосфера, безліч тонкощів та нюансів – це дуже особливий, ні на що не схожий шутер».

«Ігроманія»

BIOSHOCK

ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

http://games.1c.ru/bioshock
http://bioshockgame.com/

2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

1С:Мультимедіа, Майкрософт гейм студіоз, Юбісофт, Фірма «1С»

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журналы «Реальность фантастики», «Мой компьютер игровой», а также еженедельник «Мой компьютер»:

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
✓ Универмаг "Львов", ул. Кн. Ольги, 106, 4 этаж, 10 зал
✓ "Дом Книги", пл. Рынок ул. Шевська, 6
✓ маг. "Сидючок", ул. Лычакивська, 45
✓ маг. "Сидючок", ул. И. Франко, 95, тел. (032) 240 84 23
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц — 7.32 грн, 3 месяца — 21.96 грн, 6 месяцев — 43.92 грн.
☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line-предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Кирилл ТАЛЕР
Разоблачение стр. 4
Jaguar
Бензоколонка. Вторая попытка стр. 5
Вирджин КЕМПЕР
Знаете ли вы, что?..
стр. 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 28, 37, 41, 43, 45
Lar, Вирджин КЕМПЕР
История шутеров, или Как мы учились стрелять стр. 6-24
Bateau
«Операция: "О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я."» стр. 25, 28
Антипостер стр. 26-27
Bateau
Здесь и сейчас стр. 30-35
Вирджин КЕМПЕР
Стрельба в паутину стр. 36-37
Вирджин КЕМПЕР
Шутеры Славяностана стр. 38-41
Александр Glukk
О чём стреляем? стр. 42-43
Bateau
Выстрел в будущее стр. 46-47
Xolotl
Незамутнённая реальность стр. 48-49
Nata_scum
Письмо в редакцию стр. 50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№16 (282), 20.08.2007
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2007
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк
Главный редактор: Татьяна Кохановская
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
ПартОгр: Bateau
Художественный редактор: Федор Сергеев
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов
Корректор: Полина Акулова
Верстка: Андрей Шмаркатюк
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко
Сбыт: Елена Семенова
Экспедирование: Михаил Ковальчук
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел. (044) 464-7321
Печать: друкарня ЗАТ «Видавничий дім "Високий Замок"», м. Львів

Кирилл ТАЛЕР

Разоблачение

Свежие новости! Свежие новости! Покупайте «Игроградские новости»! Облава в квартале шутеров! Мэр Игограда заявляет о своей непричастности к массовым беспорядкам! В вентиляции обнаружен скелет Дюка Нюкема, скелет регенерирует! Три маленьких белых мышки после третьей рюмки набили морду коту!

— Свежие новости! Покупайте «Игроградские новости»! В квартале шутеров был замечен весь агентурный состав ДЗВР за исключением Кирилла Талера! По неподтверждённым данным идёт насильственная перепись населения! Глава администрации квартала, Гордон Фримэн, выражает молчаливый протест! Талер уклоняется от комментариев!..

— Свежие новости, покупайте...

Тяжёлые шаги, безжалостно ровняющие ротовую полость коридора, отвлекли одного из агентов от наслаждения свежим ветерком в чёртову июльскую жару. Судя по амплитуде шагов, приближалось что-то очень большое или что-то очень злое. Возможно, и то и другое одновременно. Jaguar небрежным и немного нервным взмахом хвоста захлопнул говорливое окно. «Грядёт!» — подумал Jaguar. И действительно, *гряло*.

Как в популярных игроградских боевиках, тяжёлая окованная дверь, обласканная охранительными заклинаниями, что кот сердобольной хозяйкой, медленно заваливалась набок, красуясь вырванными с мясом петлями.

«Пижон!» — промелькнуло в голове Jaguar`а.

В дверном проёме показался Талер. На нём не было лица. На нём была рожа.

«Ё-моё!!!» — промелькнуло в голове Jaguar`а в обратную сторону.

К участившимся вспышкам раздражения Кирилла привыкли, кажется, все обитатели и невольные гости ДЗВР. А что поделать? Время сейчас такое. А вот к залпам чистейшего, 96-градусного гнева приспособиться не получалось никоим терпеливым боком. В эти секунды патологически небритого спецагента боялись все. Даже Bateau, который ничего не боялся в принципе, благодаря своим габаритам и замедленному метаболизму. Впрочем, самый эрудированный на тридевять миров огр относился и к гневу коллеги, и к собственному позорному страху крайне философски: «Каждый человек имеет право на личное восьмое марта. Даже если этот человек — Талер». А больше штатных людей в Департаменте и не было. Но об этом пока...

— Кто-о-о-о-о?!?!?!?! — заорал Талер, выпучив глаза и растопырив щетину на всех тех местах морды, на которых она росла ещё в бытность морды лицом.

Bateau, защищаясь от нахлынувшего желания *сделать что-то плохое*, негромко кашлянул. Мол, работаю. Мол, цеховая солидарность. Мол, если НЕ — то я начну тестить колонки. От страха и агрессии нужно защищаться. Хотя бы чувством плеча, если дело не дошло до чувства кулака. Да...

Jaguar, как самый блистательный секретарь ДЗВР за последнюю сотню лет, затмивший даже **BondD**`а и съевший сто собак на подобных конфликтах (исключая, конечно же, собако Шарега), сглотнул про себя, но вербально остался непоколебим.

— Что опять такое?! — с недовольной натуры хаджита можно было бы писать картину *«Персидский кот с очень важной, но защемлённой дверью частью организма»*.

— Кто, я вас спрашиваю, нанял **амуров**, вместо обычных мальчишек, для распространения нашего боевого листка?! — выпалив это, Талер, кажется, начал успокаиваться.

Ягуар бросил одинокий и непонятый взгляд на голых, пузатых младенцев с пачками МИКа, снующих в толпе цивильных граждан Игограда.

— Ну, я... — это было сказано медленно и лениво. И тут же быстро: — А что я могу сделать, если отпуск, и никого больше!.. Если у амуров урезали снабжение, и теперь на стрелы они должны зарабатывать сами! А никто больше и не согласился бы... А ты как думал...

— Я не думал, — Талер, кажется, совсем успокоился, — мне эта функция организма не интересна в принципе. А демографического взрыва через 9 месяцев не опасаетесь? Кадеты ж напополам разорвутся... Амуров — на распространение... Это ж додуматься... А вдруг кто из них — заразный? Стрелы сейчас, кстати, не одноразовые. Кипятить после использования...

Дело не в амурах — шепнуло Jaguar`у чутьё. А Bateau, кажется, знал это с самого начала: или с 50%-ной или со 100%-ной точностью (в зависимости от кол-ва догадавшихся голов). Но Bateau был слишком умным, чтобы раскрывать свои карты мгновенно. К тому же, у него был замедленный метаболизм... Отдуваться пришлось Jaguar`у.

— Талер! Чего ты такое злоё сегодня, а?!

Талер утёр неприлично потный лоб первой попавшейся под руку сеткой номера и даже не покраснел.

«Силён!» — подумал Ягуар.

«Позёр...» — подумал Bateau.

— Я чего?.. Хотите в моё состояние?! *Пожалте*! На третьем этаже, на любимой скамейке — он! Оно! У нас спецвыпуск по шутерам — а это ОНО... — Талер захлебнулся негодованием, как-то по-бабски всхлипнул и замолк.

У Jaguar`а ещё хватило такта сбегать в именную арктическую локацию и принести отчаявшемуся спецагенту пиво... А затем его сдуло то ли ветром в целом, то ли зюйд-вестом в частности на третий этаж. Туда же поспешил и жутко заинтригованный Bateau. Через 15 минут. Замедленный метаболизм...

* * *

— Нифига себе! — вырвалось у енотоподобного кота. И через пару минут: — А ведь циркуляры заполнял! Спектральный анализ проходил!..

Вольготно храпящее на лавке привидение чуток позвенело коммунистическими кандалами и перевернулось на другой бок. Jaguar, впавший в лёгкий ступор, наблюдал. Через десять минут неторопливо подошёл жутко любопытный Bateau.

— Я знал... А что тут такого? — невозмутимо сказал огр.

— А то! — раздался из-за спины голос пришедшего в себя Талера. — Я даже боюсь своего ругательства, как это назвать. Lar к нам пришёл, как кто? — как **че-ло-век**! А на самом деле это кто?! — **при-ви-де-ни-е**!!!

— Семнадцать степеней защиты ОБОШЛО! Всё ДЗВР вокруг пальца ОБВЕЛО... — задумчиво произнёс Jaguar. — Силён призрак!..

— А кому какая разница? — негромко отозвалась одна из голов Bateau. — Материалы пишет? — пишет. Ругается и спорит? — есть такое. А у привидений и должен быть склочный характер...

Лжечеловек, а также разоблачённое **истинное привидение Lar** опять что-то беспокойно пробормотало и перевернулось на другой бок.

— Вставай, мертвяшечка. Нам ещё спецвыпуск по шутерам дописывать! — ласково попросил Jaguar, потрогав спящего агента за бесплотное плечо.

Привидение на скамейке издало тихий и неразборчивый вопль...

— Вставай-вставай, зомбяшко! — мрачно подтвердил Талер.

Приближался отпуск. Но о нём в эту секунду никто не вспомнил...

Jaguar

Бензоколонка. Вторая попытка

Утро. То самое время, когда по лицам сотрудников редакции можно прочесть краткое описание вчерашнего вечера. Недосып, похмелье, бурная ночь и прочие радости жизни. Обычно редакция оживает где-то к полудню, а то и к часу дня. Обычно, когда человек приходит на работу с утра, он практически неспособен нормально выполнять поставленную пред ним задачу. Он просто приходит офис, садится за компьютер и занимается своими делами. Но стоит часам пробить полдень, как все тут же оживают. Кто-то начинает писать материал, кто-то договаривается о статье внештатного автора, кто-то бежит за пивом или кофе, кто-то ещё не проснулся и прочая, прочая. Последние две недели редакционная жизнь протекала достаточно спокойно и равномерно. Никто никого не гонял, не пинал и не заставлял работать, весь этот ритуал казался не ко времени и не к месту. А всё почему? Потому что отпуск на носу. На улице отличнейшая погода, подходящая для любого развлечения, но только не для работы. Хочется попить пиво с друзьями на лавочке, прогуляться по парку, забраться по дереву в женское общежитие моей академии, ну на крайняк хотя бы в домино поиграть. Что угодно, лишь бы не садится снова за до ужаса надоевший набитый микросхемами ящик, который принято гордо называть персональным компьютером. Даже пальцы рук, суетящиеся над клавиатурой, уже практически не слушаются, и в тексте то и дело чудесным образом возникают посторонние слова: отдых… море… друзья… подруги… медовая пахлава… песни у костра… Ну вот, опять! Фу! Сидеть! Лежать! Притворись мертвым! Блин, ну как можно себя заставить работать? Я же не могу уйти в отпуск, не закончив все дела и не порешив, в конце концов, все имеющееся на сегодняшний день вопросы касательно статей, картинок, логотипов, гонораров и пр. Как можно отправиться на отдых, зная, что всё это ещё не законченно. Ведь это даже не обыкновенный номер — это целый спецвыпуск, а если ещё точнее — СПЕЦВЫПУСК по ШУТЕРАМ! Многие читатели уже давно требовали чего-то подобного, но в прошлые разы мы останавливались на других темах, готовясь к ответственному дню, когда наконец-то мы сможем собраться с мыслями и изложить на бумаге все те мысли, что накопились у нас за долгие годы игрового стажа. Ещё одна проблема в написании подобного спецвыпуска заключалась в отсутствии людей, которые могли бы грамотно и точно изложить всю суть и прелесть вышеупомянутого жанра. Старший спец по шутерам, всем известный доктор Кертис, благополучно удрал в гейм-индустрию. Младший, то бишь я, не смог бы потянуть целый номер, про Талера даже и думать не стоило, по непонятным причинам у него наблюдается просто врожденная нелюбовь в шутерам — впрочем, об этом мы поговорим по позже. Но с появлением Lar`a и всеядного двухголового огра Bateau ситуация значительно упростилась, и в один прекрасный день мы поняли: пора, иначе потом будет поздно. И вот, в один из ярких солнечных дней… море… отдых… пляж… Тьфу, блин! Опять! Так вот, в один из рабочих дней игровая редакция, подкрепившись креативом, необходимым настроением и одобрением главного редактора, вооружась секретной «сеткой» и маркером, начала придумывать очередной концепт для нового спецвыпуска. На протяжении часа сотрудники напрягали своё серое вещество, комбинируя темы материалов, усовершенствуя их и вставляя на отведённое в журнале свободное место.

Оказалось, что распределить работу над номером не так уж и просто. Большинство рабочих кусков подразумевали за собой работу двух людей одновременно. Что самое интересное, никто не знал наверняка, успеют ли сотрудники гейм-редакции выполнить возложенную на них задачу. Опыт работы с подобными номерами был только у меня и у Талера, а с учётом того, что Кирилл со своей нелюбовью к стрелялкам оказался вне игры, звание старшего по спецвыпускам отдали мне. Bateau и Lar же в создании спецномеров участия еще не принимали, но морально были подготовлены к огромной работе. После долгих споров и разбирательств, кто и про что намерен писать и кому в итоге давать по шее в случае невыполненной работы, возник ещё один весьма важный и неотложный вопрос, который на несколько минут заставил нас задуматься. А что собственно мы считаем шутером? В общем понимании вопрос не вызывает никаких осложнений. Шутер — это такая игра, где нужно много стрелять. Но вот если копнуть немного поглубже, то возникает вопрос: а какие собственно игры, принято считать «чистыми» шутерами? В Deus Ex тоже стрелять нужно немало, но назвать его шутером как-то язык не поворачивается. Подобные размышления заняли у нас достаточно много времени, далее, после того как каждый высказал собственное мнение, начались споры. Bateau, например, считал, что не упомянуть Splinter Cell будет просто кощунством, но при этом всеми руками и ногами отбивался от Metal Gear Solid`a, так как, по его мнению, данная игра является практически чистым стелсом и ничего общего с шутером не имеет. Я же, в свою очередь, настаивал на своем и утверждал, что у SC и MTG есть много общего, и в сути своей эти два проекта очень похожи друг на друга, даже несмотря на то, что SC менее хардкорный с точки зрения стелса, в отличие от MTG. Потом мы ещё долго спорили о многих подобных проектах — мол, какой вклад в жанр внес шутер такой-то, достоин ли отведенного в спецвыпуске места. Спорили в основном втроем, ибо, как уже говорилось, Талер в шутерах не разбирается, поэтому на время ему была вверена моя почетная работа секретаря, и на протяжении всего заседания он спокойно стенографировал все то, что выдавала наша больная фантазия.

В конце концов, отделавшись несколькими разбитыми пепельницами, мы все же сумели прийти к общему знаменателю, и работа началась. Однако началась она немного не так, как планировалось. Несмотря на то, что нас было трое, исключительно спецвыпуском занимался только Lar, писавший историю в гордом одиночестве. Bateau был завален еще огромным куском работы по МК, а мне необходимо было сделать ещё один обычный номер, причём сделать его без нашего участия как авторов. Но тут к нам на помощь пришли старые знакомые. Известный многим читателям Александр Глюк написал отличнейший материал касательно сюжетной составляющей в шутерах. Также в качестве фрилансерного автора решил выступить наш бывший литредактор (он сейчас только МК читает), существо голубых кровей с громким именем Данил и со звучной аристократической фамилией Перцов, написав до ужаса концептуальный материал, от которого за километр прет мощнейшей психоделикой (лично я всё же считаю, что это достаточно хороший и познавательный материал, поэтому советую не пугаться поначалу некоторых незнакомых слов и дочитать материал до конца).

Вообще-то всё написанное выше должно было бы стать бензоколонкой, но Талера потянуло на романтику, амуров, фиаско и опоссумов, именно по этой причине мне пришлось на время стать работником бензоколонки и написать о том, как это всё происходит на самом деле.

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!
-наша спеціалізація!
ПрагмаТех
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

Lar, Вирджин КЕМПЕР

История шутеров, или Как мы учились стрелять

aShooter «0»

В опрос «с чего всё началось?», требующий указать некую абсолютную точку отсчета, с которой история начала течение своё, и до которой не было ничего, всегда казался мне излишне прямолинейным.

У всего есть свои предпосылки, своя предыстория, незаметные для поверхностного взгляда глубинные связи, неоднозначные факты, восприятие которых зависит от трактовки... Ну вот, к примеру, **Spasim** (1974!) авторства Джима Бовери (Jim Bowery) некоторые источники склонны называть первым 3D-шутером. Хотя само название *Spasim* расшифровывается как space simulation, и другие источники считают эту игру всё же «протоспейссимом». Судя по всему, вторая версия куда ближе к истине, то, что в игре используются три измерения и можно стрелять — не означает, автоматически, что перед нами 3D-шутер...

Кстати, интересный такой факт, в этом самом **Spasim`е** была, вообразите себе, поддержка мультиплеера на 32 игрока... В 1974 году...

Или вот, разработанная в том же году тремя программистами (Steve Colley, Howard Palmer и Greg Thompson) исследовательского центра NASA Ames игра **Maze War**, которая геймплейно (слов таких тогда, впрочем, не было) — уже несомненно «протоFPS» в лабиринте, с прямоугольными стенами, фиксированной перспективой и сокрытием невидимых линий. Противники изображались в виде «глаза», что помогало определить, куда смотрит враг в данный момент. Имелась также возможность безопасно выглядывать из-за угла... Так пишут, по крайней мере.

Оценить геймплей **Maze War** я лично никак не мог, потому как в 74-ом меня ещё в проекте не было...

Кстати, мультиплеер ведь тоже был! Ходят легенды, что Maze War был в свое время запрещён в Arpanet (предшественник Интернета — сеть, разработанная по заданию Агентства передовых исследовательских проектов (*Advanced Research Projects Agency Network* — ARPA)), так как половина всех сетевых пакетов являлись пакетами этой игры...

Был **3D Monster Maze** 81 года, где игрок в поисках выхода убегал по лабиринту от тираннозавра.

Был трехмерный клон PacMan`а **3-Demon** 1983 года... Ни разу не шутеры, но ведь с коридорами и монстрами, а главное — трехмерные! Отличное доказательство того, что пусть и несовершенные попытки создать «что-то», делались за десятилетия до того, как технология смогла обеспечить достойную базу для бродящих в умах идей.

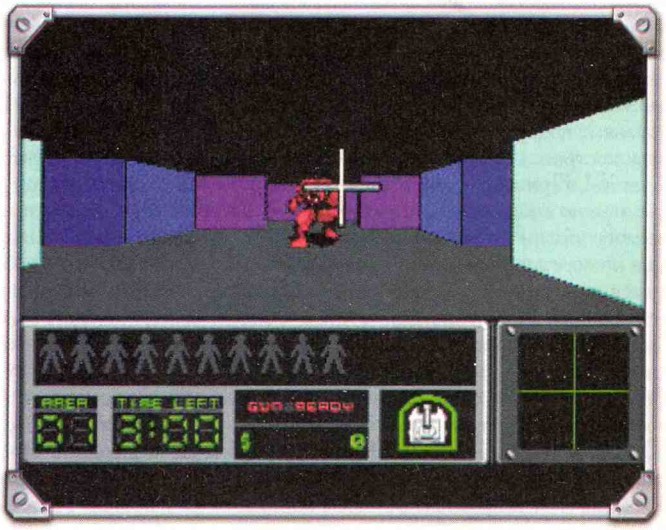
Произошло это в районе 90-года. И примерно тогда же, где-то в офисе компании *Softdisk*, занимавшейся разработкой и продажей компьютерных игр, встретились четыре человека, с которых всё, собственно, и началось. Видит Бог, первыми могли бы быть и не они...

Но получилось так, как получилось, и Джон Кармак, Джон Ромеро, Том Холл и Адриан Кармак (однофамилец первого) — сооснователи *id Software*, вошли в историю как создатели самого популярного жанра будущей игровой индустрии.

Первая серия их игр — 2D-скроллеров **Commander Keen** завоевала нешуточную по тем временам популярность благодаря разработанным Джоном Кармаком некоторым принципиальным усовершенствованиям спрайтовых 2D-движков. Ободренный этим успехом, Кармак решился на весьма смелый эксперимент. Им стал...

Первые два с половиной D

✓ **Hovertank 3D** — вопреки распространенному заблуждению, отдающему пальму первенства Wolfenstein`у, именно эта вышедшая в свет в апреле 1991 года игра от *id Software* является первым в истории 3D-шутером. По сюжету (который в те времена был крайне условен) главный герой — наемник, работающий на неизвестную организацию, платящую за спасение людей из подвергшегося атомной атаке города. Противостоят протагонисту мутанты и прочие плохиши. Геймплей незатейлив — *езди* по уровням наперегонки с неумолимым таймером, отстреливай мутантов и прочих плохишей, спасай невинных граждан... Так, насчет «незатейлив» я, наверное, всё же глупость сказал... Да и сама трёхмерность была по тем временам революционным нововведением, которым мы не уставали восхищаться и много позже — во времена Doom`а.



Над революцией пришлось долго и тяжело работать — Hovertank 3D разрабатывался год, хотя тогда полгода разработки считалось очень большим сроком. Трёхмерность требовала также очень больших по тогдашим меркам аппаратных ресурсов, поэтому Кармаку пришлось пойти на некоторые ухищрения — так, в игре не прорисован потолок, а стены и пол не текстурированы, проблему ориентации игрока в пространстве решали простой разноцветной заливкой, к примеру: стена слева — коричневая, справа — зеленая, а прямо по курсу — жёлтая...

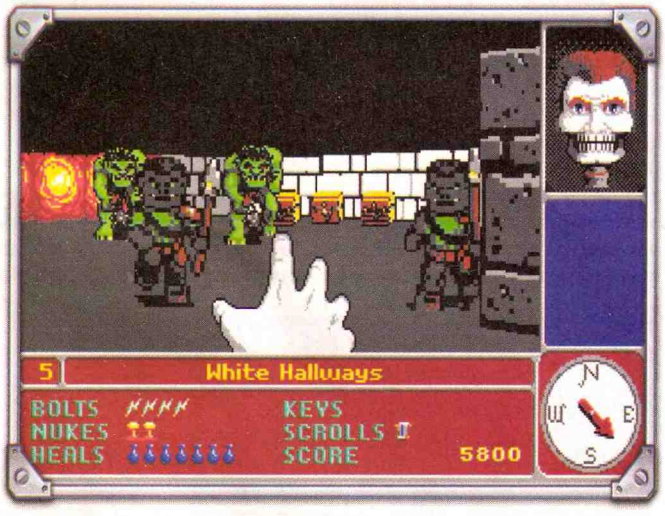
Словом, Hovertank 3D был крайне несовершенен технически и из-за несовершенства своего прошёл практически никем не замеченный... Но он стал первым...

Жребий был брошен, а Рубикон — перейден.

✓ Следующим шагом *id Software* — и новорожденного жанра заодно — стал **Catacomb 3-D: A new dimension**, увидевший свет в ноябре 91-го года и являющийся, по сути, развитием идей и технологий «Ховертанка». На стенах появились текстуры, изображающие (пока ещё очень примитивно, но всё же...) каменную кладку мрачных подземелий, а в кадре (впервые!) видимые на экране руки главного героя.

Как и предтеча, Catacomb 3-D был сделан в 16-цветном EGA и поддерживал разрешение 320×200.

Кстати, действие происходит в фэнтезийном сеттинге более ранней (90-го года) 2D-игры Джона Кармака *Catacomb* (которая, как утверждают некоторые источники, порт игры для Apple II), потом была ещё двухмерная *Catacomb 2*, которую потом переименовали зачем-то в *The Catacomb*, а после — эта самая **Catacomb 3-D: A new dimension**, которую потом переиздали как *Catacomb 3-D: The Descent*. Потом Softdisk выпустила еще части, которые, как утверждают люди осведомленные, входят в некую *Catacomb Fantasy Trilogy*, состоящую из *Catacomb Abyss* (единственная shareware-игра в серии), *Catacomb Armageddon*, которую позже переиздали как *Curse of the Catacombs*, и *Catacomb Apocalypse*, которую потом... да-да, переиздали как *Terror of the Catacombs*. Кто чего не понял — возвращайтесь к началу абзаца.



Ко всей этой вакханалии id Software отношение имела самое опосредованное: их роль значится как «3D imaging effects» — движок, судя по всему, предоставляли; впрочем Адриан Кармак как художник тоже поучаствовал.

Джон Кармак и К° работали в это время над совершенно новой игрой.

Игрой, которой суждено было стать первым откровением нового жанра.

✓ Откровение называлось **Wolfenstein 3D** (5 мая 1992).

Как уже было сказано выше, чисто технически Wolf не был пионером шутеров... Он «всего лишь» являлся первопроходцем их популярности, объектом всенародной геймерской любви и началом величия id Software (взять хотя бы тот факт, что игра была портирована на полдюжины платформ, включая SNES)... Да! Чуть не забыл! Ещё началом новой эры — эры-руки-с-пистолетом.

Собственно, тот факт, что в массовом сознании именно Wolf`у отведена роль «первого шутера» — точки отсчёта, до которой не было ничего, говорит о многом, согласитесь...

Итак, по сюжету мы Уильям «B.J.» Блажкович — американский солдат, которому нужно сбежать из оплота коварных нацистов — замка Вольфенштейн. Ну, это в первом эпизоде...

Дело в том, что Wolf распространялся как условно бесплатный продукт, и в shareware-версии был доступен только первый эпизод — **Escape from Wolfenstein**, в котором главный герой, вооруженный поначалу лишь ножом и пистолетом (отобрал в борьбе у охранника своей камеры), противостоит толпам нацистов и ордам сторожевых собак. Исследует замок в поисках тайников (драгоценности, пищевые продукты, аптечки, боеприпасы...), добывает новое оружие (автомат, а потом и ручной пулемет), а в конце сражается с самым главным и самым опасным стражем — Гансом Гроссом (Hans Grosse — большой Ганс).

В коммерческой версии игры были доступны ещё два эпизода: **Operation: Eisenfaust** и **Die, Fuhrer, Die**, которые рассказывали о том, как сбежавший из плена Блажкович рушит планы нацистских злодеев. Для начала в «Операции: Железный Кулак» он сражается с нацистскими зомби (со встроенным в грудную клетку автоматом) и их создателем доктором Шаббсом, а в финальном эпизоде с говорящим названием «Умри, Фюрер, умри» штурмует секретный подземный бункер, чтоб сразиться с Гитлером, облачённым в навороченный экзоскелет.

Знаете ли вы, что?..

Не только в играх от *ID* можно встретить изображение знаменитой *Dopefish*. Разработчики **Hitman 2: Silent Assasin** даже решили воздвигнуть небольшую статую этому *обкуренному* представителю подводной фауны. Сие произведение искусства можно обнаружить в одной из комнат миссии **The Jacuzzi Job**.

Так же существует три дополнительных приквел-эпизода The Nocturnal Missions, в которых Блажкович срывает нацистские планы по изготовлению ужасного химического оружия.

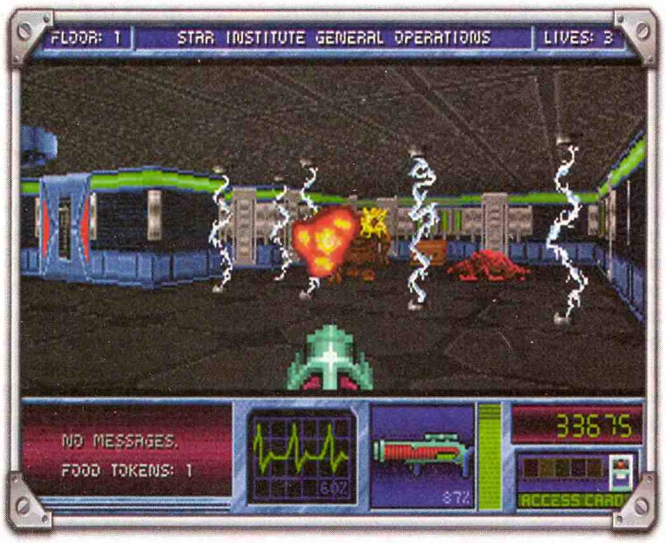
В каждом эпизоде игры десять миссий — девять обычных и одна секретная (кстати, секретный уровень третьего эпизода знаменит тем, что представляет собой один из уровней PacMan`а с видом «от первого лица»), а значит в сумме в игре шестьдесят уровней. Комментировать это по со-

временным меркам, когда редкий шутер предоставляет геймплея дольше, чем 7–8 часов игрового времени, не хочется...

Кстати, из-за обильного использования в игре нацистской атрибутики Wolfenstein 3D был запрещен в весьма болезненно воспринимающей эту тему Германии. Поэтому в версии для SNES от греха подальше убрали свастики, кровь, а собак (протесты защитников животных) заменили огромными крысами. Возможно, именно поэтому версия для SNES не пользовалась популярностью, сравнимой с компьютерной, — даже по тем относительно низкотехнологическим временам атмосфера, нагнетаемая стилистикой, являлась одним из краеугольных камней восприятия игры.

Технически Wolf ушёл от своих прародителей недалеко — всё то же 16-цветное EGA в разрешении 320 на 200. Но усовершенствованный геймплей и условно-бесплатная модель распространения сделали игру безумно популярной, можно даже сказать культовой. Следующую игру от id ждали уже во всем мире.

✓ Безумная популярность Wolfenstein`а заставила очень многих присмотреться к новому и явно очень перспективному жанру повнимательней. Несколько команд-разработчиков



тут же с похвальным энтузиазмом взялись за освоение непаханой целины 3D-шутеров. У некоторых даже что-то получалось, их Wolf-клоны можно было назвать неплохими... чертовски неплохими! Проблема заключалась только в том, что большинство этих игр, геймплейно и технологически сопоставимых с «Вольфом» (зачастую даже использовался его движок, хотя до этого практика их лицензирования сторонними компаниями была на PC не распространена), вышли в свет одновременно со следующим проектом id (многие даже позже!) и были обречены на забвение. Примером может служить **Blake Stone: Aliens of Gold** от *JAM Productions*, вышедшая в люди 5 декабря 1993 года, то есть ровно за пять дней до пришествия *Doom*`а. Игра предлагала совершенно вольфенштайновский геймплей (впрочем, одно радикальное нововведение всё же было: мирные персонажи, доктора), историю о том, как в 2140 году сумасшедший ученый хотел всех поработить с помощью всяческих мутантов и «инопланетянов», а доблестный агент британской разведки Блэйк Стоун всех их к чёрту перестрелял, всё те же 16 цветов и разрешение 320×200.

Зато с полной, зарегистрированной версией (игра распространялась как shareware-продукт) издатель Apogee Software высылал книгу комиксов Blake Stone Adventure.

Кстати, именно компания Apogee издавала Wolfenstein 3D и планировалось, что они же издадут Doom, но в связи с какими-то разногласиями с id сделка не состоялась — так что игру, раз и навсегда изменившую лицо индустрии, разработчики издали самостоятельно.

✓ Новую игру от Джона Кармака и компании ждали уже во всем мире... И не зря. **Doom** (10 декабря 1993 года) превзошел все самые смелые ожидания. Пожалуй, объяснить современному геймеру, сформировавшемуся в условиях, когда компьютерные игры уже давно и прочно вошли в массовое сознание, чем был **Doom** для неподготовленной публики на-

чала девяностых — задача ещё та... Как человек, испытавший это на себе, скажу просто: смесь из передовых на тот момент технологий, ураганно динамичного геймплея и гениального дизайна срывала крышу всерьёз и надолго. И дизайн я называю гениальным не для красного словца, блестящая работа Джона Ромеро (дизайнер) и Адриана Кармака (художник) создавала совершенно непередаваемую атмосферу. Странность, горячечный бред, но вместе с тем какая-то холодная отрешённость, безумие, бесовщина — когда пытаешься описать атмосферу «Дума», на ум приходят именно

такие эпитеты. Это при полном отсутствии сюжетных роликов и тому подобных излишеств. Густая, вязкая, пугающая и привлекательная атмосфера Doom`а сформирована исключительно дизайном локаций и противников. Возможно, разработчики даже слегка перестарались — по крайней мере, обывательские рассуждения о «компьютерных игрушках, пропитанных сатанинской символикой» попадались мне в газетах даже в районе 98–99 года. Впрочем, эпатаж — частый спут-

ник качественного прорыва, создатели «пропитанного нацистской символикой» Wolfenstein`а не могли этого не знать.

Итак вы — безымянный космодесантник, отстраненный за невыполнение приказа и отправленный на Марс в распоряжение могущественной корпорации UAC, содержащей на спутниках красной планеты научно-исследовательский комплекс. В перспективе — скучная и даже унылая служба до са-а-амой пенсии. Но не тут-то было...

Ученые UAC давно уже бились над проблемой телепортации и даже смогли добиться кое-каких успехов. Правда, вот незадача, экспериментальная установка случайно открыла портал в другое измерение. То, которое мы называем адом. И оттуда как попёрло... всякое... Очень скоро на Фобосе остался ровно один живой человек — наш протагонист, единственная задача которого теперь истребить демонов и выбраться живым из этой, скажем так, передряги. Только вот возможно ли это...

Чтобы подчеркнуть некоторую безысходность ситуации, девелоперы из id убрали пережиток 2D-скроллеров — количество жизней игрока (речь идет не о «процентах здоровья» а именно о «количестве жизней»). Жизнь у главного

героя одна, единственная и неповторимая, а сбережение её стало первоочередной задачей играющего. Мелочь, конечно, но мелочь весьма принципиальная; по крайней мере, это решение мгновенно стало законом жанра.

Все прочие серьёзные изменения геймплея, сделавшие **Doom** прорывом, диктовались в первую очередь качественно новыми техническими возможностями написанного Джоном Кармаком движка. Так, именно здесь впервые появилась многоуровневость, позволившая реально использовать третье измерение (высоту) в планировке уровней и геймплее (псевдотрехмерность «Вольфа» и его клонов была уж слишком «псевдо» — зачищаемые Блажковичем логова нацистов были ровными и одноуровневыми, как поверхность стола). Появились пропасти (разбиться, впрочем, главный герой не мог, с какой бы высоты ни прыгал), возвышения, лифты и ступеньки. Появились углы, не равные 90 градусам, а также такой важный для геймплея аспект, как освещенность. Но, пожалуй, самым революционным новшеством Doom`а стало появление мультиплеера. Конечно, технически совершенным его сейчас не назовешь — четыре игрока максимум, и всем им надо заходить в игру одновременно. Но это был самый настоящий мультиплеер, дающий возможность геймерам планеты коллективно крошить в капусту исчадий ада... ну, или друг друга... Из «приятных мелочей» стоит отметить также, что именно в «Думе» персонаж стал впервые «покачиваться» при передвижении, что создавало иллюзию ходьбы.

Ну и само собой разумеющееся радикальное улучшение картинки (256-цветное VGA и максимальное разрешение 640×480) — куда ж без него... В скором времени также стал доступен широкой публике редактор карт, позволявший любому желающему создавать свои игровые уровни.

Успех был потрясающим. Точного количества компьютеров, на которых был установлен Doom, не знает никто, совершенно ясно только, что исчисляются они десятка-

Знаете ли вы, что?..

Не только Арнольд Шварцнеггер в роли Терминатора додумался спрятать дробовик в коробку с цветами. Подобную маскирующую коробочку можно найти и в игре **Hitman: Contracts**. В миссии **Trade** необходимо зайти в цветочный магазин. Поднявшись на второй этаж, среди обычного цветочного реквизита можно найти и сие полезное приспособление.

ми миллионов. О популярности игры говорит косвенно хотя бы тот факт, что во время рекламной кампании своей новой ОС Microsoft выпустила презентационный ролик, в котором Билл Гейтс, расхаживая в пальтишке по миру «Дума» и отстреливая особо надоедливых монстров, рассказывал всем, как хороша для игр операционная система Windows 95...

Правда, отсутствие серьёзного издателя и shareware-модель распространения (тогда, впрочем, весьма популярная, несмотря на очевидное несовершенство) привели к тому, что 9 из 10 копий игры были незарегистрированными, словом — пиратскими. Впрочем, нет худа без добра, данное обстоятельство безмерно способствовало популяризации жанра вообще и серии в частности, обращая ничего не подозревающих геймеров в ярых фанатов 3D-action`ов.

Контрольным выстрелом стал **Doom II: Hell on Earth**, вышедший 10 октября 1994, который по нынешним меркам считался бы аддоном — новые монстры, новые уровни, новое оружие.

Именно эта, изданная *GT Interactive*, часть «думиады» является самой распространенной и популярной игрой серии, именно её в первую очередь имеет в виду большинство геймеров, ностальгирующих по старым добрым временам и старым добрым Doom`ам. Потом ещё были **The Ultimate Doom** (1995), **Final Doom** (1996), релизы на примерно десятке консолей (включая первую Sony PlayStation), сотни любительских модов...

Сделав **Doom**, Джон Кармак, Джон Ромеро, Том Холл и Адриан Кармак могли бы, при желании, решить, что «жизнь удалась» и не делать больше ничего. После «Дума» их имена всё равно навсегда вписаны в историю.

✓ Компания *Raven Software* уже имела опыт работы с id, в 1993 они выпустили 3D-action/adventure/RPG **Shadowcaster** на сильно модифицированном движке Wolfenstein`а (с добавлением предоставленных id технологий, полностью реализованных позже в Doom`е). В 94-м же «вороны» выпустили первую игру, использующую движок «Дума» (не считая его самого, естественно) — **Heretic**. На этот раз нам предлагали биться с разнообразными тварями не в «технологично-бесовском», а в «фэнтезийно-магическом» антураже.

Три могущественных демона, называемых Змеенаездниками (Serpent Riders), с ордами своих приспешников явились в некий населенный эльфами мир и, преодолев сопротивление местных королевств, полностью его покорили. Большинство выживших сломлены духом и неспособны продолжать борьбу... Большинство, но не все... Главный герой — один из величайших воинов своего народа — одержим идеей уничтожить Д`Спарила (D`Sparil) — слабейшего и единственного оставшегося в этом мире Змеенаездника. Движимый жаждой мести герой (имя он получил только во второй части) должен пройти через Го-

род Проклятых и Сердце Ада, чтоб в накрытом огромным куполом городе на дне океана (подымаешь голову, а там перекрытия купола и темносиняя бездна — внушает даже сейчас) сразиться со своим врагом. Также чуть позже было выпущено дополнение **Shadow of the Serpent Riders** с двумя дополнительными эпизодами, в которых протагонист ищет путь домой в опустошённых Змеенаездниками мирах.

Технологически «Еретик» ушёл от своего предтечи недалеко, хотя некоторые принципиальные изменения всё же были — так, главный герой научился смотреть вверх и вниз (чего космодесантник из «Дума» не умел). Основные нововведения касались непосредственно геймплея. Появились артефакты, которые протагонист мог носить с собой. Как и некоторые предметы в Doom`е, эти штуковины давали определённые бонусы, к примеру, невидимость, полную неуязвимость или дополнительное освещение, но теперь игрок сам решал, когда необходимо их применять. Встречались и весьма забавные — например, магическое яйцо, превращавшее в кур всех попавших под его воздействие противников.

Также впервые появилась фоновая озвучка. Теперь помимо музыки и порыкиваний монстров можно было услышать капающую воду, потустороннее позвякивание цепей, зловещий хохот и всякие такие прочие штуки, нагнетавшие атмосферу.

Между прочим, вполне получалось... По крайней мере именно Heretic и именно за мастерски переданную атмосферу является для меня любимым шутером той эпохи.

✓ **Rise of the Triad: Dark War** (21 декабря 1994 (shareware), 17 февраля 1995 (полная версия)) — во многом недооцененный шутер от *Apogee Software*, сделанный на движке Wolfenstein`а. Движок «Вольфа» (на ранних этапах разработки предполагалось, что игра выступит в роли его сиквела под названием *Rise of the Triad: Wolfenstein 3D II*), правда, был модернизован настолько, что обладал некоторыми возможностями, недоступными в Doom engine.

Несмотря на сохранившиеся пороки низкотехнологического предка (только прямые углы, одноуровневые карты), движок Rise of the Triad впервые предоставлял множество фич, ставших позже общепринятыми законами жанра. Так, именно здесь впервые появились: симуляция динамического освещения, дым, дыры от пуль в стенах, панорамное небо, возможность ходить по спрайтовым объектам (что позволило создать многоэтажные элементы уровней). Также ROTT превосходила конкурентов в вопросе интерактивности элементов игрового мира — на уровнях присутствовало довольно много объектов, с которыми можно было взаимодействовать (конечно же, уничтожая их — закон жанра).

Например, появились стеклянные стены, которые игрок мог разбить, выстрелив по ним или пройдя сквозь них, различные уничтожаемые преграды (за ними зачастую скрывался секрет). Графически игра была сопоставима с Doom`ом, поддерживая разрешение 640×480 в VGA режиме (256 цветов).

Сюжет рассказывал историю отряда особого назначения, отправленного на некий остров с задачей расследовать деятельность странной тоталитарной секты. Сразу после прибытия спецназовцы были атакованы патрулем культистов, потеряли свое транспортное средство (лодку) и всякую связь с внешним миром. Выяснилось также, что сектанты готовятся в скором времени уничтожить близлежащий Лос-Анджелес... Что оставалось делать бравым спецназовцам, кроме как сразиться со злодеями?

Кстати, ROTT, кажется, первая игра жанра, где присутствовал выбор персонажа. Один член группы медленней бегает, но наносит более серьёзные повреждения. Другой быстрее бегает и точнее стреляет, но имеет меньше хит-поинтов, и так далее...

В ROTT имел место ряд интересных геймплейных находок, таких как противогаз, при использовании ограничивающий обзор, разбросанные по уровням ловушки, особый вид противников, при приближении на определенное расстояние похищающих у игрока оружие и броню (между прочим, после этого они могли их использовать).

Также присутствовал мультиплеер с поддержкой одиннадцати игроков и девятью режимами игры, некоторые весьма необычны, например виртуальный аналог детской игры в квача.

Кстати, ведущим дизайнером игры был ни кто иной, как Том Холл, незадолго до этого покинувший id Software из-за творческих разногласий с Джоном Кармаком.

Он проработал в Apogee до августа 1996 года, как и многие из команды разработчиков Rise of the Triad (Developers of Incredible Power) принял участие в создании следующей игры компании — супербестселлера под названием *Duke Nukem 3D*.

✓ **Hexen: Beyond Heretic** (или же *HeXen: Beyond Heretic*) (30 октября 1995) начинал разрабатываться *Raven Software*

как дополнение к Heretic`у, но очень быстро перерос масштабы аддона. Изменений и доработок по ходу разработки было сделано так много, что очень скоро стало ясно: оптимальная форма для наработанного материала — новая игра.

И хоть сюжетно Hexen и связан с «Еретиком» (на этот раз мы должны уничтожить второго из Змеенаездников — демона по имени Коракс), геймплей этих игр различается очень серьёзно.

Во первых, теперь в начале игры нам предстоит нелегкий выбор между тремя персонажами: воином, клериком и магом, различающимся по характеристикам и вооружению.

Во вторых, именно в «Хексене» была впервые реализована запланированная когда-то ещё для «Дума» фича — возвращаться на уже пройденные карты. Это дало возможность левел-дизайнерам создавать целые комплексы уровней. К примеру, на одной из карт нам нужен некий ключ, но спрятан этот ключ не где-то на уровне, а за порталом, ведущим на уровень соседний, где, сразившись с местными монстрами и решив местные загадки, мы вполне могли обнаружить,

что необходимый нам ключ... спрятан за дверью, требующей ключ другого цвета. Который лежит где-то хрен знает где, возможно, на другом уровне, портал на который мы обнаружим, если...

Сами карты были отнюдь не маленькие, а скомпилированные из них мегауровни получались просто огромными. К тому же, сложность загадок здесь была воистину хардкорной и совершенно к игроку беспощадной.

В других играх так секреты не прячут, как прятали здесь на последних уровнях решения принципиальных для прохождения задач.

Такая постановка вопроса сделала геймплей Hexen`а весьма пугающим для казуальных или просто неусидчивых игроков, но, благодаря нетривиальным идеям и просто отличной работе дизайнеров, своих преданных поклонников игра получила.

Знаете ли вы, что?..

В игре **Painkiller** в локации **Trainstation** в самом начале уровня на стене можно найти доску расписания поездов. Если хорошо приглядеться, можно рассмотреть, что рядом с названием каждого города помещены небольшие фразы. К примеру, у Берлина это Deutchland alles, а у Парижа — Viva la France.

Дизайн в «Хексене» действительно просто замечательный. От местных проклятых храмов, укрытых туманами зловонных болот, ледяных пещер, демонических твердынь и прочих сооружений неустановленного, но явно очень мистического свойства — захватывало дух. Монстры (многие из них встречались ранее в «Еретике») были под стать местному колориту... очень... симпатичными, что ли, а нагнетающая атмосферу музыка, фоновые звуки (здесь, кстати, появился звук на триггерах) и мерцающий свет действительно впечатляли.

Кстати, главный герой научился (наконец) прыгать, а интерактивность окружения несколько возросла за счёт некоторых уничтожимых объектов, к примеру витражей, которые можно было разбивать в поисках проходов и секретов.

Ну и, в конце концов, **Hexen** — несомненно, самая красивая игра на движке «Дума».

✓ Вообще, с уже упомянутой выше *Apogee Software* интересная история получилась. Созданная в 1987 году компания, издатель-разработчик, очень много сделавшая в своё время для популяризации shareware-модели распространения, издавшая *Commander Keen* и *Wolfenstein 3D*... Словом, компания, заметная во всех отношениях... вошла в историю под совершенно другим именем.

Дело в том, что, когда перспективность и большое будущее шутеров от первого лица стали очевидны, в Apogee, согласно принципам её организации, был создан отдел 3D-action`ов. В самом этом факте не было ничего примечательного, но согласно маркетинговой политике фирмы, основным постулатом которой являлся чёткий фокус на выбранную целевую аудиторию, в июле 1994 для нового направления был создан также новый бренд — *3D Realms*. Rise of the Triad был издан ещё под именем Apogee, но следующая разработанная в недрах компании игра интересующего нас жанра — **Duke Nukem 3D** (29 января 1996) — вышла в свет уже под новой торговой маркой, обеспечив ей запас популярности на годы вперёд.

На тот момент 3D-игры уже доминировали на рынке, а 2D-экшены (основная часть продукции под брэндом Apogee) уверенно уходили в историю. Последняя игра под маркой Apogee вышла в том же 1996-м, а в 1998-м руководство, осознав, что название компании ассоциируется исключительно со всяким старьём (к тому же с конца девяностых трёхмерные движки стали использоваться даже в двухмерных по сути играх), отказалось от старого бренда, полностью заменив его на 3D Realms, за которым стояла, к тому же, тень любимого игроками по всему миру Дюка.

А не любить его было просто невозможно!

Во первых, Дюк — один из первых персонажей жанра, обладающих яркой индивидуальностью и харизмой. Чем-то похожий внешне на Арнольда Шварценеггера, брутальный, ядовито ироничный, просто немерено крутой, похожий на пародию на всех героев боевиков одновременно, протагонист откалывал по ходу дела истребления нагрянувших на Землю злокозненных алиенов такие номера и так комментировал всё происходящее, что понимание — круче этого мужика только яйца — приходило к игроку сразу же.

Во вторых, созданный Кеном Сильверманом (в 93-м году он написал в одиночку игру **Ken's Labyrinth** с графикой,

сопоставимой, а в чем-то и превосходящей Wolfenstein`овскую) движок Duke Nukem 3D — *Build engine* был принципиальным шагом вперёд по сравнению с движком «Дума» и стал, возможно, вершиной эволюции спрайтовых FPS-движков. Он позволял создавать практически полную иллюзию трёхмерности (хотя трёхмерным был только ландшафт, все объекты были спрайтовыми, за эту особенность, Build engine называют иногда 2.5 D-движком). В Build engine была возможна многоэтажность (комната над комнатой, балконы, лестничные пролеты...), наклонные поверхности, разрушаемые объекты...

В общем, если я бы чуть лучше разбирался в технической стороне вопроса, описание его возможностей заняло бы ещё целую страницу :).

Дюк перемещался во всём этом *квази*-3D совершенно свободно, он мог прыгать, плавать, летать...

Интерактивность и динамичность карты также увеличилась на порядок: так, к примеру, можно было взрывами уничтожать стены (в тех местах, где это предусмотрено разработчиками, естественно), а на одном из уровней, нажав на большую красную кнопку — подорвать целое здание.

Дизайнеры 3D Realms воспользовались возможностями нового движка по полной программе. Ранее FPS предлагали нам геройствовать в зданиях и помещениях, о практическом назначении которых оставалось только гадать. Вообразить, что во мрачных, вышедших как будто из кошмара клаустрофоба коридорах Doom`а, например, возможно что-то ещё, кроме отстрела адовых отродий, что это всё строилось ради каких-то других целей — было никак невозможно...

Первый же уровень Дюка с ходу ломал все стереотипы жанра, давая возможность прогуляться с дробовиком наперевес по как будто сошедшей с кадров боевика восьмидесятых улице Лос-Анджелеса. Тут вам и мусорники, и фонарные столбы, и водонапорные колонки, и самый натуральный кинотеатр с кассами, туалетами, залом и операторской, в которую можно (и нужно!) забраться и начать сеанс. Кстати, в туалетах этого кинотеатра с тогдашним геймером случался забавный курьез: большинство игроков, включая вашего покорного слугу, увидев своё отражение в зеркале, расстреливали с перепугу пол-обоймы — дикие люди, зеркал раньше не видали...

Словом, действие происходило в совершенно бытовых декорациях. А то, что по ним лазают злобные алиены и мутанты, жаждущие покорить нашу планету, — ну... бывает... В кино — каждый день случается! А в нелюбви к кино разработчиков из 3D Realms обвинить невозможно :)...

Словом, Дюк Нюкем, «моча» врагов (на которых дизайнеры тоже не отдыхали — чего стоят одни только «кабанчики», pig-cop`ы!) и отмачивая хохмы, окруженный великолепными декорациями и пропитанной замечательной иронией атмосферой, покорил сердца геймеров планеты с ходу...

Хм... Нет, надо это потом как-то переформулировать, а то здоровенный брутальный мужик, покоривший наши сердца, это как-то...

✓ Дюк устроил революцию в области геймплея, но учинить переворот в техническом аспекте ему было не суждено. За него это сделал вышедший чуть меньше чем через полгода **Quake** (22 июня 1996) от *id Software*, решившей в очередной раз показать, кто в шутерном доме хозяин. Вполне получилось...

«Квейк» не был первым шутером с полигональным движком. Им стал (если считать его шутером) **Descent** 1995 го-

да от *Parallax Software*, созданный чуть ли не ради популяризации «честного» 3D и оттого павший жертвой уж слишком вымученного геймплея и чрезмерно усложненного управления (если идея управлять в не шибко широких туннелях неким космическим аппаратом при помощи маневровых двигателей с изменяемой тягой кажется вам очень привлекательной — вам сюда!)... Своих поклонников (наверное, у них просто были джойстики) игра имела, но широкой популярности — никогда.

В общем «Квейк», возможно, и не был первым чисто технически. Но технологический прорыв, открывший новую эпоху в истории игровой индустрии, совершил именно он.

Именно в этой игре полностью трёхмерный игровой мир, в котором живут не только насквозь угловатые роботы (как сами понимаете где...), впервые предстал не перспективой отдаленного будущего, а свершившейся реальностью. Теперь монстр был не плоским спрайтом, лежащим всегда «ногами вперед», с какой стороны ты на него ни посмотри. Монстр теперь стал почти настоящим... без всяких абстракций! С руками и ногами!

Стало ясно, что теперь в мире компьютерных игр возможно практически всё. Ну, может, не сразу...

Поле для усовершенствований представлялось просто огромным, ведь чисто технически «Квейк» нельзя назвать идеалом: малополигональные модели, практически нуле-

Знаете ли вы, что?..

И без того несчастный *Джанго Фетт* (Jango Fett), которому мастер *Mace Windu* с легкостью снёс голову, продолжает получать в свой адрес все новые и новые подколки на эту тему. Мультиплеерный FPS **Star Wars: Battlefront 2** не стал исключением. На одной из карт (**Kamino**, например) можно услышать, как дроиды при виде наемника начинают разбегаются в стороны с криками: *Run! it's Jango Fett, and he's brought his head!*

вая интерактивность мира, относительно маленькие уровни и незначительное количество противников. Но далеко не всякий тогдашний компьютер был способен потянуть эту игру.

Чем-то крайне похожий на Doom (уровни меньше, монстров — меньше, зато они сильнее, а так...) добротный синглгеймплей Quake, может, и не являл собой ничего революционного, но зато игра предоставляла просто отличный мультиплеер. Поначалу, правда, он был доступен только для локальных сетей, но в декабре вышло дополнение **QuakeWorld**, с несколько отличной от оригинала физикой и балансом вооружений, а также значительно переработанным кодом сетевой игры, позволявшим теперь создавать выделенные серверы и

включать в игру пользователей не только локальных сетей. Одним из нововведений стало появление client-side prediction — режима, позволившего клиенту игрока предсказывать движения объектов до ответа сервера, что позволило значительно снизить требования к интернет-соединению игроков, тем самым открыв доступ к игре огромному числу людей.

Пожалуй, именно из сетевых баталий в первом «Квейке» начал зарождаться киберспорт в таком виде, в котором он нам известен сейчас. По крайней мере, «Квейк» стал первой игрой, которую называли видом спорта.

Также именно Quake впервые предоставил «простым смертным» возможность создания разнообразных модификаций. Первый серьёзный мод, **Team Fortress**, между прочим, появился уже в августе. А сколько их было в дальнейшем, сосчитать не представляется возможным.

Ну, а о Деннисе Фонге, известном также как Thresh, который выиграл в 1997 году на спонсируемом Microsoft турнире Ferrari 308 Джона Кармака, я вам ничего не скажу. И действительно, при чем тут «феррари» :)?

✓ **Shadow Warrior** (13 мая 1997) — совершенно незаслуженно обделенная вниманием игра от *3D Realms*, развивающая идеи Duke Nukem 3D.

В целом, авторы не изобретали велосипеда — модифицированный Build engine, харизматичный и остроумный главный герой (на этот раз матёрый ниндзя-старикан Ло Ванг), колоритные противники, шикарные антуражи, очень постмодернистски обыгрывающие прибывшие прямиком из масскульта фантазии о Японии... Шикарная атмосфера (взять хотя бы последний уровень первого эпизода... с огромными такими деревьями... кстати, пожалуй, самый большой уровень, который когда-либо встречался мне в FPS).

Кровища, опять же! Ну и просто расчленёнка... Попробуйте зарубить вражину катаной — зрелище просто загляденье!

Здесь также есть возможность поводить разнообразную технику (на весьма ограниченных территориях, впрочем, но танк дают) и встретиться с «анимешными» девчонками (где-то была подозрительно похожая на Лару Крофт).

В общем — чертовски мило. Уж не знаю, почему так, но если бы кто-нибудь попросил меня составить TOP 10 моих любимых спрайтовых FPS, похождения Ло Ванга оказались бы на первом месте.

✓ Восемнадцатью днями позже (31 мая 1997) вышел **Blood** от *Monolith Productions*, также использовавший модифицированный Build engine (максимальное разрешение, между прочим, 1600×1280).

И выяснилось, что вся та любимая геймерами КРОВИЩА, которая была раньше — вовсе никакая не КРОВИЩА, а так — божья роса... Вот в Blood`е — **КРОВИЩА** (я хотел, чтоб буквы истекали кровью, но верстальщик сказал, что лучше не надо).

Нет, серьёзно, игра, первый уровень которой начинается с того, что главный герой вылазит из могилы со словами: I live... AGAIN!, — а потом, вооружившись ржавыми вилами, протыкает пару зомби неаппетитного вида, а после этого может, при желании, сыграть их головами в футбол... Ну, такое начало настраивает на определенный лад — согласитесь...

Разработчики Blood`а здорово поработали над антуражем (окружающее похоже на сошедшую с ума Америку 20–30-х годов XX века) и сюжетом. Когда-то в 70-е годы XIX века Калеб — главный герой (или антигерой?) — был одним из лучших и безжалостнейших стрелков на тогда уже не очень, но всё же еще Диком Западе. Потом он стал любовником женщины, когда-то убившей своих мужа и детей, чтоб вступить в зловещий культ The Cabal, где поклоняются некому древнему и злобному божеству под очень славянским именем Tchernobog. Культ обещал своим последователям силу и власть — именно то, что было нужно протагонисту. И, вступив в «Кабал», Калеб вместе со своей любовницей поднимались постепенно по иерархической лестнице культа, пока не достигли в конце концов высшей ступени — звания «Избранных». И так бы они и жили, упиваясь своим тихим злодейским счастьем, если бы в один не прекрасный день их бог по каким-то там своим мотивам не предал и не убил всех четырёх «избранных»...

Спустя годы Калеб поднимается некой мистической силой из могилы (в виде нежити, естественно) и обнаруживает, что миньоны Tchernobog`а здорово расплодились. А он как раз зол... Очень зол.

Ну просто чертовски зол!

И очень хочет отомстить своему богу.

Оригинальная мрачная, в чем-то очень готичная атмосфера, отличный «мясной» геймплей с рядом интересных находок (именно здесь, по-моему, появился режим альтернативной стрельбы).

Эпоха спрайтовых шутеров правильно сделала, закончившись на этой несомненно знаковой игре.

Зарождение 3D

На дворе уже был 1997 год, все быстрее совершенствовались компьютеры, а вместе с ними развивались и шутеры. Уже не за горами была эпоха подлинного расцвета жанра. Игровой мир затаил дыхание в ожидании появления истинного 3D...

✓ В свое время **Turok: Dinosaur Hunter** (28 февраля 1997) можно было назвать одним из самых удачных портов, ибо основной платформой для этой игры являлась Nintendo 64. Приставочное происхождение ничуть не повлияло на популярность игрушки среди тогдашних владельцев PC-платформ. Впрочем, оно и не удивительно, ведь по своим возможностям и, так сказать, параметрам проект не уступал, а в некоторых аспектах даже превосходил большинство тогдашних лидеров игрового рынка. По сути, добротный кусок своей известности игра получила за счёт оригинального графического оформления и общей атмосферы мира. Тогда разработчики говорили, что изначально ставили пред собой задачу создать качественный и высокотехнологичный шутер. Должен сказать, что получилось весьма неплохо. При создании игры девелоперы не упустили ни одной мелочи из тех, которые на то время многие считали непринципиальными. Допустим, имитацию ходьбы по горизонтальной плоскости мог воспроизвести любой движок, а вот чётко проработать плавание удалось тогда только в «Туроке».

Да и вообще, откровенно говоря, виртуальный мир получился поживее некоторых нынешних. Взять, к примеру, хоть тех же монстров. У каждого из видов есть свои повадки и стили поведения в той или иной ситуации. Раненый монстр старается убежать, здоровый пытается делать обманные движения, чтобы подобраться к герою, не получив при этом свою долю свинца.

Одна из основных особенностей игры заключается в более продвинутом построении уровней. Привычных узких и длинных коридоров здесь не так уж и много, в основном доминируют открытые пространства, где герой мог передвигаться в любом из выбранных направлений. Конечно же, далеко не каждый геймер мог позволить себе компьютер, способный всё это подгрузить и прорисовать, поэтому во избежание высоких системных требований разработчики добавили в игру так называемый туман. Дальность прорисовки получилась небольшой, а по нынешним меркам вообще мизерной, но, тем не менее, подобный финт геймплей особо не портил.

Знаете ли вы, что?..

Разработчики игры **Suffering** явно неравнодушны к серии фильмов «Звонок». На уровне **World War II bunker** главный герой попадает в комнату с тремя телефонными аппаратами, если подойти поближе, то телефоны начнут звонить. Сняв трубку, Торк услышит в свой адрес знаменитую киношную фразу: *You will die in seven days*. Вот тебе, бабушка, и Юрьев день.

Но и здесь не обошлось без тёмной стороны. Дело в том, что игра разрабатывалась специально под 3dfx и работала исключительно под VooDoo. Собственно, при покупке сего акселератора клиент получал в подарок первый Turok. Остальные же довольствовались... сами знаете какой версией игры.

Таким же брендовым проектом стал и *Turok 2*. Сиквел переворота в жанре не сделал, однако порадовал геймеров продолжением истории об охотнике на динозавров по имени Turok.

✓ **Hexen II** (31 августа 1997) — завершающая часть трилогии о Змеенаездниках, разработанная *Raven Software* на движке *Quake*, которая лично для меня служит примером того, как ранние «full 3D»-движки своими техническими особенностями и ограничениями заставляли разработчиков пересматривать старые геймплейные наработки. Да, было ясно, что за полигонами будущее, да, второй «Хексен» был для своего времени очень красив, да...

Но мне показалось, что название для игры выбрано... ммм... неверно. В трилогии, первые две части которой носят разные названия, вполне логично выглядела бы и третья с гордым самостоятельным именем... Отлично воспринималась бы! А вот под таким названием...

Дело в том, что лично я эту игру второй частью «Хексена» не воспринимаю. Уж слишком разные геймплей и атмосфера.

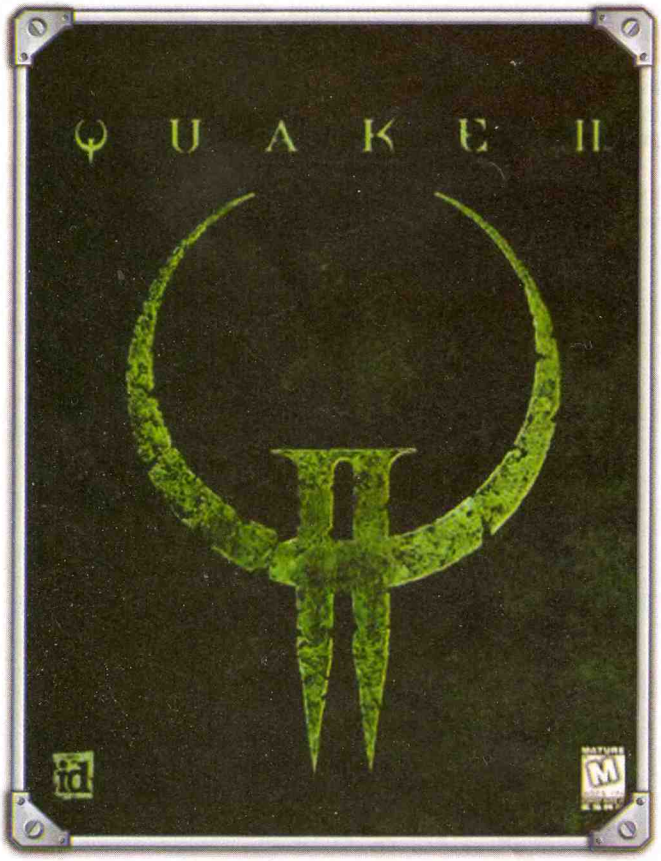
Полная трёхмерность дала совершенно удивительные по тем временам и труднопредставимые во времена первой части вещи... Так, полностью трёхмерная пересеченная местность, с настоящими холмами и ямами, очень высокая интерактивность (разрушить можно было практически любой объект, от надгробной плиты до дерева)...

Но — маленькие карты (хотя «фирменная» система связки нескольких уровней в один мультуровень эту проблему решала «на ура»), но — крайне малочисленные (зато усиленные) и совершенно не колоритные противники...

Опять же, удивила, скажем так, работа дизайнеров. Я, конечно, понимаю, антуражи сначала европейского Средневековья, потом *мезоамерики*, потом Древнего Египта, а потом и Античности... схватки с четырьмя всадниками Апокалипсиса (теми самыми из библейского пророчества) — это *очень мило*, но Нехеп-то тут при чем?!

Словом, я посчитал тогда (и считаю сейчас), что переход на трёхмерный движок сказался на второй части далеко не позитивно... Называйся эта игра по-другому, возможно, мое мнение было бы другим. Впрочем, тогда и возможность попадания этой довольно скучной вещи в эту историю была бы весьма мала.

✓ Следующий наш экспонат — **Quake II** (6 декабря 1997), это не просто игра. Quake II — это целая эпоха. Эпоха, в которую жанр и ндустрия пережили окончательное становление, эпоха сотен тысяч многопользовательских баталий по всему миру, эпоха, когда стало ясно, что киберспорт — это уже серьёзно.



Собственно, для этого, для завоевания популярности в среде мультиплеерных игроков, продлевающей игре жизнь на годы, *id Software* сделала всё. Отличные карты, замечательный баланс оружия, восхитительный, невероятно динамичный многопользовательский геймплей (то, что в Q2 вытворяли серьёзные игроки, надо было видеть!).

И кого после этого волновало, что сингл-часть слегка подкачала и предлагала весьма банальный, мало чем выдающийся геймплей? Впрочем, многие любили и сингл, за весьма впечатляющую атмосферу (как когда-то охарактеризовал её один большой фанат — ст. о/у Гоблин: «Милитаризм! Война и немцы!»). Чего стоил один завод по переработке людей...

Кстати, сюжетно, да и вообще, **Quake II** не имеет к первой части никакого отношения. По сути, это совершенно отдельная игра, но разработчики решили, что «причастность» новой игры к уже раскрученной марке повысит её популярность.

В первой части мы, продолжая традиции «Дума», сражались с некими демонами... Во второй же в составе космического десанта — последней надежды человечества — бьем-

ся против агрессивной расы инопланетян-киборгов, строггов. («В составе десанта» — это для красного словца, всех прочих убивают с ходу, а значит, последняя надежда человечества — это вы, и только вы).

Ну что еще сказать... Новый *Quake II Engine*, который был «всего лишь» очередным шагом графических технологий вперед (использовался во множестве игр), музыкальные темы авторства группы Sonic Mayhem и Rob`a Zombie...

Всё это, наверное, не так уж важно...

Самое важное, наверное то, что до окончательного становления Counter-Strike именно Quake II оставался, по мнению многих, лучшим мультиплеерным шутером всех времён.

✓ **Unreal** разрабатывался долго. Ну, относительно долго... нужно учитывать, что в те, наивные в целом времена, не знавшие семилетних долгостроев, разработка, длившаяся более двух лет, казалась чем-то из ряда вон. Такой срок был обусловлен тем, что *Epic MegaGames* (с 99-го — *Epic Games*) дважды переписывала движок, совершенствуя игровую графику в соответствии с новыми технологическими возможностями. Сначала движок переработали для поддержки новых процессоров от Intel, содержащих набор команд MMX (инструкций для более быстрой обработки мультимедиаэффектов), а спустя некоторое время первый в мире 3D-ускоритель Voodoo начал свое победоносное шествие по планете, и движок опять был переработан, теперь уже для 3D-акселераторов... Тем временем вышел Quake II, подтвердивший ещё раз первенство id Software в жанре, а наш «долгострой» успел обзавестись скептиками, считавшими, что игра скорей всего не выйдет... Но усилия разработчиков не пропали даром. 22 мая 1998 года мир узрел **Unreal** и ахнул.

Несмотря на то, что большинство тогдашних компьютеров тянули игру со скрипом и исключительно на софт-рендеринге, от местных красот захватывало дух (особенно впечатляли водные и отражающие поверхности).

Unreal же на максимальных настройках был лучшим доказательством того, что будущее за 3D-ускорителями (правда, о том, что их вскоре придется объединить с кучей других полезных девайсов в видеокарты. догадывались тогда только специалисты) и будущее это уже настало.

Кроме того, «нереальный» движок поддерживал просто огромные по тем временам пространства, а ещё вернее — огромные природные пространства. С речками, водопадами и всем прочим, необходимым для пикника на природе...

Не отставал и геймплей. Продуманные до мелочей и стилистически безупречные уровни, красивые и умные противники и, по большому счету, неплохой мультиплеер, хоть и слабее, чем все остальное в игре (в целом, это был единственным аспект, по которому Unreal уступал признанным эталонам жанра).

А также замечательный звук (впервые реализовано эхо) и просто отличная музыка...

Словом, хит, способный если не потягаться со вторым «Квейком», то сделавший серьезную заявку, был налицо. А возможность относительно легко создавать разнообразные моды обеспечила Unreal`у долгую жизнь...

По крайней мере, до конца 99-го и, соответственно, появления Unreal Tournament — хватило.

✓ **Tom Clancy`s Rainbow Six** (21 августа 1998) отнюдь не прародитель жанра тактического FPS, как многие могут думать, и даже не первый игровой проект, посвященный борьбе отряда специального назначения с супертеррористическими организациями. Вообще одним из первых вариантов подобного принято считать Spec Ops (1998), однако, как и множество первых блинов, этот не был исключением и получился немного комообразным. Но, тем не менее, даже не очень качественная новинка в жанре пришлась по вкусу тогдашним геймерам. Однако с выходом Rainbow Six можно было смело сказать, что Spec Ops'у пора копать себе могилу. Первая часть сериала была создана по мотивам одноименной книги популярного писателя Тома Клэнси, причем на момент выхода игры книжка ещё не успела поступить в продажу.

Знаете ли вы, что?..

Если вы досмотрите финальные титры игры **F.E.A.R.** до самого конца, то сможете лицезреть очень серьезную надпись следующего содержания: *No actual delta force operatives were harmed in this production*. Мол, «при создании игры ни один сотрудник Delta Force не пострадал». Также в самом конце можно услышать весьма интересный телефонный разговор.

По сути, RS — это первый хардкорный симулятор спецназа за всю историю игростроя. С первой же миссии на игрока сыпалось такое количество информации, что перед началом игры ему приходилось по полчаса тратить только на изучение брифинга. В бою все оказывалось так же. Ещё долго геймеры привыкали к тому, что стрейфы напрочь потеряли свою ценность в бою, а наличие бронежилета не означает, что персонажа не положат с одного выстрела. Из колонок больше не доносились оглушительные звуки взрывов и яростные крики врагов, ибо в RS впервые появилась такое понятие, как «тишина — залог здоровья». Оплошал? Нашумел? Начинай миссию заново. Да-да, именно заново. Отсутствие сейвов во время миссий вообще повергло в шок большую часть геймеров, а постоянные перепрохождения одного и того же задания из-за случайных ошибок порой вызывали нервные срывы у играющих.

Само собой, без нормальной графической составляющей подобный проект не пользовался бы такой популярностью, но *Red Storm Entertainment* позаботилась и об этом. Качест-

во картинки получилось просто замечательным, хоть и не без огрехов в виде системных требований. Чтобы нормально играть, необходимо было иметь в своем распоряжении очень мощную на то время игровую систему.

Что тут можно сказать? Геймеры радовались и с удовольствием играли, даже не подозревая об страшной угрозе, ожидающей не только их, но в жанр FPS в целом.

Есть такое поверье, что в том месте, где начинается радуга, можно найти большое сокровище. Видимо, Red Storm Entertainment приняла сию байку очень близко к сердцу, ибо через небольшой промежуток времени после выхода первой части компания выпускает первый аддон, а затем столь же быстро второй, а потом ещё один, и ещё один и так далее и тому подобное. Что самое обидное, немалая часть аддонов оказалась сырой и неиграбельной. Геймеров снова повергли в шок, на сей раз в неприятный, а при упоминании Тома Клэнси их уже начинало коробить. Подобный передозняк предвещал скорую гибель серии, но примерно к 2003 году ситуация на игровых фронтах немного уладилась. Последние аддоны получились весьма неплохими, однако в них слишком ярко выражена попытка разработчиков плавно сменить жанр. Ведь чем дальше идёт серия, тем более незамысловатой она становится. Да что тут говорить, поиграйте в последний проект, *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*.

✓ 1998 год выдался достаточно урожайным на компьютерные развлечения. Практически в конце года, а точнее — в ноябре, за пару недель до появления первого Half Life, в мир выходит проект под названием **SiN** (1998). Кратко описать сие создание можно достаточно просто: если первая «Халфа» показала, что можно сделать из движка первого Quake`а, то SiN отлично продемонстрировал, что может получиться при усердной работе над сердцевиной Quake`а второго. Хотя, стоит заметить, несмотря на схожесть движков, изначально — после выхода первой демо-версии, — игру воспринимали как нечто «дюкообразное». Геройские шуточки, юзательные унитазы, городские антуражи и прочие аспекты заставляли верить в то, что к выходу готовится если не «убийца» Дюка, то по крайней мере достойный конкурент. В итоге получилось нечто, в принципе вполне способное конкурировать со всем, что имело приставку FPS. Чередование антуражей уровней просто не давало возможности заскучать. Городские улицы, джунгли, подземные катакомбы, секретные лаборатории и многое другое. Точно так же чередовались и противники: террористы, мутанты, киборги и т.д.

SiN — одна из первых, если не самая первая игра, в которой появились зональное повреждения, причём не только у противников, но и у самого героя. Одно-два попадания в голову вполне способны отправить нашего героя на тот свет.

После столь удачного выхода первой части игры разработчики не стали долго ждать и через некоторое время объявили о начале работ над сиквелом. Но, видимо, что-то пошло не так, и вторая часть игры увидела свет лишь в 2006 году, да и то лишь затем, чтобы полностью похоронить идею SiN.

✓ Но главным игровым событием 1998 года стало не всё вышеперечисленное. Главным событием 98-го стал выход игры на модифицированном движке (кто бы мог подумать!) первого «Квейка» — игры от *Valve Software* под незамысловатым названием **Half-Life** (14 ноября 1998).

Пытаться объяснить незнакомым с темой людям, что это такое, и как шутер, не блиставший особыми графическими изысками, умудрился на долгие годы стать любимцем публики и образцом для подражания, — затея не то, чтоб пустая, но мне столько не платят, чтоб я этим тут занимался.

Людям же «в теме» (а таких, думаю, всё же большинство) ни к чему мои объяснения про «отличный сюжет», «непередаваемую атмосферу», «кинематографичное и эффектно заскриптованное игровое действие», «замечательный геймплей», «отличный мультиплеер», «практически идеальный баланс оружия», «геймплейные наработки Valve, кочующие из игры в игру до сих пор» и «удивительную легкость создания разнообразных модов»... Ах да! Чуть не забыл еще одно: «удивительно харизматичный главный герой, не произносящий за всю игру ни одного слова»...

В общем, думаю, вы всё это знаете и без меня.

Всё-таки **Half-Life** — это как та лошадь из первой польской энциклопедии.

Ну, знаете: «Что такое лошадь, известно всем»...

Вот мы и подобрались вплотную к эпохе подлинного величия шутеров. К эпохе, в которую «стрелялки» заняли нынешнее, едва ли не господствующее положение среди игровых жанров. Беглый взгляд на проекты, описанные в следующей главе, показывает, что немалую лепту в возвышение шутеров внесло бурное развитие мультиплеера.

Солнце шутеров в зенитке

Всем был хорош *Unreal*, всем... Кроме невнятного мультиплеера. Невнятный deathmatch (какой-то остряк назвал его стрельбой по мухам из рогатки на футбольном поле), не отлаженный сетевой код...

Тем временем *Quake*, *Quake II* и *Half-Life* предлагали своим адептам такой мультиплеер, что... ого-го! Гекатомбы жертв, принесенных на полях сражений этих игр, обеспечивали массовую популярность спустя годы после выхода, что наполняло сердца разработчиков из Epic завистью.

— Ну чем мы хуже?! — воскликнули, должно быть, они и засели за разработку мультиплеерного дополнения, призванного уделать всех и вся еще и в аспекте многопользовательской игры.

Впрочем, в процессе разработки выяснилось, что не все так просто. Количество изменений, которые необходимо было внести, оказалось весьма впечатляющим... А тут ещё и царствующая id Software, завороженная мультиплеерными успехами своего Q2 на просторах стремительно расширяющихся и дешевеющих сетей, объявила, что *Quake III* будет «multiplayer-only» игрой. Мол, не заморачиваясь этим самым дедовским и устаревшим синглом, создадим ультрасовременную игру с мощным мультиплеером...

Наверняка именно с этого момента решение о превращении мультиплеерного дополнения к *Unreal* в отдельную независимую игру было принято окончательно.

Выход обоих игр был назначен на конец 99-го, и ноябрь-декабрь этого года обозначился, пожалуй, самой интересной «битвой титанов» в истории жанра.

✓ Претендент по имени **Unreal Tournament** явился, как и полагается, чуть раньше (22 ноября 1999 г.), с ходу посрамив злопыхателей. Одного взгляда на UT было достаточно, чтоб понять — это серьёзно. Это очень, черт возьми, серьезно!

Знаете ли вы, что?..

Одно из пасхальных яиц запрятано и в **Quake 3**. На карте **Q3DM17** добавьте в качестве противника только *Crush*'а. Далее запрыгиваете на платформу, где лежит *Rail Gun* (он же «рельса») и напишите в общий чат фразу *Adrian Carmack sucks!* Что ответит на эту тему Crush, описывать не буду, ибо нас читают дети, но люди, знающие инглиш, получат массу удовольствия от прочитанного.

Отличный баланс оружия, замечательные карты, не имеющий аналогов искусственный интеллект ботов, отличный интерфейс, где за пару секунд можно настроить всё и вся...

Стильность, опять же! Неплохо прописанный игровой мир...

✓ **Quake 3 Arena** пришел к геймерам второго декабря, и всё было при нем и как полагается. Были специфические «квейковские» дизайн и атмосфера, была передовая технология, был баланс карт и оужия... всё было. Но, совершенно неожиданно, чемпион вдруг обнаружил, что смотрится на фоне соперника несколько... старомодным.

Многие посчитали, что промоутеры (эта спортивная терминология — засасывает!) из id уж слишком привыкли почивать на лаврах и откровенно обленились... Тем более, что Q3 разочаровал некоторых фанатов, явно уступая по динамизму второму «Квейку» и во многом напоминая Q1. Это, а также «мультяшная» графика многим не понравилось.

Первый раз за всю историю творение id столкнулось с противником, ему практически не уступающим.

Можно говорить о том, что Quake победил (и то далеко не во всех регионах), но победил скорее по инерции, за счёт более раскрученной марки, растеряв в глазах публики всё свое былое безальтернативное величие. Именно с этой игры пошли разговоры о том, что команда Кармака (из первоначального состава основателей на тот момент давно уже остался он один) превращается из разработчиков классных игр на

классных движках в разработчиков просто классных движков, и ничего более. Как показали дальнейшие события, были эти рассуждения не такими уж беспочвенными...

А столь серьёзно заявивший о себе *Unreal Tournament* явно ждало большое будущее...

✓ Еще одна отчаянная попытка реабилитировать движок Q2. На этот раз за дело взялась компания *Raven Software*, знакомая современному геймеру многими удачными проектами.

Назвать **Soldier of Fortune** (27 марта 2000) идеальным нельзя, всё-таки, с точки зрения графики, игра изрядно отставала от себе подобных. Текстуры победнее, модельки поугловатей и т.д. Но, тем не менее, хорошо проработанный геймплей вытянул игру из среднестатистических проектов того времени до вполне качественной и увлекательной геймы. Плюс, к тому же, в SoF`е разработчики продумали зональное повреждение противника, вплоть до возможности отстреливать врагам... хм... мужское достоинство (Ягуар в своем репертуаре. — *Прим. Lar`a*).

Собственно, на этом все нововведения в жанр и заканчиваются. Нет, безусловно, Soldier of Fortune является достаточно хорошим и качественным игровым проектом, однако ничего нового в жанр игра практически не внесла, и по сути её можно назвать просто добротным шутером.

✓ Супердолгострой Джона Ромеро и студии *Ion Storm*, игра **Daikatana** (23 мая 2000 г.) — пожалуй один из известнейших провалов за всю историю индустрии. Выйди эта игра в 98-м (ДО Half-Life) — у неё был бы шанс хоть както сохранить лицо своих создателей. В 2000 же...

Жутковатая графика, очень слабый, устаревший дизайн — как уровней, так и вообще, нелепо реализованная идея с соратниками главного героя (следить приходилось в основном за тем, чтоб их не прикончили, ведь переть на серьёзных монстров чуть ли не с голыми руками, перекрывая линию огня, было одним из их любимейших хобби!), баги...

Затянутый срок разработки сыграл с девелоперами злую шутку. Такая игра в начале 2000-го не нужна была уже никому. Со всех концов планеты неслось дружное «фу!» от обозревателей и геймеров, ждавших от создателя «Дума» и «Квейка» очередного шедевра, а получивших...

Словом, опростоволосился Ромеро со своей «Дай-ка-Таней» страшно и так и не сумел до конца смыть это пятно со своей репутации гейм- и просто дизайнера до сих пор.

✓ Даже в те времена **Star Trek: Voyager — Elite Force** (15 сентября 2000 г.) нельзя было назвать чем-то особенным, за исключением разве что того факта, что это один из первых проектов на движке третьего Quake`a. Star Trek: Voyager — это просто хорошая игра, с красивой графикой, проработанным геймплеем и наличествующей сюжетной линией. Star Trek: Voyager — это отличное пополнение огромной серии видеоигр ST и огромная радость для фанатов. Игра появилась как раз в то время, когда многие компании пытались экспериментировать с жанром FPS, добавляя в него всё новые и новые возможности. Разработчики проекта, *Raven Soft-*

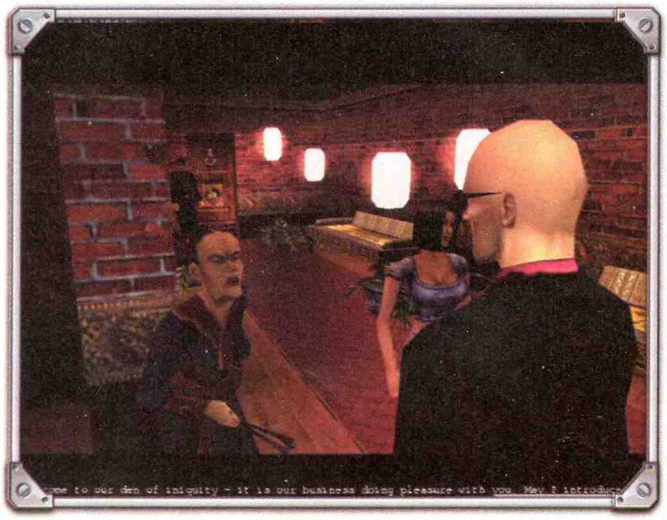
ware, предложили забыть про все игровые миксы и коктейли и вернуться к исходному понятию шутеров. Подобное они пытались сделать и в первой части SoF, но тогда «классики» ещё хватало. С ST они подгадали удачнее, и многие геймеры, с удовольствием вернулись в свою «молодость», оставив на какое-то время все полужанры и миксы.

✓ **Half-Life: Counter-Strike** появился в виде бета-проекта еще в июне предыдущего, 99-го года. Но окончательно воплотился в жизнь мод (авторы изначально — Minh «Gooseman» Le, Jess «Cliffe» Cliffe), тряхнувший индустрию так, как не удавалось этого сделать ранее ни одной «серьёзной»,

самостоятельной игре, 10 ноября 2000 года. Носил мод скромное название **Half-Life Counter-Strike 1.0** и представлял собой... Представляет. Лучший мультиплеерный шутер всех времен и народов. Если до него компьютерные игры и не могли еще считаться полноценной частью масскульта, после «Контры», в которую играли АБСОЛЮТНО ВСЕ... Даже сейчас, в 2007, Counter-Strike, несмотря на полное несоответствие нынешним техническим стандартам остается самой популярной игрой в мире.

Хотя, что я вам рассказываю? Ну, скажите, неужели есть в природе люди, которые читают МИК и никогда не играли в эту игру?

✓ Вышедший в том же ноябре 2000-го «симулятор наёмного убийцы» **Hitman: Codename 47** поднял планку кинематографичности и атмосферности геймплея на новую высоту. Формально этот проект относится скорее к жанру TPS (вид от третьего лица), но из-за своей знаковости для жанра компьютерных «стрелялок» в целом будет упомянут тут так же (а то Ягуару «Макса Пейна» — можно, а мне «47-го» нельзя, что ли?! — *Прим. Lar`a*).



Если зрить в корень, «Хитмен» напоминает скорее микс шутера, адвенчуры и стелса. Ваша задача — не убить всех на уровне (это как раз строго противопоказано), а ликвидировать свою цель как можно тише и чище. Довольно оригинальный сплав экшена со стелсом, безумная стильность, атмосферность и кинематографичность происходящего, неплохой сюжет и конечно же невероятно харизматичный главный герой сделали своё дело, обеспечив похождениям лысого наёмного убийцы популярность в народе и массу продолжений (хотя за такие, как вторая часть, руки отрывать надо!) и по крайней мере одну (на этот момент находящуюся в производстве) экранизацию.

✓ Технические ограничения, накладываемые сложными взаимоотношениями ранних полигональных движков, заставили разработчиков в своё время создать радикально новую модель геймплея, высшим — эталонным, можно сказать, — воплощением которой является *Half-Life*. Никто не спорит, это было (и есть) круто. Но сердце геймера старой закалки иногда просило чего-то «старомодного»... А-ля «Дум», орды безголового мяса, оружие, которое не нужно перезаряжать, ураганный экшен, безумный динамизм... Уловившие это движение геймерских душ хорваты из *Croteam* выпустили в марте 2001 года игру **Serious Sam: The First Encounter**, после которой рассуждения фанатов шутеров «старой школы» о том, что нынче-де всё не так, нет того МЯСА, выглядели старческим брюзжанием и ничем больше. Такого МЯСА, такого ураганного экшена, какой давал чем-то очень похожий на старичка Дюка Сэм, отправившийся в джинсах, кедах и майке-алкоголичке в Древний Египет валить зомби, инопланетных зверушек и прочих гадов, не было до этого нигде...

Не было и долго после. Когда-то, переживая довольно сложный момент в своей жизни, находясь в общем-то в самой настоящей депрессии, я зашел в компьютерный клуб, где стоял только что вышедший (и заслуженно расхваленный доктором Кертисом на страницах МИКа) «Серьёзный Сэм» и... Вышел из клуба через два часа с совершенно отвисшей челюстью и полным отсутствием любых депрессий. О том, что у меня вообще были какие-то проблемы, вспомнил только через полчаса...

✓ Этот многообещающий проект можно было бы назвать настоящим прорывом в жанре, если бы не одно «но». **Red Faction** (22 мая 2001 г.) относится к той категории игр, о

которой можно говорить «игра, которая есть, и в то же время игра, которой никогда не было». Идея контента заключалась в создании полностью разрушаемых объектов. Лень искать ключ от закрытой двери? Ваше право — разнести эту дверь точным выстрелом из ракетницы и не тратить лишнее время на поиски всяких карточек доступа и решение сложных задач. Хотите срезать путь? Тоже не проблема, взрывчатку в руки и айда проделывать в стенах новые проходы. Примерно так выглядела демо-версия сей игры.

Знаете ли вы, что?..

Кармак решил сделать собственный мини-музей, так сказать, в одной из локаций второго **Quake**`а.

Для того, чтобы попасть в *секретную комнату*, необходимо загрузить уровень **Upper Palace**. В начале этапа есть лифт, который отвезет нашего героя вниз. Теперь необходимо найти лужу с кислотой, вокруг нее будут еле заметные выступы, необходимо аккуратно идти по ним до тех пор, пока не услышите звук сработавшего механизма. Далее используем *Environment Suit*, который можно найти неподалеку, и ныряем в образовавшийся после удачной прогулки по выступам вокруг лужи бассейн. Проплыв по небольшому тоннелю, герой окажется в заветной комнате Кармака.

Должен сказать, что тогда очень многие попросту влюбились в проект и с нетерпением ожидали финальной версии.

И вот настал тот момент, когда Red Faction наконец-то появился на наших рынках. Однако то, что получилось в итоге, практически не соответствовало увиденному в демке. Список разрушаемых объектов уменьшился до неузнаваемости. Причём разработчикам стоит отдать должное за столь хитрую идею. Разрушить в игре можно многое, только не то,

что нужно. Те же двери выносятся ракетами или взрывчаткой только если так запланировано по сюжету, в противном случае можно было хоть до вечера долбить ее из любого оружия, толку от этого не было.

Единственное, что меня тогда порадовало, это возможность местного варианта рейлгана пробивать любые преграды. В комплект к винтовке шли термо-очки, с помощью которых можно было определить, не стоит ли кто за дверью или по ту сторону стены.

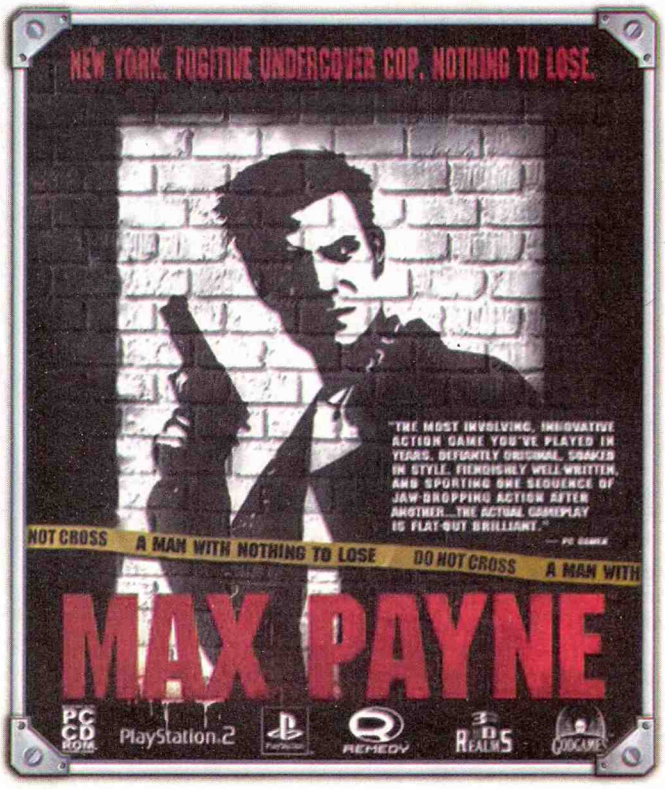
В целом же, если не считать того, что нас в очередной раз обманули и подсунули не то, что обещали, игра получилась весьма интересной и играбельной. Увы, ничто не помешало разработчикам в будущем выпустить продолжение, в котором уже полностью и окончательно похоронить идею и общую концепцию первой части.

✓ **Operation Flashpoint** (июнь 2001 г.) сложно оценивать как FPS, по крайней мере с той стороны, с которой обычно принято смотреть на шутера. Больше всего OF напоминает этакий виртуальный курс молодого бойца американской армии. Список возможностей игры значительно превышал подобные ей проекты. Здесь игрок мог научиться всему, начиная с курса «Что такое M16» и заканчивая уроками управления техникой и пилотирования. Несмотря на тот факт, что действия OF происходят практически всегда от первого лица, система боя в игре достаточно специфична. Всё как в реальном сражении, без лишнего героизма и патриотизма. Стоит принять во внимание, что в игре практически отсутствуют закрытые пространства, сражения в основном происходят «в поле».

Огромные открытые пространства и общие масштабы происходящего на них делают FP единственной в своем роде игрой, аналогий которой нет и по сей день.

✓ Игра, в успех которой поначалу многие не верили... Что это значит? Герой, который способен замедлять время? У разработчиков в жизни не получится реализовать подобное...

А вот и получилось! Хотя некоторые говорят, что **Max Payne** (25 июля 2001 г.) отнюдь не первая игра, где используется булет-тайм. Своим выходом «Макс» доказал, что нереализуемых идей не бывает, если все делать четко и грамотно. Вклад данного проекта в жанр следует назвать огромным и незаменимым. По сути, благодаря «Максу» появилась возможность реализовать многие возможности по созданию красочных голливудских сцен и, что самое удивительное, практически без проблем. На сегодняшний день подобную технологию использует огромное количество компаний.



Однако не только уникальной на то время технологией жил «Макс». Отлично проработанный сюжет, грамотная подача идеи и многое другое сделали этот проект чуть ли не эталоном качества виртуальных голливудских боевиков.

Ещё очень долгое время многие гейм-журналисты, видя игру с использованием технологии булет-тайм, поясняли читателям — мол, «как в «Макс Пейне». Помните?».

✓ **Return to Castle Wolfenstein** (20 ноября 2001). В своё время мне довелось написать обзор мегауспешного шутера Call of Duty, который, как и RTCW, был «про войну с немцами», но должного впечатления, как ни странно, он на меня не произвёл. Ни динамичность перестрелок, ни эпический размах баталий в Сталинграде не оставили того яркого впечатления, которое оставил новый «Вольфенштайн». И пускай со мной многие не согласятся, я до сих пор считаю его одним из... ну, скажем, десятка лучших шутеров всех времён.

А шутка ли, это ведь был первый «большой камбэк» легендарного тайтла, да ещё какого! Wolfenstein 3D, который не без оснований большинство геймеров считали вообще первым шутером в истории. Возвращение Doom, Thief, Deus Ex

(уж простите, вторая часть на RPG не особо похожа — шутер с квестами, не более) и Half-Life ещё только намечалось, Duke Nukem возвращается до сих пор. Тогда мы ещё не знали, чего ожидать от подобных «возвращений», ведь очевидно было, что индустрия ушла далеко вперёд, и геймплей (не говоря про графику и дизайн уровней) среднестатистических шутеров очень изменились. В оригинальный Wolfenstein ещё можно было играть сугубо ради чувства ностальгии, но новая игра не имела права полностью копировать прародителя.

К тому же сама id Software подлила масла в огонь, ограничившись только контролем за процессом разработки. Основным же разработчиком стала *Gray Matter Interactive*, тогда ещё никому толком не известная, а потому доверия к ней было мало.

Что ж, первое впечатление было совсем неоднозначным. RTCW оказался совершенно другой игрой, в которой даже самого замка Вольфенштайн хватило всего на полтора уровня. Общего осталось всего ничего: главный герой да фашисты. Но кроме фашистов, уже проэксплуатированных по полной программе в более раннем Medal of Honor, RTCW получил изрядную добавку в виде сборной солянки из чуть ли не всех мифов и легенд про фашистское «оружие возмездия» вместе взятых. Тут вам и суперсамолёт, и соблазнительные ведьмочки-нацистки в обтягивающей коже, и убер-зольдатен, упакованные в танковую броню, и как вершина всего этого — паранормальная дивизия СС, благодаря которой некоторые уровни RTCW превращаются чуть ли не в похождения Индианы Джонса. Неожиданно для шутера враги отличались не только количеством хит-поинтов, но и своими возможностями. Девицы неожиданно умело использовали укрытия, андеды защищались щитами от пуль, «обрубки» передвигались гигантскими прыжками так, что в них было крайне сложно попасть, а уж в ближнем бою с ними шутки плохи... Честно говоря, я мог бы продолжать этот список ещё очень долго. И хотя, положа руку на сердце, признаю, что ничего кардинально нового в RTCW не появилось (даже мультиплеер, пользовавшийся изрядной популярностью, был большей частью слизан с Team Fortress), эта игра была адски разнообразной и в то же время динамичной. Фактически — идеальный блокбастер, чётко просчитанный, сделанный не без души, но всё-таки с чётким прицелом на зарабатывание денег. Один из первых, если не первый такого уровня.

И знаете что? Я не против, чтобы на мне зарабатывали деньги таким способом.

✓ К моменту выхода **Medal of Honor Allied Assault** (22 января 2002 г.) геймеры уже вдоволь насмотрелись на виртуальную вторую мировую войну. По крайней мере, знаменитая, популярная и одновременно так надоевшая высадка в Нормандии уже успела стать одним из штампов. Своим появлением MoH вполне уверенно закрепил все предыдущие штампы, оставленные на память ещё со времен серии WW II. Еще разработчики проекта четко дали понять, что в подобных разработках очень большая роль отведена киношному пафосу. Фрицев всегда должно быть больше, и они просто обязаны переть огромной толпой на главного героя. Ну а тот, в свою очередь, должен поливать немецких захватчиков свинцовым дождем, не имея ни одной лишней минуты даже на перезарядку оружия, не говоря уже о банальном перекуре. Собственно, чем-то подобным игрушка и брала большинство геймеров — и меня в том числе. Хотя, если присмотреться к игре повнимательней и немного подумать, то можно заметить немалое количество недоработок и погрешностей.

Знаете ли вы, что?..

Ни одна шпионская игра не обходится без секретов. Во время тренировки в игре **Splinter Cell**, после того как появится возможность полного контроля над героем, не спешите сразу бежать вперед. Следуйте в правую сторону, в углу заберитесь с помощью двойного прыжка наверх, там будет незапертая дверь. В комнате необходимо включить свет и поискать на полу *отмычку*, как только вы её найдёте, возвращайтесь обратно к стартовой точке. Дальше действуйте по сценарию, пока не дойдете до стенки, через которую необходимо по заданию перепрыгнуть, оттолкнувшись от соседней стены. Возле этого места должна быть *запертая дверь*. Откройте ее с помощью отмычки и прочитайте письмо с ноутбука, который будет находится в помещении. Из него вы узнаете, что некая *Анна* очень хотела бы посмотреть на Сэма в действии и предлагает встретиться. Так же незнакомка оставляет код от двери (**5656**). Возвращаемся к началу уровня, но на это раз бежим не направо, а налево и точно так же забираемся наверх. Вводим код на кодовом замке и попадаем в комнату, где нас уже ждет эта самая Анна. Разговор с девушкой получится достаточно забавный и интересный.

✓ **Battlefield 1942** (10 сентября 2002 г.) стал новым словом в жанре сетевых шутеров, в первую очередь благодаря широкомасштабному применению игроками боевой техники. На огромных пространствах местных карт сходились в жестокой сече не только простые пехотинцы, но и танки, САУ, бронетранспортеры, лёгкая техника, авиация, даже флот присутствовал — вполне можно было порулить авианосцем! Целью сражения был захват стратегических точек, дающих необходимые для победы очки и являющихся заодно

точками респауна и контроля над картой (особо ценились «богатые техникой» позиции). Такой подход обеспечивал, во-первых, масштабность, а во-вторых — разнообразие. Надоело бегать ножками в виде пехотинца одного из пяти доступных классов? Рычаги управления танка или штурвал самолёта ждут вас!

Ради массового игрока управление техникой было сделано крайне простым, крайне аркадным и очень приятным (впрочем, с самолетами приходилось повозиться, хороший летчик в команде был на вес золота). Вот, бывало, залазишь в танк, едешь со стратегической точки респауна на передовую, по дороге к тебе подсаживается «стрелок» и начинает поливать из установленного на башне пулемета окрестности. Вверху авиация летает, какой-то горе-артиллерист пытается пристрелить «Катюшу», пехота бежит в атаку, а кто-то и на джипе с ветерком... Лепота...

Недостатки, впрочем, тоже были, куда же без них, но все они довольно легко объяснялись.

Весьма небольшое (32 человека — на такие огромные карты...) количество участников можно было компенсировать введением в игру огромного количества ботов. Их весьма слабый

искусственный интеллект иногда дико раздражает. Так ведь и геройствовать, походя в одиночку преломляя ход сражения, на фоне бестолковой (хотя иногда и очень серьезно помогавшей) массовки было куда как приятнее. Довольно слабая графика и отсутствие толкового сингла объяснялись изначальной ориентацией на мультиплеер — вам что важнее, чтоб было красиво, или чтоб масштабно и массово? Одиночные миссии или отлаженный сетевой код?

То-то же! В общем, Battlefield быстро завоевал заслуженную популярность и оброс аддонами, модами и прочими продолжениями.

Успех стоит немногого, если его не развивать, зная это, *Epic Games* 4 октября 2002 года вывела в свет **Unreal Tournament 2003**, выражающий твёрдое намерение своих создателей добиться превосходства на ниве сетевых шутеров. Концепция игры была проста — всё то же самое, но лучше, круче и больше. И на этот раз достойных конкурентов на горизонте не было... Графика — лучшая в индустрии. Звук — выше всяких похвал. Оформление — сверхстильное, безумно красивое. Геймплей — ураганно динамичный...

Некоторые не понравившиеся фанатам изменения баланса оружия, а также ряд не доведенных до конца задумок (использование боевой техники планировалось ещё для этой части, но попало под фичакат, в результате, техника появилась в следующем **UT2004**) позволяют некоторым обозревателям и фанатам считать эту игру не самой удачной в масштабах серии, но все равно **UT2003** — замечательная игра, и лучший шутер того года.

Именно после её выхода вопросов о том, какая команда является лидером в области разработки новых графических технологий, а также создания передовых, эталонных шутеров, больше не возникало.

Добро пожаловать в игровое сегодня

Наверное, где-то здесь мы и закончим нашу историю о том, как за десять лет жанр FPS, из, по существу, очень простой забавы «рука с пистолетом и в коридорах» превратился в высокотехнологичный и популярнейший жанр индустрии, ворочающей миллиардами.

Дело даже не в том, что нам банально не хватит журнального места, чтоб рассмотреть все более-менее интересные проекты двухтысячных... То есть, и это тоже... Где-то с двухтысячного года качественные представители жанра выходят практически постоянно, и рассмотреть, или хотя бы упомянуть все достойные этого игры, не скатившись в банальное перечисление — задача та еще...

Но в основном, дело в том, что те четыре года, отделяющие 2003 от нас — назвать историей пока сложно. Действительно достойные игры, вышедшие в это время — живы до сих пор, в них до сих пор играют. Те же, которые уже забылись — вряд ли заслуживают внимания...

Словом, история закончилась, началась современность.

Bateau

Операция: «О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я.»

Весь предыдущий опыт индустрии компьютерных развлечений показывает, что попытка «повторить» чей-то успех обычно оборачивается провалом. Насколько бы хорошей не была игра-чего-то-там-киллер, а всё равно народ почему-то играется в оригинал. И не спешит пересаживаться с *Counter-Strike*, *Diablo*, *Starcraft* и прочих на их многочисленных клонов. Это правда. Это факт. Поэтому я прихожу к единственно верной концепции мегауспешной игры.

Нужно взять всё самое лучшее, самое интересное и вкусное из всех игр, которые только выходили в рамках выбранного жанра, а затем скомпоновать это добро в одну великолепную блистательную Игру... Нет, не так — ИГРИЩУ!!!

Тут кто-то может заметить, что копирование из многих источников всё равно является клонированием, и, мол, такие опыты тоже были... Опыт игровой индустрии, все дела... Так вот что я вам отвечу, господа скептики. Копировать — тоже уметь надо. А умею только я. Потому что я — гений. А остальные толпы горе-копировальщиков — просто лохи! Поэтому садитесь поудобнее и вникайте в концепт лучшего шутера всех времён и народов — **Операция: «О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я.»**!

В начале было...

По-хорошему, концепт шутера должен начинаться с описания **графики** и поимённого перечисления всех планируемых к использованию графических технологий. Но так как я не программист, то просто скажу, что должно быть круто. Круче, чем у *id*, *Valve* и *Monolith* вместе взятых. Динамическое освещение, бамп, HDR и обязательно пятна крови на экране, когда в игрока попадает вражеская пуля. Так, чтобы сразу было понятно — нам больно. Для шутера это самый важный элемент атмосферы! Вот.

В общем, если программисты не дураки, поймут, как оно должно выглядеть.

То же самое и со **звуком**. Сейчас можно использовать восьмиканальный звук, но в будущем число колонок может дойти и до десяти, поэтому звуковой движок нужно рассчитывать на двенадцать колонок. Или на двадцать, чтобы к релизу не оказаться в хвосте прогресса.

По поводу музыки есть две крайности: шутеры озвучивают либо любимые дез-металл-группы главных программистов, либо какой-нибудь симфонический оркестр. Оба варианта никуда не годятся. Программисты — люди технического склада ума, им чужд настоящий творческий полёт мысли. А симфонический оркестр — это слишком пафосно. Надоел уже пафос, честное слово. Как геймер говорю. Поэтому саундтрек к игре будет писать моя любимая исполнительница. То есть Алёна Винницкая. Кстати, вместо занудных вступительных роликов можно будет запустить её видеоклип. Как вам идея? Хотя если вы программист, можете не отвечать.

Физика. Должна быть обалденная физика. Программисту физического движка нужно будет уронить на голову яблоко (а ещё лучше — арбуз), чтобы почувствовал себя, гад, Ньютоном, и не путал законы мироздания. Чего роняли на голову Эйнштейну, выяснять не будем, нам настолько подробная физика не нужна. Если учитывать теорию относительности, то и из бюджета, и из предполагаемых системных требований можно сильно выбиться (не дай Бог ещё на графику не хватит — прогорит весь проект!), так что будем проще.

Зато **анимации** следует уделить особое внимание. Motion Capture является достаточно обкатанной технологией, поэтому проблем быть не должно. Вот только на Ragdoll игроки всё ещё ругаются, поэтому для пущего реализма я планирую поступить следующим образом. В некоторых американских штатах всё ещё практикуется смертная казнь, и этим можно воспользоваться для того, чтобы сделать отличную реалистичную Motion Capture`ную анимацию смерти. Расстрел — смерть от пули. Электрический стул — смерть от плазмагана. Газовая камера — смерть от газовой гранаты... Правда, с обычными гранатами и рокет-лаунчером могут быть проблемы... Но, думаю, если мы пообещаем отправить все гонорары смертников на благотворительность, власти пойдут нам навстречу.

Мультиплеер — это очень важная составляющая современного шутера. Именно сильный сетевой режим определяет, насколько долго продержится игра на винчестерах геймеров. Поэтому мультиплеера у нас не будет. Сразу. А потом, когда все наиграются в сингл, выпустим специальный аддон, который скопирует режимы из очередного Unreal Tournament (я уверен — там всё будет сделано круто). Планировать разработку сетевой игры заранее смысла нет — гады из *Epic* точно придумают что-то новое, и мы окажемся не у дел.

Что ж, с технической стороной разобрались. По требованиям издателей концепт должен быть максимально конкретным и в первую очередь указывать на те стороны игры, которые будут выделять её среди конкурентов. Так вот, в Операции: «О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я.» всё и должно быть конкретно! А выделять её будут офигенная графика, физика и звук! Причём, если не получится, это уже вина издателя — дали слишком маленький бюджет. А я всё сформулировал правильно. Как и просили.

Основа основ

Самым главным заблуждением современных игроделов является то, что они слишком много надежд возлагают на известные бренды. Ну, например, имя Тома Клэнси красуется уже на добром десятке шутеров (как тактических, так и не очень), господа (и дамы) Зоричи скорешились с российскими создателями космосимов, а уж сколько всяких игр вышло по мотивам различных киноэпопей... Жуть. И главное, что только единицы из них оказались лю-

ОПЕРАЦЫЯ
О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я.

идея: Великий Бато, концепт-арт: Елена Ванифатова

бимы народом. Поэтому решать проблему с сюжетом нужно проще. Чтобы игрок, увлечённый какой-либо вселенной (будь то Star Wars или Harry Potter) не выискивал расхождения с оригиналом в каждой детальке игры, не будем ориентироваться ни на кого. Правда, чрезмерная оригинальность может повредить восприятию игры, поэтому некоторые узнаваемые элементы всё же используем.

Что же касается автора сюжета, то к нему предъявляются особые требования. Сей товарищ должен быть хорошо известен публике, но не чересчур (иначе к нему будут предъявлять завышенные требования), у него должно быть звучное имя и запоминающийся имидж (вполне разумное пожелание, ему потом придётся стать гуру уровня Американа МакГи), а также наш автор должен быть приятен в общении и хорош собой внешне (это потребуется для раздачи автографов и проведения интервью с лучшими изданиями мира после триумфального старта продаж нового супершутера). Не знаю, как вы, а я знаю только одного человека, который подходит по всем вышеперечисленным требованиям. Себя. Значит, я и буду главным по сюжету. И вообще главным — это обязательное условие для успешной команды, чтобы всеми руководил настоящий идол, гений и сатрап. С первого взгляда неприметный, но по-настоящему сильный духом и способный покорять сердца одним лишь словом. Или двумя (для тех гадов, которые с первого слова не понимают). Лидер с большой буквы «Л». Харизматик с большой буквы «Х». Но скромный... Потому что нескромные лидеры норовят взять на себя побольше работы и тем самым не дают раскрыться потенциалу подчинённых. А настоящий скромный (но харизматичный!) лидер сам ничего делать не должен. Его задача — заставить остальных членов команды работать на полную катушку.

Знаете ли вы, что?..

Ближе к концу игры **Doom 3** в одном из коридоров можно найти *компьютер*. Компьютер как компьютер, за исключением разве что странного оформления рабочего стола в виде пентаграммы и надписи «*Что необходимо помнить при открытии жертвенных порталов*». Загрузив сообщение с компьютера, вы получите в свое распоряжение подборку правил, которые помогут вам в том случае, если когда-нибудь вы захотите совершить ритуал.

Впрочем, сюжет писать всё-таки придётся, даже несмотря на то, что наш шутер уже по определению будет мегауспешным (благодаря сверхсовременным технологиям). Тут главное — придумать такие ситуации, чтобы всю красоту технологий можно было показать с разных сторон. И опять-таки, у мегаигры должен быть мегасюжет. А то будут потом всякие недоигрожурналисты ругать за слабую атмосферность (вы хотя бы приблизительно представляете, что означает это дурацкое слово?) и банальные ходы. Игрокам-то это нафиг не нужно! Это же не квест, не RPG, а шутер, блин!

Но ладно, в угоду этим кровопийцам напишем что-нибудь великое.

Да, кстати, на тех, кто додумается упрекнуть меня, мол, ты, братец, тоже игрожур, могу сильно обидеться. Возможно, с негативными последствиями для самочувствия (не моего, конечно же). Потому что я не игрожур — а свободная творческая Личность. Только изливаю свою гениальность на этом скорбном поприще до тех пор, пока не добьюсь признания своей гениальности в планетарных масштабах. И никак иначе.

История одного героя

Итак, начнём придумывать сюжет с персонажей. Сперва займёмся положительными.

Главный герой (наш протагонист) будет... м-м-м... Пускай будет американцем. Там хороший рынок сбыта игр, поэтому ничего не поделаешь. Назовём героя просто: Боб. Чем проще имя — тем больше харизмы. Вспомните только Дюка и Сэма... Гордон, например, фиговое имя для героя, но у Valve были на то веские основания. Если уж родили сюжет, в котором главный герой — очкастый ботан с козлиной бородкой, ничего не поделаешь, придётся называть Гордоном. Зато фамилия хорошая — Фримен. Типа, свободный человек... Значит, у нашего Боба фамилия будет... ну-у-у... Допустим, Томпсон. А что, хорошая фамилия! Для правильного парня из Америки, ведущего беспощадный бой со вселенским Злом, нет лучшей фамилии, чем марка автомата. Точно! Был бы наш герой славянином, назвал бы Калашниковым, а так будет Боб Томпсон... Тут коллеги, правда, чего-то бормочут про то, что марка автомата вообще-то «Томсон» (без буквы «п»), да и вообще это не марка, а фамилия конструктора... Всё бы им к мелочам придираться! Тогда пусть наш герой будет назван в честь известного в игроиндустриальных кругах адвоката по имени Джек. А что? Создатель Томми-гана уже давно двинул кони, ему всё равно. А у нас тут моря кровищи и полнейший массакр намечаются, так что высокий рейтинг ESRB нам обеспечен. А там, где высокий рейтинг, появляется и Джек Томпсон, так что задобрим его заранее. Даже внешне сделаем немного похожим. Только немного «подкачаем», подстрижём, переоденем в модную жилетку с кучей гранат и обойм. А идею славянской фамилии оставим для аддона, там уж героя можно будет сделать «нашим хлопцем». И фамилию дадим соответствующую — Гавриш. Ну а в российской локализации пусть будет Барщевский. И не Боб, а Вова. Там это имя сейчас очень актуально...

Впрочем, аддоном заниматься пока рано, продолжим писать хронику Боба Томпсона. Хотя нет, погодите! Боб не может воевать в одиночку! Шутер у нас, конечно, планируется сугубо сингловый, но хотя бы для роликов герою нужна боевая подруга. Такая простая русская девушка по имени Василиса... Вот, как раз для неё и пригодится придуманная фамилия: Василиса Гавриш-Барщевская! А ближе к середине игры выяснится, что на самом деле она — агент ФСБ и совершенно неслучайно оказалась рядом с Бобом в тот момент, когда он наткнулся на заговорщиков, задумавших нечто ужасное...

Только не будем делать из Томпсона супермена или «крепкого орешка», это уже неактуально. Люди любят чувствительных героев, поэтому Боб приедет в российскую глубинку для того, чтобы пополнить свою коллекцию несколькими видами редких бабочек. Каких именно — потом придумаем. Специалиста наймём. В крайнем случае сделаем Боба охотником на лося. Только не кровожадным убийцей, а гуманным спортсменом, который стреляет исключительно усыпляющими дротиками. Завалил лося, отпилил ему один рог в качестве трофея и отпустил обратно в лес — никакой Гринпис не подкопается!

А вот кого наш герой встретит в лесу... В первую очередь, конечно, недобитых в 45-м фашистов, которые тайно пробрались за Урал и организовали там подпольную базу. Продовольствие они добывали, терроризируя окрёстные сёла, жители которых до сих пор уверены, что немцы победили. А главное — фашисты смогли вытащить из Берлина раненого Гитлера и возродить его в новом механическом теле. Теперь Фюрер сам стал беспощадным Орудием Возмездия. А кроме того...

Впрочем, сторилайн шутера «Операция: О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я.» я выложу вам в следующий раз. А пока вдохновляйтесь первым постером новой игры. Никакой постобработки — чистый рендер с движка!

Великі можливості, малий формат

Насолоджуйся потужністю ПК **artline™X²** [mini] на базі нового процесору Intel® Core™2 Duo з надзвичайно ефективним енергоспоживанням

artline X²
искусство в стиле hi-tech

Презентуємо ПК **artline™X²** [mini] у форматі Book-size. Ефективне енергоспоживання процесору Intel® Core™2 Duo зробило можливим створення цього невеличкого технологічного дива розміром із словник (36x27x9 см) та з потужністю двох звичайних ПК*

Intel® Core™2 Duo E4300 processor
Intel® GMA 950 224MB Shared VGA
1024MB DDR2 PC5300 RAM
DVD-RW X-Multi ASUS®
120GB SATA2 (3GBit) HDD
8ch. HD Audio, Gigabit LAN
IEEE1394, Cardreader

2999 грн**
спеціальна ціна

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

* Звичайний ПК - ПК на базі одноядерного процесору, співвідношення приблизне
** Ціна включає вартість системного блоку, клавіатури та миші.

(044) 594 15 15 www.technopark.ua **TechnoPark**

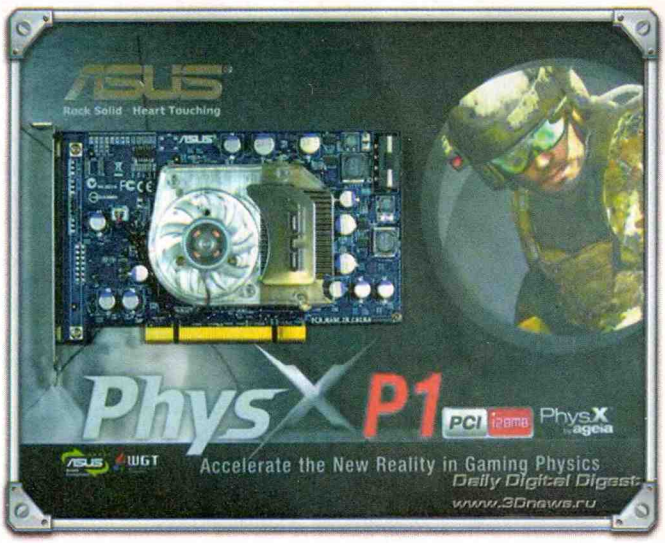
Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її відділень у США та за їх межами

Bateau

Здесь и сейчас

Новую историю шутеров условно начнём с 2004 года. Критерий в данном случае максимально прост, и выразить его можно в следующем виде. Сам жанр шутера с самого своего зарождения является очень технологичным жанром, успех каждой отдельно взятой игры в изрядной мере зависит от качества картинки, выводимой на монитор, и не секрет, что именно шутеры «подгоняют» производителей видеокарт и процессоров. Кроме того, они даже открывают простор для совершенно новых устройств — как вы думаете, для чего в первую очередь нужен ускоритель Ageia PhysX? В каких играх требуется режим параллельной обработки видеосигнала двумя и более видеокартами, объединёнными в SLI- или CrossFife-связку? Конечно, в последнее время (пожалуй, с лёгкой руки Bethesda Softworks) такой жанр, как RPG тоже изрядно подтянулся по качеству и «навороченности» картинки. То, что мы прощали старой доброй «Готике 1—2», в третьей части уже не прокатило бы. Потому что был «Обливион», а чуть раньше — «Морровинд», которые раз за разом поднимали планку качества графики... Впрочем, то же самое и с RTS, которые по-настоящему перебрались в третье измерение только в начале этого века (Total Annihilation оказалась слишком новаторской для своего времени, так что её выход ещё не означал полного и безоговорочного перехода в 3D; а вот выход Battle Realms в 2001 и, конечно же, WarCraft 3: Reign of Chaos (2002) недвусмысленно определили вектор дальнейшего развития). В любом жанре, какой ни возьми, с определённого момента происходит судьбоносный перелом — от первенства геймплейных инноваций до главенства технологий (когда геймплей уже более-менее устоялся, и кардинальные нововведения могут превратить игру из блокбастера в такую себе инди-разработку, которая будет признана гениальной, но с большой долей вероятности провалится в продажах). Вот только шутеры имеют врождённую связь с графическими технологиями. Ведь их геймплей с самого зарождения жанра до сегодняшних дней остаётся максимально простым в своем принципе — наводи прицел на врага и «мочи», пока он не замочил тебя. Нюансы присутствуют, но это вам не стратегия, где скорость кликанья не так важна, как правильное направление мыслительных процессов в голове игрока (хоть всё-таки «быстрый» игрок при прочих равных имеет преимущество перед «медленным»). Качественные шутеры за редким исключением являются образцово-показательными полигонами для применения всех актуальных наработок в сфере 3D. Поэтому поколения шутеров проще всего оценивать... поколениями API DirectX.

Люди, разбирающиеся в вопросе, могут возразить, что директ директом, а ведь есть ещё и OpenGL, на котором, в частности, сделан такой замечательный образчик трэша как **Serious Sam**. Но в любом случае по OGL прогресс 3D-движков отслеживать трудно, возможности этого программного интерфейса изначально открыты для модифицирования, которое целиком лежит на разработчике игры. Так что, теоретически, при помощи ассемблера шейдерную попиксельную обработку могли бы ввести в игровой обиход чуть ли не в 1992 году (с появлением самого OGL). Другое дело, что ни аппаратура того времени, ни программисты не были готовы к таким свершениям. С DirectX всё проще. Он не обладает кроссплатформенностью OpenGL (хотя с появлением Xbox условная мультиплатформенность всё-таки появилась), зато сразу предоставляет разработчикам набор удобных и мощных средств визуализации.



Что ж, принимая за «майлстоуны» новейшей истории компьютерных шутеров вехи в развитии DirectX, остаётся лишь вычислить тот самый момент, когда наступила «новая эра». Нет ничего проще: смотрим даты выхода игр.

2003: Unreal 2, Vietcong, Postal 2, TRON 2.0, Hidden & Dangerous 2, Call of Duty, Quest for Saddam... По-своему все они — знаковые игры, оставившие заметный след в истории жанра. Спору нет. Но перевернём страницу и посмотрим списочек самого заметного за следующий год.

2004: **Unreal Tournament 2004, Far Cry, Painkiller, Doom 3, Half-Life 2, Medal of Honor Pacific Assault** и **Cronicles of Riddick**. Если вы играли хотя бы в некоторые из перечисленных игр, то можете уже сейчас вспомнить, как они выглядели. И сравнить. Что ж, именно этот в этот период — в 2004 году — и появились те шутеры, которые до сих пор используются в качестве бенчмарков для тестирования даже самых последних видеокарт, включая те модели, которые рассчитаны на аппаратную поддержку DirectX 10.

Конечно, не графикой единой жив жанр, и next-gen разлива 2004 года вместе с ощутимой прибавкой в реалистичности картинки получил несколько очень важных сугубо геймплейных дополнений, которые сейчас являются неоспоримыми атрибутами шутера класса «А». **Far Cry** первым наконец-

то раскрыл потенциал DirectX 9 повсеместным использованием *бамп-мэппинга* и шейдерных эффектов (к ним мы ещё вернёмся), но более ценными для геймплея оказались обширные открытые пространства и пускай зачаточный, изрядно заскриптованный, но всё-таки реалистичный групповой AI. **Painkiller** не шибко выделялся оригинальностью геймплея, всё-таки призрак Serious Sam`а маячил за спиной главного героя этой игры слишком навязчиво. Но в то же время он первым показал, что может творить мощный физический движок (havoc 2.0), попавший в руки талантливых разработчиков, и завёл моду на оригинальные средства умерщвления врага, использующие эту самую физику для создания wow-эффекта по полной программе. Пускай это пока что относилось только к ragdoll`ным тушкам врагов, но эффект получился ошеломительным — вроде бы «тупое мясо» в лучших (а по тем временам уже фактически худших) традициях Doom 1–2 — но круто, чертовски круто! Картинно отлетающие к стенам трупы (вкупе с движком havoc) были и в Max Payne 2, но вы же понимаете, в чём разница?

Doom 3, оказавшийся довольно спорной игрой с не менее спорным движком (его довели до ума только сейчас, пройдя этап апгрейда до Quake 4, в котором появилась поддержка двуядерных процессоров), всё-таки был... хмм... скажем так, адски красив во всём, что касалось света и тени. Особенно тени. Пожалуй, до сих пор не появилось игры, настолько полно использующей арсенал DirectX 9.0 в этом направлении — но на другую чашу весов пришлось положить производительность. Чтобы в Doom 3 на момент его выхода смогли играть хотя бы обладатели mid-end-конфигураций, Кармаку и компании пришлось пожертвовать размерами локаций, а также детализацией текстур, благоразумно упрятанных в кромешную тьму. Кстати, Doom 3 со всей очевидностью показал, что полностью скриптовая организация AI есть не что иное как тупиковая ветвь развития FPS (если только это не нарочитое «мясо» в стиле Painkiller, когда к скриптам подталкивает сама суть поджанра треш-шутера, в положительном толковании этого слова). За это, по большому счёту, Doom 3 и не понравился многим игрокам, но должен был появиться проект высшего класса (и кто поспорит, что Doom 3 был именно таким проектом?), чтобы сей факт стал очевидным.

Квинтэссенцией наработок предыдущих лет развития всего жанра мог, должен был и в конце концов стал **Half-Life 2**. К моему личному глубочайшему сожалению, от атмосферы первой части в сиквеле не осталось практически ничего, кроме «фомки». Даже сам главный герой из ничего не понимающего (а вы по ходу первого Half-Life многое понимали?) работника секретной научной базы превратился в идола повстанческого движения, эдакого Зорро, на которого молится всё забитое узурпаторами мирное (но неплохо вооружённое) население Сити 17. Тем не менее годы разработки, а главное — «шлифовки» Half-Life 2 не прошли даром, и на выходе у Valve получился стопроцентный блокбастер, приправленный оригинальными находками. Одни только слова «гравипушка», муравьиные львы и физические головоломки говорят о многом для тех, кто играл. Тем, кто не играл, рекомендуется в обязательном порядке наверстать упущенное. Ну и атмосфера... Да, она была совершенно другой, но «цепляла» сразу и надолго.

Знаете ли вы, что?..

Кровожадные *кролики-убийцы* встречаются не только в Монти Пайтоне, но и вполне серьезном шутере **Shadow Warrior**. Чтобы найти сего страшного противника, нужно загрузить четвёртый этап игры. Найдите танк и разрушьте стену, которая мешает дальнейшему продвижению. Возле дома с телепортом есть река. Если пойти от нее в левую сторону, то скоро можно обнаружить секретную локацию, где вы вдоволь сможете навоеваться с адским длинноухим зверьком.

Молчаливый герой **Cronicles of Riddick** с харизмой в сантиметров эдак двадцать длиной выскочил на PC, как чёрт из табакерки. Слухи об игре, которая вышла на морально устаревшей консоли Xbox (по сравнению с PC, конечно; просто для справки напомню, что по своей архитектуре Xbox был и остаётся близким родственником персоналок, но на 2004 год его процессор, аналогичный Celeron 600 МГц, не мог идти ни в какое сравнение ни с мейнстримовыми Pentium 4 HT, ни уж тем более с топовым Pentium 4 Extreme Edition 3.2 ГГц), разлетелись по сообществам очень быстро. Очевидцы говорили о том, что за год до выхода Doom 3 счастливые обладатели Xbox получили графику того же уровня, а кроме того — ещё и неповторимый геймплей, который трудно было сравнивать с чем-то конкреным. На самом деле могу авторитетно заявить, что возможности движка Chronicles of Riddick всё-таки сильно отставали от Doom 3. Выше головы (то есть, выше возможностей Xbox) не прыгнешь. Но насколько же грамотно были использованы все эти возможности! В пустых помещениях тюрьмы, где геометрии не так уж и много, разработчики добавляли побольше бампа и более сложное освещение. В комнатах с большим количеством объектов (причём объектов, подвластных законам ньютоновской физики!) некоторые шейдерные эффекты отступали на второй план, но это не особо бросалось в глаза. И так — везде. А главное, не подкопаешься ведь! Тюрьма она и есть тюрьма — голые стены, в лучшем случае кафель, минимум предметов обстановки и однообразная фактура стен. В общем, CoR трудно судить, поскольку это тот самый случай, когда замысел идеально подошёл к возможностям по реализации, да и разработчики не подкачали, выдав на-гора именно то, что хотел игрок. Причём далеко не последним фактором в формировании успешности «Риддика» стали его довольно демократичные системные требования. Если CoR показывал на определённой системе 60 кадров в секунду, можно было быть уверенным в том, что Doom 3 на том же компьютере превратится в слабоиграбельное слайд-шоу.

И наконец, **Unreal Tournament 2004**. Тут, честно скажу, никаких особенных нововведений тоже не обнаружилось. Да, фанаты сетевых баталий могут забросать меня гнилыми помидорами, но я настаиваю на том, что UT`04, как ни кру-

ти, является в первую очередь продуманным блокбастером. Пускай сделанным не без таланта (кто бы сомневался), но всё-таки циничным и прагматичным. Каким и положено быть убийце. Убийце легендарного Quake III: Arena.

Ну сами посудите, чего такого нового появилось в UT`04? Техника с реалистичным поведением? Извините, отличный мультиплейер «с машинками» знаком геймерам ещё с 2001 года, то есть со времени выхода первого Halo на консолях Xbox. А физический движок KARMA был прикручен ещё к коду UT 2003 (по слухам, в ресурсах игры можно было найти даже несколько моделек машин, которые по неизвестным причинам решили изъять из релизной версии, чтобы «развернуться во всю ширь» уже в 2004-м). Новые режимы игры? Простите, Assault был реанимирован из первого UT, а захват контрольных точек один в один «слизан» у не в меру популярного на то время Battlefield 1942 (кстати, одно время даже казалось, что он потеснит вездесущий Counter-Strike... но видать, не судьба, просто аудитории разные). Прямо скажем, сыроватый UT 2003 был гораздо более новаторским, чем UT 2004 (чего стоит только режим Bombing Run! Жаль, что для него так и не создали прилично сбалансированной карты). Ну а UT 2004 в геймерских кругах частенько называют «хорошо пропатченным UT 2003». И это не так уж далеко от истины. Даже в плане графики UT 2004 не мог тягаться с вышеперечисленными играми, в компании игр 2003 года он бы чувствовал себя гораздо комфортнее. Но тут скрывается ещё одна особенность развития жанра. Вернее, поджанра — сетевых шутеров. Для синглплейера графика важна, чуть ли не первостепенна, но для сетевого шутера приоритетен баланс карт и оружия, интересные режимы игры, специфические приёмы для профессионалов (распрыжки, рокетджампы и прочие радости)... UT 2004 настолько идеально соответствовал этим требованиям, насколько вообще было возможно, поэтому несмотря на тяжёлую «ломку» авторитетнейший кибертурнир WCG принял «на вооружение» именно UT, а Quake III отправился на заслуженную пенсию. Собственно, большего Epic`у (если кто не в курсе, это разработчик UT) и желать было грех. Особенно если учесть, что в своё время великолепный Unreal Tournament, несмотря на все свои достоинства, всё-таки проиграл Квейку.

Именно эти игры задали направление всего последующего периода развития жанра по сегодняшний день. Впрочем, прежде чем вести наши рассуждения дальше, нужно на секунду остановиться и выполнить обещание — сказать пару слов о технологиях. В первую очередь о *шейдерах*.

С восьмого по десятый

Прежде всего нужно уяснить, что такое шейдеры вообще и пиксельные шейдеры в частности. По сути, шейдер — это всего лишь программа, некий алгоритм для обработки информации графического характера. Шейдеры можно разделить на три основные группы или класса — вершинные, геометрические и пиксельные. По базовым объектам, с которыми они работают. Самые простые — *вершинные*. Тут даже само слово «шейдер» не очень-то уместно (в качестве термина), поскольку обработка вершин многоугольников (они же — полигоны; надеюсь, не нужно пояснять, что любое современное 3D-изображение состоит из множества таких полигонов?) успешно проводилась даже центральным процессором в ту эпоху, когда ещё был распространён так называемый *софтверный рендеринг* (тут тоже всё просто, в видеокарте есть процессор — графический чип, а в компьютере есть ещё и центральный процессор, он же CPU; если графический процессор был очень слаб, расчёт трёхмерной сцены возлагался на плечи процессора, а за видеокартой оставался только перевод сигнала из двоичного в аналоговый, понятный монитору). Но принципиальное отличие всё-таки есть. Вершинные шейдеры в GPU (графическом чипе видеокарты) выполняются гораздо быстрее, чем на центральном процессоре, благодаря специализированной архитектуре GPU. Центральному процессору такую специализацию организовать нельзя, поскольку круг его задач гораздо более широк, чем круг задач GPU. Но до сих пор многие интегрированные видеорешения используют мощность процессора (а не встроенного в материнскую плату чипа) для вычисления геометрии сцен. На интегрированном чипе остаются только пиксельные шейдерные блоки и задача вывода сигнала на монитор, благодаря чему чип можно сделать гораздо дешевле. Например, такой архитектурой обладает нынешний чипсет *AMD 690 GM*, который аппаратно (подчёркиваю) поддерживает DirectX 9 и Shader Model 2.0. С *Intel GMA 3000* всё обстоит немножко хитрее, поскольку архитектура этого агрегата предполагает наличие программируемых блоков, которые очень похожи на универсальные конвейеры, требуемые спецификацией DirectX 10. Вот только обещанные Intel`ом драйвера под 3000 серию, которые сделали бы её DirectX-10 совместимой, так и не появились. Ну что ж, в 3100 серии ситуация исправится... Ладно, забрались в дебри, пора возвращаться к нашим шейдерам.

Геометрические шейдеры, появившиеся в DirectX 10, отвечают за деформацию уже построенных моделей и тесно связаны с вершинными блоками. Останавливаться на этом вопросе подробнее не будем, главное уточнить, что после расчёта

полигональной сцены (хоть с геометрическими деформациями, хоть без — как в DirectX 10) с наложенными текстурами (включая несложные эффекты, которые тоже основаны на текстурировании, полигонах или плоских моделях, а проще говоря — спрайтах) она рендерится. То есть из набора трёхмерных объектов, с которыми можно было до этих пор проводить некие трёхмерные манипуляции, получается плоская картинка. По-нашему — кадр. Но кадр «сырой», не отполированный *пиксельными шейдерами*, которые могут очень точно, и главное, красиво наложить тени, показать блики или просто деформировать картинку, демонстрируя «взрывную волну». На тех же пиксельных шейдерах лежит «ответ-

ственность» за такие вкусные штуки как *параллаксовые текстуры* и *бамп-мэппинг*. Но вот в чём проблема, пиксельные шейдеры могут приниматься за дело только после того как будет готов отрендеренный кадр. Таким образом, для софтверной эмуляции пиксельных шейдеров готовый кадр пришлось бы отправить на центральный процессор, который благодаря своей универсальности пускай и с напрягом, но просчитал бы всё что нужно. А затем снова пересылать отшейдеренный кадр к видеокарте для вывода на монитор. Это в теории. А на практике архитектура видеочипа такова, что после блока рендеринга путь только один — в сторону монитора (через пиксельный блок, если он есть), и никакого «заднего хода» не предусмотрено.

Примерно так можно объяснить, почему пиксельные шейдеры невозможно эмулировать в принципе. При помощи специальных утилит их можно было отключить (то есть вообще не обрабатывать картинку после рендеринга), но на то, что в итоге получалось на мониторе, порой было больно смотреть. Помню отличный опыт запуска Prince of Persia: Sands of Time на допотопной видеокарте GeForce 2 MX 200 при помощи утилиты 3dAnalyse. Во-первых, из игры исчезла вся вода, поскольку она была полностью реализована за счёт пиксельных шейдеров. Во-вторых, из-за жуткого полуосвещения-полутени модели персонажей напоминали картины Казимира Малевича «Спортсмены» и «Голова крестьянина». Ну а в-третьих, по всему экрану поползли непонятные знаки, как в титрах к «Матрице». Возможно, вы и сами имели (не)счастье наблюдать эти чудеса.

Но почему именно 2004 год стал переломным для компьютерного 3D? Заглянем в недалёкое прошлое, а именно — в 2002 год. Раньше смотреть особого смысла нет, производители видеокарт только успели разобраться с общим направлением дальнейшего развития, когда в конце концов стало ясно, что путь компании 3Dfx и её API Glide не ведёт ни к чему хорошему — дорогущая Voodoo 5 6000 оказалась на голову слабее топовых GeForce 2. Ну а ATI к тому времени прыгнула выше головы с 7000 серией Radeon, которая уже обладала некоторыми возможностями, которые можно условно назвать зачатками пиксельных шейдеров. Эти Радеоны могли эффективнее чем GeForce 2 проводить мультитекстурирование и даже позволяли реализовать *бамп-мэппинг*. Но канадских видеочипостроителей подвели коллеги-программисты, которые написали одни из худших драйверов за всю историю компании (и с тех пор, кстати, так уж повелось, что при выходе свежих Radeon`ов они комплектуются явно недоработанными драйверами и потому, несмотря на заметное превосходство над GeForce по техническим параметрам, они отстают от конкурента в реальных играх и бенчмарках). Между прочим, по самой архитектуре GeForce, как правило, рассчитываются на максимальную производительность «здесь и сейчас», в то время как ATI делает слишком уверенные заделы «на будущее». Например, во всей серии Radeon X1000 конфигурация шейдерных блоков имеет явный перекос в пиксельные шейдеры (в ущерб вершинным, естественно), но подавляющему большинству игр такое количество пиксельных блоков не требуется, и они банально простаивали (точно так же, как не использовалась возможность *бамп-мэппинга* в 2000 году). А GeForce 7000 серии при равной цене имели вдвое меньше пиксельных блоков и благодаря более простой архитектуре чипа смогли «разогнать» его до конкурентных частот, выигрывая у ATI если не в скорости, то уж точно в цене.

Кстати, как видите, так уж получилось, что ATI и nVidia просто имеют разное представление о том, какой должна быть «правильная видеокарта», поэтому споры на тему «А какая компания лучше?» в данном случае сведутся к чему-то наподобие «Рэп vs Метал» — кому что нравится, то и берут/слушают/хвалят. Не будь у каждой из компаний своих преимуществ, мы уже давно имели бы одного монополиста.

Хотя это не отменяет возможности сравнения производительности двух конкретных видеокарт одного ценового диапазона в одной и той же игре.

Итак, назад, в 2002 год. Именно тогда появились славные *GeForce 4 Ti* и позорные *GeForce 4 MX* от компании nVidia. Если в GeForce 2 и Radeon 7000 были только зачатки пиксельных шейдеров, то выпущенная в 2001 году серия GeForce 3 в полной мере соответствовала спецификациям Pixel Shader Model 1.1 (важно уточнить, что версия 1.0 так и осталась нереализованной, поскольку GF2 и Radeon 7000 не дотягивали до его требований по функциональности, а стало быть, и разработчики не спешили использовать этот ин-

струмент в своих играх). Кстати, аналог GeForce 3 впоследствии стал основой видеоподсистемы первого Xbox, что тоже сыграло свою роль (и слава богу, что Microsoft не воткнула туда GeForce 4 MX!). Про GeForce 4 Ti долго говорить не будем, это был самый натуральный hi-end продукт, который впоследствии успешно конкурировал даже со своими потомками 6000 серии. А вот MX... Очевидно, раздосадованная прохладным отношением разработчиков и (как следствие) игроков к GeForce 3 с его пиксельными шейдерами (в то время как ATI выпустила замечательную серию Radeon 8000, которая поддерживала улучшенную версию SM 1.4, но... ага, правильно, испортила себе весь старт продаж сырыми драйверами), nVidia решила схитрить. Ввиду отсутствия толковой реализации Shader Model 1.1 в играх, она ничтоже сумняшеся отсекла от чипов четвёртого поколения GeForce соответствующие блоки и нарекла получившегося кастрата двумя (спасибо, что не тремя) буквами «MX». Радостные покупатели видели только цифру «4» после известного бренда, да и по геометрической производительности (кто ж спорит?) 4 MX был очень даже неплох. Ну а специалистов, осторожно указывавших на неполноценность этих вроде бы дешёвых и быстрых карточек, слушали только единицы. Чем это аукнулось буквально через год, когда на PC-рынок повалили как портированные с Xbox, так и мультиплатформенные игры, представить несложно. Да вы и сами должны помнить эти счастливые деньки. Лично мне уж не знаю, то ли повезло, то ли нет — но я времена GeForce 4 MX «пересидел» со старым GeForce 2, а затем сразу перешёл на FX5700, который поддерживал DirectX 9.0b и шейдеры 2.0x (впрочем, при включении 2.0 игры начинали жутко тормозить, так что сей режим использовался только для снятия скриншотов к моим ранним статьям в МИК, а играть приходилось исключительно с шейдерами 1.1)

Честно говоря, не думал, что приду к такому выводу, но похоже, что мы должны поблагодарить Билла Гейтса за то, что сейчас наши видеокарты могут обрабатывать пиксельные

шейдеры и рисовать реалистичные картинки. Если бы не Xbox, всё могло бы быть иначе... Разработчики на PC не могут позволить себе ориентироваться только на владельцев топовых видеокарт.

Конечно, чуть позже разработчики прозрели и стали модифицировать игровые движки так, чтобы играть можно было и без аппаратной поддержки шейдеров, но это было только полумерой — неизбежно страдало качество «полноценной» графики. Да и народу, вкусившему (хотя бы на скриншотах в любимом издании) красот новой технологии, без бампа, попиксельного освещения и ставшей притчей во языцех «шейдерной водичкой» уже и жизнь была не мила. А тут уж, как известно, был бы спрос — предложение не заставит себя ждать. Вот и «рвануло» в 2004-м. Кстати, тогда же простым украинским парням из GSC Game World стало понятно, что их «передовая графическая технология» основана на морально устаревшем DirectX 8, который уже ни разу не ак-

туален. И чтобы не ударить в грязь лицом, нужно хотя бы эффекты порядочные прикрутить (что, в принципе, получилось хорошо, но всё-таки архаичные корни движка иногда дают о себе знать).

Что ещё интересно, появление полноценной поддержки пиксельных шейдеров развязало разработчикам руки — теперь создавать красивую графику стало проще, причём на видеокартах с достаточным количеством пиксельных блоков это «не стоило» ничего. В этом же направлении движется индустрия и на перевале с «девятки» на «десятку». DirectX 10 и видеокарты, которые его поддерживают, не демонстрируют качественного скачка в скорости работы. Например, тот же *GeForce 8600 GTS* при сопоставимой цене едва догоняет по производительности своего предшественника — 7900 GS, *8500* можно сравнивать с 7600 — в старых бенчмарках разница невелика. Но фишка ведь в том, что новые игры на GeForce 7000 серии просто не пойдут. А там уж такие красоты ожидаются, что... Впрочем, никто не помешал бы производителям видео всецело сконцентрироваться на голой мощности в мегагерцах, помноженных на количество транзисторов (как было с процессорами в эпоху Pentium 4). Вот только скажите, вам сильно нужна графика Quake III с фреймрейтом, допустим, 350 кадров в секунду? То-то.

Совсем сейчас

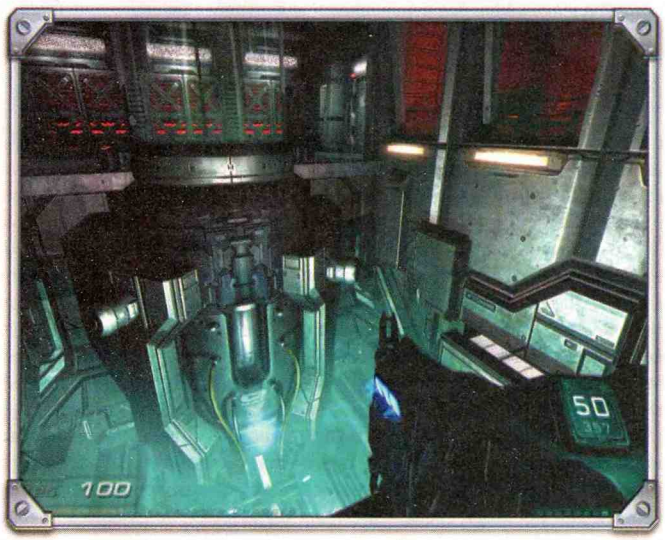
С графикой разобрались, причём вполне реально предсказать, что ждёт нас впереди, когда появятся игры под DirectX 10. Ну а как обстоят сегодня дела с геймплеем?

Уже в начале 2005 года вышло два шутера, ставших развитием идей упомянутого выше Vietkong. Star Wars: Republic Commando имел слегка упрощённую систему управления подчинёнными, но от этого здорово выиграла динамичность всего действа. Собственно, игроку не приходилось сильно отвлекаться от того, чем всю свою историю его радовали шутеры — от стрельбы по противнику. Но параллельно приходилось хотя бы немного думать о том, как использовать группу, чтобы пройти дальше. **Brothers in Arms: Road to Hill 30** была уже немного другого поля ягода — тактики тут было побольше, а шутера поменьше. Но благодаря реализации бое-

вых действий в составе группы затёртая тема второй мировой заиграла новыми красками, да и на сюжетной составляющей это сказалось самым благоприятным образом. Одно дело, когда гибнет болванчик, которого игрок видел только в роликах, и совсем другое, когда пулю получает твой товарищ, с которым бок о бок вы прошли через настоящий ад.

На другой чаше весов — **F.E.A.R.** и **Quake 4**. Оба оказались стопроцентными блокбастерами, чуть ли не голливудского пошиба. Максимум кинематографичности, динамичный экшн, ну и сюжетец попикантнее. Про мёртвых девочек и полумёртвых мальчиков-строггов. Впрочем, последнее детище id Software было воспринято довольно прохладно — беды примерно те же, что и в Doom 3. Нелишним будет отметить и то, что после того как UT 2004 вытеснил из WCG старую добрую «Кваку», пошло на спад и количество игр по лицензиям движков от id. Quake III уже никого не прельщал, последним по-настоящему заметным шутером на этом движке так и остался Call of Duty. Зато Epic начала продавать Unreal Engine второго и третьего поколения направо и налево. На данный момент будущее этого движка кажется совсем безоблачным, поскольку несмотря на астрономическую цену (по слухам — около миллиона долларов США) на нём уже сделаны (или находятся в производстве) более десятка игр. Правда, основной платформой для них чаще всего является Xbox 360.

Приятно отметить, что пока наши северные соседи, обжёгшись на неплохо пропиаренном «Криде», снова скатились в штамповку серии **«Спецназ: Антитеррор»** (страшнее которого может быть только... только... беру подсказку зала!), украинские команды выдали на-гора очень приличный **«Вивисектор»** и в конце концов завершили **«С.Т.А.Л.К.Е.Р.»**, о котором мы сказали всё, что можно было сказать, сразу после его выхода. При всех недостатках «нашего ответа Duke Nukem Forever» могу смело заявить —



я горжусь тем, что Украина — это не только футболист Шевченко и Помаранчева Революція. Теперь это ещё и «С.Т.А.Л.К.Е.Р.».

Ну а россиянам пожелаем удачи. Потому что какой-то «чёрный» для них жанр — эти шутеры. Стратегии делают отлично, RPG тоже выходят ничего себе, даже симуляторы в мировых топах обитают. А вот с шутерами — не заладилось как-то ещё с «Подземелий Кремля»...

Есть и ещё одна, я бы сказал, малоприятная тенденция — это всё возрастающая стоимость разработки шутеров. Если в других жанрах можно выкрутиться благодаря свежей идее (ярчайший пример — Defcon: Everybody Dies, хотя он, конечно, немного не в тему, ибо инди чистой воды), то с шутерами такой номер не пройдёт. Доказано неоднократно.

Разработчики пытаются бороться с этой напастью кто как может. Тем, у кого за спиной стоит крупный издатель наподобие UbiSoft, немного легче. Правда, и игры выходят, как на мой вкус, слишком уж рафинированными. Но пока игроки не жалуются — даже наоборот, в восторге.

Другой путь — эпизодичность. Этой кривой дорожкой пока что с переменным успехом топает Valve, но если второй эпизод из жизни Гордона Фримена не поспешит, игро-

ки могут не понять смысла фразы «продавать понемногу игры за немного денег и почаще». Особенно вот этого «почаще». Ну а возродившийся было сериал Sin после первого эпизода вернулся обратно в свой фамильный склеп. Мир праху его, ибо к эпизодам ввиду их краткой продолжительности и требования более высокие.

На мультиплейерном фронте пока особых просветов не видно. По клубам народ до сих пор гоняет «Контру» версии 1.6, мол, в **CS: Source** и физика слишком реалистичная, и баланс оружия не тот... Хотя постепенно Source отвоёвывает плацдарм — скоро должен победить своего неубиваемого предка. **Battlefield 2** оказался отличной игрой с дичайшими системными требованиями и трафиком (равно как и триквел, остроумно названный Battlefield 2142). Итог? Ну, ясное дело, многие до сих пор играют в более демократичный 1942, а то и вовсе перебираются в UT 2004, который по части оптимизации кода даст фору любому сетевому шутеру.

Вдогонку

То ли я старею, то ли действительно увеличение расходов на разработку с последующей «голливудизацией» делают шутеры более скучными — не знаю. Да, картинка сейчас — пальчики оближешь, но по большому счёту ничего нового в жанре нет и не особо предвидится. Есть смутные надежды на Crysis, но CryTek больше славится своими технологиями, чем геймплейными новшествами. Зато некоторые старые серии... не скажешь что вырождаются, но уж точно становятся другими. Совсем не такими, какими мы их полюбили. Стал ли Rainbow Six: Vegas худшей игрой в серии, когда потерял свою тактическую составляющую? Многие считают, что наоборот — эта игра лучше предыдущих.

Что ж, как говорят спортивные комментаторы, будем следить за развитием событий. Но хотелось бы дождаться *нового* 2004 года...

Вирджин КЕМПЕР

Стрельба в паутину

Теория. Очень часто в теории все выглядит достаточно просто и реализуемо. Однако когда теория начинает переходить в практику, ситуация может резко сменить своё направление, заставляя даже самые обычные задачи запутываться в сложный клубок действий и возможностей. Вот садится обычный человек за письменный стол, берёт листок бумаги и составляет небольшой список материальных или духовных благ, которые он хотел бы заполучить. Далее человек достает из шкафчика несколько разноцветных фломастеров и начинает помечать каждый из пунктов в зависимости от поставленных приоритетов и возможностей выполнения того или иного желания.

Сходить в лес на шашлыки (помечено зелёным маркером) — это не сложно, не дорого и достаточно весело.

Написать книгу (жёлтый маркер) — уже б давно написал, да времени постоянно нет: работа, семья, пьянки, похмелье и т.д.

Купить жене норковую шубу (красный маркер) — денег хватает максимум на норковую варежку.

Аналогично вышеописанной ситуации дело обстоит и в игровой индустрии. Идеи есть у многих, но не все из них достойны материальной оболочки. Задумка может быть красивой и яркой, но тем не менее практически не реализуемой, или же наоборот, простой, как две доски в заборе, но в тот же момент абсолютно непривлекательной.

К чему собственно я веду, убивая отведенное под материал место на объяснения всем понятных принципов? Как вы думаете, насколько сложно создать нормальный массовый онлайновый шутер?

Перед тем, как писать статью, я долгое время раздумывал на эту тему и пришёл к выводу, что MMOFPS не такой уж простой жанр, как может показаться на первый взгляд. Что самое

интересное, помимо качественной графики, продуманного баланса и хорошей оптимизации, очень большую роль в подобных проектах играет мотивация действий или, так сказать, общий смысл сражений. Побегать командами по двадцать человек на небольшой локации можно и в старом добром «Кемперстрайке». Если же проект онлайновый, то, наверное, самым главным словом для него становится «массовость», то бишь количество людей, способных одновременно принимать участие в поединке.

✓ Planet Side

www.planetside.akella-online.ru

Лично мне известен только один проект, подходящий под все вышеперечисленное. Этой игре в свое время мы посвящали не один материал, и думаю, что в будущем мы еще не раз вернёмся к сей теме. Planet Side. Как по мне, так это единственный в своем роде проект, достойный называться настоящим MMOFPS, в котором каждый сможет найти что-то для себя. Напомню, что игроку предлагается встать на сторону одной из трёх корпораций и принять участие

в территориальном сражении за так называемые континенты. Главной особенностью игры является собственная игровая система, позволяющая побеждать не только за счет количества живой силы, но и с помощью тактики. Чем обычно в MMO занимаются новички? Долго и настойчиво пытаются прокачать своего персонажа, собирают необходимые капиталы на покупку хорошего комплекта доспехов и мощного клинка и т.д. Только через немалый промежуток времени игроку представится возможность поучаствовать в серьезных сражениях. PlaS не ограничивает своих подписчиков подобным. По сути, не считая тренировки (которую, кстати, можно и не проходить), игрок сразу же попадает на общее поле боя. Никакого «испытательного срока» никакого «лягушатника», пришел — воюй, и не не нужно особо бояться противника, превосходящего тебя уровнем. При должном умении игры в FPS шансы положить ветерана не так уж и малы. Да и вообще стоит заметить, что скиллы здесь влияют только на разнообразность используемого вами вооружения. В итоге получается, что главную роль в бою играют не столько навыки персонажа, сколько лично ваше умение использовать сложившуюся ситуацию для достижения необходимого результата.

Проектов, подобных PlaS`y, лично я пока еще не встречал. Впрочем с нынешней популяцией онлайновых FPS ничего удивительного в этом нет. Но тем не мене уже четыре года Planet Side продолжает встречать в своих рядах все новых и новых поклонников, радуя своей играбельностью даже тех, кто практически не увлекается компьютерными развлечениями. Последнее, кстати, — не понт и не шутка, ибо в PlaS`e действительно можно встретить игроков, причем достаточно сильных, которые достаточно холодно относятся к компьютерно-игровым проектам вообще.

✓ **War Rock**

www.warrock.net

Сей проект появился на два года позже предыдущего, и, в общем-то, похвастаться чем-то особенным и оригинальным не мог, но зато предоставлял всем подписчикам полный набор возможностей и вариантов игры. Игрок вправе выбирать один из трех предоставленных вариантов: Close Quarter Combat, Urban Ops, Battle Group. Первый вариант чем-то напоминает Counter-Strike. Небольшая карта, максимальное количество игроков — шестнадцать, простые задания и отсутствие транспортных и боевых средств передвижения. Urban Ops — это, так сказать, золотая середина. То есть, всего понемногу. Локации пошире, народу побольше, даже легкая техника присутствует. Последний режим, является, конечно же, самым интересным и масштабным. Здоровенное поле боя, всевозможная техника и максимально возможное количество игроков. Этакий бюджетный вариант Battlefield`а для тех, кому жалко тратить свои кровно заработанные деньги на игры. Хотя стоит заметить, что War Rock бесплатная только условно, то есть никто не помешает вам наслаждаться проектом и не оплачивать ничего за исключением, разве что, счетов за трафик, но не все оружие и оборудование можно купить за местную валюту. За некоторые модели стволов придётся выложить реальные деньги. За все те же лягушачьи шкурки можно приобрести пакет разнообразных возможностей: например ускоренный набор опыта, новые карты и даже дополнительный слот для оружия. Все плюшки разделены на три пакета, цена соответственно разная ($5.95, $9.95 и $14.95).

Как видите, проект ничем не отличается от обычного шутера, однако подписчиков достаточно много. До WoW`а им, конечно, ещё далеко, но так называемая массовка уже есть и, должен сказать, весьма немаленькая.

В играх есть такое понятие как Online Only, которое очень подходит для описания данного проекта. И ведь действительно, подводя итоги, можно смело сказать, что игра мало чем напоминает MMOFPS. Такое ощущение, что разработчики попросту взяли идею Battlefield, переделали на свой манер и приклеили наклейку «только по Интернету».

✓ **Gunz the Duel**

www.gunzonline.com

И еще один представитель жанра, тоже появившийся два года назад. Представьте себе бой в стиле аниме. Пистолеты, катаны, виртуозные акробатические трюки, стильная одежда и т.д. Что-то подобное нам и предлагает онлайновая игрушка под названием Gunz. Только на этот раз виртуальный мир придется лицезреть от третьего лица. По сути, проект — нечто издали напоминающее «Руну», только в японском стиле. Местные бойцы вполне свободно владеют как огнестрельным, так и холодным оружием. Список имеющегося в игре оружия достаточно обширный, поэтому каждый игрок сможет подобрать себе необходимый по параметрам и возможностям боекомплект.

Несмотря на весьма слабый движок, игра может похвастаться неплохими спецэффектами и физикой. На сегодняшний день проект находится в стадии постоянных доработок, в будущем разработчики планируют разнообразить игру путем внедрения более увлекательных квестов, новых возможностей и прочих радостей виртуального мира.

В отличие от War Rock, Gunz абсолютно бесплатен и за счет невысоких системных требований доступен практически каждому геймеру.

В качестве вывода стоит сказать, что если Planet Side — практически единственный в своём роде представитель MMOFPS, то Gunz очень даже неплохой вариант на звание призера среди MMOTPS.

MMO-выводы

Да, именно выводы, потому что проектов больше толковых не осталось. Может быть, я и ошибаюсь, но, облазив вдоль, поперек и даже по диагонали немалую часть всемирной паутины, я пришел некоему умозаключению. На протяжении пяти последних лет сам жанр находился в непонятном застое. Большинство проектов, планировавшие выйти год или полтора назад, так и не увидели свет. Некоторые из этого списка были попросту заморожены, другие же закрылись, не успев даже дойти до стадии закрытого бета-тестирования. Почему так получилось, я не знаю, но на сегодняшний день идея MMO-шутеров снова поднялась из глубин, и сразу несколько компаний обещают порадовать геймеров новинками уже в этом году. Может, мне повезет, и я наконец-то смогу найти достойную и современную замену PlaS`y — хотя, возможно, все повторится, и обещанные проекты, как многие до них, прекратят свое существование, так и не успев родиться.

Знаете ли вы, что?..

Если порыться системных каталогах игры **Doom 2**, то можно обнаружить небольшой звуковой файл из финального сражения с боссом. Так вот, если этот звук прокрутить наоборот, то получится следующая фраза — «*To win the game, you must beat me, John Romero!*». Если перевести предложение на родную речь, то получается примерно так: «*Чтобы выиграть игру, ты должен победить меня, Джон Ромеро!*»

Вирджин КЕМПЕР

Шутеры Славяностана

Один из главных вопросов любой научно-исследовательской работы — это вопрос первенства. Кто первый открыл Америку? Кто раньше всех сказал, что квадрат гипотенузы равен сумме квадратов катетов? Кто, в конце концов, первый придумал запихивать карамелевую начинку вовнутрь жевательной резинки?

Данный материал не исключение, поэтому прежде, чем приступить к всеобщему обзору, давайте вначале определимся — кого же всё-таки можно считать прародителем отечественного шутеростроения? Кто первый, гордо подняв голову, сказал: «А чем мы хуже?» и положил первый кирпич в огромную, на сегодняшний день, стену отечественных FPS и TPS?

Проштудировав достаточное количество информации, можно сделать выводы, что звание первооткрывателя стоит отдать известной многим компании **Action Forms**, а точнее — их оригинальному проекту **Chasm: The Rift**. Конечно, не факт, что в те времена компания — или, правильней будет сказать, молодая команда — носила столь громкое имя, как сейчас. Но, тем не менее, работу над игрой Chasm приписывают им, и именно этот проект имеет честь называться самым первым.

Еще хочу заметить, что с точки зрения хронологии первым так называемым российским FPS-проектом можно считать игрушку от команды *NewCom*, ибо в 1995 году благодаря их стараниям появилась такая «замечательная» игра как «*Подземелья кремля*». Но поскольку это убожество (даже по тем временам) назвать шутером язык не поворачивается, давайте все-таки начнем со следующего...

✓ **Chasm: The Rift** (1997)

Не знаю, пИсали ли геймеры тех времен кипятком от подобной игры, но то, что сей проект воспринимали всерьез — это факт. Несмотря на вышедший годом раньше первый Quake, проект был принят с должным уважением и любовью, причем не только у нас. Зарубежная игровая пресса особых восторгов, конечно, не показывала, но оценку поставила достойную.

Проект зарабатывал место в сердцах геймеров за счет многих аспектов. В первую очередь, наверное, стоит отметить весьма качественное и красивое (на то время) графическое оформление. По некоторым возможностям местной графики игра превосходила все тот же Quake. Плюс к тому же, с технической точки зрения, требовала значительно меньшее количество системных ресурсов, нежели «Квака».

Лично меня тогда очень сильно поразил и тот факт, что разработчики не пытались создать нечто более аркадное или же, наоборот, заумное. По сути они сумели сделать то, что некоторым не удается и по сей день — создать так называемую «золотую середину», где нашлось место и кровавым побоищам, и умопомрачительным загадкам, и даже вполне красочной атмосфере.

Также в Chasm`e была реализовано одно из самых заветных желаний FPS-фанатов — возможность отстреливать врагу практически любую конечность. Тут же сразу стоит упомянуть и о весьма неплохой системе искусственного интеллекта. Все враги вели себя на поле боя осмысленно, под пули подставляться не спешили и довольно часто пытались окружить главного героя. В случае потери в бою руки или ноги не все враги спешили «делать ноги» (хотя, впрочем, были и такие). Некоторые весьма усердно пытались атаковать в рукопашную, толку от этого, конечно, было немного, но факт всё-таки налицо.

✓ **Z.A.R.** (1997–1998)

Игра-легенда, в любом понимании этого слова. Не так много людей знают о существовании столь увлекательной игрушки, а тех, кто играл, еще меньше.

Если судить по графике, то Z.A.R. — это одна из первых попыток создать мультиплеерный шутер с досконально

проработанной графикой. В игре используется огромное количество графических технологий. Подобное, естественно, очень било по системным требованиям того времени, но при наличии мощного железа на экранах монитора можно было лицезреть весьма качественную и живую картинку.

✓ **Carnivores** (1998)

Продолжая марафон отечественных проектов, мы вновь возвращаемся к уже упомянутой *Action Forms*. Что натолкнуло команду на создание игры подобного жанра, я не знаю. Хотя есть подозрение, что корни проекта, возможно, берут свое начало от Turok: Dinosaur Hunter и Dear Hunter, появившихся на свет за год до выхода Carnivores.

Суть геймплея заключалась в обыкновенной охоте на динозавров. Никаких мировых катаклизмов или нашествия инопланетян, мир спасать не нужно, истинное зло спокойно себе дремлет и ждет своего часа. А тем временем разработчики предлагали всем желающим принять участие в весьма увлекательном доисторическом сафари и поохотиться на разнообразную живность в виде трицератопсов, велоцерапторов и даже тиранозавров. Что самое интересное, в игре напрочь отсутствовало понятие концовки. В распоряжение игрока предоставлялась виртуальная комната, в которой хранились трофеи — все убитые им животные. С учётом того, что предела в этой самой комнате не предусматривалось, играть в Carnivores можно было хоть три года подряд.

Стоит заметить, что несмотря на бюджетность проекта, девелоперам удалось порадовать геймеров высококачественной графикой и отличнейшей озвучкой, а ненавязчивый геймплей позволял наслаждаться игрой даже в рабочее время. Проект оценили многие, в том числе и популярный зарубежный ресурс GameSpot, который поставил игре оценку 7.1 и небольшой штампик с надписью «good» (кстати, Chasm`у от GameSpot`а досталось на балл меньше).

Вторая часть не заставила себя долго ждать, и уже через год прилавки магазинов были завалены продолжением Carnivores. Особо масштабных изменений сиквел не предоставил. Разработчики попросту расширили местный арсенал и основательно прошлись по графике. Но, несмотря на это, игра разошлась достаточно неплохим тиражом и была воспринята геймерами с неменьшей любовью.

✓ **Hired Team: Trial** (2000)

Идея создания первого в истории квейкообразного российского мультиплеерного FPS принадлежит компании *New Media Generation*. Сотрудникам компании явно плохо спалось по ночам. Лавры, доставшиеся Quake 3: Arena и Unreal Tournament, постоянно не давали им покоя. Как результат, в один из светлых и приятных дней, произнеся волшебную фразу «А чем мы хуже?», компания начала разработку своего варианта сетевых побоищ. Должен сказать, что хорошего из этой идеи получилось мало. Русский Quake-клон оказался достаточно скудноватым как графически, так и с точки зрения геймплея. Десяток слабеньких карт, несколько откровенно туповатых ботов и местный арсенал, слизанный с Q3. Единственной особенностью можно было считать некий режим реализма, который, при желании игрока, мог придать игре больше реалистичности. Получилось достаточно красиво, но играть становилось значительно сложнее, поэтому большинство геймеров предпочитало всё-таки обычный вариант.

Графика, как часто бывает в проектах подобного класса, оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, весьма неплохие уровни, объемный туман, bump-mapping и все такое, но, с другой стороны, чернильными кляксами выступают слабенькие модели, корявая анимация, глючные текстуры и многое другое.

В итоге игра получилось относительно некачественной, сырой и абсолютно не стоящей того, чтобы променять на нее уже привычные Quake 3 и Unreal Tournament.

Вышедший в 2001 году дополнительный пак на сложившееся мнение никоим образом не повлиял.

✓ **Duke Nukem: Endangered Species** (2001)

Давно это было, в те времена еще многие верили в скорый выход Duke Nukem Forever, а уже упомянутая компания *Action Forms* совместно с *3D Realms* изъявила желание создать параллельный проект серии. «А может, отправить их в море... на байдарках?» — подумали обе команды и анонсировали игру под названием Duke Nukem: Endangered Species. Геймерам предлагалось забыть о летающих тарелках, инопланетянах, спасении мира и предлагалось поучаствовать в обыкновенной охоте... точнее, нет, не в обыкновенной. С учетом того, что главным героем игры должен был стать Duke, охота ожидалась весьма необыкновенная. Вот вы можете себе представить, как наш белобрысый качок, в темных очках и соломенной шляпе, вместо того, чтобы спасать очередную вселенную, охотится на крокодилов? В качестве основы было решено использовать движок вышеупомянутого Carnivores 2.

Даже моя больная фантазия не может придумать, что же получилось бы в итоге. Да, именно получилось бы. Не знаю, к счастью или к сожалению, но проект закрылся, так и не успев порадовать фанатов серии. Причины не разглашаются, хотя ходили слухи, что 3D Realms все же решила, что Duke — он и в Африке Nukem, и пригоден только для отстрела инопланетной напасти, а с аллигаторами, гориллами и джунглями он ну никак не совместим.

✓ **Venom. Codename:Outbreak** (2001)

А вот теперь, наверное, стоит преклонить колено и воздать честь компании GSC *Gameworld*, ибо их проект под названием Venom — это не только прорыв в отечественном шутеростроении, но и огромный вклад в общее понятие жанра. GSC — одна из немногих команд, которой удалось создать качественный и конкурентоспособный тактический шутер. Несмотря на слегка заезженный сюжет, игра могла порадовать отличной графикой, захватывающим геймплеем и, что самое интересное, отличным искусственным интеллектом. AI проекта по-прежнему вспоминают и ставят в качестве примера многим современным играм.

Очень большого внимания заслуживает и местный арсенал. Разработчики сделали весьма оригинальный финт и вместо двух десятков *стволов* сделали только несколько вариантов вооружения, причем с собой носить можно только один. Винтовки, надо сказать, получились весьма интересные и подходили для любых ситуаций, будь то коридорный бой или же открытая снайперская дуэль. Дело было в разнообразных боеприпасах, которые использовались в зависимости от обстоятельств. Нажали на кнопку, и автомат «превращается» в снайперку, нажали еще раз, и айда валить танки из рокетлаунчера.

Не стоит забывать и про мультиплеер. Что может быть лучше, чем пройти игру в кооперативе с живым напарником? До сих пор помню, как мы по очереди бегали по виртуальному миру всей редакционной коллегией. Тогда нас хотели убить многие, в том числе и сотрудники редакции, которым мы мешали работать своими криками и воплями: «Туда беги! Да нет! Враг с другой стороны! Прикрой, а я его сейчас сделаю!» и т.д.

Здесь, наверное, стоит сделать небольшое лирическое отступление и сказать, что именно Venom стал той самой стартовой точкой, после которой зашевелилось достаточно много новых FPS-проектов.

✓ **FireStarter** (2003)

И еще одна игра от GSC, только на этот раз получилось все не настолько хорошо, как планировалось. Как ни странно, но ощущения после прохождения были спорными. С одной стороны, в игре хватает своих интересных фишек и особенностей, но стоит посмотреть на все в общем, как тут же замечаешь, что игровой процесс движется… по кругу, так сказать. Достаточно часто можно заметить повторение той или иной ситуации. Хотя при этом сам игровой процесс, хоть и незамысловат, но тем не менее весьма увлекателен и даже немного нестандартен. Вот играешь минут сорок — все окей, полет нормальный, но стоит просидеть за монитором больше трех-четырех часов, и общая картина начинает терять свою жизненность, а краски перестают быть настолько яркими, как казалось вначале.

Но все же, отдать должное разработчикам стоит, ибо FireStarter — один из самых крупномасштабных шутеров того времени на территории СНГ. Конечно же, Unreal Tournament`у он не ровня, но свой, и весьма немаленький вклад в игровую индустрию он сделал, а значит, вполне достоин отдельного места на полке любимых проектов.

✓ **The Kreed** (2003)

Первая попытка вместо «А чем мы хуже» сказать: «Мы можем лучше» — и, как результат, проект «куда уж хуже». Игра, которая есть, и игра, которой на самом деле, не было — The Kreed. Первые анонсы и пресс-релизы данного проекта наделали большой шумихи среди всех игровых журналистов. *Burut Creative Team*, плачевно известная своими предыдущими проектами, вознамерилась создать многообещающий FPS-проект, да еще к тому же «убийцу» третьего «Дума». После подобного стоило бы от души похохотать, однако на первой же презентации разработчики дали понять, что намерения у них абсолютно серьезные. Предоставленные на всеобщее обозрение видеоролики и небольшая презентационная демка показали, что шансы у проекта действительно есть, причем не мелкие. Два года понадобилось «Буруту», чтобы закончить то, что начали… точнее, нет, два года понадобилось «Буруту», чтобы сделать из нормальной технодемки убитую «по самое не могу» игрушку. Как можно было так испоганить проект — для многих сей вопрос так и остался неразрешенным. За весьма немалую сумму геймер мог получить компакт диск, содержащий в себе игру с ужасной графикой, бредовым сюжетом и прямым, как доска от забора, геймплеем. Куда делись все показанные раннее графические эффекты, монстры, вооружение и прочие прелести, придававшие игре действительно современную и высокотехнологичную картинку, неизвестно. Единственное, что осталось от того «Крида», который должен был выйти, это всего-навсего пара десятков скриншотов и несколько трейлеров, все же остальное кануло в игровое небытие. Самые наивные геймеры попытались найти пропажу в аддоне, который «порадовал» магазины своим присутствием ровно через год после выхода оригинала, однако среди все тех же ошибок и недоработок, к сожалению, найти ничего не удалось.

✓ **«Вивисектор»** (2005)

И вновь мы возвращаемся к *Action Forms*. Еще одна разработка компании, еще более эффектно показывающая, как девелоперы относятся к братьям нашим меньшим. На этот раз про динозавров и честную охоту придется забыть, хотя по зверушкам пострелять все же придется. Идея «Вивисектора» изначально берет свои корни из весьма известной книги «Остров доктора Моро». На одном из необитаемых островов некий спятивший ученый начал массовое производство суперсолдат. Играя с человеческим и звериным генокодом, ученому удается создать целую армию разношерстного зверья.

Условно игру можно было поделить на две части. Первая чем-то напоминает Serious Sam, то бишь открытые пространства, толпы монстров со всех сторон, беготня, стрельба и т.д. Подобный стиль игры нам пытаются навязать с самого начала, заставляя нашего героя топтать траву местных природных заповедников и стрелять во всё, что движется. Сюжет тем временем практически не раскрывается, постепенно превращая игру в аркадную перестрелку без всякой задумки и смысла.

Однако стоит дойти хотя бы до середины игры, как зелёные поляны и яркое солнышко сменяются на темные подвалы, научные комплексы и лаборатории. С этого момент проект просто

принимает абсолютно другую личину. Постепенно начинаешь замечать всю глубину закрученного сюжета и всего происходящего вокруг. Даже персонажи становятся более живыми и постепенно перестают напоминать героев и злодеев из стандартного голливудского боевика.

Графика не блещет «прорывами в технологии», но выглядит все достаточно неплохо и глаз не режет. Особенно стоит обратить внимание на мех у виртуальных животных. Должен сказать, что настолько качественно проработанного шерстяного покрова я уже давно не видел.

Что можно сказать в итоге? Вместо целой качественной игры геймеры получили только одну интересную фичу, которая, по сути, вытягивает весь проект, закрывая собой весьма немаленькие минусы и погрешности.

✓ **You are Empty** (2006)

С этой игрой вообще получилась сплошная неразбериха. В свое время YaE сумел поднять вокруг себя неплохую шумиху. Данному проекту предвещали многое — и огромный успех, и окончательный провал и разочарование. Пока все спорили и решали, что же всё-таки из этого получится, на том конце провода связь резко оборвалась. Свежая информация перестала поступать на игровые ресурсы, никаких сведений касательно планов разработчиков не было, поэтому через некоторое время о проекте просто забыли. Кто бы мог подумать, что через три года игра увидит свет? Хотя, с другой стороны, может быть, было бы и лучше, останься она в разработке. Нет, шутер получился не такой уж и

плохой, просто он немного устарел — как по графике, так и по игровому процессу в целом. Закончи девелоперы проект в срок, тогда, возможно, игрушка пришлась бы по душе многим, а так получается, что за все то время, пока проект находился за маской тайны, геймеры уже успели наиграться в немалое количество подобных шутеров. Поэтому и отношение к YaE у них соответственное.

✓ **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl** (2007)

Семь лет. Семь долгих лет. Семь мучительных лет ожидали наши, да и не только наши геймеры выхода одного из самых многообещающих проектов, который должен был перевернуть сам жанр FPS с ног на голову. Должен сказать, что у него это получилось, пусть немного не так, как хотелось, но все же получилось. S.T.A.L.K.E.R., в принципе, можно достаточно смело назвать шутером нового поколения. Девелоперы преподнесли нам виртуальный мир, в котором наш герой не единственная цель для монстров, а всего лишь один из множества вариантов вкусно позавтракать. Плюс сама атмосфера просто поражает своей насыщенностью.

Хотя, конечно, ни для кого не секрет, что несмотря на все свои особенности S.T.A.L.K.E.R. все же появился весьма в кастрированном виде. Половины монстров нет, некоторые идеи и обещание так и не были реализованы, симуляция жизни хоть и на достаточно высоком уровне, но все же не идеальна. Как сказал по этому поводу Lar: «*Когда начинаешь проникать в саму суть игры, то понимаешь, что разработчики сделали обалденный микроскоп, но почему-то заколачивают им гвозди*».

Знаете ли вы, что?..

В игре **Duke Nukem 3D**, на уровне **E3L8** есть *секретная комната*. Чтобы попасть туда, необходимо добраться до водопада и подняться наверх. В верхней комнате, помимо разнообразных и приятных игровых плюшек, есть кнопка, нажав на которую, можно открыть проход на секретный уровень в виде древней пещеры с опасными ловушками.

Вместо вывода

На самом деле перечень шутеров получился немного неполным. На сегодняшний день существует достаточно много СНГ FPS, но это, конечно, включая всевозможные «Боец СОБР», «Параграф 78», «Инстинкт» и пр. Все-таки, как ни крути и в какую позу их ни ставь, все эти проекты «наши» — и свои, пусть минимальные, а в некоторых случаях даже совсем мизерные вклады они сделали.

Вышеупомянутая фраза «а чем мы хуже» получилась весьма двусмысленна и вполне подходит для написания вывода. Наверное, вы уже сами могли заметить тот факт, что ранее FPS-проекты, за счёт отсутствия на то время нормальной компьютерной окружающей среды, в большинстве своём создавались с надеждой сделать что-то похожее или хотя бы не намного хуже того, что приходило к нам «из-за бугра».

Сегодня же большинство компаний хотят и могут себе позволить отбросить в сторону зарубежную стартовую площадку и попытаться оттолкнуться от собственной. К сожалению, пока что живым примером может послужить только S.T.A.L.K.E.R., однако стоит заметить, что уже в скором времени некоторые компании планируют порадовать нас новыми разработками, которые по своим параметрам и концепции должны стать именно тем, что можно будет считать личным достоянием отечественного игростроя.

Александр Glukk

О чём стреляем?

Action, shooter, стрелялка, боевик... Как только не называют объект нашего сегодняшнего разговора. Жанр 3D-shooter в какой-то мере является визитной карточкой компьютерных игр. Ну, действительно, что рождается в мозгу обывателя при словосочетании «компьютерная игра»? Приборная панель из «Ил-2: Штурмовик»? Диалоговое окно Planescape: Torment? Карта Civilization? К сожалению, нет. Несмотря на все усилия профильной прессы, при словосочетании «компьютерная игра» человек, от игр далекий, видит футуристический ствол, палящий в набегающих со всех сторон противников. Именно шутерам мы в первую очередь обязаны обвинениям в том, что игры, мол, препарируют человеческий мозг, извлекая оттуда все разумное, доброе, вечное и заталкивая на его место все низкое и тёмное, а именно: насилие, агрессию и нежелание учить уроки. А если вы попросите подтверждений, то фанаты подобной точки зрения быстро вывалят на вас массу скриншотов, которые будут на 99% взяты из игр жанра 3D-action.

Но у каждой медали, как известно, две стороны. И как бы в противовес «игроненавистникам» время от времени в воздухе возникает вопрос: а искусство ли компьютерные игры? Я был удивлен, когда узнал, какое количество народа считает игрушки новым видом искусства, и это при том, что профессионалы этого дела с пеной у рта утверждают, что игры — это бизнес и готовы поднять на смех любого, кто посмеет говорить о высоких материях. Но речь сейчас не о профи, а о конечных пользователях, для которых эти самые игры делаются и которые, как сейчас модно выражаться, «голосуют кошельком». Так вот, многие из них считают игры искусством. Попросите обосновать

свои утверждения — и вам представят довольно обширный список, состоящий из RPG, adventure и классических стратегий а-ля C&C и StarCraft и, возможно, миксов типа «Космических рейнджеров». Шутера в этот список вряд ли попадут.

Таким образом, можно сделать неутешительный вывод: когда людям нужно обхаять компьютерные игры, они обращаются к шутерам. Когда надо сказать о них что-нибудь хорошее, о шутерах стыдливо умалчивают.

Что же он за страшный зверь такой, шутер, который портит репутацию всей индустрии? Может, стоит запретить его высочайшим указом — и дело с концом?

На самом деле ничего страшного в этом звере нет. Он медленно, но уверенно идёт по пути, лет пятнадцать назад протоптанному его «старшим братом» — голливудским кинобевиком. Те из читателей, которые застали времена видеосалонов и были тогда достаточно взрослыми, чтобы читать газеты и понимать, что в них написано, должны помнить, в чем обвиняли тогда боевики. Нападки один в один совпадали с теми, которые несутся сегодня в сторону 3D-шутеров. Тут тебе и отсутствие смысла, и пропаганда насилия и жестокости, и подмена этими понятиями того разумного, доброго, вечного, которое закладывала в наши головы средняя школа. Впору играть в игру «найди десять отличий», но, боюсь, десятка не наберется. И при этом, заметьте, предавать анафеме кинобоевики никто и не думал. Более того, большинство голливудских «звезд первой величины» успешно трудятся в этом жанре: Арнольд Шварценеггер, Брюс Уиллис, Том Круз, Сильвестр Сталлоне... Список огромен! Не нравится Голливуд? Вспомните Жана Рено, Гэри Олдмена, Винсента Кассиля. Даже Сигурни Уивер, снявшаяся во множестве «серьезных» лент, для многих так и осталась в первую очередь Хелен Рипли из серии «Чужие». Причем никто из этих актеров не стесняется ролей в боевиках, а, наоборот, гордится ими.

Вывод прост: боевик (и его «игровая инкарнация» — шутер) это точно такой же жанр как комедия, драма (читай RPG, стратегия), только со своими правилами и принципами. Он вполне может быть как высоким искусством, так и поделкой-однодневкой — все зависит от того, кто приложил руки к его созданию. Фильмы «Коммандо», «Хищник», «Чужие» и «Крепкий орешек» давно стали классикой кинематографа, и им не помешал тот факт, что герои заняты там, в основном, уничтожением себе подобных. Эти фильмы сделал не жанр, а актеры, режиссеры, сце-

наристы. Сработают ли те же принципы в мире компьютерных игр? Давайте посмотрим.

Арсенал разработчиков значительно беднее, чем у их собратьев-киношников. Во-первых, актеры. Их нет. Нет человека, харизма которого пересилила бы бездарный сценарий и отвратительную операторскую работу. Режиссер. С этим тоже проблема. Ставить знак равенства между режиссером в кино и гейм-дизайнером в компьютерных играх было бы несколько неправильно. Сценарий. Вот это да. Переоценить роль сценария в компьютерных играх тяжело. Ведь не зря над его созданием трудится огромное количество народу. Это и сценарист, придумывающий историю, которая заставляет игрока отрываться от монитора с мыслью: «Что же там дальше будет?!!» Это и дизайнер, воплощающий эту историю на экране, превращающий сухие строчки текста в яркие, запоминающиеся сцены. Это и аниматор, «оживляющий» персонажей игры, дающий им уникальную, присущую только этому герою, мимику и жестикуляцию, превращающий бездушные фигурки в полноценные личности. В последнее время большую роль в разработке сценария начали играть продюсеры, и в этом тоже игровая индустрия идет по пути кино.

Итак, за неимением гербовой приходится писать на туалетной. Из всего многообразия возможностей, которыми пользовались кинобевики на своем пути к славе и признанию, у шутеров остается один только сценарий, над которым, правда, работает довольно большое количество народу. И только полная отдача всех участников процесса сможет заставить игрока увидеть в игре не бессмысленную стрельбу, изо всех сил старающуюся внедрить в его мозг тягу к насилию и агрессии, но нечто большее. Ага, правильно, Искусство. Так уж получилось, что компьютерные игры сравнивают с кино и литературой, а никак не с изобразительным искусством, а потому игрушке с самой замечательной графикой на этом поле ловить нечего, а вот игра, обладающая интересным сюжетом наверняка привлечет внимание ценителей. Вспомните хотя бы «Мор. Утопию».

Как же обстоят дела с сюжетом у шутеров? На первый взгляд кисло. Многие корифеи из числа разработчиков, издателей и гейм-журналистов неоднократно заявляли, что данный

жанр вообще не нуждается в такой фиче, как сюжет. Он, мол, отвлекает игрока от действия, сбивает динамику, откровенно грузит человека, пришедшего в игру отдохнуть от своих проблем, подменив их выдуманными проблемами нарисованных человечков. Беги вперед, стреляй во все, что движется, и будет тебе счастье. В качестве примера рано или поздно вспоминается расхожий миф о том, что сюжет одного из самых известных шутеров — первого Doom — был выдуман разработчиками за десять минут до отправки игры в печать. Может, это и так. Не знаю. Но вспомните, о чем мы говорили абзацем выше. Над созданием сценария к игре работает не один сценарист, а большая команда самых разноплановых специалистов. И Doom является ярчайшим примером работы такой команды.

Что мы видели в игре? Непрестанное сражение одинокого бойца с монстрами из ада в антураже космической станции. И все? Нет! Мы видели своих бывших соратников, порабощенных адскими тварями. Мы видели искалеченные тела тех, кто не сдался и погиб в страшных мучениях. Мы видели залитое кровью лицо нашего героя, когда индикатор жизни показывал менее 20%. Мы слышали его скупые фразы. Все это — сценарий, делавший игру реальной, заставлявший сопереживать герою. Если бы этого не бы-

Знаете ли вы, что?..

В **Delta Force 3: Land Warrior** можно обнаружить не только представителей человеческой расы, но и настоящего *Йети*. Для начала необходимо выбрать миссию под названием **Operation Free** и найти на тактической карте кратер в южной части локации. Возле него можно найти небольшую долину с пальмами, вокруг которых и будет бродить снежный человек. Попробуйте убить его и посмотрите, чем это все закончится.

ло, Doom не стал бы тем, чем он стал. Не появились бы десятки тысяч комиксов, рассказов, повестей и даже романов, написанных по мотивам игры. И пусть их качество было, мягко говоря, ниже среднего. Важно, что они были!

К сожалению, не все последователи дела id Software разглядели этот маленький нюанс и взяли его на вооружение. Результат не заставил себя ждать. Heretic — фэнтезийная вариация на тему Doom`а — не смог повторить успеха своего предшественника. И произошло это именно потому, что разработчики не уделили должного внимания сюжету. На панели не было лица главного героя. По дороге нам встречаются только враги. Кто он такой, наш эльф? Кем были его друзья? Что он любил? Что ненавидел? Заметьте, создатели «Дума» тоже не давали ответы на эти вопросы, но они дали нам почву для фантазии, а разработчики «Еретика» этого не сделали. Я считаю, что данный факт сыграл большую роль в дальнейшей судьбе обеих игр. Doom стал визитной карточкой шутеров, а о Heretic сегодня помнят только фанаты жанра и те, кому это положено «по долгу службы».

Вообще, создание не полноценного сюжета (как, например, в книге или кинофильме), а точечное разбрасывание *камушков*, подстегивающих фантазию игрока, стало отличительной чертой компьютерных игр. Помимо сотен тысяч никому не известных авторов фанфиков, написанных по мотивам Doom, C&C, Warcraft и многих других игрушек, в виртуальные миры погружались в поисках вдохновения довольно известные на сегодняшний день писатели-фантасты, такие, например, как Сергей Лукьяненко, Владимир Васильев и Алексей Пехов, создававшие свои произведения с использованием мотивов Master of Orion, Warlords и Thief. Никто из них не списывал сюжета игры. Просто их фантазия была разбужена и направлена в определенное русло кусочками сюжета, разбросанного разработчиками по игровому миру. Не сделай разработчики этого — и на свет не появились бы «Линия Грез», «Клинки» и история о приключениях вора Гаррета, к сожалению, забыл ее название. Да, а Кертис носил бы сейчас совсем другой ник. Вот как далеко верёвочка тянется :).

Внимательный читатель не мог не заметить, что среди вышеперечисленных игр, подаривших вдохновение как профессиональным писателям, так и авторам-любителям, крайне редко встречаются названия шутеров. Это действительно так. Единственное, чем могут похвастаться шутера, это повесть ст. о/у Гоблина «Санитары подземелий», написанная им под впечатлением Quake 2 и сыгравшая довольно большую роль в его

дальнейшей карьере. Но Quake — это тоже id, и при создании сценария разработчики использовали те же приемы, что уже были опробованы на Doom. А что же другие?

А другие решили пойти дальше. Смелый эксперимент компании Valve подарил нам Half-Life. Вместо осколков и набросков нам предлагали крепко сбитую историю. Вместо абстрактного

«крутого парня» — реальную личность с запоминающейся внешностью, прописанным характером и известным прошлым. Сейчас мы закроем глаза на тот факт, что «ботаник» Гордон Фримен не сумел на должном уровне отыграть свою роль. Он ведет себя вовсе не как ученый, а как матерый боец спецподразделения. Но, повторюсь, сейчас это не важно. Важно то, что это был прорыв. Многие (да, что там многие, подавляющее большинство!) не верили в успех этого эксперимента. Как и сегодня, тогдашние воротилы игрового бизнеса считали, что игроку нужно только бежать и стрелять. К счастью, они ошиблись. Half-Life стал пер-

вым в истории индустрии по настоящему «сюжетным» шутером и принес своим создателям мировую известность. С тех пор необходимость иметь внятный сюжет стала если не обязательным условием, то правилом хорошего тона для создателей игр данного жанра. К сожалению, ничего толкового из этого не вышло. В большинстве случаев разработчики прикручивали сюжет впопыхах, в последний момент. Так сказать, «лишь бы было». В итоге мы получали банальные истории с предсказуемыми сюжетными ходами, которые еще и были реализованы настолько криво, что действительно «сбивали динамику и мешали действию». О проработке характеров героев или игрового мира даже не шло речи. Были отдельные удачи вроде первого Sin или King Pin, но они не могли спасти общее положение дел. А обилие неудачных поделок снова дали возможность утверждать, что шутеру как жанру сюжет противопоказан.

Таким образом «школа Doom» (разбрасывание *камушков*, подстегивающих фантазию) была прочно забыта, а планка, установленная Half Life, оказалась слишком высока для большинства разработчиков. Триумфальный выход «Серьезного Сэма» только усугубил ситуацию. Даешь мясо! «Ураганный» геймплей, приправленный юмором, сделал свое дело. «Оставьте заковыристые истории кино и литературе, у них это хорошо получается, а компьютерные игры для этого не приспособлены». Казалось бы, на сюжетных шутерах можно ставить крест.

И вот тут-то наступила эра смешения жанров. Сражаться хотелось. Хотелось побеждать толпы врагов. Но делать это хотелось осознанно. Для чего-то. С какой-то целью. В то, что это можно делать в обычном шутере, уже никто не верил. И в первую очередь в это не верили сами разработчики. Но желание от этого никуда не девалось, и потому люди искали новые пути. Результаты их поисков сегодня хорошо известны.

Hitman, жанр которого был определен разработчиками как «симулятор наемного убийцы». Что это такое? Да, по сути, тактический (или stealth) шутер. Ну и что, что герой действует в одиночку? Тактики и планирования операций там хоть отбавляй. И если сюжетная линия (весьма пристойная, на мой взгляд) и не впечатлила некоторых игроков, то сам образ Тобиаса Риппера является одним из самых заметных в мире компьютерных игр. Не зря им заинтересовался Голливуд.

Deus Ex. Один из самых удачных примеров смешения жанров action и RPG. Давайте присмотримся к нему поближе. Около 80% игрового времени мы заняты выполнением разнообразных заданий. При этом геймплей мало чем отличается от игрового процесса... того же шутера. Насколько тактического, зависит от стиля игры каждого конкретного человека. А сюжет Deus Ex даст сто очков вперед подавляющему большинству современных фантастических романов, не говоря уже о фильмах.

Это, на мой взгляд, наиболее яркие представители категории игр-трансформеров. Шутеров, которые вобрали в себя черты других жанров, благодаря чему им удалось обзавестись пристойной сюжетной составляющей, но не потерять динамику, да и вообще саму суть жанра. Конечно, список далеко не полный. Можно припомнить целый ряд более или менее удачных проектов, попадающих под эту категорию. Но здесь мы рискуем углубиться в дебри вкусовщины, что обычно ни к чему хорошему не приводит.

Говоря о сюжетных шутерах, нельзя не вспомнить об еще одной категории — играх по лицензиям или проектах, созданных на основе каких-либо произведений. Причем речь пойдет, конечно же, не о печально известных разработках наших восточных соседей. Я имею в виду Aliens vs Predator 1 и 2, Jedy Knight и Jedy Academy, Vivisector и некоторые другие. В этом случае на руках у разработчиков была уже готовая история или даже целый детально проработанный мир, в котором разворачивается действие игры. Это, несомненно, служило могучим подспорьем в создании сюжета игры и, несмотря на древнее правило «что один человек построил, другой завсегда поломать может», игры получались великолепные: захватывающие и интересные. Справедливости ради следует заметить, что над вышеперечисленными проектами работали очень сильные команды. Lucas Arts и Monolith вообще редко делают что-нибудь недостойное внимания, да и Action Forms значится среди самых успешных команд нашего региона. Но данный факт не отменяет правила: если игра создается по мотивам проверенного годами произведения, если ее действие разворачивается в проработанном мире, то от нее можно (и нужно!) ждать сильного сюжета. И вышеназванные проекты это полностью подтверждают.

Чего же ждать поклонникам сюжетных шутеров в будущем? Мне кажется, ситуация не слишком изменится. Подав-

ляющее большинство разработчиков так и будет свято верить, что сюжет данному жанру не нужен, а появляющиеся единичные проекты, опровергающие это утверждение, будут называться «исключением, подтверждающим правило». С приходом эры next gen все больше и больше внимания будет уделяться графике, ведь, как известно, встречают по одежке, и на создание интересной истории и уж тем более проработку персонажей попросту не будет хватать сил. Поэтому советую обратить свои взоры в сторону «мутантов». Многие из них весьма жизнеспособны и привлекательны. Action/RPG. Action/Horror. Stealth-action. Любой из них может порадовать хорошим сюжетом. Особенно радует тот факт, что наиболее сильные и именитые разработчики нет-нет да начинают рыть в этом направлении. Вспомните замечательные FEAR и Condemned от Monolith. Посмотрите на четвертую часть Resident Evil. При всей их «хоррорной» составляющей, в них присутствуют все признаки шутера. Родилось же в литературе такое направление, как dark fantasy, которое сегодня уже шагнуло далеко за рамки сплава фэнтези с ужастиком. Так что мешает появлению направления dark shooter? Теоретически — ничего. О смеси шутера и RPG говорилось уже достаточно. Здесь без сюжетной составляющей обойтись практически невозможно. Западные разработчики в последнее время не сильно балуют нас подобными играми, но зато прямо здесь, у нас под боком, компания Deep Shadows работает сразу над двумя проектами, каждый из которых имеет шанс стать вторым Deus Ex. Чем черт не шутит!

Как мы с вами можем видеть, создание сюжетных шутеров очень сложная, но вовсе не невыполнимая задача. И я думаю, что всегда будут находиться команды, которым она будет по плечу. Да, их никогда не будет много. Да, их игры зачастую будут принимать несколько необычные формы и, возможно, даже по сути своей будут отличаться от шутера в его классическом понимании. Но с этим ничего не поделаешь. Это прогресс. Эволюция, если хотите. Игровая индустрия еще очень молода и ей предстоит пережить еще множество различных экспериментов, прежде чем она займет свое место в одном ряду с кино, театром и литературой. И когда кто-нибудь будет составлять список «самых-самых» игрушек за всё время существования индустрии, в нем всегда найдётся место шутеру.

Знаете ли вы, что?..

Если в момент смерти героя в **Halo 2** быстро нажать на клавишу переключения камеры с первого лица на третье, то можно лицезреть достаточно забавную сцену. Периодически труп героя начнет подавать странные признаки жизни. В определенное время рука или нога персонажа начнет двигаться то вправо, то влево. Зрелище, должен сказать, весьма умилительное, прямо «Зловещие мертвецы» какие-то получаются.

Повелители танц-полов

В августе во время JEANS DJ Parade украинские любители музыки определят лучшего DJ года

Их называют повелителями танц-полов и кумирами клаберов. Они — самые продвинутые знатоки клубной музыки и творцы виниловой моды. Речь о ди-джеях... Сегодня это не просто «люди, которые крутят музыку». Свою работу они давно уже возвели в ранг искусства и увековечили в Книге рекордов Гиннеса.

84 часа за вертушками

Несколько лет назад ди-джей из США Мартин Босс представил в клубе города Орландо микс, который звучал 74 часа подряд! Круче него долго никого не было: датский ди-джей Freez, попытавшись как-то побить рекорд американского коллеги, на 71 часу изнуряющего музыкального марафона почувствовал себя плохо и сошел с дистанции! Зато английскому DJ Genix'у удалось, казалось бы, невозможное! Он простоял за вертушками аж 84 часа, сыграв за один сет более 800 треков! Рекордная по длительности вечеринка длилась без остановки четыре дня. Как признался сам ди-джей, это были самые тяжелые дни в его жизни. На какие только жертвы не пойдешь ради DJ-искусства!

Кто станет лучшим ди-джеем года в Украине?

В нашей стране DJ-культура обрела немало поклонников. Вот уже 4 года подряд в Украине проходит грандиозное шоу трендовой музыки — JEANS DJ Parade, которое в этом году представляет мобильный оператор МТС.

Будет еще круче...

Виниловая «лихорадка» начнется 4 августа в Киеве, на Европейской площади. После чего волна убойных ритмов и зажигательных мелодий накроет еще пять украинских городов: передвижная DJ-колонна побывает во Львове, Харькове, Днепропетровске, Одессе и Ялте. Завершится праздник финальным гала-концертом в столице. Собравшись на Европейской площади, поклонники трендовой музыки смогут уйти в отрыв под сеты от победителей — самых крутых DJ Украины.

Супер-ди-джея определит голосование

Отдать свой голос за «лучшего из лучших» смогут все желающие на сайте jeans.com.ua. Голосование будет проходить в двух номинациях: «Лучший DJ года» — титул для опытных ди-джеев, и «Открытие года» — для новичков.

Итак, ждите появления JEANS DJ Parade в вашем городе, приходите на шоу, выбирайте лучшего ди-джея и... просто отрывайтесь вместе с нами!

Bateau

Выстрел в будущее

В этой колонке мы позволим себе несколько размышлизмов о будущем шутеров как жанра вообще и шутеров как «профильного» жанра на PC в частности.

И начнём по-простецки: никуда они не денутся, шутеры эти. Спрос есть, пипл хавает, разработчики и издатели (у кого голова на месте) гребут деньги лопатой. А вот где и какие именно — это уже отдельный вопрос, на котором мы остановимся чуть попозже. В том, что касается PC, то тут вопросов быть никаких не должно. Тут они, родимые, появились, тут они выросли, обзавелись всеми своими характерными чертами, поэтому тут они и... помрут. Помрут и отправятся в мир иной. В какой именно? Ну, давайте по порядку, что ли...

Про девчонок да про рок

Самой характерной чертой шутерного геймплея является наличие самого процесса стрельбы в его натуральном виде. Конечно, не в настолько натуральном, как на приснопамятной NES (Dendy) в игре Duck Hunt с использованием лучевого пистолета, а попроще. Главное, что сохраняется суть: игрок сам лично выбирает на тушке врага то место, в которое нужно послать пулю/ракету/гарпун/заряд плазмы — кому что нравится. Но — сам. Без посторонней помощи. Во времена зарождения жанра по сугубо техническим ограничениям наведение в вертикальной оси не было реализовано, да и мыши тогда имелись далеко не у каждого компьютерщика. DOS и оболочки под него вполне спокойно обходились без мышей, которые до появления графического интерфейса Windows 3.11 были нужны по большей мере только тем, кто работал с какой-нибудь графикой (о, да, помню AutoCAD второй версии на 286-х...)

Но как только появились аппаратные возможности, разработчики моментально воспользовались такой оказией. И теперь без мышиного наведения шутер — уже никакой не шутер, а не пойми что.

Если смотреть в целом, то принцип геймплея любого шутера прост как две копейки: бежим, наводимся, стреляем и снова бежим, наводимся... До победного Game Over`а. И так повелось ещё с самого появления Catacomb 3d, а, может, и ещё раньше...

И вот тут пытливый читатель мог бы сказать: «Ага, ага! Сейчас ты, товарищ *аффтар*, начнёшь размазывать сопли о том, что шутеры вырождаются, что нет никаких новых идей, что кругом сплошное повторение пройденного и матёрая казуальщина...»

Но это не так. Сколько я интересуюсь компьютерными играми, столько и слышу, что со дня на день должен скончаться такой-то жанр. Что там у нас самое популярное? Квесты? Да штампуют их, милых, и продаются они достаточно хорошо. Конторы, занимающиеся квестами, отнюдь не бедствуют (хотя чёрную икру, пожалуй, тоже не ложками едят, а поскромнее — в составе бутербродиков-канапе). Потом у нас погибали тру-RPG. Примерно после провала Vampire: The Masquerade. Мы с перепугу уже и попа пригласили, чтоб отпел невинную душу, но жанр прямо со смертного одра сделал спасбросок в виде Oblivion и Gothic 3, после чего поп в обнимку со смертью пошли в кабак заливать неудачно окончившееся дело.

Упадёт ли спрос на шутеры? Честно говоря, не знаю. Я не пророк. Но предпосылок пока не видно — развитие жанра идёт своим чередом, да и продажи шутеров одни из самых высоких — как минимум четверть игр из различных «Топ-столько-то» являются шутерами (если только EA Games не очень быстро выпускает аддоны к своим «Симсам»). Всё в порядке, господа.

Дёшево и сердито

Тут в железной редакции МК побывали GeForce 8800 GTS и Radeon HD 2900 XT. Первый в версии 340 Мб стоит $350–400, вторую карточку можно купить примерно за $430–470 — это уж на какого продавца попадёте. Если интересно, то самая мощная на данный момент видеокарта — это GeForce 8800 GTX с объёмом видеопамяти, равным 768 Мб. Ну а цена этого монстра совсем недавно почти равнялась этому самому объёму памяти. Сейчас, правда, поменьше — «всего» $620–640.

А теперь посмотрим в соседский огород. Не то чтобы нам так сильно хотелось бросить туда камень, но не носить же его за пазухой постоянно? Поэтому достанем камень, замахнёмся получше — и р-р-раз!

Ух, хорошо пошёл... Эй? Что такое? Эй!

Бамс-с!!!

Вернули нам камешек, господа PC`шники. Поскольку «сам дурак» и аргументов против консолей (а речь идёт именно о них) остаётся всё меньше и меньше. Вопрос производительности некоторое время перед консольщиками стоять не должен, а руководство Sony настолько довольно работой своих инженеров, что пообещало держать PS3 на рынке даже дольше, чем долгожительницу PS2. В принципе, сейчас мощность новой консоли от Sony соответсвует возможностям топового PC (если их вообще можно сравнивать), поэтому вполне логично, что PS3 является самой дорогой next-gen консолью.

Только стоит она... Ну, давайте не будем смотреть на мировую цену, просто посмотрим, что получается на данный момент в нашей с вами стране. А получается следующее — PlayStation 3 с «полным фаршем» в Украине можно купить долларов так за 700. Если хорошо постараться и зажлобиться на версию с большим винчестером, дополнительными портами и прочими радостями, можно надеяться долларов на 600–650. Так?

О! А вот и наш виртуальный читатель (не принимайте на свой счёт, мне просто нужно время от времени давать выход

своей шизофрении)! Итак, что вы скажете нам, дорогой Виртуальный Читатель?

В.Ч.: Я отлично понимаю, к чему клонит уважаемый афтар. Это уже старая как мир песня: мол, ваши навороченные видяхи стоят столько же, сколько полноценная консоль, у которой качество картинки ничуть не хуже. Так, мол, зачем платить больше...

Отвечаю. Незачем. Не хотите — никто не заставляет. Вот только PC в подавляющем большинстве покупаются не только для игр, но ещё и для совершения каких-либо других полезных операций. В Интернет сходить, например, в офисных приложениях какой-нибудь документ наваять. В конце концов, в «Фотошопе» любимому начальнику пририсовать усы, две бородавки и выбитый зуб. А топовые видеокарты всегда стоили около полтыщи долларов — тут ничего не изменилось по крайней мере со времён GeForce 4Ti. Но при этом какой год ни возьми (тут уже могу ручаться за период примерно с момента появления первых Pentium`ов), хороший со-

временный PC стоил примерно 1000 американских денег. Это не самый-самый «топ», но вполне производительный мейнстрим. Разница между 1000 и 700 с учётом дополнительных возможностей — это не так уж и принципиально, не правда ли? А господам, которые собираются напомнить мне о том, что консоли сейчас можно оснастить и Интернет-соединением, и офисными приложениями, и клавиатурой с мышью, могу ответить по-одесски... Скажите, уважаемые, вы действительно верите, что владелец консоли будет пользоваться всеми этими возможностями? Вы вообще часто видели консоль с подключённой QWERTY-клавиатурой? Лично я — ни разу. Как правило, у консольщика уже имеется компьютер. Недостаточно мощный для новых игр, но гораздо более удобный для остальных задач (кроме разве что просмотра видеодисков).

Так что не помрёт индустрия PC-игр вместе с шутерами и прочими жанрами по такой банальной причине как стоимость. По крайней мере до тех пор, пока будут существовать в меру производительные бюджетные видеокарты.

Открываем рот шире... ещё шире!

Впрочем, как бы то ни было, успешность любого бизнеса (а делать игры — это бизнес) всё равно определяется его прибыльностью. Прибыль же является разницей между доходом и затратами на производство (школьные уроки экономики — это вам не хухры-мухры). Вот так просто. До тех пор, пока затраты на производство шутеров будут ниже, чем прибыль от их продажи, будут они, родненькие, живы-здоровы, румяны и круглопопы аки спартанские младенцы.

И вот теперь мой Назойливый Голос в Голове — так называемый Виртуальный Читатель, будет совершенно прав, если скажет, что многие отмечают сильное подорожание процесса разработки высокотехнологичных игр (конечно, в первую очередь шутеров). Ну да, МИК тоже писал об этом. Бюджет высококлассной игры уже подтягивается к бюджету недорогого голливудского фильма, который вполне может относиться к высшей категории. Например, драма какая-нибудь или комедия. Что угодно, что не требует больших затрат на спецэффекты, массовку и прочая и прочая. Вот только шутеры — такой жанр, которому декорации и массовка будут нужны всегда и по максимуму. Потому что изрядная доля успеха шутера кроется в wow-эффекте, производимом его картинкой. А фиговой графикой можно «убить» любую, даже самую замечательную геймплейную идею.

Вот так и получается, что затраты растут, поэтому растёт и ответственность разработчиков перед издателями, а последние, в свою очередь, стремятся любыми путями минимизировать риски, связанные с разработкой. И в этот момент — та-дам! — на сцене снова появляются Sony, Microsoft и Nintendo, славные своей жёсткой политикой продвижения своих платформ в массы и умением более-менее точно предсказать прибыль от той или иной игры. Получить договор с одним из вышеперечисленных гигантов очень непросто, но взамен получаются такие необходимые в нынешней ситуации гарантии.

Сейчас можно упрекнуть меня в том, что в статье, посвящённой будущему шутеров как жанра, я ни словом не обмолвился о таком долгожданном DirectX 10 и всех выгодах, которые он сулит. Даже про виртуальную реальность с компьютерными шлемами не упомянул. Пожалуйста, исправляюсь. Что у нас там готовится выходить под DirectX 10?

- ✓ **Shadowrun**. Кросс-платформенный проект от Microsoft под Vista и Xbox;
- ✓ **Crysis**. В своё время CryTek портировали Far Cry на консоли, но настолько криво, что повторение сего опыта пока под вопросом;
- ✓ **Alan Wake**. Кросс-платформенный проект от Microsoft под Vista и Xbox;
- ✓ **Unreal Tournament 3**. Тут вообще всё так интересно... Запуск этого шутера планируется на всех платформах, которые только её смогут потянуть, включая PS3, MacOS X и Linux. Но первые игры, использующие её движок, вышли именно на Xbox 360. Думаю, Gears of War и Lost Planet: Extreme Conditions в особом представлении не нуждаются;
- ✓ **Hellgate: London**. Точно будет под Vista и Xbox, но не исключается и PS3-версия.

Дополняют список уже выпущенные проекты, которые просто получат обновления для более полной утилизации возможностей DirectX 10. Это *Flight Simulator X*, *EVE Online* и *Supreme Commander*, которые ни разу не шутера.

Надеюсь, комментировать тут много не нужно. Чистый (пока что) PC-проект — это Crysis. Всё.

А мультиплатформенность, знаете ли, накладывает некоторые... ну, пускай не ограничения, но в любом случае она влияет на построение геймплея. И уж поверьте, ни один из здравомыслящих производителей консолей не станет ориентироваться на игроков с мышками и клавиатурами. У некоторых получается сделать так, что «портированность» игры остаётся незаметной. Но так или иначе влияние консолей на мир шутеров будет усиливаться. Просто такая сложилась ситуация.

Слава богу, до стратегий и MMORPG у консольщиков руки ещё не дошли — отдельные проекты есть, но это явление не носит массового характера. Хотите узнать, какими будут шутеры в ближайшем будущем? Сходите к знакомому, у которого есть консоль и Gears of War. Вот примерно так.

Будем надеяться только на то, что Microsoft проследит, чтобы все мультиплатформенные шутеры, выходящие под Vista, были должным образом оптимизированы для использования мыши.

Надеяться на Microsoft? Боже, о чём я только думаю!

>_<

Xolotl

Незамутненная реальность

Присутствие онтически-экзистентно чаще уклоняется от разомкнутого в настроении бытия; онтологически-экзистенциально это значит: в том, к чему такое настроение не повертывается, присутствие обнажено в его вручённости своему вот. Разомкнутое в самом уклонении есть вот.
Эту скрытую в своем откуда и куда, но в себе самой, тем неприкрытее разомкнутую бытийную черту присутствия, это «так оно есть» мы именуем брошенностью этого сущего в его вот, а именно так, что оно как бытие-в-мире есть это вот. Выражение брошенность призвано отметить фактичность вручённости.
(Мартин Хайдеггер, «Бытие и время», §29)

Как цепенеет природа перед бурей, как застывает хищник перед нападением на жертву, так неожиданно в предотпускном аврале образовалась пауза — редакция замерла в ожидании спецвыпуска. А пока эта пауза длится, руководствуясь спутанным комплексом неясных намерений — убить ли время с толком, помочь ли коллегам, выпустить ли на волю ряд давешних мыслей, — решил аз, смиренный раб производства, невидимый боец с врагом внутренним и для многих неочевидным, произвести усилие и порассуждать, ни мало ни много, о сущности шутера. Не претендуя на объективность и абсолютное понимание, не как авторитет и знаток, а просто как человек, определенным образом причастный и время от времени задававшийся вопросом.

Тема шутеров — одна из острейших в игровой индустрии, уже хотя бы тем, что касается она не только её непосредственных участников — игроков, разработчиков и критиков. Странным образом в неё то и дело вовлекаются люди, казалось бы, совершенно непричастные, непричёмные — начиная от родителей, обеспокоенных нравственным обликом своих чад, кончая государственными чиновниками, подозревающими здесь корень всевозможных общественных зол, грозящих более или менее масштабными бедствиями. Так что уже хотя бы исходя из своей скандальности шутер может считаться авангардом игростроения, и эта черта провоцирует его соотнесение с артистическим пространством, выдвигая в наследники «серьёзных» искусств, отношения которых с обществом в последнее время складывались все более остро и непросто, до тех пор, пока они не обвяли и не размокли в радушных руках меценатов.

Можно поспорить, что в данном случае речь идет об экшенах в целом, среди которых шутер — лишь одна из разновидностей, причем далеко не самая кровожадная. Всё-таки зрелище падающего в отдалении трупа куда более отстранено и гуманно, чем распиливаемая бензопилой туша врага, показанная крупным планом. Оставляя в стороне историю, генезис жанра, хочу заметить, что разница между «шутером» и «экшеном» в общем-то невелика. За исключением особых случаев, использование оружия ближнего боя в экшене выглядит опцией для эстетов, которая часто преподносится игроку в принудительном порядке — патроны закончились, чтобы врагов не разбудить и пр. А если принять во внимание лингвистические моменты — как и насколько часто используется это слово в народе, напрашивается парадоксальная классификация: скорее экшен выглядит частным случаем шутера, чем наоборот. Просто потому что шутер проще и, так сказать, «компьютернее» (в смысле, более соответствует специфике компьютерной игры — ср. «театральнее», «живописнее», «кинематографичнее» и пр.), в то время как для того чтобы игра называлась экшеном, она должна быть чем-то более изощрённым и специфическим. Выражаясь точнее, её пространство должно быть более виртуализовано — она должна подробнее имитировать реальность, что уже можно было бы расценивать как ограничение.

Те же сложности связаны с различением шутера и симулятора. По сути, сравнивать одно и другое — примерно как сравнивать круглое и кислое. Потому как симулятором можно назвать в принципе любую игру — игра, чуть менее абстрактная, чем «Тетрис» и «Сапёр», что-нибудь да симулирует. Что же симулирует шутер? Абстрактного «человека с ружьём»?

Думаю, «ружьё» здесь на самом деле ни при чем. Никого не интересует, как оно работает и почему из него вылетают пули. Важно, что оно стреляет, и что если навести его на врага, тот перестанет быть врагом, а превратится в деталь пейзажа или интерьера. Точно так же неважно, что этот враг в данный момент почувствовал, вспомнил ли он о маме, о детях, прочитал ли молитву и на каком языке. Он ничего не почувствовал, потому что он не враг, как и ружье на самом деле — не ружье. Это просто орган, которым мы взаимодействуем с миром шутера. Причем, с этим миром можно взаимодействовать только так. Если исключить это взаимодействие, будет непонятно, что мы вообще здесь делаем. Реальность мира основана на взаимодействии с ним, если оно прекращается, реальность начинает разваливаться. Когда в десятый раз проходишь по полностью зачищенному уровню в поисках какой-то кнопки и начинаешь сомневаться: а не глюк ли это? — тебя медленно выносит из игры, как заработавшее поутру радио медленно выносит из сна.

В общем-то речь идёт о симуляции не какого-то определённого модуса жизнедеятельности (спецназовца, маньяка, охотника), а о симуляции одного из базовых механизмов сознания — восприятия. В шутере важно не то, что происходит после выстрела, а то, что ему предшествует — различение фигуры и фоны, определение степени угрозы (опять же, что важно и что не так важно), свойств пространства, скорости и т.д. По ту сторону выстрела нет ничего, что можно было бы характеризовать как реальность. Есть только свидетельство о том, насколько качественно и быстро акт восприятия был обработан сознанием, более-менее приукрашенное эстетически: разлетающиеся куски, эффектные позы, «физика» падения и прочая, прочая. Поэтому ясно недоумение, которым геймеры встречают разговоры о «безнравственности» шутеров: реальность по ту сторону выстрела есть лишь плод воображения тех, кто не понимает собственной реальности шутера. Этой проблемы на самом деле не существует, она вынесена за пределы пространства игры, вместе со смертью, болью, раскаянием, удовольствием или ужасом — го-

воря философским языком, категория насилия в шутере априори редуцирована. Прежде всего потому, что относится исключительно к области воображения, с которым этот жанр вообще не работает — в отличие от той же адвенчуры.

Именно в этом смысле шутер как таковой концептуально противоположен симулятору: нечего (некогда, незачем, некем — нужное подчеркнуть) воображать — нечего и симулировать. И именно этим шутер опровергает профанное понимание реальности компьютерной игры обязательно как реальности имитированной — дескать, чем достовернее слеплен этот мир, тем он реальнее. Реальность шутера зиждется не на достоверности представленного в нем мира, а на *брошенности* в него игрока.

«Брошенность» — это один из самых знаменитых и ёмких терминов экзистенциальной философии, предложенный Мартином Хайдеггером в его гауптверке «Бытие и время». Определение брошенности я решил вынести в эпиграф своей заметки — отчасти чтобы акцентировать главную идею, отчасти для красоты, отчасти затем, чтобы предупредить неподготовленного читателя об опасности :). Если попытаться перевести это на еще более русский, речь идет о том, что реальность не дана нам как конструкт, мы не можем ее мыслить в полном смысле слова, мы даже не можем точно сказать, есть она или нет, откуда и зачем она взялась — она просто дана, дана как присутствие. Своего рода ответом на это присутствие со стороны участника реальности является чувство брошенности — субъект никак не понимает реальность и ничего не знает о ней, но ощущает себя брошенным в реальность, в её «здесь», и именно через брошенность связан с ней интимнейшим образом, связан намертво.

Этот принцип является ядром магии шутера, именно он приводит её в движение. И именно шутер лучше всего иллюстрирует то, о чём написано в замысловатых экзистенциалистских трудах — отстраненностью, внятностью и простотой своей рафинированной модели бытия. И как это ни смешно, именно шутер реализует мечту философов XX века, обнаруживая заветные начала бытия, к вопрошанию которых сводился пафос передовых направлений современной философии — феноменологии, экзистенциализма, философии обыденного языка — все эти доктрины роднит общая тоска по «незаполненному» бытию, по его пульсации, отзывающейся любому внутреннему намерению, подобно тому как пустая комната облагораживает голос. Никакая война, никакой «экстрим» не в состоянии воссоздать этой чистоты бытия — нынешнее человеческое бытие слишком полно рефлексией, слишком проплетено ужасом и заботой, слишком мало в нем свободы и пустоты для того чтобы им могло дышать живое существо. Поэтому с момента изобретения компьютерных игр можно говорить о конце философии — как спортсмен перед финишем, как альпинист перед достижением вершины, она совершила грандиозное усилие, подготовив проект будущего бытия. Как только проект воплотился в реальность, философия стала историей.

Неудивительно, что шутер вызывает такой страх у тех, кто считается сейчас властителями «общественной мысли» — чиновников и домохозяек. Это тот страх, который, согласно тому же экзистенциализму, лежит в основании бытия, который заверяет его ценность, о котором на все лады толкуют пророки всех религий и от которого все время спасается человек, заваливая его заботой и рассудком. Это тот страх, который превращается в действие, как только человек принимает бытие как реальность, который сцепляет участника с прогибающейся под него средой — вниманием. Входя в контакт со средой, внимание высекает из нее искру — момент бытия.

Животное бытие действительно страшно — все против всех, жизнь твоя если кому и интересна, то как правило в виде тела, а тело — в виде мяса. Почему же оно так привлекательно — мы готовы часами наблюдать за попавшими в телевизор животными, готовы тратить деньги и время на домашних любимцев — не потому ли, что чувствуем, что что-то с ними осталось то, что нами навсегда потеряно? Входя в темноту, человек боится — непонятно чего, даже знакомых предметов. Но можно сказать и так, что ночью в нас пробуждается то существо, которое боится — зверь, для которого страх является постоянным признаком бытия. Осталось ли в нас это бытие — конечно да, но мы его не знаем, по крайней мере разучились понимать. Мы испытываем умиление перед писанками и рушниками и в то же время ужасаемся Лавкрафту, не подозревая о том, что это об одном и том же. До сих пор на Полесье празднуется обряд Куста — девочку, украшенную зеленью, гонят перед плотными шеренгами баб к реке; когда-то её топили. Сегодня это было бы мерзко и невозможно: само качество бытия другое, оно слишком заросло рефлексией. Восторгаясь архаикой, мы исподволь стремимся запечатать её в безопасную упаковку, просеяв боль и страх, который мы бы испытывали, окажись в этой реальности. Никто не думает о том, что в той реальности были другие люди. Когда кот ловит свою первую мышь, он не хочет ей зла, он ее любит, помогает ей подавать признаки жизни, при этом хочет оставить ее при себе, в себе, потому от неё не остается даже зубов. Рыбы жрут друг друга не содрогаясь от боли и омерзения, подобно тому как в онлайновой игре мы запросто убиваем противника. Это архаичное качество бытия абсолютно недостижимо в современном мире, в современной культуре, любые «реальные» модели будут лишь симуляцией, неправдой. Но в моделированной реальности есть лишь линки на рефлексию, с которыми можно делать всё что угодно. В том числе и убивать.

Nata_scum

Письмо в редакцию

Уважаемая редакция журнала «Мой Игровой Компьютер». Пишу вам, потому что куда ещё обращаться? Не в милицию же. Милиция по этому поводу скажет, что мотивов преступления нет и всё такое. А мотивы есть, просто они незаметные.

Я хочу написать всем, кто играет в стрелялки (т.е. *шутеры. — Прим. ред.*), пропагандирует стрелялки, производит стрелялки и продаёт их. Ребята, что ж вы делаете? Зачем вам это? Неужели вы не понимаете, что сто застреленных ненастоящих человечков там, за экраном монитора, это не просто так. Это будущие войны, это международные конфликты, терроризм, стрельба на улицах, кровь и разрушение. Ведь большое растёт из малого. А солдаты вырастают из таких вот пацанов, которые целыми днями сидят за компьютерами, и им уже кажется, что убивать человека — это как раз плюнуть.

Вы скажете, мол, нет, мол, солдаты вырастают из уличной шпаны, которой в детстве не додали ласки и внимания. И будете правы. Но это же только часть. А вторая часть появляется как раз из мальчиков, которые, взрослея, не могут уже отказаться от автомата в руках, потому что привыкли его держать в ненастоящем мире. А убивать на самом деле сложно. Это не я убивала, это мой одноклассник, недавно вернувшийся из горячей точки, сказал. Сначала он работал охранником, а потом начал попросту спиваться и сейчас работает грузчиком и его скоро тоже выгонят. Он уже практически конченый человек, а всё потому, что научился убивать. И ему до сих пор и стыдно и страшно и страшнее всего, что убивать хочется и дальше.

Я молодая мать, и у меня сейчас маленький сын. И хотя я не хочу об этом думать, но риск есть всегда. Риск, что мой сын, когда вырастет, может в горячую точку попасть или там на него братва на улице наедет, или что ещё. А из-за стрелялок риска становится ещё больше. Зачем его увеличивать, если его и так на Земле много? Вы скажете, мол, глупая мамаша беспокоится, может быть, даже скажете про меня — курица глупая. А нет! Я совсем не глупая! Может, я не журналист и не умею правильно писать и излагать мысли, но точно что не глупая! Я очень даже молодая, мне ещё нет тридцати, а незнакомые люди так вообще дают двадцать. Сейчас, когда ребёнок немного подрос, я уже могу ходить в старые компании друзей и подруг, рассказывать и слушать не всегда приличные анекдоты, пить алкоголь, потому что я не кормящая уже, и ругаться я тоже умею. Я такая как все, между прочим и не синий чулок, как про меня здесь могут подумать многие! Но у меня есть принципы, и они даже не из детства, они лично мои. Я просто знаю, что убивать плохо. Что любое убийство это грех и слёзы родных и близких убитого. Я знаю жизнь, знаю, что иногда может быть превышение своих полномочий во время самообороны, если человек защищается. Потому мужчинам и женщинам даже больше нужно ходить на восточные единоборства. Чтобы уметь защищать себя без крови, одним умением. Чтобы не оказалось, что хулиган, или шпана, или браток вдруг мёртв, когда ты неудачно защитился от него. Тем более, если у тебя пистолет.

Пацаны, мальчики, мужчины! Вот попробуйте отказаться от стрелялок и походить в секции! Там мир не выдуманный, а настоящий. И тренировки не такие, как в стрелялках или других играх, а настоящие. С потом, с усталостью, с тем, что даже можно травмироваться. Попробуйте поменять одну игру на другую. Пусть эта игра называется «Я уже научился быть охотником и крутым в той жизни *(вирутальной. — Прим. ред.)* теперь хочу научиться быть таким же в этой *(в реале. — Прим. ред.)*». Я же знаю, вы все охотники. Любой мужчина — это охотник, добытчик и воин. А я совсем не феминистка. Я просто очень неглупая и симпатичная женщина, пусть даже и с ребёнком. Слабая женщина, которую нужно защищать. И я вас очень понимаю! Просто докажите себе, и всему миру, и друзьям, и своей девушке, что вы мужчины, охотники и воины не за экраном монитора, а в жизни. Знаете ведь, что девушки выбирают настоящих мужчин. И потом многие не могут объяснить почему они это выбрали. А потому что в нём, в парне была настоящая мужская уверенность, что он сможет выжить в настоящей жизни. И даже сможет содержать семью и ребёнка, ведь и у всех вас они однажды вдруг появятся! А поведётся ли пусть даже совсем молодая и глупая девочка семнадцати лет на парня, который кроме умения в стрелялках, ничего больше в жизни не может? Как женщина вам говорю — не поведётся!!! А даже если и поведётся, то скоро очень разочаруется. Потому что девушке нужен защитник и опора тут *(в реале. — Прим. ред.)*, а не там *(виртуальные миры. — Прим. ред.)*!

Чтобы закончить, хочу рассказать вам ещё немного. О своём муже, скоро уже наверное бывшем. А всё из-за чего? Из-за того что мне сразу после рождения ребёнка пришло очень выгодное приглашение от одной фирмы, надомная работа. Можно было получать очень большие деньги, намного больше чем на работе мужа, но нужно было постоянно сидеть за компьютером и постоянно работать. С ребенком на руках не получается а нанять няню на тот момент у меня не было денег. Решили, что муж возьмёт отпуск за свой счёт или даже уволится и будет сидеть с ребёнком. Первые месяца два всё было нормально, но муж заскучал. И тогда я решила купить ему ещё один комп, чтобы он в свободное от ребёнка время отдыхал. Чем это закончилось? Муж не работает до сих пор, теперь он целыми днями сидит в игре-стрелялке «Планетсайд» *(MMAG* ***PlanetSide****. — Прим. ред.)*, общается там с другими горе-бойцами и стреляет-стреляет-стреляет! А я теперь ухитряюсь и работать, и следить за ребёнком и за квартирой и ещё оплачивать мужу его игрушку. Совсем недавно я сказала и ему и себе — хватит! Или у нас что-то изменится, или уходи. А он уже не может отказаться от стрелялки. А ещё у меня есть две подруги, так их мужья сидят в каком-то там толкиеновском мире и бегают с мечами целый день.

Сейчас я закончу. Уважаемые журналисты, изготовители и продавцы стрелялок. Я понимаю что быстро ничего не делается. Запретить сразу их нельзя. Ну тогда пишите, как на сигаретах какой-то текст, вроде такого: «Помните, игроки! Стрелялка, это неправда! В жизни всё гораздо страшнее! Не забывайте об этом игроки! Не думайте, что если вы крутые здесь, то вы тогда крутые везде!»

А теперь к таким же, как я. Бабоньки! Те, у кого были такие же проблемы с мужьями. Посоветуйте, что делать! Я не хочу разбивать семью, но дальше так не могу. **nata_scum@list.ru**

Само собой я не могла называть никаких реальных имён. Но я знаю, что у вас подписываются псевдонимами, поэтому решилась. И почти не верю что меня напечатают. Но написать это как долг перед всем мужским и женским населением страны. Перед молодыми парами, которые не знают ещё какие сложности их могут ожидать.

С уважением ко всем.

ВСЕБІЧНА
ПІДТРИМКА

МУЛЬТИПОРТОВІ
ПЛАТИ
PCI

виробництво
сервіс
гарантія

IC BOOK
htt://icbook.com.ua
тел. 467 6334, 467 5324

НАШІ ПАРТНЕРИ

Промрегіон м. Київ, (044) 244 9620
Сінтал м. Донецьк, (062) 332 3761
Micom Technology м. Київ, (044) 416 4585
TEAM Ltd. м. Вінниця, (0432) 53 1717

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Зголоднів за потужністю?

Пропозиція для справжніх гурманів

Новітній процесор *Intel® Core™2 Duo* комп'ютеру *artline™X²* розроблено для відтворення все більш складного та реалістичного світу твоїх улюблених ігор, а також для іншого вибагливого програмного забезпечення

artline X²

персональний комп'ютер

Мабуть, вперше в історії персональний компьютер з надзвичайною обчислювальною потужністю на базі двоядерного процесору останньої генерації є водночас економічним з точки зору споживаної енергії та тепла, що виділяє.
Презентуємо потужній ПК ***artline™X²*** з процесором ***Intel® Core™2 Duo*** у компактному зручному форматі MicroATX

Intel® Core™2 Duo E6300 processor
ASUS®EAX1600 Pro/TD 256M VGA
512MB DDR2 - PC4200 RAM
DVD-RW X-Multi ASUS®
80GB SATA HDD
ASUS® MB/Chassis
Sound, LAN

2999 грн*
Спеціальна ціна

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

(044) 594 15 15 **TechnoPark**
www.technopark.ua

*До вказаної ціни входить тільки системний блок
Виробництво відповідає вимогам ISO9001, УкрСЕПРО

Intel, Pentium, personal inter inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її дочірніх у США та їх країнах