hi-Tech

Мой Компьютер Игровой

16 306
18 2008
Август



Спецвыпуск

История RTS

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Подписной индекс 22307

GEMIX
www.gemix.ua
Джемікс - Природа звуку

TF-5
Реальні твітери, 2х5 Вт

SB-30X
Стильний дизайн, 25 Вт+2х12Вт

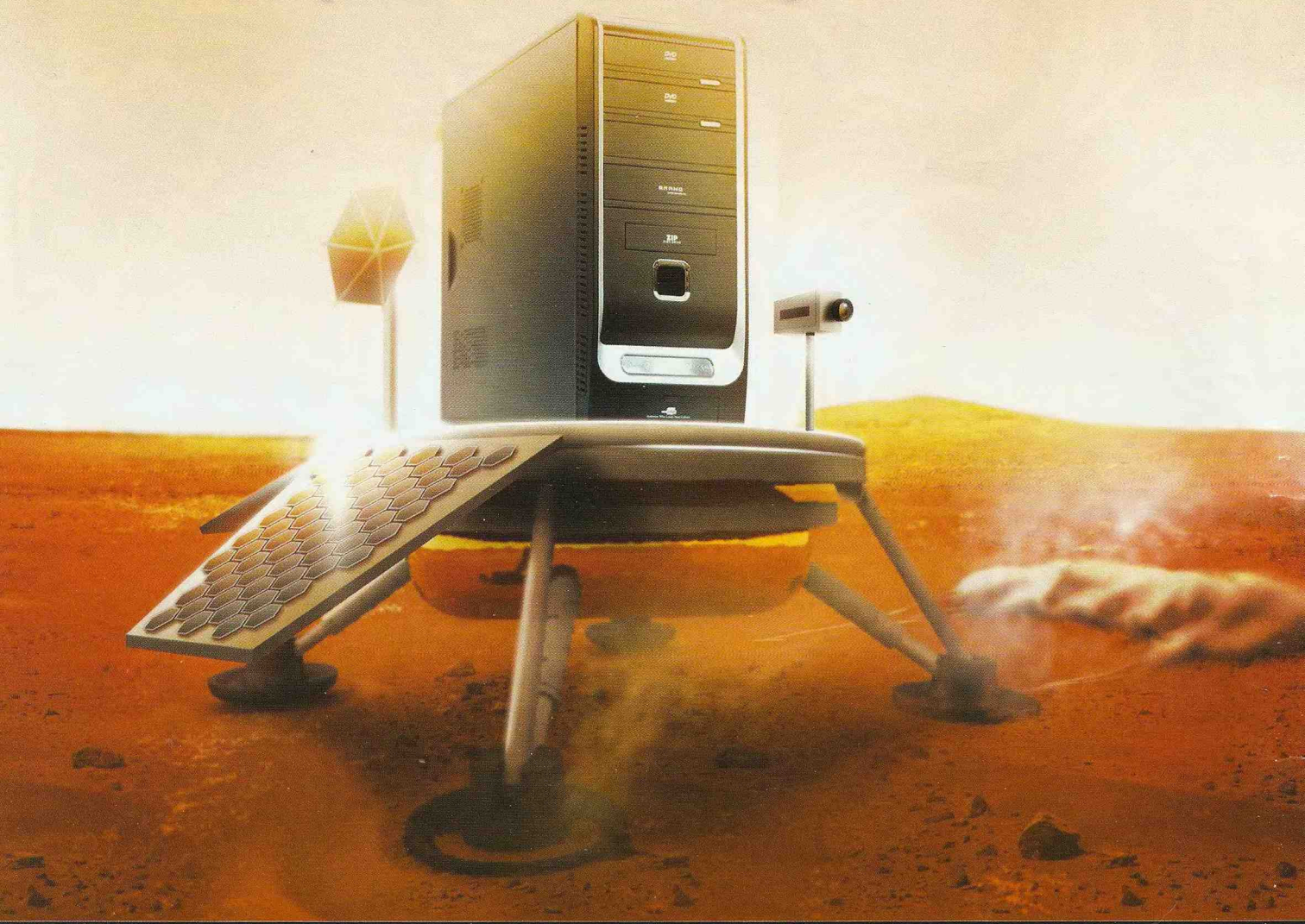
HP-3040
AM/FM, Пульт ДК, 60 Вт + 5х15 Вт

шукайте в мережі магазинів “КПІ-сервіс”

Grand Heavy CD611

потужний комп’ютер на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E7200

Відкривай нові горизонти



На базі процесора	**Core 2 Duo E7200 2.53 Ghz**
Материнська плата	**MB Asus iP35 P5K SE/EPU**
Пам’ять	**DDRII 2x1024MB**
Відео	**512 MB GeForce 8800GT**
Вінчестер	**500GB**
Оптичний пристрій	**DVD+-RW**
Кардридер	**All in 1**
Блок живлення	**400W**

Повну інформацію про магазини можна отримати за телефонами:

8 (044) 594-7-594, 594-7-555

або на сайтах WWW.GRAND.UA

WWW.KPI.COM.UA, WWW.GRAND.IN.UA

КПІ сервіс

intel Core™2 Duo inside™

Два ядра.
Делай больше.

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE XEON, I XEON INSIDE Є ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, АБО ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, ПРАВА НА ЯКІ НАЛЕЖАТЬ КОРПОРАЦІЇ INTEL АБО ЇЇ ПОДРОЗДІЛАМ НА ТЕРИТОРІЇ США ЧИ ІНШИХ КРАЇН. GRAND І GRAND COMPUTERS Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ТОВ "КПІ-СЕРВІС". ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ПРОДУКЦІЇ МОЖЕ ВІДРІЗНЯТИСЬ ВІД ДАНОГО НА ЗОБРАЖЕННІ. БІЛЬШ ПОВНА ІНФОРМАЦІЯ ТА АКТУАЛЬНІ ФОТОГРАФІЇ ДИВІТЬСЯ НА WWW.GRAND.UA.

Журналу hi-Tech PRO срочно требуются сотрудники Тестлаба!



Какие рубрики hi-Tech PRO вызывают бурный и неподдельный интерес читателей абсолютно всегда? Правильно, «железные» тесты! Кто-то серьезно изучает результаты тестирования и руководствуется ими при покупке техники, кто-то интересуется результатами для повышения эрудиции, чтобы быть «на гребне волны», а кто-то сравнивает мнение Тестлаба со своим и, возможно, даже не всегда соглашается.

Не согласны с мнением редакции? Хотите протестировать «железо» самостоятельно? Да еще чтобы ваш тест опубликовали на страницах любимого журнала? Теперь все это стало возможным!

Мы предлагаем вам, читатель, на несколько месяцев стать сотрудником Тестовой лаборатории. Ваши изыскания будут рассмотрены, изучены, оценены и ... некоторые из них даже опубликованы! Лучших сотрудников Тестлаба ждут ценные подарки!!!

Всех желающих принять участие в народном тестировании ждем по адресу www.ht.ua

Акция проводится при поддержке компании «Небеса»

www.nebesa.com

nebesa

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»

Оглавление

Lar

Игра в войну до начала эры RTS стр. 05-06

Lar

История RTS стр. 07-21

Lar

Боковая ветвь или генофонд?

История тактических стратегий

реального времени стр. 22-24

Bateau@list.ru

Нетрадиционный контроль стр. 25-26

Татьяна КОХАНОВСКАЯ и (отчасти) Lar

Послесловие стр. 27

Bateau@list.ru

Железная стратегия стр. 28-30

☞ 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.

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№16 (306), 18.08.2008
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomputer.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2008

Издатель: ООО СофтПресс
Редакция: Киев, ул. Героев Севастополя, 10, тел. (044) 585-82-82
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Эллина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк
Редакционный директор: Владимир Табаков
Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко
Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная
Сбыт: Елена Семенова

Экспедирование: Михаил Ковальчук
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: Яскр
Верстка: Дмитрий Василенко (не огр)
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев

Lar

Игра в войну до начала эры RTS

Война сопровождает человечество всю его историю. Можно сказать, что она — *часть самой природы человека* или, если посмотреть глобальнее (и такая расстановка акцентов кажется мне весьма важной) — часть самой идеи развития осознающего себя порядка, развития цивилизации из хаоса.

Хаос не может не довлеть, не прорываться наружу в виде диких инстинктов и ошибочных идей и представлений, диктующих низкие и циничные или же просто неверные цели... Война, сумма чудовищных ошибок, глупейших заблуждений и образовавшихся в их результате злых намерений — пожалуй, высшая форма хаоса, известная человечеству. Известная, надо сказать, достаточно хорошо: в человеческой истории не было, пожалуй, дня, в который кто-то с кем-то не воевал бы...

И, конечно же, как и всякая часть нашей природы, завязанная на духе соревновательности, война не могла не стать объектом игрового подражания, а для многих — и даже самой игрой (сколько их было, царей-королей, с детской непосредственностью не видящих различий между оловянными и настоящими солдатиками...)

Темой самой первой игры наверняка была охота, темой второй — «дочки-матери», но, думаю, подавляющее большинство наших читателей согласится, что это черти-что, а не игра! — Кого побеждать?! С кем соревноваться?! Как доказывать, что ты лучший самец?! Война, несомненно, стала третьей. Внутривидовая конкуренция — штука, знаете ли, универсальная в живой природе, можно сказать, двигатель эволюции. Так что игра в войну — не то же самое, что игра в охоту, даром что похожи (и предки наши особых различий сначала не делали, зачастую поступая с убитым на войне точно так же, как с добытым на охоте, но охота все же — это уже по ведомству пищевых цепочек).

Выглядела такая игра... Собственно говоря, по существу — ровно так же, как выглядела еще пару поколений назад нормальная дворовая игра «в войну» — делились на «своих» и «врагов» (за врагов никто играть не хотел), и носились друг за другом по двору с деревяшками, изображавшими оружие. В современном сеттинге с криками «бах-бах», «тра-та-та-та-та — ты убит», в «мушкетерском» — с несколько меньшим уровнем условности махались на «шпагах». На заре всех игр это выглядело примерно так же, только, возможно, условность, опять-таки, была несколько пониже, а травматизм — несколько повыше...

Впрочем, как раз эта игра «в войну» — не совсем по нашей сегодняшней части — это куда ближе к шутерам и прочему подобному. Говорить же мы сегодня будем об играх, предтечи которых зародились много тысячелетий спустя, когда охотники уже давно потеряли свое былое значение для общества, а воины стали главными — самыми блистательными героями. Когда войны уже превратились в борьбу идей, доктрин, стратегий и тактик, когда победу в битве обеспечивала уже не только храбрость и сила воинов, но и замысел полководца, и его умение построить систему управления, которая эффективно воплотит этот замысел в жизнь, словом — организационное и интеллектуальное превосходство над противником.

Тогда, очевидно, и возникла в очень высоких кругах такая занимательная игра с армиями маленьких игрушечных солдатиков, которых можно было строить в грозные построения и выигрывать в уме великие битвы, покрывая себя вечной славой.

Конечно же, такая игра была безумно дорогой и *очень условной*, и почти наверняка было множество попыток сделать ее много интереснее, придумав жесткие *правила*, которые создали бы некую *свою реальность*. Об этих попытках нам ничего не известно, в первую очередь потому, что одна из них была столь успешна, что затмила другие полностью и выдержала проверку временем и пространством, распространившись на весь земной шар и пережив (с серьезными редакциями правил, но все же) тысячелетия. Называется эта игра, конечно, *шахматы*, а ее прямой предок — *чатуранга* — появился в Индии где-то в первой половине первого тысячелетия нашей эры. У этой игры были серьезные отличия от известной нам игровой механики: так, она была рассчитана на четырех игроков, а правила подразумевали генератор случайных чисел в виде игральных костей. Кстати, чатурангой в древней Индии называлась армия, включающая в себя все существовавшие на тот момент в этой стране рода войск — боевых слонов, колесницы, конницу и пехоту, так что давать играм громкие имена — отнюдь не новейшая тенденция.

Всякий, кто однажды проникся обаянием шахмат, скажет, что дело тут отнюдь не только в отшлифованной столетиями игровой механике и солидном имидже. Сражение фигурок на доске подстегивало фантазию, и вот уже кавалерия идет в бой, прорываясь сквозь ряды пехоты, а гвардейские отряды во главе с самим ферзем...

Но фантазия — фантазией, а зрелищности и наглядности в шахматах все же не было. Мера условности оказалась слишком велика, и



шахматы зажили своей отдельной жизнью. Жесткость правил сделала шахматы Игрой, но увела на очень дальний план саму идею маленькой и наглядной армии, всемогущим полководцем которой можно было себя ощущать.

Желающие, кстати, не переводились, и именно поэтому просто «игра в солдатиков» не умерла. Через нее дети знати подражали делам взрослых и репетировали свою будущую социальную роль, выстраивая собственные армии для очередного славного и кровопролитного сражения. Игрушечная армия была по-прежнему штучной и очень дорогой работой, потому можно с уверенностью говорить, что позволить себе что-то подобное могли только люди, имеющие возможность командовать вполне реальными войсками.

Ситуация изменилась во второй половине 18-го века — в Германии появились дешевые оловянные солдатики, сделавшие такую игрушку если не общедоступной, то доступной очень и очень широким слоям населения. Тут-то и выяснилось, что полководец живет в любом мальчишке!

Впрочем, и многие взрослые, в том числе венценосные особы и вполне успешные полководцы (Наполеон I, к примеру, или Суворов) коллекционировали солдатиков.

Ах! Эти ровные ряды, цветные мундиры (а ведь их можно и нужно было раскрасить вручную — ммм...), стоящие ровными рядами,



славная, правильная, лишенная всех человеческих недостатков армия — разве можно оставаться к такому безразличным?!

Не знаю, как обстоит дело с игрушечными солдатиками у современных детей, но во времена моего детства они были — достаточно низкого, конечно, качества, но нас с двоюродным братом это не смущало...

Как я ему завидовал — благодаря тому, что его отец некоторое время увлекался коллекционированием средневековых серий, солдат в его армии было раз в пять больше, чем у меня! Тщательно выстроенные ряды его армии нависали над скромной цепочкой моих немногочисленных, но блестящих (какой-то сплав, наверняка на алюминиевой основе — учитывая, что в Союзе производством игрушек занимались иногда и карбюраторные и патронные заводы, такая дорогая по мировым меркам штука, как металлический солдатик, была вполне возможна) бойцов огромной черной (дешевый неокрашенный пластик) тучей... На счет, по команде, мы принимались усиленно валить солдат врага, причем силы зла неизменно побеждали за счет численного превосходства, хоть брат и не оспаривал мое право валить сразу по несколько его бойцов (на том основании, что у этих средневековых олухов все-таки не было автоматов, которыми были вооружены мои герои).

Солдатики, впрочем, скоро приелись — чего-то в них не хватало...

Позже я узнаю, что это «что-то» называется *интерактивность*. Солдатики не хотели участвовать в нашей игре, у них была какая-то своя. Составь вот этого с вот этим — получится почти что батальная картина, выстрой в ряд вот эту пиратскую серию — и видишь даже какую-то историю и яркие характеры (военные, как всегда, были на одно благонамеренное лицо — что тоже раздражало). Всегда они, что идя в атаку, что стоя в строю, что лежа убитыми, сохраняли раз и навсегда данную позу и выражение лица — никогда им не было до происходящего дела...

Конечно, любая игра всегда строится в первую очередь на фантазии... но степень условности, нас, детей нового времени, времени кино и ТВ — коробила. А может, и нет... может, это было просто то вечное желание большего — вот если б игра могла чуть меньше казаться игрой ... если бы в ней нельзя было бы усомниться, пока ты сам этого не захотел... если бы она могла быть такой же, как кино про войну по телевизору — совсем как жизнь, но все же не жизнь... ведь ты можешь выключить, если тебе скучно или страшно, и ты знаешь, что если кого-то и убьют — то это очень грустно, но все-таки — не по-настоящему...

Конечно, я в свои пять-шесть лет не мог бы высказаться или четко сформулировать эту мысль, поймать за хвост неудовлетворенность и понять, в чем ее корни... Но испытывал я ее так четко и однозначно, что помню до сих пор и могу осознать ее сейчас.

Это то самое подспудное разочарование в возможностях так обрадовавшей тебя новой игрушки, которая потрясала тем, что может и то, и это... Но потом всегда приходило понимание, что очень многого, значительно большего, она НЕ МОЖЕТ, а ее возможности это только маскируют.

И вызвано это было не столько не самым высоким качеством советских игрушек (в конце концов, предки их из дерева строгали и чувствовали себя недурственно), сколько, мне кажется, вечной детской, и наверное, не только детской мечтой об *идеальной игре*. Игре, где если про войну, то все будет *как по-настоящему*, вы с врагами будете палить друг в друга, и ты будешь знать, что если попал, то враг упадет замертво, но и если попадут в тебя — сделать вид, что ничего не случилось, не получится. Игре, где уж если вы с другом будете пробираться по лесам и болотам, как в том кино про десантников, то это, уж поверьте мне, будут настоящие леса и болота, в которых действительно что-то может случиться... а ты хлопнешь в ладоши, скажешь: «Ну все, я так больше не играю», и вернешься к игре уже вечером — надо ведь пойти пообедать, бабушка, наверное, опять борщ сварила...

Много-много позже, уже переболев Dendy с ее вечными и в конце концов надоевшими платформерами, я увидел на компьютере у друга игру, которая потрясла меня до глубины души.

Это было именно то, о чем я мечтал, выстраивая в детстве отряды солдатиков. Более того, это было то, о чем (я был тогда уверен — уверен и сейчас!) мечтал ЛЮБОЙ, кто когда-либо в них играл! Это была игра, в которой в совершенно реальном времени замечательно, просто потрясающе красиво и стильно нарисованные зеленокожие воины (кампания орков была в меню выбора верхней — я и клацнул, не особо разбираясь...) сражались с воинами людей в сверкающих доспехах (явно при этом злонамеренных — так и прут со своими мечами...)... Да-да, это был 96-й, и это был WarCraft II (первый, равно как и Dune II, были у меня уже после). Описать тот восторг и потрясение, пожалуй, невозможно...

Вот тогда, наверное, все и было предрешено... Я еще пытался построить подопечных орков в аккуратные квадратики (чтоб лицом в одну сторону... — ну чего, блин, они вертятся?!), а судьба моя, состоящая в том, что однажды мне придется писать этот спецвыпуск по истории RTS, была уже предопределена...



Я увидел, как по крайней мере одна мечта — сбылась. Игра, в которой *мои* солдатики по мановению *моей* руки отважно сражались с врагами, то побеждая, то наоборот — в зависимости от того, как *я* ими руководил, и только от этого! Игра, в которой их жизнь и смерть не были условностью — они были совершенно безусловны, воины действительно сражались, убивали и умирали (но ведь все это понарошку, и слава Богу, правда?) — мысль на задворках сознания)...

Игра, которую я воспринял как сказку, настоящую, ту самую, которую я давно хотел увидеть и услышать, ту самую, в которой хотел оказаться...

Мечта множества поколений мальчишек, выстраивавших свои пластмассовые/оловянные/глиняные армии, сбылась при мне, и даже, частично, для меня...

По-моему, это уже небольшой такой повод, чтоб быть довольным своей судьбой.

Lar

История RTS

1. Предтечи

Итак, рано или поздно (причем скорее — рано) идея игры в солдатиков должна была прийти в зарождающийся мир компьютерных развлечений. Да, если начистоту, игра в солдатиков и компьютерные игры были просто созданы друг для друга! — что интуитивно понимал всякий, кто в детстве выстраивал игрушечные армии для очередной решающей битвы, и играл хоть в одну игру на ZX Spectrum.

О... ZX Spectrum! Что это была за машина! Процессор 3,54 МГц, 16 или 48 КБ оперативной памяти (а в поздних версиях и клонах — и все 128 КБ!), 16 КБ ПЗУ с раз и навсегда прошитым Бейсиком, восемь цветов и два уровня яркости, домашний телевизор в качестве монитора, кассетный магнитофон в качестве внешнего накопителя.

Самый народный компьютер восьмидесятых. Миллион проданных машин за первые 17 месяцев, полупиратские (а зачастую и без всяких «полу») клоны по всему миру, в том числе и в СССР... Мой технически подкованный дядя, собирающий не без помощи паяльника, такой-то матери и, скажем так, нестандартных запчастей (и где только процессоры доставали?) свой личный компьютер, который надолго перевернет представления вашего покорного о том, что такое по-настоящему хорошо провести время. Впечатления на всю жизнь — поверьте, такие потрясения, пережитые, когда тебе пять лет, не забываются.

Именно на этой, фантастической по сегодняшним меркам платформе, вышла в 1983 году (то есть где-то через год после появления компьютера на рынке) игра, являющаяся, судя по всему, первой в истории игростроения стратегией в реальном времени.

Stonkers (1983)

Джон Гибсон (John Gibson), Д.Х. Лоусон (D.H. Lawson) и Пол Линдейл (Paul Lindale) — сотрудники ливерпульской *Imagine Software*, компании, занимавшейся разработкой игр для ZX Spectrum и Commodore VIC-20, очень вряд ли догадывались, что, выпуская свой проект **Stonkers**, они входят в историю игростроения, может, и не как отцы-основатели, но как предтечи одного из самых популярных жанров компьютерных игр.



В Stonkers были реализованы, конечно, не все, но очень многие черты того жанра, который позже назовут RTS. Вначале перед игроком появлялась глобальная карта театра военных действий, с отмеченными ключевыми зонами противостояния. Нажав на одной из них кнопку действия, он мог «увеличить» место под курсором и отдать приказы отрядам. Далее, управляя при помощи клавиатуры или джойстика танками, пехотой, артиллерией и грузовиками снабжения, играющий должен был захватить вражескую базу или уничтожить все отряды противника. Комбатанты тратили во время движения энергию, и чтоб пополнить её, нужно было отправлять к ним юниты снабжения. Обо всем происходящем на поле боя сообщала находящаяся под картой информационная строка.

Игра происходила в реальном времени, но останавливалась всякий раз при выборе отряда и отдаче приказа.

Конечно, как и полагается первой ласточке, игра Stonkers весны (читай — жанра) не сделала, это было обусловлено и несовершенством технической базы (посмотрите еще раз характеристики «Спектрумов», ну и прилагающиеся скриншоты заодно), и сыростью идеи, и чисто программными ошибками, из-за которых ранняя версия Stonkers падала после нескольких минут игры...

Но она была Первой — это само по себе было прорывом.

Наверное, именно за это Stonkers получила награду «Best Wargame» 1984 года от британского журнала *CRASH* — одного из первых журналов о компьютерных играх (а конкретно — играх на ZX Spectrum), появившегося в феврале того же 84-го.

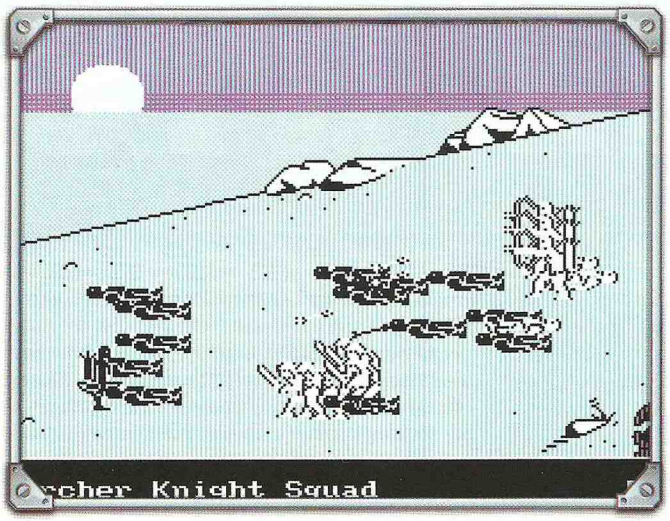
К 86-му, кстати, тираж журнала незначительно превышал 100000 экземпляров, и примерно столько же составил средний тираж одного номера CRASH за все восемь лет его существования.

The Ancient Art of War (1984)

О том, чем была эта игра от компании *Evryware* (и в первую очередь от братьев Дейва и Барри Мюрри (Dave Murry, Barry Murry)) для геймеров восьмидесятых, свидетельствует прежде всего тот факт, что, как правило, именно **Art of War** называют первой RTS люди, осведомленные о том, что до Dune II и Пентиумов что-то вообще существовало в природе.

Как следует из предыдущего раздела, это утверждение не совсем верно, однако же, на фоне потрясающей популярности Art of War Stonkers несколько потерялся, да и платформы не совпадают. Art of War не появлялся на «Спектруме», зато появился... ой... где он только не появлялся, полный список платформ выглядит так: Apple IIe, Macintosh, TRS-80, DOS.

По легенде игры, все происходящее по ту сторону монитора строго подчиняется законам древнего трактата «Искусство войны» Сунь Цзы (отсюда и название). Но, конечно же, заверения эти — лишь средство нагнетания атмосферы, для успеха тех технически несовершенных игр эта эфемерная субстанция, заставляющая игрока верить в происходящее, была не менее, а возможно, даже более важна, чем для современных блокбастеров с миллионными бюджетами. С этой задачей команда Evryware справилась на отлично — примитивные фигурки воинов выглядели как примитизированные нарочно, «под старину», бедные пейзажи, вполне в духе традиционного минимализма дальневосточной художественной школы, покоряли, казалось бы, незначительными, но очень атмосферными и колоритными деталями (да взгляните просто на скрин-





шот — поваленное дерево на переднем плане, каменные глыбы и экзотичное дерево на заднем, над всем этим вечное солнце… пейзаж возникает сразу же — правда?), лестная возможность сразится с выдающимися историческими полководцами (Сунь Цзы, само собой, представлял высший уровень сложности)…

Геймплейные достижения братьев Мюрри были, впрочем, еще более впечатляющими. Фактически в The Ancient Art of War присутствовали все важнейшие черты будущего жанра — управление подразделениями в реальном времени, стратегические и тактические приемы и хитрости, центры и линии снабжения, зависимость боевых характеристик подразделений от типа ландшафта, баланс юнитов, построенный на жесткой схеме «камень-ножницы-бумага» (рыцарь легко убивает варвара, варвар легко побеждает лучника, который в свою очередь без проблем одолеет рыцаря + важные для стратегического планирования некомбатанты — шпионы)…

Не было, правда, экономики — добычи, строительства и прочего менеджмента.

Динамичные сражения, насыщенный и увлекательный геймплей, а также генератор случайных карт (о котором ни в коем случае нельзя забывать!), принесли The Ancient Art of War народную любовь и уважение, а Evryware выпустила два полноценных продолжения — **The Ancient Art of War at Sea** (само собой про битвы на море) и **The Ancient Art of War in the Skies** (про аэропланы Первой Мировой, между прочим).

В 1990 был выпущен также VGA ремейк оригинальной игры.

Nether Earth (1987)

Эта совершенно гениальная игра знакома современным геймерам куда лучше, чем может показаться. Человек, никогда в жизни даже не слышавший о **Nether Earth** британской студии *Icon Design Ltd*, выпустившей эту игру в 87-м, о ZX Spectrum'е, на котором эта игра вышла (равно как и о Commodore 64 и Amstrad CPC, где она тоже появлялась), но запускавший хоть раз планетарный бой во вторых «Космических рейнджерах», механика которого практически один в один копирует механику NE, может очень легко составить абсолютно полное представление. Надо просто состарить в уме графику лет на двадцать (это трудно, можете просто сразу посмотреть скриншот), сократить список доступных деталей и вооружений примерно на две трети, ну и учесть, что жанр как раз тогда усиленно формировался и некоторые совершенно очевидные для нас решения, вроде свободно летающей над полем боя камеры, тогда не были еще не то что очевидными, но, зачастую, и просто возможными. Итак, принципиальное отличие одно — вместо свободного полета над полем боя при помощи мышки (которой нет) игрок управляет командирским вертолетом. Если он хочет построить пару роботов — он летит к базе, садится на вертолетную площадку и «попадает» на завод. Хочет управлять непосредственно роботом — садится ему на голову и получает полный контроль. Искусственного интеллекта роботам, впрочем, вполне хватает на то, чтоб вести бой на нужном участке и самостоятельно (карта представляла собой, по сути, полосу, и потому приказ «наступать» нельзя было понять превратно).

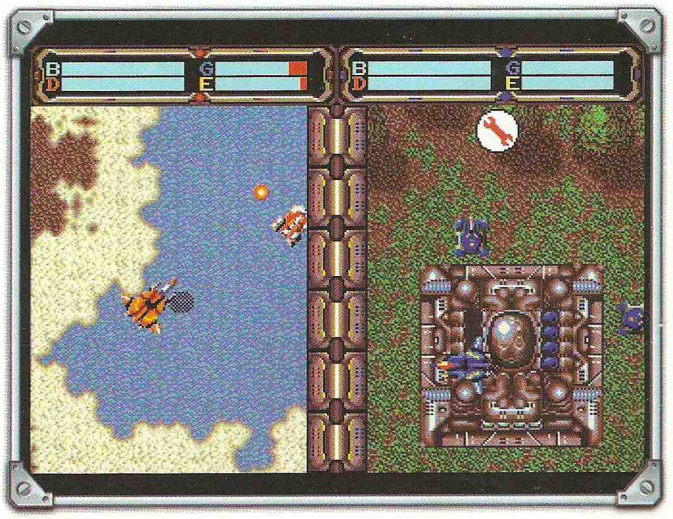
В остальном — все то же. Совершенно гениальный и идеально сбалансированный конструктор роботов, позволяющий создавать машины, заточенные для решения текущей стратегической задачи. Нужен быстрый и дешевый робот для захвата завода или ресурсов — пожалуйста! Тяжелобронированное чудовище, обвешанное пушками? — все к вашим услугам, скорость такому не очень-то и понадобится… Все по максимуму? — ой дорого… но можно. Идеально сбалансированный конструктор юнитов — в какой из современных стратегий вы такое встречали?

Добавьте к этому безумно динамичный и увлекательный геймплей, и рецепт шедевра на все времена у вас в кармане.

Как результат, Nether Earth — это такой небольшой культ.

Herzog Zwei (1989)

В современном нам мире RTS представлены на консолях относительно слабо. То есть, конечно, в стремлении прикоснуться к рынку в разы более капитализированному, на консоли с переменным успехом портируется все, что можно, и что нельзя, а знаковые проекты все больше перенацеливаются на мультиплатформенность. Но PC пока что остается домом для мейнстрима виртуальной стратегической мысли, а геймплейные стандарты RTS на этой платформе остаются самыми высокими, и по сути — эталонными, что на фоне всех прочих жанров, давно перекочевавших на приставки, выглядит даже как-то странно…



Понимая, что обусловлено это некоторыми объективными различиями развития игр на PC и консолях, тем, в сколь разных и сколь специфичных направлениях росли до относительно недавнего времени эти ветви большого дерева электронных развлечений, осознаешь, что по-другому, наверное, и быть не могло...

Хотя... Как знать...

По крайней мере, эксперименты с элементами того, что позже назовут RTS, случались и на консолях. Примером тому может служить **Herzog Zwei** от компании *TechnoSoft*, появившийся чуть меньше двадцати лет назад на Sega Mega Drive (в США — Sega Genesis) — одной из самых успешных приставок Sega Corporation.

Чистой RTS эта игра не была; Herzog Zwei, скорее, гибрид экшена и стратегии, где первую скрипку всегда играет находящийся под полным и постоянным контролем игрока универсальный юнит—трансформер, но вот в качестве поддержки, и зачастую очень серьёзной поддержки выступали восемь различных типов наземных юнитов, которыми игрок мог ограниченно управлять, доставляя их в нужную точку и задавая необходимые команды (типа: «патрулируй здесь», «сражайся на указанной позиции», «атакуй ближайшую базу» — причем такие «программы» стоили при активации некоторое количество денег). Цель игры — уничтожить базу противника, при этом положение баз было четко фиксированное, и восстанавливать полученный урон они не могли. На карте присутствовали также нейтральные второстепенные минибазы-аванпосты, которые при захвате их пехотой могли служить в качестве дозаправочных станций. Что весьма важно, если учитывать, что юниты, включая «главного героя»-трансформера, остро нуждаются для наступления (и вообще эффективной боевой деятельности) в дозаправке и пополнении боезапаса. Находящийся под прямым управлением игрока трансформер, к примеру, оставшись без топлива, вообще самоуничтожался и восстанавливался на главной базе.

Сражения в Herzog Zwei обладали впечатляющей по тем временам масштабностью — всего, по идее, в бою могло участвовать до ста юнитов (по пятьдесят с каждой стороны), но начиная примерно с семидесяти железо Mega Drive не выдерживало, и игра начинала неиграбельно тормозить. Также из недостатков стоит отметить весьма слабый искусственный интеллект. Разработчики, правда, обучили его нескольким жульническим трюкам (чтоб жизнь игроку не казалась медом), так, компьютер почти всегда имел в наличии много больше юнитов, чем мог себе позволить игрок.

Зато был реализован мультиплейер, правда, по понятным причинам — только в режиме split-screen.

В общем, эксперимент был весьма интересный и удачный. Из-за некоторых маркетинговых ошибок особым коммерческим успехом игра похвастаться не могла, но спустя некоторое время получила полукультовый статус. Планировался сиквел для платформы Sega 32X, но в связи с провалом этого модуля-дополнения к Sega Mega Drive разработка была свернута.

Dune II: The Building of a Dynasty (1992)

Итак, **«Дюна 2»** не была первой игрой, дававшей игроку возможность руководить военным противостоянием в реальном времени. За десять лет, предшествовавших её триумфу, игры, экспериментировавшие с различными сочетаниями базовых элементов будущего жанра «real-time strategy», появлялись не часто, но регулярно, но в том-то и дело, что до Dune II уместно говорить только о «будущем жанре». Вышеперечисленные игры, будучи по-своему прорывами и вехами в развитии идеи виртуальной военной игры в реальном времени, не создали жанра как такового, не сформировали стандартных приемов и тем, или, если хотите — «совокупности формальных и содержательных особенностей произведения». Именно вторая «Дюна» сформировала тот комплекс геймплейных и дизайнерских (в первую очередь — интерфейс) решений, который все мы сегодня называем жанром RTS.

Конечно, тут стоит учесть и технический прогресс (возможности платформ 82-го и 92-го даже сравнивать смешно). И то, что более ранние игры в той или иной степени оказали свое влияние (как они, несомненно же, влияли в свое время и друг на друга), по крайней мере, накопив набор базовых идей, и наглядно продемонстрировав перспективность или же наоборот — неудачность некоторых решений. Непрямое влияние предшественников — несомненно, прямое же Бретт Сперри (один из двух сооснователей Westwood Studios и отец второй «Дюны») отрицает: «Я играл в Herzog Zwei и мне он понравился. Некоторые мои современники думали, что Herzog Zwei повлиял на создание Dune II. Спасибо за комплимент, но из тех игрушек, которые помогли зародиться моей концепции RTS, я хочу отметить *Eye of the Beholder* [ролевая игра разработки самого Сперри] и его предшественника, *Dungeon Master* производства FTL.» То, что потом стало Dune II, начиналось как вызов самому себе. Вызов заключался в предположении, что стратегические игры могут быть весьма интересными, если скрестить режим реального времени Eye of the Beholder с управлением ресурсами и динамическим, плоским интерфейсом. Все должно происходить в одном режиме игры, без дополнительных экранов. Но как?

Знаете ли вы, что?..

Игры **Dune** (адвенчура с элементами стратегии), и **Dune 2** не имеют ничего общего. Первая «Дюна» разрабатывалась французской *Cryo Interactive* по одноименному фильму Дэвида Линча. Dune 2 же имеет к нему отношение еще более косвенное, чем этот фильм к книге Фрэнка Герберта, её сюжет сильно упрощен и не согласуется ни с какими канонами мира Дюны. Порядковый номер названию стратегии от *Westwood* присвоил издатель обоих игр *Virgin Entertainment*, получивший таким образом «линейку» игр по мотивам.

Я долго экспериментировал с различными вариантами, перед тем как разработал интерфейс к новой игре».

Так или иначе, как любой FPS можно описать словами «Это тот же Wolfenstein 3D, только...», так и описание любой стандартной RTS вполне укладывается в формулу «Это та же Dune II, но...».

Именно в этой игре мы впервые отстраивали в произвольном порядке и выбранном нами месте базу — электростанции, хранилища, бараки, заводы... Именно в «Дюне 2» мы впервые двигались по технологическому древу, от легкой пехоты и слабо бронированных машинок к осадным танкам и ракетно-пусковым установкам. Именно здесь мы впервые боролись за необходимый для



этого ресурс, отправляя харвестеры на поля спайса. Именно здесь сражение приобрело канонические и привычные нам формы, и именно эта игра и породила сам термин «real-time strategy».

Как вспоминает все тот же Бретт Сперри: «Такого термина не существовало до тех пор, пока после разработки игры я не решил при-

думать название «стратегия реального времени». Сейчас это звучит обыденно, но тогда мы в муках выбирали лучший вариант между названиями: «военная игра реального времени», «война реального времени», «военная игра» или «стратегическая игра». Я был уверен, что слова типа «стратегия» или «военная игра» намертво отобьют многих потенциальных игроков, не ожидающих динамики от таких названий. До 1992 года военные и стратегические игры были весьма нишевыми продуктами (за исключением известной работы Сида Мейера), что еще больше усиливало мои страхи. Но, в конце концов, мы решили назвать жанр RTS, потому что по сути дела таковым он и являлся».

Конечно же, как и всякий «первый блин», Dune II была очень далека от совершенства.

Претендующий на полноту список одних только забавных технических багов занял бы страницу. AI был туп совершенно запредельно — в начале игры жестко запрограммированные атаки спасали положение, но позже компьютерный юнит, только покинув завод/казарму, тут же отправлялся на штурм по самому короткому пути (где его давно уже ждали). Очень небольшой лимит подразделений — всего по 25 единиц. Баланс юнитов, к тому же, оставлял желать много лучшего, с появлением танков игрок мог со спокойной душой забыть о пехоте и легкой бронетехнике, некоторые подразделения обладали, скажем так, сомнительной полезностью, а первые робкие попытки дать в руки противоборствующим сторонам разное вооружение обернулись жутким дисбалансом (пусть даже принципиальные различия проявлялись, по сути, только на самом высоком техуровне — сравнивать саботера ордосов с «Рукой Смерти» харконненов, или звуковой (sonic) танк Атрейдесов с... да с чем угодно! — даже как-то смешно...) Также стоит отметить неудобство интерфейса, игрок не мог приказывать одновременно более чем одним юниту — чтоб приказать пяти ракетницам атаковать турель, он должен был выбрать первую машину, выбрать команду «атака», указать цель, выбрать вторую машину, выбрать команду «атака», указать цель, выбрать третью машину... Единственная робкая попытка как-то упростить управление группами заключалась в том, что если нескольким единицам отдать последовательно команду «атаковать» один из своих юнитов, а потом приказать этому юниту двигаться — все «навешенные» на него отряды двинутся вслед за ним. В бою, правда, не работает, если отдать таким образом команду «атаковать» — в сражение отправится только «ведущий»...

Знаете ли вы, что?..

Над озвучиванием всех персонажей игры **Warcraft: Orcs & Humans** работала не команда актеров, а всего-навсего один из разработчиков — Билл Ропер. Именно этому человеку мы обязаны классическим орочьим Work-work! В последнее время девелопер усердно работал над проектом *Hellgate: London*

Словом, недостатков было море (это — далеко не все...), но какое начинание обходится без них? А начинание было стоящим. Потрясающая популярность новой игры подтвердила, что у нового жанра есть будущее. И будущее это будет славным...

2. Рассвет великой эпохи.

Warcraft: Orcs & Humans (15 января 1994)

Как это ни странно, но в следующие примерно два года (учитывая, что Warcraft вышел в самом начале 94-го, а точную дату выхода Dune II установить сейчас не представляется возможным, думается — все же несколько меньше) новых RTS игр не появлялось. Жанр затаился, и, как признавался много позже Билл Ропер, теперь уже бывший вице-президент *Blizzard Entertainment*: «Мы поверить тогда не могли, что никто, включая *Westwood*, до сих пор не сделал игру с таким направлением жанра стратегии реального времени, какое получилось у нас». Впрочем, давайте по порядку.

Blizzard Entertainment для мира компьютерных развлечений — та самая фирма, которая веников не вяжет, а если и вяжет, то фирменные — компания с блестящей репутацией, само название которой давно уже ассоциируется со знаком высшего качества.



Основания в 1991 году (правда, под другим именем), студия к началу 94-го уже имела солидное имя и два несомненных хита — *Rock N' Roll Racing* и *The Lost Vikings*, но именно **Warcraft: Orcs & Humans** стал первым шагом к превращению Blizzard в ту совершенно культовую компанию, которую мы знаем сегодня.

Игра в новом жанре RTS делалась, само собой, под сильным впечатлением и влиянием Dune II, и во многом очень на неё похожа. Отличий, впрочем, тоже достаточно: колоритный фэнтези сеттинг, крестьяне-добытчики/строители, истребив которых, можно парализовать экономику врага, уже два вида ресурсов (и третий неявный — жилое место на фермах, сменил, в более простом виде, то, что было и в Дюне, где без обеспечиваемой электростанциями электроэнергии здания постепенно ломались, а то и не работали), подразделения, использующие оружие ближнего боя, юниты-маги с активируемыми вручную спецспособностями, возможность проводить исследования, повышающие боеспособность войск, задания на миссию, не всегда сводящиеся к истреблению всех противников, голосовые «отзывы» войск на отдачу приказов, контекстный курсор, «краснеющий» при наведении на врага или превращающийся в лупу при наведении на здание... Контекстных автокоманд, правда, по-прежнему не было, и игроку и здесь приходилось выбирать юнита, выбирать команду, выбирать цель... Зато теперь можно было уже не указывать каждому конкретному солдату, куда идти и в кого стрелять — появились отряды. Были они, правда, еще в зачаточном состоянии — объединить в группу можно было только четыре юнита (через зажатый Shift, или через Ctrl+ еще одно нововведение (и какое!) — «резиновая рамка») — причем обусловлено такое ограничение было тем, что, поэкспериментировав с безлимитным выделением отрядов, разработчики решили, что оно убьет всю стратегичность на корню, превратив игру в «построй армию побольше и натрави её на вражескую базу». С тех пор воды утекло немало, но ориентация на сравнительно небольшие (в самом каноничном случае — 12 единиц) отряды, требующие четкого и умелого микроконтроля — визитная карточка стратегий Blizzard.

Главным недостатком, помимо все еще не доведенного до ума интерфейса, следует признать уж слишком прямой баланс — юниты двух противоборствующих сторон получили принципиально разную визуализацию (это вам не различие цветами из Dune II), но человеческий рыцарь и волчий наездник орков в бою ничем друг от друга не отличаются. Различались только заклинания магов, скажем, орк умеет поднимать нежить, а его человеческий «аналог» — лечить своих... иногда это было даже принципиально...

Тем не менее, успех был ошеломляющий. Сыграли свою роль и замечательный геймплей, и колоритная фэнтези-вселенная (геймеры вообще любят фэнтези несколько больше, чем НФ), и замечательная атмосфера (чего стоят одни реплики подопечных!), и новые идеи (вы себе представляете жанр без «резиновой рамки»?)... Blizzard умеют делать Игры — уж простите за банальность.

Также, обязательно нужно упомянуть и то, что Warcraft, в отличие от полностью синглплейерной «Дюны 2» поддерживал мультиплейер — играть можно было вдвоем по модему или прямому кабельному подключению.

Command & Conquer: Tiberian Dawn (31 августа 1995)

После выхода Warcraft'а в жанре возникла конкуренция, а где конкуренция, там и борьба... и ответный удар *Westwood Studios* был страшен. Их новая игра называлась вовсе не Dune III — как ожидали многие, развитие идей второй «Дюны» носило гордое название **Command & Conquer**, а действие перенеслось из глубин космоса и пыльных тропинок далеких планет на нашу с вами многострадальную Землю. Во вселенной C&C ей совсем не повезло — в конце 1995 года в районе реки Тибр упал метеорит, который занес на поверхность нашей планеты некое загадочное вещество, минерал — не минерал, форма жизни — не форма жизни... что-то среднее... По крайней мере, пока ученые ломали головы, космический гость, названный тиберием, развил стремительную экспансию, ведя себя вовсе не так, как полагается тихим и спокойным минералам, а скорее как грибок-паразит, по-



павший в благоприятную среду. Когда люди спохватились, полностью локализовать вырвавшийся на свободу тиберий было уже невозможно, он распространился уже по всей планете, кое-где уже образовались самые настоящие тибериумные поля... Вскоре выяснилось два интересных факта:

Первое: новый минерал при правильной обработке является замечательным источником ресурсов и энергии, ведь для роста он черпает и накапливает полезные элементы, причем берет их отовсюду — буквально из толщи земли! Вся экономика планеты может с большой для себя пользой перестроиться на новый ресурс, забыв о нефти, газе, уране и прочем...

Второе: долгий контакт с тиберием крайне опасен для белковой жизни.

Как вы понимаете, первое с большим отрывом перевесило второе, тиберий распространялся по планете стремительно, остановить его уже не представлелось возможным, и пока ученые думали, что же делать, правительства решили пользоваться добром нежданного худа.

Как оно всегда бывает, неожиданное появление чего-то радикально нового спровоцировало большой социальный кризис — переход на новый дешевый источник энергии разрушил сырьевые экономики неразвитых государств, а с бесконтрольным распространением смертельно опасного тиберия развитые государства боролись куда как лучше, чем отсталые...

Очень скоро в масштабах всей планеты возникла нешуточная социальная напряженность, которой не преминули воспользоваться в своих целях всяческие подозрительные личности. Террористические и преступные группировки росли как на дрожжах... И была среди них одна тоталитарно-религиозная организация с неясными целями, странной идеологией, чуть ли не обожествлявшей тиберий, и харизматичным лидером Кейном.... Называлась эта организация Братство НОД (*Brotherhood of NOD*), и очень скоро, объединив под своей властью разрозненные экстремистские и преступные группировки, она превратилась в силу планетарного масштаба, силу, бросившую вызов государственным порядкам. Для защиты от новой угрозы под юрисдикцией Объединенных Наций был создан альянс GDI (*Global Defense Initiative*). Собственно, о военном конфликте этих двух сил и рассказывает Command & Conquer.

Первое, что бросалось в глаза, — замечательные видеоролики с живыми актерами. Уже совершенно гениальное вступительное видео покоряло раз и навсегда (чего стоил один Кейн в исполнении Джо Кукана!), да и последующие, увязывающие геймплей и сюжет в превосходное единство формы и содержания — не разочаровывали.

Усовершенствованная игровая механика в вопросе формирования единого сюжетно-геймплейного поля тоже не отставала — появились весьма развитые скрипты, в которых, в ответ на ваши действия компьютерный противник мог предпринимать свои контрмеры; «тонкие» задания, к примеру, на уничтожение определенного здания, или (гвоздь программы!) миссия, в которой игрок действует только одиноким коммандо.

Из чисто геймплейных нововведений самыми главными следует признать, конечно же, контекстные автокоманды, отдаваемые одним щелчком мыши (теперь, чтобы приказать единице атаковать противника, достаточно было просто кликнуть на нем, не мучаясь с клацаниями нужных иконок/хоткеев), и отряды, в которые при помощи «резиновой рамки» можно было объединить любое количество подконтрольных единиц.

Также Westwood продолжила начатые еще в Dune II эксперименты по вооружению противоборствующих сторон различным оружием. Причем, в отличие от формализма «Дюны», здесь дело обстояло очень серьёзно — юниты GDI были куда как сильнее в прямом бою, а подразделения NOD делали ставку на скорость и незаметность. Баланса, правда, не получилось даже приблизительного — превосходство техники альянса в огневой мощи и броне обеспечивало GDI почти непреодолимый перевес, но первый блин, как известно — комом, а эксперимент по созданию принципиально разных сторон конфликта можно признать в целом успешным. Зато несколько доработан баланс юнитов вообще, теперь нужно учитывать, что, к примеру, гранатометчик неплохо сражается с бронетехникой, но слабо с пехотой, автоматчик — наоборот, то же самое с танками и легкими бронемашинами, а уж о такой замечательной штуке, как огнеметчики и огнеметные танки — вообще молчу...

Сказать, что C&C стал популярным — это не сказать ничего. Замечательная, проделанная с явной и нескрываемой любовью к своему детищу работа Westwood окупилась с лихвой: общий тираж превысил три миллиона экземпляров — непредставимый для 95-го года показатель. Бешеный ажиотаж... аддоны... порты на Nintendo 64, Sega Saturn и PlayStation...

Несмотря на то, что Westwood Studios оставила после себя массу знаковых проектов, именно выход первого C&C был моментом наибольшей её славы и величия.

Warcraft II: Tides of Darkness (9 декабря 1995)

Еще одна культовая игра 95-го, еще один шаг в развитии стремительно набирающего популярность жанра.

С выходом второго Warcraft'а стали очевидны принципиальные различия в направлениях, по которым Westwood и Blizzard намеревались развивать стратегии в реальном времени.

В C&C основной упор был сделан на массовые сражения, с не очень высокой на деле тактической управляемостью, и не очень высокой индивидуальной ценностью юнита. Разработчики второго Warcraft'а же явно склонялись к модели, подразумевающей очень высокую степень микроконтроля. Механика сражения, масштабы, невозможность объединять бойцов в отряды больше девяти единиц формировали схему, в которой важным фактором успеха было именно эффективное руководство своими солдатами непосредственно в сражении. До совершенства схеме, предложенной в этой игре, было еще далеко, но направление было выбрано самобытное, интересное и, несомненно, перспективное.



Баланс двух участвующих сторон все еще оставался совершенно прямым и незатейливым, как и в первой части, стороны, по сути, различались лишь магией.

Зато появились флот, находящиеся под постоянным контролем игрока авиаподразделения (в C&C тоже была авиация, но действовала она по принципу «получили цель-прилетели-отстрелялись-вернулись на дозаправку»), и новый «туман войны», скрывающий от игрока карту за пределами зоны видимости его отрядов (ранее же карта разведывалась раз и навсегда). Еще одним нововведением стали сюжетные юниты-герои, пока еще, правда, ничем по сути не отличающиеся от «серийных» воинов (ну жизни побольше, ну сражается чуть лучше, ну если умирает — заходите с последнего сохранения...), но задания с ними бывали очень интересными (скучных здесь, впрочем, вообще не водилось).

Также стоит отметить отличную графику (четкое, яркое и красочное SVGA) и просто замечательную работу художников, дизайнеров, сценаристов... Благодаря их превосходной работе изумительный, просто таки сказочный мир Warcraft'а покорял с первого взгляда...

И надо ли говорить, что популярность игры была просто потрясающая, что она (как и C&C, кстати) получила массу всяческих наград, и совершенно заоблачные оценки прессы, что вселенная, найденная когда-то благодаря идее: «Орки, люди и большая война между ними!» — стремительно расширялась, открывая все новые и новые свои грани... Что вскоре был выпущенный аддон **Beyond the Dark Portal**...

И что память героев той войны любой желающий может почтить на Аллее Героев в Штормвинде, ну, если у него есть своя копия World of Warcraft, конечно.

War Wind (1996)

С выходом C&C и Warcraft II, жанр, образно выражаясь, выбрался из пеленок. Безумный успех творений Westwood и Blizzard подтолкнул другие компании на пробу пера в жанре. За основу брался, как правило, набор геймплейных решений второго Warcraft'а или C&C, причем зачастую ничего своего и принципиально нового разработчики не придумывали, собственно, тут-то и появились уничижительные определения «Warcraft/C&C клон». Появлялись, впрочем и новые оригинальные идеи. Примером может служить игра **War Wind** компании *DreamForge Entertainment*, на первый взгляд очень похожая на Warcraft, но при более детальном разборе открывающая свои новые и достаточно интересные идеи.

Во-первых стоит отметить достаточно нетривиальный сценарий — действие происходило на планете Яваун (Yavaun), где с начала истории борются между собой четыре расы — яггры, народ тружеников, находятся в рабстве у тираничных та'рун, в их рядах зреет бунт, который пытаются сдерживать также служащая та'рунам раса воинов — обблиноксов. Волшебники шама'ли же независимы, и эту независимость хотят сохранить, попутно пытаясь объединить народы планеты. Людей, как видите, не было и в помине, а каждая из четырех рас преследовала в кампании свои цели, совершенно отличные от целей других народов.

Из геймплейных находок стоит отметить возможность индивидуальной модификации персонажей (так называемые биоапгрейды). Например, можно было увеличить скрытность отрядов до полной невидимости... но враг, в свою очередь, мог прокачать своим воинам продвинутое зрение, позволяющее распознать даже невидимок. При этом любимые прокачанные единицы позволялось даже переносить с собой на следующие миссии. У каждой стороны также был свой лидер, обладающий полезными



способностями, разными для разных народов, и его гибель означала поражение. Также присутствовал необычный вид ресурса — «влияние», которое увеличивалось при уничтожении вражеских воинов и уменьшалось при смерти своих, расходовалось оно на применение спецспособностей и исследования. Наконец, была реализована возможность строить своих воинов в задаваемые самим игроком формации, водить подчинённых строем, правда, могли только продвинутые единицы — по 3 «рядовых» на каждого «офицера».

Несмотря на хорошие отзывы в прессе, особой популярности War Wind не сыскала. Свою роль тут сыграл и недостаточно удобный интерфейс (слишком много приходилось с каждым воином возиться вручную), и слишком большая внешняя похожесть на Warcraft II (да и само название наводило на подобные мысли). По крайней мере, точно известно, что показанная публике в том же году альфа новой RTS от Blizzard StarCraft не имела успеха отчасти именно поэтому...

Через год (30 ноября 1997) вышел сиквел — **War Wind II: Human Onslaught**, продолживший сюжет первой части и добавивший в игру еще одну расу (по названию — легко догадаться, какую). Также благосклонно принятая прессой, эта игра прошла относительно незамеченной в тени таких и ныне знаменитых хитов, как Age of Empires и StarCraft.

Z (июль 1996)

Еще один интересный эксперимент 96-го года от компании *The Bitmap Brothers*.

Если забыть о замечательных роликах и колоритнейших (несмотря на некоторую... эм... металлическость) подчиненных (хотя, на самом деле, этот подход не научный! — забывать о них не нужно ни в коем случае!), то основным и главным отличием Z является принципиально отличный от классического экономический элемент. Здесь нет никаких ресурсов, кроме пространства и времени. Именно время играет ключевую роль в постройке боевых единиц, и само собой, чем мощнее юнит, тем больше времени нужно на его создание, пространство же необходимо для ускорения времени производства.

Объясняю популярно — игровая карта разбита на зоны, которые можно захватывать, устанавливая в центре флаг своего цвета, зона может содержать (а может и не содержать) различные строения, которые работают на текущего владельца (если он есть), но помимо этого, ценность зон заключается также в том, что обладание каждой из них повышает скорость производства на определенное количество времени. А значит — чем больше захвачено территорий, тем быстрее производятся подразделения.

Цель игры — разрушить вражескую крепость-штаб и не дать врагу проделать это со штабом нашим, располагающимся, как нетрудно догадаться, на другом конце карты.

Из забавных и приятных фич, на которые Z был богат, стоит отметить очень высокую по тем временам интерактивность мира (можно было буквально взрывать скалы, создавая себе новые проходы!), возможность захвата пехотой разбросанных по карте нейтральных турелей и техники — робот занимает машину/пушку, и так и остается в ней в роли водителя/стрелка, причем при определенной доле удачи вражеская машина при обстреле может быть не уничтожена (хоть экипаж — погиб), в таком случае эту машину тоже можно захватить.

Z собрал замечательную прессу, за динамичный и увлекательный геймплей пользовался большой любовью игроков и... блин, что-то я в этих минивыводах почти все время повторяюсь — не находите?

Command & Conquer: Red Alert (31 октября 1996)

Новое творение Westwood являлось, по существу, несколько доработанной Command & Conquer, в новом сеттинге, сразу покорявшем благодаря интересной теме (война СССР с Союзниками — это вам не это!), и просто превосходно ироничной, а вернее, даже саркастично-пародийной её подаче (чего стоил один только товарищ Сталин в исполнении Гина Линарски!).

Завязка сюжета такова: немногим после окончания Второй Мировой Альберт Эйнштейн создал машину времени, с помощью которой он отправился в прошлое и убил Гитлера, чтоб предотвратить великую войну. Добиться желаемого ему не удалось — Германия действительно не стала угрозой для мира, но взамен ею стал Советский Союз, усиленно готовящий Мировую Революцию силами Красной Армии. И однажды настал день, когда Сталин решил, что время пришло...

Red Alert предлагал почти все то же, что C&C, только лучше, динамичней, масштабнее и + военно морской флот. Различия противоборствующих сторон несколько усилились, но баланса, как и прежде, не было, советская техника превосходила аналоги проклятых капиталистов почти во всем. Альянс, правда, имел неоспоримое превосходство во флоте (а почти на всех картах Red Alert присутствовало некоторое количество воды), но сравнивать их сухопутные войска и авиацию с советскими было даже как-то смешно, и массированная атака советских тяжелых танков уж слишком часто решала исход многопользовательских баталий.

В целом, помимо интересной темы и колоритной её подачи Red Alert мог похвастаться... замечательным геймплеем C&C! Для успеха этого сплава хватило с головой.

3. Второе поколение.

К 1997 году бывший некогда узеньким ручейком полноводный поток новых RTS достиг поистине угрожающих масштабов. Если судить по количеству релизов, середина-конец девяностых был для жанра RTS невозвратным золотым веком — думается, только полное перечисление всех наименований заняло бы полос пять. Другое дело, что за редкими исключениями выходящие тогда игры не привносили ничего нового, и были похожи друг на друга, как однояйцевые близнецы, вернее, эм... двухяйцевые... — вот эти в лоточек «Warcraft клон», вот эти в лоточек «C&C клон» — и никаких гвоздей!

Массовое производство RTS, отличающихся только видом юнитов, было чрезвычайно выгодно — во-первых, появившийся в 95-м DirectX позволял относительно просто создать графический движок стратегии. Во вторых — сделать RTS, да еще и по готовым лекалам классики, было много-много проще, чем шутер, или RPG, рынок же с радостью жадно заглатывал клоны, сиквелы клонов, клоны клонов (к 99-у, впрочем, его начало тошнить)...

Репутация жанра стремительно ухудшалась, мнение о том, что все RTS похожи друг на друга, а если точнее — различаются только формой и цветом танков, уверенно укоренялось в мозгу простого геймера.

К счастью, развитие жанра не остановилось, и в 97-м свет увидели игры уже нового поколения, достаточно самобытно и творчески переосмыслившие и приумножившие наследие предков.

Две из них — Dark Reign (студия *Auran*, август 1997) и Total Annihilation (*Cavedog Entertainment*, 25 сентября 1997) предлагали игроку, по существу, одинаковый набор принципиальных нововведений — 3D ландшафт, реально влияющий на характер геймплея и позволяющий создать реалистичные зоны обзора и обстрела (в гору юнит двигается медленней, но на возвышенности его обзор повышается, при постройке оборонительной линии нужно следить, чтоб возвышенности не загораживали турелям линию огня, и т. д.), очереди строительства и глобальные настройки поведения юнитов (единицам можно было вручную задавать типы и степень агрессивности поведения).

Знаете ли вы,что?..

Немецкая версии игры **Command & Conquer: Red Alert** немного отличается от остальных. Во вступительном ролике версии для болезненно переживающей тему нацистского периода своей истории Германии вместо живых немецких солдат фигурируют киборги. Адольфа Гитлера же и вовсе вырезали. Дело в том, что изображение нацистских символов (одним из которых является Гитлер) — запрещено в стране законодательно.

Само собой, такая схожесть фич породила конкуренцию, и Total Annihilation Криса Тейлора выиграла это противостояние за счет технологического превосходства (TA — первая игра в жанре, использующая полностью трехмерные — полигональные подразделения и постройки) и новаторского геймплея, совершенно не похожего на C&C (Dark Reign во многом был все же очень схож с суперхитом от Westwood). Так, стоит отметить оригинальную экономическую систему, в которой на смену отправке харвестера/крестьян куда-то-там, пришла бесконечная добыча металла (за счет постройки добывающих станций на разбросанных по карте особых точках) и энергии (за счет построенных электростанций), и бесконечное же ничем (кроме лимита юнитов в 250 штук, конечно) не ограниченное производство боевых единиц. Стоило, правда, учиты-



вать, что если ваша экономика требует большего, чем может предоставить ваша сырьевая база, темпы производства будут снижаться. К примеру, при стабильной добыче металла +10 и потреблении в -30 скорость всего производства упадет до 30%, как только (при таком балансе — быстро) сырьё, запасенное на черный день в хранилищах подойдет к концу. Такая система обеспечила всему происходящему совершенно потрясающий динамизм и увлекательность.

Также можно было собирать металлолом, оставшийся от уничтоженной в бою техники. Кстати, в созерцании крупного поля сражения, усеянного уничтоженными машинами, сожженными деревьями и прочими следами великих событий, был свой, совершенно особый кайф.

Впечатляло разнообразие юнитов — всего 150 видов, в принципиальных вопросах вооружение двух противоборствующих сторон было схоже, поэтому баланс можно назвать прямым, но небольшие различия, обеспечивающие довольно интересные нюансы, — были. Также нельзя не упомянуть невиданной до того зрелищности бои в воздухе, стратегическую артиллерию, стрелявшую на огромные расстояния, и совершенно потрясающее атомное оружие.

Удобные системы очереди строительства и производства юнитов позволяли при необходимости быстро и эффективно программировать хозяйственную часть, и не отвлекаться от сражений, а превосходная по тем временам графика обеспечивала невиданную до того зрелищность. Что еще нужно для хита?

К TA вышло два аддона, а в 99-м Cavedog, уже без Криса Тейлора (который в 98-м основал собственную студию *Gas Powered Games*), выпустила очень неплохую, но далеко не такую удачную **Total Annihilation: Kingdoms** в фэнтези сеттинге.

Знаете ли вы, что?..

Над культовой стратегией **Total Annihilation** изначально работало всего три человека. Четвертым сотрудником компании *Humongous Entertainment* стал молодой, но весьма подающий надежды музыкант Джереми Соул. Несмотря на финансовые трудности, Джереми все же смог уговорить руководство выделить деньги на создание оркестрового музыкального сопровождения.

Когда же игра появилась в продаже, стало ясно, что труд теперь уже известного музыканта не прошел даром. По просьбе фанатов саундтреки из Total Annihilation поступили в продажу на отдельном музыкальном CD. Позже имя Джереми Соула светилось во многих топовых игровых проектах. Собственно, светится оно и по сей день.

Age of Empires (26 октября 1997)

Еще один прорыв 97-го, на этот раз от *Ensemble Studios*. Один из идеологов игры — Брюс Шелли — работал до этого с Сидом Мейером над его культовой серией *Civilization*, очевидно именно этот опыт натолкнул его на идею «Цивилизации» в реальном времени», которую в несколько ограниченном контексте воплощает **Age of Empires**.

Игрок управляет одной из двенадцати игровых наций (различия между которыми на деле не очень велики), и может за какие-то полчаса провести своих подопечных от каменного века, через века земледелия и бронзы к веку железному.

Различия между эпохами были вполне принципиальными. Так, в каменном веке даже еду (один из четырех видов здешних ресурсов) добывать ваши подопечные умеют только охотой и собирательством, долго на таких зависящих от превратностей природы источниках не протянешь, демографический взрыв не обеспечишь, цивилизацию не построишь, поэтому, накопив необходимый ресурс (не забывая, впрочем, о найме воинов, призванных давать отпор противнику, если ему вздумается сунуться), переходим в век земледелия, где можно уже развернуться чуть вольнее и получить доступ к новым, куда более мощным войскам... Ну и так далее.

Геймплей Age of Empires был необычен, оригинален, интересен...

Игра мгновенно завоевала широкую популярность, собрала замечательную прессу и, что еще более показательно, — заимела многочисленных подражателей. К емким терминам «Warcraft/C&C клон» добавился еще один...

StarCraft (31 марта 1998)

Если в 98-м году и были стратегии реального времени, достойные внимания — им не повезло. Явление короля-солнце — нового творения Blizzard Entertainment, которое многими и сейчас считается лучшей RTS всех времен и народов, затмило их блеск совершенно и полностью.

Изначально **StarCraft** планировалось выпустить на рынок еще где-то в 1996. В тот момент выход в свет Diablo откладывался на полгода, и новая стратегия уже с тремя противоборствующими сторонами казалась весьма неплохим средством напомнить рынку о себе и заработать денег. Сделана она должна была быть достаточно быстро — ведь использовался движок второго Warcraft'а, и в успехе проекта никто не сомневался.

Дебют того, что тогда называлось StarCraft, произошел на E3 96-го года, там же, кстати, было объявлено, что Diablo будет поддерживать бесплатную игру на серверах Battle.net в Интернете (собственно, в связи с добавлением этой, до того не планировавшейся возможности, релиз игры и был отложен).

Blizzard имела на выставке шесть компьютеров — три для Diablo, три для альфы StarCraft'а, однако реакция посетителей на



новую стратегию была более чем холодной, и к последнему дню показа игра, получившая прозвище «фиолетовый Warcraft», демонстрировалась уже только на одном компьютере. В новой игре было слишком много от старой, она не обещала ничего выдающегося, а клоны Warcraft II уже широко шагали по планете...

Такие неудовлетворительные результаты поставили компанию перед выбором — можно было продолжать работу в том же ключе, переработать игру почти полностью, начав с нового графического движка, или же просто отменить проект. При этом, учитывая перфекционистскую политику Blizzard, реально рассматривались только последние два варианта. Как вспоминает Билл Ропер: «Мы знали, что если наши игры не будут наилучшим образом отвечать запросам игроков-фэнов, то следующие игры вообще не будут раскупаться. Это и было философией развития нашей компании. Если бы Starcraft вышел и разочаровал, имидж Blizzard был бы потерян, и она стала бы такой же, как любая другая компания-разработчик игр».

Как все мы сейчас уже знаем, StarCraft, к счастью, не был закрыт, но отправился на долгую творческую перековку, и, вернувшись с неё, взорвал застоявшийся жанр.

Главной отличительной особенностью игры были три абсолютно разных игровых расы. Нет, не так три АБСОЛЮТНО разные расы! Терране, протоссы и зерги различались не только цветами и внешним видом юнитов, различались они... всем! Юнитами, стратегиями, тактиками, правилами застройки базы... ресурсы разве что одинаковые использовали! При этом баланс трех таких непохожих друг на друга сторон был близок к идеальному, а после аддона и серии патчей стал таковым. Ничего подобного в жанре до этого не было, даже принципиально прямой баланс разработчики умудрялись зачастую испортить заигрываниями с нюансами, здесь же...

Далее по списку шли отличный сюжет, замечательная его подача, потрясающая атмосфера, превосходные по тем временам CG ролики... Невероятный успех, миллион проданных копий только в Корее, дополнение **StarCraft: Brood War**, играющее роль контрольного выстрела в аудиторию...

В ночь перед выходом StarCraft разработчики давно всем надоевших поделок, где лучеметный танк и биомеханический разуплотнитель расы ксенаи отличались лишь внешним видом и названиям и, легли спать уважаемыми и уверенными в завтрашнем дне людьми... Проснулись они в дивном новом мире, где их игры не были нужны уже никому.

Dune 2000 (август 1998)

Римейк Dune II от *Intelligent Games* и *Westwood Studios* ничем особенным похвастаться не мог. Ну, та же старая добрая «Дюна» на движке Red Alert'а, разве что игровая механика доработана с учетом реалий поздних девяностых. Ну, ставшие уже традиционными видеоролики с живыми актерами, и зачастую актерами отличными (конкретно в этой игре был замечен Джон Рис-Дэвис). Ну... Собственно — все.

Никаких откровений игра не содержала, но, как уже было сказано выше, была римейком той самой «Дюны». Только тем и заслуживала внимания игроков и наше.

Warzone 2100 (10 апреля 1999)

Идея полноценного конструктора юнитов не давал покоя разработчикам и фанатам жанра давно, пожалуй, даже задолго до появления замечательной глобальной TBS *Master of Orion*, где она была на достаточном уровне реализована. Воплотить эту идею в реальном времени было, впрочем, куда сложнее, многие пытались, но достойного воплощения идея не получала вплоть до 99-го, когда *Pumpkin Studios* выпустила свою **Warzone 2100**. В ней игрок получил возможность развивать технологические цепочки вооружения, брони, шасси и так далее, а затем собирать из доступных компонентов необходимые боевые единицы.



Уже одной этой фичи хватило бы для успеха с головой, но помимо этого Warzone выделялась революционным, действительно отличным искусственным интеллектом, графикой, задавшей новый стандарт качества в жанре (кстати, это первая RTS с полигональным ландшафтом), и просто занятным увеличением размера зданий по отношению к юнитам (геймплей оно не меняло, зато добавляло реалистичности и непохожести на других).

Command & Conquer: Tiberian Sun (27 августа 1999)

Игра, носящая полуофициальное название **C&C 2**, конечно же, не могла не стать успешной.

Новая часть тибериумовой саги показала игрокам, во что превратил тиберий планету к 2030 году — мертвые пустыни «красных» зон, жмущиеся к полярным шапкам пригодные для жизни «зеленые» зоны, в которых существует еще государственный порядок и безраздельно правит GDI, огромные «желтые» площади, где рядом с тибериумовыми полями и пустынями влачат жалкое существование мутировавшие растения, животные и люди, жизнь в которых похожа на ад, и любой мечтает попасть на службу в затаившееся со времен поражения в первой войне Братство НОД, ведь там будет бесплатная чистая вода, кормежка...

Знаете ли вы, что?...

Игра **Dune 2**, которую можно смело считать прародительницей жанра RTS — еще и один из первых проектов, где была применена система **динамического музыкального сопровождения**. Конечно, до современных плавных переходов с одного саундтрека на другой ей было еще далеко (переключение происходило практически моментально), но тем не менее, факт остается фактом. Стоило только появиться на экране сообщению «*Enemy unit approaching*», как спокойная и тихая мелодия сменялась на более жесткое, боевое музыкальное сопровождение.

В такой мир возвращается Кейн, в очевидную смерть которого тридцать лет назад не верил, тем не менее, ни один правоверный... И воскресший вождь Братства, быстро вернув себе бразды правления, вновь подымает свою организацию на великую войну...

В целом Tiberian Sun была качественной и даже отличной игрой, заслуженно получившей свой успех и славу.



Но после её выхода бытовавшие и ранее разговоры о творческом кризисе или же элементарной лени Westwood Studios, вызванные тем, что предыдущие четыре года она занималась в основном тем, что продавала под разными соусами геймплей первой части, обрели новую силу.

Tiberian Sun был очень хорошей и атмосферной игрой, непрямой баланс GDI и NOD был наконец-то доведен до ума (хотя отдельные дыры в нем все же были), новый, пусть и спрайтовый движок выдавал отличную картинку, а видеоролики с голливудскими актерами, как всегда, были милы и колоритны... Вот только... От компании, претендовавшей на лидирующие позиции в жанре, закономерно ожидали какого-то приятного сюрприза... Но ровным счетом ничего принципиально нового C&C 2 в жанр не привнесла.

Age of Empires II: The Age of Kings (30 сентября 1999)

По существу, то же можно сказать и об еще одном суперхите-99 — продолжении «Эпохи империй». Вторая часть перенесла действие в средневековье (теперь мы начинали в Темные Века, а при развитии переходили в Эпоху Феодализма, Век Замков и, наконец, в Эпоху Империй) и улучшила все, что в Age of Empires можно было улучшить. Как и в случае с Tiberian Sun, это было ровно то, что нужно, чтоб получилась отличная игра.

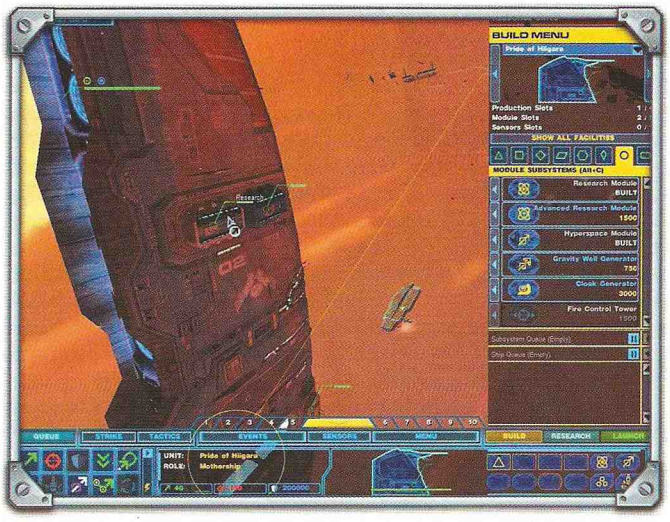


Homeworld (15 ноября 1999)

Первый же проект молодой канадской компании *Relic Entertainment* наглядно показал, что у этой студии в жанре — большое будущее. Еще бы! Созданная в 97-м году Алексом Гарденом и Люком Молони компания выбросила на рынок то, чего до них не додумался сделать никто — настоящую космическую RTS! В настоящих и натуральных трех измерениях (всякие «типа космические» игры в «плоском» космосе, конечно же, случались и до этого)!

Возможно, за такую работу просто боялись браться — разработать интуитивный интерфейс для стратегии в трех измерениях, и без привязки к поверхности — было той еще задачей, и Relic с ходу мощно заявила о себе, найдя достаточно удобное её решение, которое и «сделало» **Homeworld**. К тому же, игра, произведшая небольшую геймплейную революцию, была на удивление хороша во всех отношениях.

Тут и оригинальные тактики, принципиально отличные от тех, которые доводилось применять на «плоских» пространствах, и замечательный сюжет о космических скитальцах, ищущих свой дом, и разнообразные нюансы, вроде захвата чужих кораблей и пылевых облаков, защищающих от излучения...



Еще одним интересным решением стал обязательный перенос всех юнитов с миссии на миссию. Весь флот, уцелевший к концу предыдущей миссии, переходил с игроком на следующую, так что большие потери на одном уровне могли обернуться зубодробительной сложностью прохождения следующего... но так было только интереснее, а связность повествования ощущалась как никогда!

К сожалению, несмотря на успех Homeworld, достойного развития это направление жанра пока так и не получило. Был аддон **Homeworld: Cataclysm**, были попытки создать что-то подобное (к примеру, **Conquest: Frontier Wars** [*Fever Pitch Studios* — 2001] или **O.R.B: Off-World Resource Base** [*Strategy First* — 2002]), но лучшим по-прежнему остается сиквел **Homeworld 2** 2003 года, и достойных конкурентов у него пока не предвидится.

Earth 2150 (май 2000)

Разработанная поляками из *Reality Pump Studios*, эта игра является продолжением куда менее известной **Earth 2140** и одной из первых полностью трехмерных стратегий. Помимо этого, может похвастаться достаточно интересной историей, тремя колоритными принципиально различающимися игровыми сторонами, завидной зрелищностью и конструктором юнитов, в чем-то схожим с тем, что был представлен в *Warzone 2100*. Имеет два аддона и продолжение — **Earth 2160** 2005 года.

Ground Control (1 июня 2000)

Еще одно новое слово в жанре, на этот раз — от шведской *Massive Entertainment*. **Ground Control** отошел от традиционной RTS схемы с добычей ресурсов, постройкой бараков и сараев непосредственно во время сражения, наймом пехоты в казармах и прочими подобными чудовищно нереалистичными штуками, взамен предложив интересную систему с захватом контрольных точек и получением подкреплений от начальства. Это позволило вывести зрелищность и реализм на принципиально новый уровень, а также обеспечило некоторый дрейф в сторону тактической стратегии — невозможность тупого давления массой, необходимость аккуратного планирования и учета разнообразных нюансов (типа более тонкой брони по бокам и с тыла у бронетехники). Также нужно отметить возможность выбора для своих отрядов спец оружия (от минометов для пехоты до тактических ядерных боеголовок для бомбардировщиков) и спец оборудования (аптечки, ремонтные наборы, форсажные движки и т. д.) на одно задание. Большинство из них могли быть использованы два-три раза за миссию, а самые мощные (та же тактическая боеголовка) — один раз.

Получилось очень интересно и в перспективе развития жанра — весьма многообещающе.

Наработки Ground Control в той или иной мере в современном жанре прижились (тут можно вспомнить, к примеру, *Company of Heroes*), а сама игра получила аддон (с новой фракцией и кампанией, а через четыре года и полноценный сиквел — **Ground Control II: Operation Exodus** с несколько доработанной механикой, претерпевшей все же некоторый дрейф в сторону большей «RTS'ности», так, появился ресурс под названием «Приобретение», получаемый, впрочем, за все те же захват и удержание контрольных точек (а также за уничтожение врага). Именно очки Приобретения позволяли заказывать подкрепления и использовать орудия поддержки. Также система модификаций юнитов посредством выбора спецоружия была заменена на систему вторичных способностей (например, мобильная крепость «Разрушитель» может раскрыть боковые бронепластины и выставить их вперёд, позволяя менее защищённым войскам скрываться за ними от вражеского огня).

Command & Conquer: Red Alert 2 (23 октября 2000)

В серии C&C всегда на каком-то уровне восприятия чувствовалась в той или иной степени ирония разработчиков (особенно четко проявлявшаяся в видеороликах), где меньше, где больше… чего стоил один только Red Alert… И там ведь они еще блюли приличия! — что стало ясно после выхода **Red Alert 2**, чей превосходный сверхкитч взрывал мозг неподготовленных граждан на месте. Гипертрофированные до совершенно безумных и гротескных форм реалии и пропагандистские штампы времен Холодной войны, нещадная, не склонная ни к какой рефлексии эксплуатация тупейших обывательских представлений о войне и глобальной политике, с циничным буквализированием их как непреложной реальности, завернутой в обертку отсылок к самым косным и абсурдным штампам масскульта. Телепаты, зомбирующие своих жертв по телефону, орды гигантских советских кальмаров-убийц, уверенно движущихся к берегам США, эскадрильи грозных дирижаблей-бомбардировщиков им. Кирова, неумолимо приближающихся к Статуе Свободы, юнит Сумасшедший Иван — безумный советский маньяк, взрывающий технику, строения и пехоту (в том числе и свои)… О! Почему я не забэкапил свой мозг!



Red Alert 2, впрочем, заслуживает внимания не только как пример восхитительного сюжетного и дизайнерского безумия, но и как развитие идей серии C&C. Благодаря целому комплексу незначительных на первый взгляд идей и решений, в сравнении с TibSun все стало глубже, многогранней, многовариативней, динамичней и веселее.

Как результат — мультиплейер второго RA надолго стал любимой забавой наших стратегов в плодившихся тогда, как грибы после дождя, компьютерных клубах.

«Казаки: Европейские войны» (12 апреля 2001)

...Как и вышедшая 12 апреля 2001 года игра **«Казаки: Европейские войны»** (на Западе — в сентябре 2002 под названием *Cossacks: European Wars*). Первый проект киевской GSC *Game World* даже сейчас, после выхода S.T.A.L.K.E.R.'а, остается самым коммерчески успешным её детищем (тут, правда, нужно еще учитывать два аддона — коих «Сталкер» пока не получил).

На первый взгляд «Казаки» очень похожи на Age of Empires — примерно та же историческая тематика (только здесь на дворе — XVII-XVIII века), поданная, впрочем, в русле известной жанровой условности с постройкой базы, отправкой крестьян лес валить и всем прочим. Достаточно сложная многоресурсная экономика (здесь ресурсов уже шесть и экономика значительно сложнее, чем в любой AoE), переход из эпохи в эпоху (здесь, правда, только разовый)…



Стоило, впрочем, поиграть в «Казаков» минут пятнадцать, как становилось ясно, что «украинский AoE» во многом перерос и превзошел своего предтечу.

Во-первых, «Казаки» были куда глубже в плане экономики и развития, которые содержали здесь куда больше всяческих очевидных и не очень нюансов. Во-вторых, местные сражения совершенно не имели аналогов в жанре. Помимо потрясающей и по сей день массовости — а в битве могли участвовать буквально тысячи юнитов, здесь были реализованы вполне исторический баланс родов войск, огромная важность боевых построений, достаточно широкие тактические возможности, множество нюансов, обеспеченных некоторыми (зачастую и принципиальными) различиями шестнадцати игровых наций. Баланс сторон, правда, был не очень — но, типа, на то и историзм, да и весело — вот все европейцами, а я дай-ка за Турцию… а в

случае чего, подобрать сбалансированные пары одной культурной группы труда не составляло.

Блин, вот пишу, и даже какую-то ностальгию ощущаю по тем потрясающим сражениям в клубах типа «2 на 2 на 2 и полчаса на развитие»... Эх были времена...

4. Новейшая история.

Warcraft III: Reign of Chaos (3 июля 2002)

После StarCraft'а компания *Blizzard Entertainment* заслуженно считалась королями жанра, это, да и репутация разработчика исключительно культовых игр, заставляли ждать их новую стратегию с придыханием. Опять же, возвращение в Азерот — мир Warcraft'а, любимый многими с детства — как-никак, с момента выхода предыдущей части прошло семь лет...

Blizzard не были бы собой, если бы не удивили публику геймплейными новинками — ими стало воплощение концепции RTS+RPG. В игре появились особые юниты — герои, накапливающие в бою опыт, повышающие уровни и развивающие особые спецспособности из списка доступных выбранному классу. Герои теперь уже четырех противоборствующих сторон различались между собой также принципиально, как и доступные расам отряды, и, по сути, являлись ключевым элементом почти любого сражения. Герои умели наносить огромный урон, воодушевлять своих и устрашать чужих, лечить, призывать дополнительные отряды... вести в бой армию без героя, как правило, означало вести на убой.

Для соблюдения баланса со стратегической частью RPG элемент был развит относительно слабо. Так, по существу игрок выбирал (и то ограниченно!) только последовательность прокачки ровно четырех спецспособностей — к максимальному десятому уровню все они в любом случае прокачивались до максимума. Возможность кастомизации героя, развития его в выбранном ключе, в целом, отсутствовали как класс, даже всяческие повышающие характеристики артефакты и прочее тут не помогали.

Но соль была вовсе не в глубине RPG, а именно в неожиданности и органичности такого сплава жанров, обеспечивавших интереснейший и динамичнейший геймплей и невиданную ранее степень погружения игрока в сюжет.

Игра поражала совершенно гениальной режиссурой, одним из лучших (если не лучшим) сюжетом в истории жанра (доведенным до логичного финала в дополнении **The Frozen Throne** (2003) и, наверное, лучшим способом его подачи, потрясающей стильностью и атмосферой...

После просмотра финального ролика The Frozen Throne, играющего здесь роль контрольно выстрела, игрока, сидящего у монитора с отвисшей челюстью и глубокой влюбленностью в этот чудесный мир, можно было брать голыми руками. Что Blizzard и сделала осенью 2004 года, выпустив неожиданный для многих проект... впрочем, это уже совсем другая история...

SpellForce: The Order of Dawn (16 декабря 2003)

Развитие идеи скрещивания RTS и RPG жанров от германской *Phenomic Game Development*. Причем здесь элемент RPG представлен куда серьёзней. Тут и полноценное развитие героя и совершенно RPG-шная структура миссий... Правда, система получилась, по мнению одних, слишком громоздкой, а по мнению других — слишком половинчатой (так, чисто RTS элемент весьма посредственен). Своих многочисленных поклонников, игра, впрочем, вполне заслуженно получила, а с ними и два аддона и сиквел (**Spellforce 2: Shadow Wars** — апрель 2006).

Именно после этой, достаточно интересной и успешной, но во многом все же нишевой игры, многие заговорили о том, что по крайней мере на нынешнем уровне развития потенциал идеи гибридизации RTS и RPG жанров на самом деле достаточно невысок.



Command & Conquer: Generals (10 февраля 2003)

Еще одно ответвление серии C&C, к которой созданные ранее Westwood Studios миры не имели никакого формального отношения. Собственно, через месяц, в марте, Westwood была закрыта корпорацией *Electronic Arts* — её хозяином с 98-го года, и более никакого отношения ни к чему иметь уже и не могла... Разработку «Генералов» вела *EA Pacific*, до этого, как отмечают источники, отметившаяся уже упомянутой выше Red Alert 2, action-RPG *Nox* и неудачной попыткой перенести вселенную Command & Conquer на просторы других жанров — шутером *C&C: Renegade*. При этом те же источники всем перечисленным играм в графе разработчик пишут Westwood Studios... Разбираться в хитросплетениях внутренней корпоративной политики EA у меня нет сейчас никакого желания...

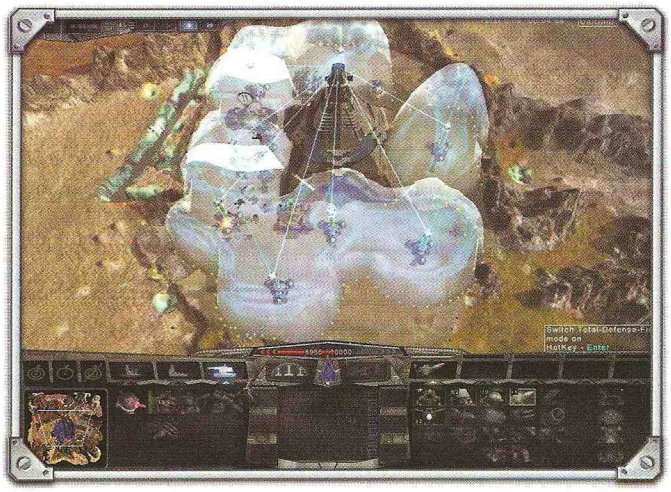


Поэтому лучше перейдем к фактам об игре.

Сюжет и стилистика Generals продолжали начатую в «Красной угрозе» традицию ироничного обыгрывания штампов масскульта с убийственно серьёзной миной, а геймплей очень серьёзно развивал идеи C&C. Три игровые стороны — высокотехнологичные американцы, делающие ставку на массовость и толщину брони китайцы, а также коварные террористы из GLA, берущие тактической хитростью — различались между

собой много принципиальней, чем в свое время терране, зерги и протоссы из StarCraft'а, а баланс сторон был весьма неплох, хотя типично westwood'овская (куда от этого деться) гигантомания и оставила в нем несколько изъянов. Также не всегда идеально работала и краеугольная фишка геймплея — выбор перед началом игры одного из девяти (по три на сторону) генералов, специализирующихся на усилении тех или иных родов войск с параллельным ослаблением других. В случае дуэли некоторых пар военачальников баланс был весьма условен... Но Generals никогда и не была рассчитана на превращение в киберспортивную дисциплину. Вот на массовое и обязательно веселое развлечение для компании друзей — была. В больших (эдак 3 на 3) играх нужно было комбинировать способности своих генералов, а динамичный и увлекательный геймплей мало кого оставлял равнодушным.

Плюс к этому новый красивейший на то время трехмерный движок — и вот он, хит, вытеснивший из клубов Red Alert 2.



«Периметр: Геометрия войны» (21 мая 2004, мировой релиз — 11 марта 2005)

Еще один интересный эксперимент, на этот раз от калининградской *К-Д ЛАБ*.

Стратегии, позволявшие в той или иной мере изменять игровой ландшафт, случались и до этого, но **«Периметр»** — первая и единственная игра, построившая на этой возможности большую часть игровой механики. Здесь нельзя строить что-либо просто на случайном ландшафте: сперва нужно его сровнять, получив «зеро-слой». Чужой зеро-слой можно и нужно разрушать специальными войсками. Также интересной была идея с трансформациями боевых единиц (производить трансформацию можно было прямо в бою), и тем самим периметром, давшим название игре. Стоит отметить также неплохой сюжет, интерес продвинутой публики к которому был подогрет достаточно претенциозной (и в целом, не спорю — интересной) его подачей, и отсылками к более раннему проекту К-Д ЛАБ — легендарным *«Вангерам»*.

По существу, «Периметр» как RTS, на самом деле, не очень интересна. В любом случае, состоит она из тех же кирпичиков, что и всякая стоящая игра жанра... другое дело, что так эти кирпичики никто и никогда не соединял — эксперимен-



тальная направленность геймплея игры придает ей интерес и достаточно высокую для жанра ценность. Но играть в неё после прохождения сюжетной кампании на самом деле не слишком интересно...

Warhammer 40,000: Dawn of War (20 сентября 2004)

Второй после Homeworld прорыв от *Relic Entertainment*.

Игра произвела фурор, благодаря интересным геймплейным решениям, обеспечивающим превосходную динамичность, первоклассному на момент выхода техническому исполнению и мрачному обаянию вселенной Warhammer 40,000.

Отзывы игроков звучали в том духе, что: «Это круче, чем Warcraft!» — и не могло тогда быть похвалы лучше.

Игра стала столь популярна в массах любителей стратегий, что тратить силы на описание геймплейных нюансов, я, признаться, даже не вижу смысла. Если вам интересна тема этого выпуска и вы ни разу не видели эту замечательную игру... — это по меньшей мере странно... :)

К Dawn of War вышло три аддона (причем последний — в марте 2008), расширивших количество принципиально различающихся противоборствующих сторон до девяти.

Star Wars: Empire at War (16 февраля 2006)

После нескольких не совсем удачных попыток прикрутить вселенную Звездных Воин к жанру стратегий в реальном времени (*Force Commander* и *Galactic Battlegrounds*), *Lucas Arts* решила больше не рисковать с собственными наработками и на разработку следующего проекта подрядила компанию *Petroglyph Games*, сформированную выходцами из покойной Westwood. Те, взяв за основу сюжет четвертой части киноэпопеи, выдали вполне неплохой, а главное, весьма оригинальный проект.

Несомненно, одним из главных достоинств игры является разделение геймплея на три части. Первый слой представлял собой государственное управление, где игрок мог развивать свои планеты и заниматься подготовкой армии. В качестве второго слоя выступали космические поединки между флотами. Третьим были бои непосредственно на поверхности планеты.

В игре также было задействовано немалое количество знакомых по киноэпопее героев, каждый со своими уникальными способностями.

Однако, даже несмотря на оригинальную задумку, игровой прессой игра была воспринята достаточно холодно, на что повлияли не самый оптимальный интерфейс, низкий уровень искусственного интеллекта, а также однотипность миссий.

Дополнение, под названием **Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption** (24 октября 2006) решало часть этих проблем, а также вводило в игру новую фракцию.

Company of Heroes

Игра от все той же *Relic Entertainment* (12 сентября 2006), развила идеи Dawn of War и перенесла происходящее на поля Второй Мировой войны. Игра очень во многом похожа на предыдущий хит Relic, но благодаря новому движку и превосходной режиссуре выглядит на порядок красивей и кинематографичней. Долгое время считалась самой красивой RTS. В сентябре 2007 к игре вышел аддон **Opposing Fronts**, добавляющий две новые игровые стороны.

Supreme Commander (16 февраля 2007)

С десять лет после выпуска Total Annihilation Крис Тейлор вновь обратился к жанру RTS. Его новая игра является, по сути, развитием идей TA на современной технической базе. Говоря о **Supreme Commander**, стоит отметить совершенно революционную камеру, позволяющую на



лету масштабировать поле боя от «высоты полета воробья» до «вида со спутника», очень динамичный геймплей с упором на глобальность и массовость происходящего, превосходно использующий возможности такой камеры, беспрецедентное многообразие тактик и предоставляемых игрой средств уничтожения и достаточно высокий потолок технологий (с возможностью постройки огромных сверхюнитов).

Из недостатков — очень слабый сингплейер и достаточно высокие системные требования (особенно последнее касается аддона **Supreme Commander: Forged Alliance** (6 ноября 2007)).

Command & Conquer 3: Tiberium Wars (28 марта 2007)

Третья часть тибериумовой саги от *EA Los Angeles*, куда перешла часть специалистов из Westwood Studios после закрытия компании. Продолжает историю, начатую 12 лет назад, вводит третью фракцию, чье незримое (хотя... помните упавший корабль?) присутствие ощущалось еще в Tiberian Sun. Превосходная графика, неплохой баланс трех сторон конфликта, продолжение знакомой с детства истории...

Тем не менее, нужно признать, что *Tiberium Wars* хоть и является красивой и качественной игрой, но принципиальных нововведений на деле не содержит.

World in Conflict (18 сентября 2007)

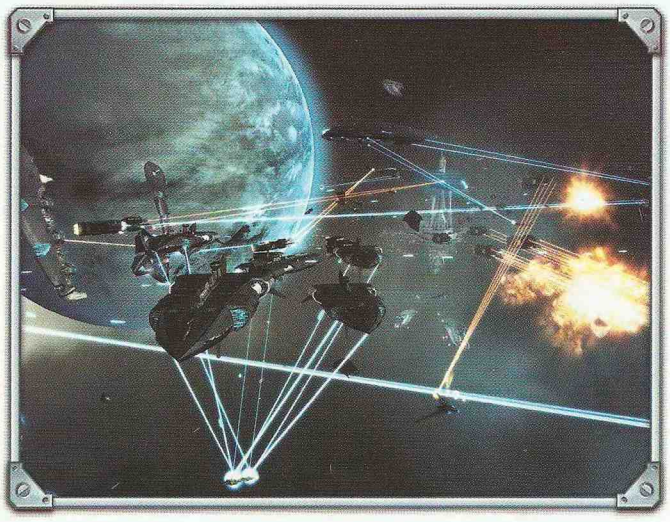
Развитие новаторских идей дилогии Ground Control от все тех же шведов из *Massive Entertainment*. Действие происходит в альтернативной вселенной, где Холодная война в конце 80-х обернулась горячей, из игровых сторон представлены вооруженные силы СССР, США и европейских участников НАТО.

Отличается очень высоким динамизмом и серьёзным тактическим уклоном. Из принципиальных нововведений стоит отметить превосходную и очень интересную организацию мультиплейерных сражений, а также схему специализации игроков по родам войск. В плане графики является самой красивой из современных стратегий.

Sins of Solar Empire (4 февраля 2008)

Интереснейший эксперимент по переносу наработок жанра 4X стратегий в жанр RTS, проведенный канадской *Ironclad Games*. Игра не очень динамична и зачастую отнимает довольно много времени, но увлекательный многогранный геймплей и необходимость достаточно глубокого стратегического планирования компенсируют эти недостатки.

Игра собрала отличную прессу, и имела, как для дебюта, отличный коммерческий успех.



К недостаткам можно отнести отсутствие сюжетных кампаний и элементарные, просто-таки анекдотичные промахи онлайн-поддержки. Есть надежда, что готовящийся аддон исправит и то, и другое.

* * *

На этом мы закончим нашу большую историю RTS.

Признаюсь, приступая к этой работе, я хотел сделать её куда более глубокой и многогранной, описав в одной статье все знаковые и просто популярные игры, имеющие то или иное отношение к жанру, рассказать о RTS (куда более редких, но тем не менее...) на других игровых платформах и... Словом, обобщить в одном большом материале все, что стоит знать о стратегиях в реальном времени.

Попытка воплотить таковую задумку в жизнь показала её полную несостоятельность. Я просто утонул в массе игр, цифр, названий и историй, и очень скоро выработал четкое понимание того, что RTS — это отнюдь не унитарный жанр, что одни только знаковые ответвления и поджанры, при достаточно детальном их разборе, могут занять страниц десять, а в случае не жанровой, но хронологической организации материала (которую я все же считаю оптимальной) читатель совершенно потеряется и запутается.

Что ж, решил я, как не жаль, но «Полную историю RTS» мне не написать — все-таки у нас тут не книга и не монография... Поэтому в этой статье я описал только мейнстрим стратегий в реальном времени, выбрав самые знаковые, на мой взгляд, игры, формировавшие в описываемые периоды игровой быт виртуальных полководцев.

Поэтому не переживайте, если достойная и любимая вами игра не оказалась в этом списке — перечислять только все хорошие стратегии можно очень долго.

О некоторых ответвлениях жанра мы расскажем в следующих за этой статьях.

В качестве же вывода хочется сказать...

Знаете... За все эти годы, в регулярные (как у всякой развивающейся системы) периоды застоя многократно звучали слова о «смерти французского кино», о том, что «жанр сгнил» и нового слова в нем сказать невозможно. Тем не менее, буквально через несколько месяцев выходил очередной революционный проект, и бывший «скептик», описывая его, захлебывался восторгом.

Тот длиннейший и далекий от завершения эволюционный путь, который RTS прошли за десятилетия своего существования, подтверждает, что у жанра по-прежнему большое будущее. И будущее это будет славным — можете мне поверить.

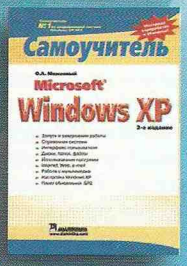
Гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год,
выбери книгу в подарок на www.ht.ua/club.









Все подписчики получают дисконтную карточку hi-Tech club



Количество книг ограничено. При отсутствии выбранной книги редакция предложит другую книгу по той же тематике.

Подписавшись на журналы «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год, ты получишь в подарок полезную книгу от издательства «Диалектика-Вильямс». Впиши ее название – и книга твоя!

☐ Я оформляю подписку на «Мой компьютер» – 300 гривен*

☐ Я оформляю подписку на «Мой игровой компьютер» – 192 гривни*

Для того чтобы ежемесячно получать журнал, необходимо:

- перечислить на счет ООО «СофтПресс» выбранную сумму. Выполнить перевод можно в отделении любого банка.**
  Р/с 26006000001001 АО «Индексбанк» г. Киева МФО 300614, ЗКПО 22909834
- выслать копию квитанции об оплате и заполненный купон по адресу:
  03005, п/я 5, Киев, ООО «СофтПресс»

Адрес ☐☐☐☐☐ _____

_____

Ф.И.О. или Организация _____

e-mail _____

Телефон _____

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

* – без НДС согл. п. 5.1.2

** – за перечисление денег банк возьмет небольшую плату

Lar

Боковая ветвь или генофонд?

История тактических стратегий реального времени

Как уже могли заметить фанаты Total War или серии Sudden Strike, в предыдущей статье были названы далеко не все игры, оказавшие заметное влияние на развитие жанра.

Дело в том, что их любимые игры были отнесены нами к **поджанру RTT** — real-time tactics — самому большому и заметному ответвлению жанра RTS, основные вехи развития которого мы попробуем кратко рассмотреть в этой статье.

RTT, или, по нашему, тактическая стратегия, характеризуется в первую очередь несколько меньшим уровнем условности, а значит, и несколько большим уровнем реализма в вопросах отображения реалий войн и сражений на мониторах игроков. Здесь нет менеджмента ресурсов, застройки базы и тому подобных вещей, не имеющих ничего общего с реальной работой командира на поле боя, а основной упор делается на четкое и умелое управление вверенными подразделениями (зачастую потери никак нельзя восполнить во время сражения), умелое планирование, взаимодействие родов войск и прочие элементы, обеспечивающие тактическое превосходство, являющееся в таких играх главным условием победы. Также в тактической стратегии обычно присутствуют разнообразные дополнительные переменные, нетипичные для «мейнстримовых» RTS, как то: боевой дух войск, необходимость следить за количеством боеприпасов у подразделений, серьёзное влияние ландшафта на характеристики бойцов и т.д…

Стоит, впрочем, заметить, что вопрос четкой классификации, а следовательно, и установки четкого водораздела между нетипичной RTS и RTT — до сих пор повод для дискуссий. К примеру, Ground Control и World in Conflict вполне можно отнести к тактическому поджанру… А можно и не относить, и не заморачиваться — в таких пограничных областях жанровое определение это уже зачастую простая формальность…

Warhammer: Shadow of the Horned Rat (1996)

В целом к предтечам тактических RTS можно отнести те же игры, что записаны в предтечи RTS «мейнстримовых», уровень условности такого сравнения будет даже несколько ниже — все таки в *The Ancient Art of War* игрок не базу строил, и не танковым рашем врагов давил…

Впрочем, не будем углубляться во все эти вполне умозрительные системы классификации, и перейдем к первой игре, чьи принципиальные отличия от сформировавшегося уже к моменту её выхода канона стратегий в реальном времени, позволяют говорить о окончательно оформившемся поджанре.

Warhammer: Shadow of the Horned Rat производства *Mindscape Entertainment* предлагал любому желающему примерить на себя роль командира имперских наемников Моргана Бернхардта и защитить просторы родной Империи от нашествия крысолюдей-скавенов (вынесенный в название их единственный бог Рогатая Крыса — прилагался).

SoHR отличался невиданной до того тактической глубиной, так, здесь следовало учитывать уровень морали войск, уязвимость различных подразделений к различным типам оружия, линии огня (стрелки и артиллерия вполне могли выкосить неудачным залпом задние ряды своих отрядов) и многое другое. Закаленные в боях отряды и герои сражались лучше, матерые ветераны же вытворяли совершенно невозможные для желторотых новобранцев вещи и потому подразделения стоило беречь. Опять же, делали свое дело интересный сюжет и известное мрачное обаяние мира Warhammer.



Из недостатков стоит отметить неудобный и неинтуитивный интерфейс (что для этой достаточно динамичной игры было действительно серьёзной проблемой), а также чрезвычайно высокий уровень сложности. Из-за этих двух факторов очень многие игроки отдавали предпочтение более простому и понятному второму Warcraft'у, как раз начинавшему в то время свое триумфальное шествие по планете.

С самого начала тактическая стратегия оформилась как вполне хардкорный жанр.

Close Combat (1996)

Эта, созданная *Atomic Games* и изданная *Microsoft* игра, открыла в жанре сверхпопулярную тему Второй Мировой. Пристойная «обычная» RTS в таком сеттинге, как известно, не получится — постройка казарм на поле боя и наём гансов со шмайсерами за… что-нибудь, добытое харвестером, это, знаете ли, уж слишком нелепо и пошло…

Для стратегий же тактических WWII оказалась наиболее естественной, можно сказать, первейшей и популярнейшей темой…



Помимо сеттинга, **Close Combat** покорял хорошей графикой, историчностью и захватывающим геймплеем, который обеспечивали многообразие тактических возможностей, и просто превосходный по тем временам AI.

О популярности игры свидетельствует хотя бы то, что на данный момент серия Close Combat включает пять частей…

Sid Meier's Gettysburg! (1997)

Массовый геймер знает Сида Мейера в основном как автора гениальной серии Civilization, между тем это имя появлялось в названиях знаковых игр различных жанров и до и после великой «Цивы». Одной из таких игр стала тактическая RTS **Sid Meier's Gettysburg!**, посвященная, как и следует из названия, битве при Геттисберге — самому кровопролитному сражению Гражданской войны в США, считающемуся переломной точной конфликта. Эта игра и сейчас поражает высочайшим уровнем достоверности — ландшафты один в один повторяют реальные (тогдашнего геймера, они, кстати, покоряли еще и красотой), а на высшем уровне сложности, несмотря на множество предоставленных разработчиками миссий «развилок», ход сражения, как правило, повторяет реальный, только с очень небольшими отклонениями (тут играет роль очень точно прописанный баланс войск и вполне исторический баланс сил сторон). Тактика соответствует исторической, то есть в вульгаризированном описании основные принципы (нюансов было ой как много) выглядят так: двигаемся колонной, встретив противника, перестраиваемся в боевую линию, ведем перестрелку с учетом местности, стараемся зайти противнику во фланг, в штыковую без крайней надобности не ходим, потому как время их уже прошло.

Игра пользовалась заслуженной популярностью (тут, кстати, был уже вполне пристойный мультиплейер с поддержкой онлайн службы MPlayer (позже была куплена GameSpy), а легкость создания своих карт и сценариев обеспечила игрокам возможность воссоздавать другие битвы Гражданской войны, которой они, конечно же, воспользовались. Помимо многочисленных фанатских модификаций был выпущен также сиквел **Sid Meier's Antietam!** (1998).

Myth: The Fallen Lords (1997)

Разработанная и изданная *Bungie Software*, эта RTT в фэнтезийном сеттинге выделялась шикарным и действительно сложным геймплеем с сильнейшим упором на тактику (перемалывать не числом, но умением, пребывая в абсолютном меньшинстве, несмертные орды врагов — это вообще визитная карточка



жанра, но в «Мифе» этот принцип был возведен в абсолют), полностью трехмерными ландшафтами, личными именами для солдат (игрок, кстати, мог давать им свои) и очень неплохим мультиплейером.

Как и в случае с в чем-то похожей тактической дилогией по миру Warhammer, была очень тепло принята хардкорными игроками, и достаточно холодно игроком массовым.

В «мифическую серию входят также **Myth II: Soulblighter** и **Myth III: The Wolf Age**.

Warhammer: Dark Omen (1998)

По существу, «работа над ошибками» Shadow of the Horned Rat. Значительно улучшенный интерфес, пониженный с заоблачных высот «Рогатой Крысы» уровень сложности, похорошевшая графика… Добавьте к этому интереснейший сюжет, и одна из достойнеших игр жанра готова. Популярность у неё, однако, была все равно скорее нишевая, что, впрочем, и не удивительно. RTT как жанр уже вполне оформился как прибежище меньшинства игроков, чьи высокие запросы поток популярных и банальных RTS уже не мог удовлетворить. Кстати, в отличие от первой части, здесь уже был мультиплейер… К сожалению, достойного продолжения эта серия так и не получила.

MechCommander (1998)

Компьютерное воплощение популярной вселенной BattleTech получилось достаточно средней тактической игрой, с налетом некоторой аркадности и «головоломности». Миссии были чрезвычайно линейны и пройти их, как правило, можно было только одним, единственно верным способом. Такая надоедающая линейность сделала **MechCommander** вполне средней игрой жанра. Фанаты больших прямоходящих роботов, впрочем, были довольны. В 2001 их порадовали сиквелом **MechCommander 2** — все то же, с осовремененной графикой.

Shogun: Total War (2000)

В 2000 году стартовали две серии тактических стратегий, надолго определивших облик жанра.

Правда, тут есть небольшой нюанс… Дело в том, что появившаяся летом **Shogun: Total War** — первая игра серии Total War, была не чистой RTT, а весьма интересным миксом тактической стратегии в реальном времени с пошаговой глобальной стратегией.



На «верхнем» уровне геймплея — в глобальном пошаговом режиме игрок управлял подконтрольными его клану провинциями, налаживая в них экономику, строя замки и собирая армии. Если же где-то его войска встречались с отрядами противника, геймплей перемещался на «нижний» — тактический уровень, в котором игрок в реальном времени руководил своими войсками.

Из-за умело взвешенного баланса между «половинками» геймплея сплав получился на редкость удачный и успешный. «Сегун» покорил геймеров всего мира своим увлекательным геймплеем (еще никогда ход военной кампании не был отображен столь детально и достоверно!), а тактический уровень игры поражал множеством тактических возможностей и невероятно зрелищной масштабностью.

Shogun стал блестящим стартом серии Total War, в которую (помимо многочисленных аддонов) сейчас входят игры: **Medieval: Total**

War (2002), Rome: Total War (2004), Medieval II: Total War (2006), в которых разработчики из британской *Creative Assembly* развивали идеологию неизменно популярной серии. Сейчас в разработке находится Empire: Total War (превью которого обязательно будет в одном из ближайших номеров), переносящий действие в колониальную эпоху и обещающий вывести популярную серию на новый уровень.

Sudden Strike (2000)

Серии Sudden Strike повезло несколько меньше, то есть — не подумайте, старт у неё был ничуть не менее блестящим. Не залапанная еще тогда вечноактуальная тема Второй Мировой, первосходный геймплей, удобный интерфейс (у идейного предшественника Close Combat, как, впрочем, у подавляющего большинства ранних игр поджанра, с этим были определенные проблемы), массовость и зрелищность происходящего обеспечили игре *Fireglow Games* огромную популярность и легион подражателей…

Но, возможно, потерявшись на их фоне, достойного развития серия не получила, каждая следующая игра выглядела несколько слабее предыдущей, а последняя на данный момент часть сериала — Sudden Strike 3: Arms for Victory (2007) — на фоне современных конкурентов выглядит уже крайне бледно.

«Блицкриг» (на Западе — Blitzkrieg) (2003)

«Блицкриг» от *Nival Interactive* можно назвать одним из подражателей Sudden Strike, но подражателем, много превзошедшим своего предтечу.

Идеи серии SS были значительно развиты и доработаны, плюс «Блицкриг» был куда более совершенным технологически. Игра стала чрезвычайно популярна, получила множество хвалебных оценок от профильной прессы и обросла множеством аддонов, сработанных сторонними компаниями.

Впрочем, их поток не сравнить с тем чудовищным валом, который обрушился на игроков после выхода куда более успешной (пусть и несколько омраченной некоторыми спорными нововведениями, типа весьма попсовой прокачки командиров…) второй части («Блицкриг 2» (Blitzkrieg 2) — 2005).

«В тылу врага» (на Западе — Soldiers: Heroes of World War II) — 2004

Эта игра от северодонецкой *Best Way* — пример дебюта, идеального во всех отношениях. Мало того, что первый проект студии можно назвать крайне оригинальным и интересным, мало того, что во «В тылу врага» реализовано множество интереснейших идей, не встречавшихся нигде ранее (усталость брони, к примеру), мало того, что местная физика была выше всяких похвал, так еще и, вдобавок к этому, ВТВ — красивейшая и невероятно зрелищная игра (до появления Company of Heroes она была, пожалуй, самой красивой RTT вообще).



Стоит отметить, впрочем, что задания зачастую выходили за границы здравого смысла и обычной тактики, ставя перед игроком задачи, которые ни один вменяемый командир отдать не мог никогда… Умело пользуясь возможностями своих отрядов, впрочем, совершать абсолютно невероятные подвиги было вполне реально… но линейность миссий получилась нешуточная. Такая свойственная скорее головоломке Commandos постановка вопроса отпугнула многих игроков, и во второй части «В тылу врага 2» (на Западе — Faces of War) (2006) этот акцент несколько смягчили, хотя, конечно, основополагающая для жанра идея победы маленьким отрядом над несмертными ордами за счет умелого руководства и тактического превосходства — никуда не делась.

ВТВ2 до сих остается одной из красивейших RTT, разделяя этот пьедестал с Company of Heroes и World in Conflict.

Казаки 2: Наполеоновские войны (на Западе — Cossacks II: Napoleonic Wars) — 2005

Редкий пример того, как сиквел может не иметь почти ничего общего с оригиналом. Вторые «Казаки» куда больше похожи на тактическую стратегию, чем на обычную RTS, боевая система, завязанная, как и полагается в игре, пытающейся правдоподобно показать тактику наполеоновских войн, на строевом бое, строевом бое и еще раз строевом бое, его маневрах и тактических приемах, стала куда более реалистична, экономика претерпела существенные изменения, а упор именно на сражения и тактику стал почти абсолютным.

Несмотря на ряд интересных задумок и идей, эта вполне достойная игра не получила популярности первой части и была принята достаточно холодно. В первую очередь, думается, из-за того, что это были «не те» «Казаки», которых ждали фанаты первой части…

* * *

Конечно, это далеко не все стоящие игры этого интересного поджанра, и далеко не все, что можно и нужно о них сказать… Но журнал, к сожалению, действительно не резиновый, и нам придется на этом закончить этот краткий экскурс.

Напоследок хочется отметить достаточно интересную тенденцию проникновения элементов RTT в современные мейнстримовые RTS. Так, многие элементы, бывшие ранее прерогативой исключительно тактических стратегий, встречаются, например, в Company of Heroes и Dawn of War (мораль, система укрытий и удобных/неудобных позиций), а Dawn of War II, похоже, будет ближе к RTT жанру, чем к «классической» стратегии. По крайней мере, за отход строительства на дальний план и четкую концентрацию на управлении несколькими небольшими отрядами разработчики ручаются.

Очевидно, что такие эксперименты свидетельствуют о продолжающемся на наших глазах развитии жанра, и освоении им в новых технических и геймплейных реалиях новых идей и старых, проверенных наработок других жанров и поджанров.

Думается в ближайшем будущем может выделиться поджанр зрелищных и легких в освоении аркадно-тактических RTS, позволяющих игроку быстро, весело и при желании — недолго поучаствовать в динамичном и увлекательном сражении, скорей всего, с друзьями и скорей всего, в онлайне — синглплейерная стратегия это ведь по нынешним временам нонсенс…

Успех World in Conflict указывает, по крайней мере, что у этого пути есть будущее.

А уж о том, насколько аркадно-тактическая (а ведь при желании можно и без «аркадно»…) модель выглядит перспективнее в плане создания игр в находящемся пока что в зачаточном состоянии жанре MMORTS, можно даже и не говорить…

Bateau@list.ru

Нетрадиционный контроль

У сторонников идеи «PC only and forever» (они же — противники всех игровых консолей вместе взятых) в спорах очень популярен аргумент о том, что геймпад — это гораздо менее универсальный контроллер, чем клавиатура и мышь. И уж, как минимум, для шутеров и стратегий ничего лучше старых добрых контроллеров никто не придумал. Забудем шутеры, раз уж не о них речь в этом спецвыпуске, и повнимательнее посмотрим на то, как управляются стратегии в реальном времени.

На данном этапе развития (или стагнации — в зависимости от того, оптимист вы или пессимист) стратежного геймплея лучшим контроллером служит мышь. Собственно, трудно представить появление *Dune 2* в том виде, в котором мы её знаем, если бы на тот момент не существовало мыши. Основной постулат таков: у нас есть некоторое количество юнитов, из которых время от времени требуется выбирать одного (а сейчас, как правило, нескольких, если не идёт речь о самом хардкорном микроконтроле) и выдавать ему задание (атака, марш на позицию, удержание точки — это уже от игры зависит). Мышь в сочетании с клавиатурой идеальны. Но если присмотреться к истории развития интерфейсов RTS, можно заметить, что несмотря на всю «идеальность» изначальной задумки, контроль за большим количеством юнитов оставался далеко не идеальным. Как же иначе объяснить то, что впоследствии появилось несколько ключевых нововведений, которые на данный момент в виде интерфейса *Supreme Commander* фактически являются вершиной эволюции традиционного управления в RTS? На микроуровне мы имеем почти то же, что и в Dune 2, хотя теперь к «идти», «стоять» и «атаковать» добавились другие важные варианты (например, канонический «патруль»), а также возможность задавать некоторую последовательность команд (в SupCom это реализуется через нажатие клавиши **Shift**). Но с макроуровнем контроля произошли гораздо более сильные изменения. В частности, возможность выбора однотипных юнитов двойным кликом, объединение в отряды (обычно через **Ctrl**) и вездесущая «резиновая рамка» дали столько новых возможностей, что старушку Dune 2 продвинутый геймер сейчас назвал бы скорее тактической игрой, чем стратегической. И кто скажет, что развитие шло в неправильном направлении? Ведь это сама суть RTS — одним жестом своей командирской десницы отправлять полки удалых бойцов навстречу ратным подвигам (ну и далее в том же духе). Масштабность — прежде всего. Откажешься от масштабности — и ты уже делаешь не стратегию, а тактику, а там уже свои законы, которые заметно отличаются от RTS-ных.

Но что если отказаться от микроконтроля и оставить всю «мелкую» тактику на откуп искусственному интеллекту? Ведь стратегия от этого не станет менее глобальной, полки всё так же будут маршировать по полю брани, а игрок — ощущать себя великим завоевателем или, на худой конец, Пирром, только с чит-кодами, благодаря которым он может спокойно восполнять свои «невосполнимые» потери.

Пожалуй, из концентрации внимания на создании образа полководца (или его аналогах… например, Хранитель из *Dungeon Keeper* — тоже вполне себе полководец) и родилась возможность отказаться от такой удобной и точной штуки, как мышь. Так ведь даже лучше, верно? Ну какой генерал будет указывать каждому танку, куда ему двигаться и в кого стрелять?

Впрочем, до танков дело дошло лишь совсем недавно, да и мышь там всё-таки используется по полной программе (речь идёт о недавней *World in Conflict*).



Главное, что при помощи переноса геймплея на уровень отрядов недостатки геймпада по сравнению с мышью сгладились. А достоинства… Ну, конечно, с мышью полулёжа на диване особо не поиграешь, да и заявления некоторых консольных фанатов (будем соблюдать паритет) о том, что к любой приставке можно подключить мышь, выглядят наивно. Подключить-то можно, но многие ли так поступают? В реальной жизни чаще всего разработчикам приходится ориентироваться на максимально широкую аудиторию, а это значит, что у специализированных контроллеров (коим и является мышь для консоли) будущего нет. Точно так же все функции джойстиков, рулей и, даже пресловутого контроллера-гитары для *Guitar Hero* по полной программе задействуются только в тех играх, которые на 100% ориентированы на свою хардкорную аудиторию. И это не отменяет полноценной поддержки традиционных для данной платформы средств управления.

Впрочем, сперва появилась другая концепция нетрадиционного управления, в ходе создания которой разработчики уж точно не стояли перед проблемой упрощения операций и укрупнения формаций (а фактически — юнитов), которыми оперирует игрок. Этот подход мы увидим, если посмотрим на классические стратегии с непрямым управлением. Прежде всего, всплывает образ харизматичного демонообразного Хранителя из уже упомянутого *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions), который был



выпущен в далёком 1997 году компанией Electronic Arts. Оставим за кадром общий антураж этого «симулятора плохого парня» (хотя, как можно не упомянуть хотя бы слоганы «Evil is good» и «It's good to be bad», под которыми выходили первая и вторая части Dungeon Keeper соответственно?), кстати, ставший вполне характерным для большинства игр подобного рода, выходивших впоследствии (в *Black and White* у нас хотя бы был выбор, на какую сторону Силы склониться, а в *Evil Genius* лозунги Dungeon Keeper'а снова стили актуальными). Давайте посмотрим, чем же эта игра отличалась от остальных RTS, да и можно ли её называть RTS вообще.

В ведении игрока были оставлены такие традиционные для стратегий того времени действия, как постройка различных зданий и менеджмент ресурсов (ну, одного ресурса; в DK было только золото). Я говорю «того времени», потому что с некоторых пор пошла другая мода — доставлять подкрепления из-за пределов кар-

ты или же вовсе оставлять игрока с неким изначально заданным числом войск против всех неприятелей, присутствующих на карте. Если мой склероз мне не изменяет, то впервые такой подход появился в орденоносном *Warcraft* — помните миссии, которые нужно было проходить без отстройки баз? Довольно динамично получалось, так что выход игр, полностью построенных на этом принципе, тоже был не более, чем вопросом времени.

Впрочем, снова отвлекаюсь от темы. Итак, Хранитель в DK мог указывать своим подчинённым импам, в каком месте подземелья и какое сооружение строить. Но из прямого управления самими существами была оставлена лишь возможность перемещать их по карте. Причём, в прямом смысле — перетягивать «за шкірку», хватая своей красной когтистой лапой. Дальнейшие действия юнита оставались полностью на его усмотрение. Впрочем, существо можно было самым непосредственным образом мотивировать к выполнению действий, нужных повелителю (то есть, игроку). В DK работала система, основанная на вечных ценностях — «кнуте» и «прянике». Пряник, конечно, был попроще — еда и золото (тоже, кстати, вечные ценности, если вдуматься), а вот по части кнута у Хранителя было, где развернуться. Всё же не зря у игры был такой слоган. Если простая трёпка или «отсидка» в карцере на нерадивого миньона не действовала, можно было воспользоваться пыточной камерой. А там уж после цикла терапевтических процедур с иглоукалыванием и улучшением растяжки (на дыбе) любой лентяй быстро превратится в трудоголика.

Оставалась, впрочем, и ещё одна возможность, которую с некоторой натяжкой можно назвать аналогом микроконтроля — это «вселение» Хранителя в тела подопечных существ. Игра при этом становилась скорее 3D-экшеном, становились доступными некоторые «хитрые» способности миньонов, но общую картину происходящего игрок всё-таки некоторое время видеть уже не мог.

В *Majesty* (Cyberlore Games, издана Infogrames) была реализована примерно та же механика, но в более «чистом» виде. Прямого контроля не предполагалось уже в принципе, да и с наказаниями благородный правитель сказочной Ардании не мог развернуться в той степени, что инфернальный Хранитель подземелья. Фактически единственным способом более-менее прямо повлиять на действия юнитов стало назначение награды за голову монстра, разоряющего окрестности. Если вы не играли в Majesty и всё ещё с трудом представляете, как это работало, сравню такое действие с выделением всех боевых юнитов на карте (в резиновую рамочку, естественно) и указанием определённого противника в качестве объекта для атаки. При этом нужно учесть, что далеко не все подопечные захотят сложить свою буйну головушку в неравном бою, хотя чем выше вы назначите награду, тем большее количество «героев» отправится на охоту.

Но, так или иначе, *Majesty* и *Dungeon Keeper* сохраняли все основные признаки RTS, несмотря на непрямое управление «подконтрольными» юнитами. А вот вышедшая в 2001-м году *Black and White* от Lionhead Studios (надеюсь, все знают имя её основателя и неизменного лидера Питера Молинье) уже так просто не классифицируется. Постройка зданий никуда не делась, но акценты сместились на личность самого игрока, отыгрывавшего роль местного божества, и на подчиняющееся ему существо, этакого «сверх-миньона». Главное отличие заключалось в том, что существо можно было не просто поощрять или наказывать, а натурально воспитывать, приучать к выполнению определённых действий. Дрессировать или воспитывать — как ни назови, а это уже делало Black and White не совсем стратегией. К тому же в дополнении Creature Isle с игровых карт исчезли даже номинальные соперники — другие Боги, благодаря чему геймплей ещё больше сместился в сторону пет-сима.



Нельзя не вспомнить и ещё одну, вполне свежую игрушку — *Overlord* (разработчик Triumph Studios, издатель Codemasters). И вот она-то при всём своём кажущемся сходстве с Dungeon Keeper'ом (как же, мы снова играем роль нехорошего парня, в подчинении у которого находятся десятки преданных гоблинов) уже демонстрирует совершенно независимый шаг в другую сторону. В ту самую, о которой я говорил в начале этой статьи. Понять причины такого решения проще простого — Overlord вышел не только на PC, но и на next-gen консолях, а там чистая концепция Dungeon Keeper'а прижилась бы примерно с тем же успехом, что и Dune 2 в своё время на «Сеге». То есть, играть-то можно, даже особого дискомфорта не ощущаешь, но на компьютере всё равно намного удобнее.

В Overlord'е, несмотря на наличие всех традиционных возможностей контроля за подчинёнными, основная задача игрока сводится к перемещению своей царственной персоны по карте и заданию общего… м-м-м… характера действий гоблинов. В остальном же миньоны вполне самостоятельно могли наброситься на приблизившегося врага, вытащить эльфийскую принцессу из огня или вытоптать крестьянские поля. Прямой контроль, судя по всему, был оставлен только для тех случаев, когда вполне толковый искусственный интеллект всё-таки растеряется, и гоблины не смогут точно угадать пожелания своего повелителя. И ещё одна важная деталь — в Overlord не нужно было строить базу, что, конечно же, в первую очередь работало на упрощение управления игрой, но в итоге сработало ещё и на повышение общей динамики.

Но всё вышеописанное — ещё цветочки по сравнению с готовящейся к выходу этой осенью *Tom Clancy's End War*. В UbiSoft,



похоже, вовремя заметили, что в комплекте с традиционными контроллерами на любой платформе появился ещё один — так называемый «хэдсет». Наушники с микрофоном. Что с того, что этот девайс используется прежде всего для переговоров с командой (при игре в онлайне)? Главное, что хэдсет уже имеется у подавляющегося большинства игроков, осталось только превратить его в полноценный игровой контроллер.

Система выдачи голосовых команд в End War на самом деле просто дублирует команды, которые можно отдавать через обычный интерфейс. Но благодаря его упрощению дискомфорта у командира появляться не должно. Войска поделены на отряды, каждому из которых присваивается имя, а на карте имеется несколько ключевых точек, которые работают в качестве «якорей». Таким образом команда «юнит альфа, атакуйте точку бета» хорошо воспринимается как игрой, так и сами игроком. Ну, а опыт World in Conflict показывает, что даже такой упрощённый геймплей может быть интересным, выигрывая в первую очередь благодаря динамичности.

Но, как бы там ни было, даже если опыт UbiSoft Shanghai окажется удачным, вряд ли это станет началом перехода стратегий (даже консольных) на голосовое управление. Как ни крути, а тут тоже есть свои ограничения на скорость выдачи распоряжений. Но как дополнительное средство управления микрофон может стать вполне достойным дополнением к привычному набору «клавиатура+мышь» или к геймпаду.

Но будем честными — RTS остаётся довольно консервативным жанром, а удачные формулы управления под самые распространённые контроллеры уже найдены. Так что революций ждать не приходится.

Татьяна КОХАНОВСКАЯ и (отчасти) Lar*

Послесловие

Ну, что ж, здесь наша краткая история RTS, увы, подходит к концу.

Как уже подчеркивалось здесь не раз, к сожалению, она далеко не полная, но все же основные вехи истории развития этого интереснейшего жанра мы обозначили, рассмотрев постепенное обогащение жанровых средств и развитие стратегий в реальном времени от достаточно примитивных как технически, так и в плане геймплея игр зари их истории, до куда более развитых во всех отношениях современных образцов.

Теперь, напоследок, хотелось бы все таки поговорить об одном важном нюансе, выпавшем из поля нашего внимания, а именно, вопросе — зачем же люди играют в стратегии (именно так — особой разницы для такого вопроса между жанрами стратегических игр по сути нет)?

То есть, конечно, первый ответ был очевиден для меня еще во время написания вступительной статьи этого номер — ради Контроля. Ради ощущения того, как тысячи подчиняющихся лично тебе солдат под твоим командованием сражаются и побеждают, ради ощущения власти и возможности изменить ход боя, войны, истории...

Этот ответ, несомненно, верен, но верен ли он полностью и абсолютно? Нет ли помимо него других?

Ведь в конце концов, разве это не инфантильно — играть в войну, жертвовать виртуальными жизнями полностью подчиненных тебе юнитов...

Но ведь, если подумать, то RTS, на самом деле — наименее инфантильный из всех популярных жанров. Ведь вместе с властью ты приобретаешь и **ответственность**, не только за себя, как в шутерах, или даже RPG где, в конце концов, на протяжении игры ты занимаешься прокачкой аватар себя любимого, стремясь к несколько умозрительной цели спасения мира (я, конечно, утрирую в полемическом задоре, но вы меня понимаете... ☺). Нет, RTS, наверное, максимально среди всех жанров приближена к тому, чтобы ощутить сродство с теми, кого ведешь в бой, кто там, внизу, сражается за тебя, за вашу общую победу. А зачастую, ту самую вышеупомянутую ответственность ты испытываешь за судьбы целых наций...

В исторических RTS эффект вовлеченности может быть необычайно силен, так как обусловлен культурно-историческим бэкграундом. В самом деле, я не верю, что можно целиком и полностью абстрагироваться от исторической памяти, выбирая сторону в игре, посвященной Второй Мировой, или культурно-исторической реконструкции вроде «Казаков». И даже выбирая неприятную тебе сторону, ты все равно не можешь избежать от вошедшей в плоть и кровь истории, ты как бы «играешь за черных».

Вообще выбор стороны условного, но отнюдь не умозрительного конфликта является основным драматургическим моментом жанра, основным эмоциональным «крючком», на который нас ловит игра. Ведь даже когда перед вами предстает мир целиком и полностью выдуманный, и не имеющий, казалось бы, связи с глубоко лично затрагивающей нас историей, выбор стороны (зачастую делающийся раз и навсегда) — глубоко принципиален. В хорошей игре стороны конфликта обладают своей прописанной идеологией, этической, политической, социальной системами, наконец, своей культурой, тенью угадывающейся за краем полей сражений. Выбор стороны-протагониста не сводится к выбору цвета знамени. Не «синими против красных» ты собираешься воевать, а *этими* против *тех* (а тут уж недалеко до *своими* против *чужих*, вам не кажется?). Причем смеем утверждать, что вышеизложенное верно, даже когда речь идет о профессиональном киберспортсмене. Ведь в *хорошей игре* стратегия и тактика той или иной расы являются производными от ее культурологических особенностей. Вот ты и выбираешь, кто тебе ближе (а значит, ближе будет и их образ действий) — коварные Ордосы или жестокие Харконнены, мудрые протоссы или беспощадные зерги, яростные орки или таинственные ночные эльфы...

Есть еще один аспект в играх с выдуманным сеттингом. С какой бы щедростью ни выплескивали разработчики свою фантазию, сколь бы фантастичны бы ни были выдуманные ими миры, корни этих миров все равно в нашей, человеческой истории, идеологии, морали. Зерги и протосы, орки и андеды — это ведь маски, в которые обряжается человечество, или даже зеркала, в которые оно смотрится. Тоталитаризм и либерализм, жестокость и гуманизм, коварство и благородство, мстительность и великодушие — все эти черты свойственны человеку и обществам, которые он строит. Так что по-настоящему хорошая RTS может стать чем-то вроде притчи или аллегории.

Поймите нас правильно — соавторы вовсе не призывают играть только за те расы, которые все из себя «бла-ародные». Примерить на себя маску злодея, тирана или террориста — крайне полезный этический опыт.

Собственно, этим и объясняется привлекательность игры. Человек — социальное существо. И самоидентификация человека в значительной степени базируется на разграничениях «свои-чужие», и чтоб устанавливать такие четкие границы, определять для себя пределы морально допустимого человеку необходима возможность сравнивать — примерять на себя различные роли и мировоззрения (что характерно для RPG), а также различные общественные модели, построенные на принципиально разных ценностях (что характерно как раз для стратегий). Ценности противоборствующих сторон того же WarCraft'а 3 различаются столь кардинально, предлагают столь разные мироощущения и опыт, взгляды на окружающую действительность, что игру можно смело назвать войной идеалов, а не войной рас.

Все помнят гадкий афоризм «Война — это продолжение политики иными средствами»? И никто ведь не будет спорить, что политика определяется идеологией и культурными традициями наций? А значит, размотав логический клубочек, приходим к тому, что за «играми *про* войну» (не «в», а именно «про») стоит много, много больше. Если, конечно, это хорошие игры...

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!

*Хотите знать, какая именно часть Лара участвовала? Не скажу. ☺ (Прим. ТК)**
**А мне скрывать нечего, прямо говорю — бренные останки. ☺ (Прим. Lar'а)

Bateau@list.ru

Железная стратегия

Проведя некоторое время в недрах пещеры Тес-Тлаб за изучением различных драгоценных железяк, я достиг нирваны и просветления. Вернее, одна из моих голов достигла. Теперь она выдерживает 40-дневный пост, медитирует и всячески аскетизирует. Впрочем, это не такая уж и большая проблема, поскольку система пищеварения у огров одна на обе головы, так что не загнётся наш новый Будда, не беспокойтесь. Зато знания, полученные в священной пещере, должны быть действительно интересны всем поклонникам жанра стратегий в реальном времени.

Прежде всего, дорогие мои любители RTS, нужно сделать маленькое уточнение по поводу всего того, что я писал об игровом «железе» и ситуации на игровом рынке, как в МИКе, так и в МК. Консоли действительно наступают по всем фронтам, мультиплатформенность рулит, и по этой причине системные требования большинства топовых игр «замёрзнут» как минимум на год (собственно, уже замёрзли — на чём более-менее нормально шёл Lost Planet, первая игра под DirectX 10, на том до сих пор ничуть не хуже идёт и всё остальное, кроме Crysis и непропатченой третьей «Готики» ☺). Но так уж получилось, что стратегии — не самый популярный жанр на консолях, да и те RTS, которые всё-таки появляются на вражьих платформах, либо не шибко удобны в управлении (дискуссию можно устраивать в переписке и на форуме, но поверьте, играл я на консолях достаточно, и мышь всё равно на порядок удобнее, чем геймпад), либо имеют совершенно иную концепцию управления. Ну, скажем, недавний World in Conflict трудно назвать традиционной RTS (что бы каждый из нас ни подразумевал под этим термином). А раз так, то выходит, что **по части системных требований RTS «идут своим, особым путём»** (цитирую «Третий срок»), и его стоит исследовать отдельно. Впрочем, особых откровений по сравнению с тем, что вы видели в «общеигровых» тестах, не предвидится, не даром ведь основными тестовыми играми всегда были, есть и будут есть различные шутеры и экшены с редкими вкраплениями RPG уровня Oblivion и Gothic 4 (есть подозрение, что скоро в эту компанию «впишется» Mass Effect, но с ним и его кросс-платформенностью особого разнообразия в показаниях счётчика fps ожидать не приходится).

Главная установка такова: **если вы не считаете себя поклонником какого-то одного конкретного жанра, то в подборе компонентов игрового компьютера стоит ориентироваться на шутеры-блокбастеры**. И уж остальное на таком компьютере тоже пойдёт с хорошим фреймрейтом при соответствующих настройках. Но для самых упорствующих в приверженности именно к жанру RTS можно сделать несколько обобщающих рекомендаций, чем мы сейчас и займёмся. По этой же причине и графиков с таблицами сегодня не будет — сплошные размышлизмы «на тему». Впрочем, надеюсь, что небесполезные.

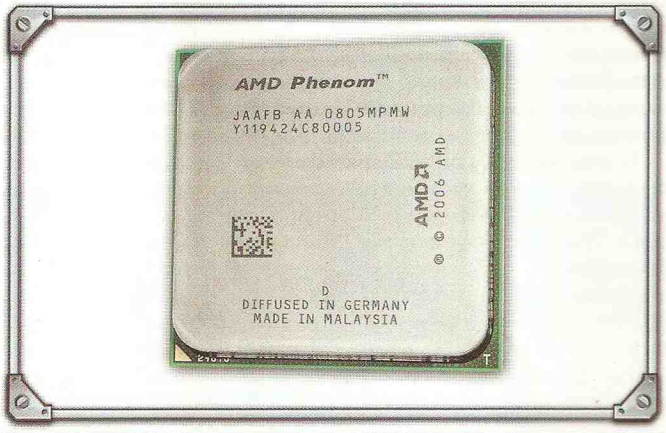
Процессор — наше всё!

Больше можно было бы ничего и не писать, если бы я был уверен в том, что все наши читатели более-менее пристально следят за тестами свежего (и не очень) железа, например, в МК, а на рекламные уловки не ведутся в принципе. Но уверенности такой нет, поэтому начнём с развенчания самого простого мифа — про **четыре ядра**.

Спору нет, *3Dmark*, пристыженный нами в прошлом номере, показывает гигантский скачок производительности у четырёхъядерников по сравнению с двухъядерниками, имеющими ту же тактовую частоту. Разница почти двукратная. Но то — *3Dmark'06*. Бенчмарк, очень неплохо оптимизированный для работы с многоядерными процессорами, включая мультипроцессорные системы с восемью и более ядрами (видали и такие, да). А вот реальные игры, способные задействовать более, чем 2 ядра, на данный момент можно пересчитать на пальцах одной руки (правильно, угадали) одной среднестатистической ниндзи-черепашки. И ещё один палец останется.

Речь идёт о *Crysis* и *Supreme Commander*. При этом Crysis создаёт не такую уж и серьёзную нагрузку на процессор (как и любой шутер) — для него хватает *Core 2 Duo* с частотой от 2.6 ГГц. Дальнейшее повышение частоты и количества ядер особого прироста не даёт, и уж точно не окупает себя.

Supreme Commander — игрушка более хитрая. Поначалу о том, что эта мегакрутая стратегия способна задействовать хотя бы 70% потенциала четырёхъядерных процессоров, знали немногие. А всё дело в том, что стандартный бенчмарк, встроенный в игру, использует карту «всего» 20x20 км, четырёх соперников и сравнительно небольшое количество юнитов за каждую из сторон (не более 300-400). В принципе, это уже многовато для «среднестатистической игры», обычно на сервере GPG.net проводятся более скромные баталии (ранговые игры так уж точно). Но иногда народ желает «размяться» в понастоящему глобальной войне на карте 80x80 км с восемью участниками и лимитом юнитов, равным по 1000 штук на каждого. И вот тогда-то процессор начинает пыхтеть на полную катушку, а нагрузка перераспределяться на три и четыре ядра — по мере нарастания конфликта между игроками ☺. Учитывая то, что вся авиация и артиллерия в SupCom просчитывается по честным физическим формулам, можно представить, отчего даже на *Core 2 Quad QX6700* порой скорость игры могла упасть до -5 (причём, именно скорость иг-



AMD Phenom



Core 2 Duo

ры, а не fps). Хотя в итоге игроки и тестеры пришли к выводу, что самой тормозной частью кода SupCom является AI (слава Богу, в онлайне он не нужен)…

В других стратегиях прирост производительности от 4-х ядер тоже наблюдается, но он обусловлен прежде всего переносом выполнения второстепенных системных задач на дополнительные ядра, а не оптимизацией самой игры. Овчинка выделки, прямо скажем, не стоит. Гораздо выгоднее вкладываться в **высокую частоту**, чем в количество ядер.

Второй важный момент, связанный с выбором процессоров, адресуется тем, кто не определился с платформой — AMD или Intel. При всём уважении к AMD (а после выхода Radeon HD 4850 и 4870 уважения прибавилось в разы!), должен сказать, что архитектура их процессоров всё-таки уступает архитектуре Intel. Это в меньшей степени касается процессоров *Phenom* (в реальных приложениях на равной частоте они проигрывают Core 2 Quad в среднем 10-15%), но вот *Athlon X2* уступает конкурентам гораздо сильнее. Например, *Athlon 64 X2 6000+*, работающий на частоте 3.0 ГГц, примерно равен по производительности *Core 2 Duo E6700* (2.66 ГГц). При этом для многих немаловажным фактором является **разгонный потенциал** процессора. И тут у Intel на данном витке истории лидерство просто безоговорочное. Прибавка в 500-600 МГц со штатным кулером и без подъёма напряжения — это практически минимум для любого Core 2. Но и тут достаточно «подводных камней».

Прежде всего, стоит признать, что объём кэша L2 у процессоров Intel для игр всё-таки избыточен. Возможно, снова виноваты «ленивые разработчики», которые чего-то недооптимизировали, но факт остаётся фактом. При равных частотах процессоры с 4 Мб кэша выигрывают у двухмегабайтных коллег не более 3-5%, и эта разница элементарно бьётся разгоном.

Да, кстати, разгон. Его можно сравнить с сексом. Поначалу все боятся, но рано или поздно это случается со всеми. Если «первый раз» прошёл удачно, юзеру это дело приходится по душе, и он продолжает заниматься им дальше с завидной регулярностью (ну, по мере приобретения новых комплектующих для апгрейда). Если неудачно… В общем, это тоже не повод отчаиваться — ну, не повезло. Бывает. Главное, что, несмотря на все страхи, о разгоне думают все геймеры, ибо fps'ов никогда не бывает много.

Щедрый платит дважды

Если говорить о процессорах, которые берутся «под разгон», зачастую получается именно так. Частота процессора, как известно, получается перемножением частоты процессорной шины (FSB) на множитель (в современных Core 2 Duo — от 6x и выше). У AMD примерно так же, только процессорная шина устроена хитрее… Впрочем, нынешние процессоры AMD хороши прежде всего «стоковыми» частотами, оверклокерам стоит дождаться 45-нм процессоров этой компании.

Вернёмся к Intel. Исходя из написанного выше, существует **два варианта разгона — через FSB** и **через множитель** (кстати, никто не мешает их комбинировать), причём второй способ намного проще, поскольку не нужно думать о памяти, которая тоже «привязана» к частоте FSB. Но, к сожалению, множитель разблокирован только у процессоров серии *Extreme*. То есть, у топовых моделей, которые на момент появления продают по каким-то космическим ценам, а спустя полгода их уже и не найдёшь в продаже. Поэтому народный способ разгона по FSB остаётся единственной разумной альтернативой.

Но FSB уже давно является «узким местом» платформы Intel, в том числе и со стороны чипсетов. Поэтому приобретая более-менее свежий и дорогой процессор, рассчитанный на FSB 1333 МГц или 1667 МГц, юзер рискует столкнуться с необходимостью выложить 150-300 долларов ещё и за материнскую плату, которая будет способна разогнать FSB выше этих значений. В то же время экономные товарищи, раскошелившись на бюджетный Core 2 с урезанным кэшем и (внимание!) меньшей стандартной частотой FSB, могут ограничиться покупкой платы за 70-80 долларов и гнать-гнать-гнать… Например, берём *Core 2 Duo E7200* (2.53 ГГц, FSB 1066 МГц) за 140 у. е. и материнку *Gigabyte GA-P35-S3* (чипсет P35, номинал FSB до 1333 МГц) за 85 долларов. Если с процессором повезёт (а статистика показывает, что везёт практически всем), без малейшего насилия над материнской платой CPU заработает на частоте 3.16 ГГц. Учитывая разницу в объёме кэша, по производительности этот процессор можно сравнить с *Core 2 Duo E8400* (3.0 ГГц, 1333 МГц FSB), который стоит уже примерно 200 у. е. Нормальная экономия? E8400 тоже, конечно, можно разогнать. Но для этого потребуется и материнская плата посерьёзнее (либо на чипсете P35, но очень качественная, либо на P45 или других «прогрессивных» чипсетах, что в любом случае будет как минимум на 30 долларов дороже, чем бюджетная плата под P35), да и сам разгон в процентном соотношении получится не таким эффективным.

Не забудем также и про **охлаждение**. Про четырёхъядерники тут и заикаться не стоит, 4 ядра не смотрят на то, насколько эффективно их используют, жарят всё равно вдвое сильнее, чем 2 ядра. В то же время кэш занимает большую часть площади кристалла и является главным источником тепла в составе CPU. То есть, «урезанный» *Core 2 Duo E7XXX* (3 Мб кэша) рядом с *E8XXX* (6 Мб), «урезанный» *Core 2 E4XXX* (2 Мб) рядом с *E6XXX* должны выделять меньше тепла и лучше гнаться. *Pentium Duo E2XXX* с 1 Мб

Новый сервис для членов hi-Tech club: создай свою фотогалерею на www.ht.ua!!!

Дисконтная карта HI-TECH CLUB + гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на журналы hi-Tech PRO, «hi-Tech. Мир связи», «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год и получи карточку hi-Tech club.

Зарегистрируйся на сайте www.ht.ua и пользуйся уникальными возможностями для подписчиков:
- приобретать товары и услуги у партнеров клуба по супервыгодным ценам;
- приобретать наши издания и продукцию с символикой **hi-Tech**, а также оформить подписку на любимый журнал в онлайн-режиме со специальной скидкой для членов **hi-Tech club**;
- первым узнавать о новых партнерах клуба, скидках, розыгрышах, вечеринках, акциях и мероприятиях!

HI-TECH CLUB

Подписной купон ищи в журнале!

hi-Tech PRO | Мир связи | МОЙ КОМПЬЮТЕР

кэша должен выглядеть ещё привлекательнее, но, пожалуй, 1 Мб — это уже маловато…

Конечно, процессоры с отключенными участками по большей части сделаны таковыми из-за дефектов, поэтому шанс получить некачественный (а значит — горячий и плохо приспособленный для разгона) «камень» выше. Но не настолько, чтобы отказываться от участия в такой лотерее. На крайний случай ставите кулер от старого Pentium 4, шлифуете контактную пластину — и гоните дальше.

Промежуточный итог

Как и в случае с шутерами, покупая четырёхъядерник, вы должны понимать, что делаете это только для одной игры. Да и то для специфических режимов игры, для которых вам не всегда удастся найти партнёров (не все такие богатые, как вы ☺). Смотреть в будущее, конечно, нужно. Но грызут меня смутные сомнения, что для геймера 4 ядра будут выгоднее двух (за те же деньги, но на в полтора раза более высокой частоте) даже через год. А там посмотрим…

Если про разгон не думать, то выбираем, на что хватает денег. В том числе и на *Athlon X2* можно смотреть, если у вас уже есть плата с сокетом AM2.

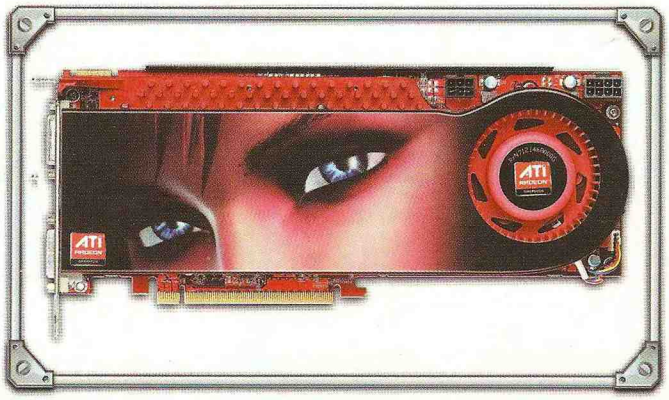
Но тем, кто не боится экспериментировать, настоятельно рекомендую присмотреться к «бюджетным» *Core 2 Duo*, которые «гонятся» так, что аж дух захватывает.

Кстати, для большинства современных стратегий, как уже было замечено, частоты в 2.6 ГГц хватает «с головой» (для Athlon'ов — 3.0 ГГц). Но не будем забывать о том, что стратегии развиваются прежде всего на PC, пожирая ресурсы CPU не так резво, как шутеры пожирают ресурсы GPU, но темпы роста аппетитов у RTS более стабильны. Так что для душевного спокойствия 3.0 ГГц себе всё же лучше обеспечить (с разгоном, естественно).

Видео

Требования к видеокартам у стратегий, на первый взгляд, более скромные, чем у шутеров и экшенов. Но не всё так просто.

Как правило, в стратегиях на порядок больше полигонов в кадре, а это приводит к более высоким требованиям к **геометрическому блоку видеокарт**. Борьба с этим явлением, в принципе, идёт уже давно. Самый яркий пример — это визуальный стиль «low-poly», применённый в Warcraft 3. Угловатость возвели в ранг художественного приёма ☺, как бы это забавно не звучало. И за все годы, которые прошли после выхода Warcraft 3, ни один здравомыслящий разработчик не пытался сделать юнитов такими же детализированными, как монстров в Doom 3, например. Даже если игра могла показывать красивые модельки при большом приближении, в момент отдаления камеры движок обычно подменяет их менее детализированными «дублями».



Radeon HD 4870 — безусловно, новый хит

В итоге для большинства стратегий можно найти некий «разумный максимум» производительности видеокарты, за которым апгрейд становится неоправданным (кому охота переплачивать 100 долларов да дополнительные 3-4% производительности?) Например, тот же Supreme Commander в 1024x768 без AA и AF отлично игрался на *GeForce 8500 GT* (фреймрейт уже не помню, к сожалению, да и карты уже на руках нет). Но ясно, что такое разрешение мало кого интересует.

В то же время при разрешении 1280x1024 недорогие *GeForce 9600 GT* или *Radeon HD 3850* при AA и AF не проседают ниже 30 fps! World in Conflict (при процессоре не ниже 2.6 ГГц) демонстрирует то же самое поведение. fps в Warhammer 40 000 чуть ли не напрямую зависит от частоты процессора, при этом названных видеокарт ему хватает с головой.

В итоге для стратега остаётся только одно оправдание для покупки видеокарты дороже 200 долларов — **повышение разрешений** (вплоть до 1920x1200 и выше), **уровня анизотропной фильтрации и антиалиасинга** (тоже не скупимся, до 8x).

Единственное, в чём я должен вас разочаровать, касается совсем старых видеокарт. GeForce 6XXX и 7XXX, а также все Radeon'ы ниже HD 3XXX уже совершенно неактуальны. И если у вас стоит хотя бы Celeron D, меняйте видеокарту как можно скорее. Стратегии, конечно, процессорозависимы, но не настолько ☺.

Память

В этой главке всё будет очень просто и, я бы сказал, жестоко. Тем, кто «подсел» на оверклокинг, конечно, стоит подыскать более-менее брэндовую память и поиграться с таймингами, частотами и напряжением. Но всем остальным заморачиваться не рекомендую ничем, кроме **объёма**. В реальных играх даже между DDR2-667 и DDR2-800 разница едва достигает 5-6% (одни и те же модули, работающие на таймингах, прошитых в SPD). Разгон до 1000 МГц даёт ещё меньше прироста. Игра с таймингами… Ну, как повезёт. Но тоже не ахти.



Производительности самой простой памяти от нормального производителя будет достаточно

Поэтому главное — чтобы был достаточный объём. Пока что 2 Гб хватает практически для всех игр, не страдающих чрезмерной тягой к созданию «утечек», но 4 Гб можно считать «буржуйским оптимумом». Учитывая цены на модули DDR2, с этим компонентом системы проблем быть не должно.

Всё остальное

Жёсткий диск, если памяти хватает и игра не уходит в своп каждые 5-10 минут, на производительность никакого влияния оказывать не будет. Оптический привод — тоже.

Самой главной задачей после определения основных компонентов должен стать выбор правильного **блока питания**, но это, пожалуй, тема для отдельной статьи. А эту будем заканчивать.

* * *

Ну вот, а всё так хорошо начиналось! На третьей неделе пребывания первой моей головы в нирване её пришлось привести в чувство и сообщить неприятную новость: поиски просветления были заочно приравнены к отпуску… В общем, отдохнул я, мда…

А эта дурная голова только и знает, что поучает меня цитатами из песен «Аквариума». Щас я ей, сволочи, Black Sabbath в наушники пущу, пусть просветлится, сволочь!

"Магнолія - ТВ" представляє:
телеканал надзвичайних новин

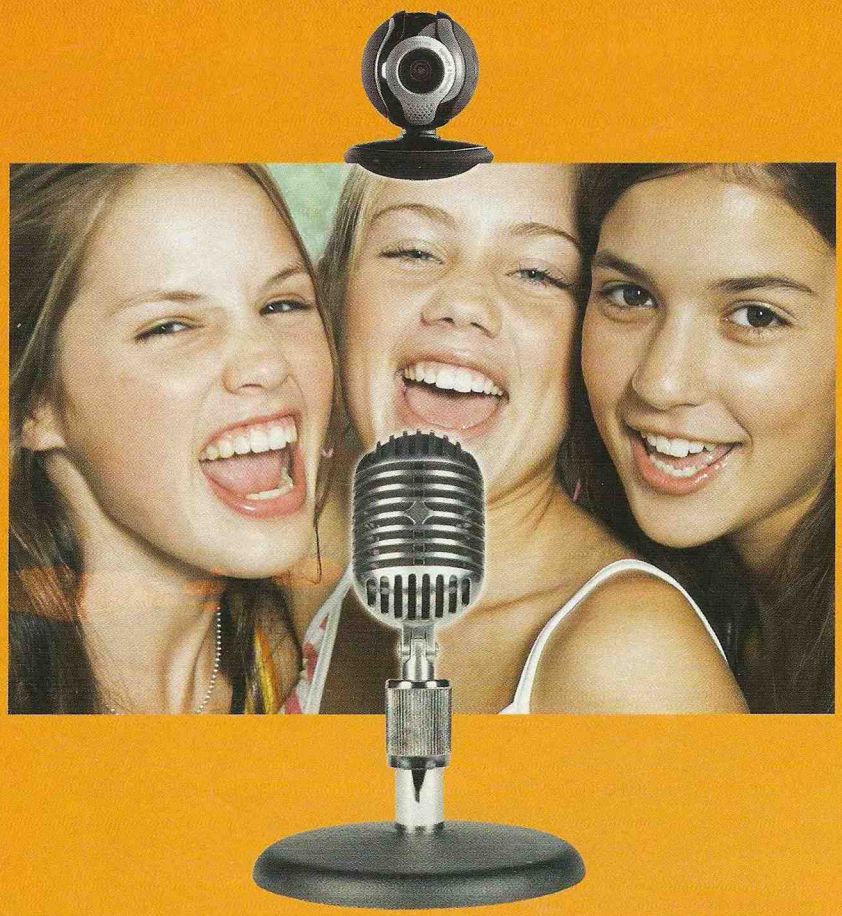


ЧП.INFO

Бачити щоб жити



Тільки для людей з міцними нервами! -Подробиці на сайті
www.magnolia-tv.com





SyncMaster
963UW, 2063UW, 2263UW

уяви вечірку online

Провести з друзями вечірку можна, навіть якщо ви знаходитеся один від одного на відстані тисячі кілометрів. Різні міста, далекі країни – **інтерактивне спілкування не має меж!** Вбудовані в монітори **Samsung 963UW, 2063UW** та **2263UW веб-камера 3 Мп, мікрофон і колонки** зроблять реальною будь-яку онлайн-вечірку. А **чудова якість зображення та високий динамічний контраст** подарують відчуття справжньої присутності друзів. Збирайте компанію, а відео-аудіо підтримку монітори Samsung беруть на себе!

Від уяви до реальності – один крок. Відвідайте новий сайт **www.samsung.com**

Інфолінія Samsung: 8-800-502-0000 (дзвінки по Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

SAMSUNG