



ПРОТИВОСТОЯНИЕ 5

«ПРОТИВОСТОЯНИЕ» – СТАРЕЙШИЙ РОССИЙСКИЙ RTS-СЕРИАЛ, ЗА ВРЕМЯ СУЩЕСТВОВАНИЯ ПОМЕНЯВШИЙ НЕМАЛО РАЗРАБОТЧИКОВ И ИЗДАТЕЛЕЙ. СЕЙЧАС, ПОЧТИ ЧЕРЕЗ 10 ЛЕТ ПОСЛЕ ВЫХОДА ПЕРВОЙ ИГРЫ СЕРИИ, «ПРОТИВОСТОЯНИЕ» ПО-ПРЕЖНЕМУ ДЛЯ МНОГИХ ОСТАЕТСЯ ОБРАЗЦОМ РЕАЛИЗМА В СТРАТЕГИЯХ. ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИАЛА СОЗДАЕТСЯ НА ДВИЖКЕ WARFARE КОМПАНИЕЙ GF1 BLACK SEA И НОСИТ НЕОЖИДАННЫЙ ПОДЗАГОЛОВОК «ВОЙНА, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО». ПОДРОБНОСТЯМИ С НАМИ ПОДЕЛИЛИСЬ АРТ-ДИРЕКТОР ПРОЕКТА МИХАИЛ СМАГИН И ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ДАНИИЛ АГАФОНОВ.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

? Узнают ли игру давние поклонники сериала? Какие ключевые моменты серии перекочуют в «Противостояние 5»? Что сильно изменится?

Михаил Смагин: Как говорит Писание, «не все мы умрем, но все мы изменимся». Перемены коснулись как механики, так и внешнего вида игры. Тем не менее, мы постараемся сохранить главное преимущество серии «Противостояние» – захватывающий геймплей, основанный на мощной тактической составляющей. А также достоверность происходящего, погружающую игрока в самую гущу событий. Идея не изменилась: «война – это не игрушки». Поменялись способы ее воплощения: игра делается на новейшем 3D-движке собственной разработки GF1. И новые технологии принесли возможности, которые вольют в сериал свежую кровь.

? Что вас подвигло рассказать старую историю по-новому? Почему остановились именно на этой версии? Были ли какие-то варианты, которые вы впоследствии отвергли – или отложили?

МС: Да, конечно, вариант захвата США отложен нами на некоторое время (смеется). Если серьезно, мы рассматриваем такое развитие событий Второй мировой войны: что было бы, если бы Гитлер отказался от плана «Барбаросса»? Мы делаем главное допущение:

Советский Союз не участвует в войне, и «железный кулак» Вермахта обращен только на Запад. В этом случае первый бастион, которому суждено пасть, – Великобритания. Мы хотим показать не столько войну, которой не было, а войну, которая могла бы быть, не ввязавшись Гитлер в смертельную авантюру на Востоке. Возможно, это поможет игрокам осознать решающую роль СССР в разгроме Германии. Мы, по сути, ничего не придумали – просто избрали наиболее вероятный исход. Этим наша задумка отличается от других альтернативных сценариев, в которых используются наименее правдоподобные варианты развития событий: Черчилль попал в автокатастрофу, Гитлер не состоялся в качестве вождя и так далее.

? Какие стороны участвуют в конфликте? За кого нам гагут повоевать?

Даниил Агафонов: Сторон две: Великобритания и Германия. Правда, состав британских войск расширен за счет австралийцев и новозеландцев, части которых также сопротивляются вторжению. Безусловно, шотландцы и ирландские гвардейцы тоже не останутся в стороне. По мнению английских историков, изучавших идею альтернативной войны, именно они встретили бы немецкий десант первыми.

? Расскажите немного о видах войск и военной технике. Стоит ли жгать сражений во всех трех стихиях? Какими техническими ретро-новинками вы собираетесь нас удивить?

МС: Выдуманная история позволяет нам использовать прототипы техники, которые в настоящей войне участия не принимали. Однако речь идет только о реальных образцах: тех, которые существовали в то время в чертежах или были воплощены, хотя бы штучно, в металле. Возможно, это прозвучит странно, но наш принцип – никакой фантастики. Так что не ждите роботов, плазменных пушек и гравитационных бомб. А вот реактивной авиации, вертолетов (в том числе дисковых), ракетного оружия будет предостаточно, причем с обеих сторон.

ДА: Нет. Стихий только две. Высадка десанта с моря предполагается, но морские батальоны останутся за кадром. Разработчики движка заявляют поддержку до 10000 юнитов на карте, но мы делаем упор на тактические миссии. Небольшие, но проработанные карты и задачи на уровне роты или батальона. Танковым армадам в этом времени и месте просто неоткуда взяться. А вот осада древних крепостей, превращенных защитниками в неприступные форты, стремительные контратаки и ожесточенная оборона каждого клочка земли – все это будет.

? Как будет звучать игра? Бойцы заговорят на родных языках, или на русском с непоколебимыми акцентами? Как вы добиваетесь достоверности звуков двигателей и выстрелов? Наконец, в каком стиле выдержано музыкальное сопровождение?

МС: Мы планируем вдумчивую игру на серьезную тему, поэтому общее музыкальное оформление будет соответствовать «генеральной линии» игры: скорее Вагнер, чем Моцарт. В лучших традициях предыдущих «Противостояний», саундтрек насыщен «духом времени». Что до достоверности, мы пытаемся представить, как звучал бы вертолет эпохи сороковых годов, смешивая звучание поршневых авиационных двигателей тех лет и современных летательных аппаратов. По нашему мнению, «экономить» на звуке – значит лишить игру настроения, а игрока – впечатлений.

ДА: Вопрос с тем, на каком языке заговорят бойцы, для нас еще в «прекрасном далеке». К соглашению мы пока не пришли. На мой взгляд, для российского игрока более интересен вариант «русский-с-акцентом». Такой вариант, кстати, использовался в «Противостоянии. Война в Заливе». Иракцы говорят там по-русски, смешно коверкая произношение. Как мне кажется, это привносит в игру забавную нотку. С другой стороны,



серьезность сюжета и претензия на реалистичность требуют, чтобы солдаты говорили на родном языке. В общем, пока спорим...

Возможны ли разные варианты развития событий внутри самой игры?

МС: Нелинейность миссий предполагалась нами заранее. Постараемся реализовать эту возможность в полной мере.

ДА: Основная линия будет прямой. Немцы наступают, британцы обороняются. Но при разработке любой миссии всегда надо учитывать достижимость ее цели. К примеру, у нас есть герой, и его задача – перебраться через реку, чтобы добыть меч-кладенец. Для этого у него есть плот. В рюкзаке. В первом случае плот должен быть всегда – он неуничтожим, приклеен к руке игрока, его нельзя продать/потерять. Потому как без него задача не решается. Во втором случае с потерей плота игрок должен иметь возможность перебраться через реку иначе: перелететь на воздушном шаре, перепрыгнуть с шестом (из того же рюкзака). В третьем случае с потерей плота цель объявляется недостижимой и игроку предлагается как-то поправить дело: раз имущество промотал – бегай теперь вдоль реки и звони в колокольчик, пока не придет разъяренный хозяин кладенца... Мы стараемся при разработке

миссий придерживаться второго и третьего вариантов.

Где, помимо Лондона, пройдут боевые действия? Встретятся ли какие-то узнаваемые места, вроде Стоунхенджа?

МС: Все сражения проходят в Великобритании, и многие места просто обязаны быть узнаваемыми. Немцы будут продвигаться по юго-восточной части острова, а там много исторических мест. Будет, к примеру, битва за Дувр с его знаменитыми белыми скалами и цитаделью.

ДА: Согласно общему сценарию, Лондон, конечно же, падет. Но без особых жертв. По мнению К. Макси, автора книги «Вторжение, которого не было», правительство Великобритании подпишет капитуляцию до входа немецких войск в столицу. Впрочем, это еще не конец всей альтернативной истории...

Встретим ли мы каких-либо известных или не очень исторических личностей? Какова их роль в игре?

МС: Роль личности в истории, несомненно, велика, но в нашей игре мы больше придерживаемся позиции Льва Толстого: великие сражения, победы и поражения – это заслуги или неудачи целых народов. Поэтому привлекать внимание игрока к конкретным историческим личностям мы считаем нецелесообразным.

ДА: Замечу, что сама возможность управлять конкретными персонажами в движении, как минимум, заявлена, а возможно уже и поддерживается.

Что происходит между миссиями? Как «покупать» и «прокачивать» войска?

ДА: Виртуальный мир Warfare живет и между миссиями. Кто-то куда-то движется, кто-то что-то строит. Идея «Противостояния» подразумевает фрагментарность событий. Игрока, как легендарного Гордона Фримена, выдергивают из небытия, большие дяди бегло разъясняют суть задачи, а потом, прихватив кейс и поправив галстук, исчезают, оставляя его наедине с кучкой танков и неуёмной жадной подвигам. Войска игроку выдаются как инструмент для осуществления его задачи. А вот «прокачивать» их можно и должно. У юнитов, помимо показателей здоровья и боевого духа, есть еще и «опыт». И при переходе на следующий уровень «опытности» можно выбрать один из двух дополнительных навыков или улучшить имеющийся.

В современных движках, в том числе в стратегиях, хвалятся не столько графикой, сколько продвинутой физикой – правда, пока больше используемой в декоративных целях. Движок Warfare также отличается серьезной физической моделью. Как она задействована в вашей игре?

ДА: Продвинутое моделирование физики всегда идет на пользу геймплею в играх с претензией на реализм. Хотя действия Warfare и «Противостояния» разбросано по пространству и времени, суть физических процессов в обеих играх одна. Та же колесная и гусеничная техника, люди, строения. Даже модель поведения вертолетов востребована, потому как в нашей версии истории они у враждующих сторон имеются. И далеко не вымышленные.

В Warfare нам обещают только одиночную игру. Задумывается ли мультиплеер в «Противостоянии-5»?

ДА: Не хотелось бы преждевременно подводить черту. Мы полностью «завязаны» на Warfare, и если разработчики скажут: только одиночная, то, скорее всего, так и будет. Пока мы не влияем на код напрямую. Но все может измениться.

Как насчет визуального инструментария? Будет ли игра открыта для модификаций?

МС: Сила предыдущих игр была, в том числе, и в открытости для модификаций. Поэтому мы постараемся обеспечить поклонников серии всем необходимым инструментарием и полноценной поддержкой на официальном сайте игры. **СД**

- 1 Немцам придется попотеть, чтобы преодолеть береговую оборону.
- 2 Британская техника уже есть, а вот модельки американских солдат пока что позаимствованы из Warfare.