

www.game-exe.ru

#12'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



стр. 2-19

HALF-LIFE

THIEF

THE DARK PROJECT

Игры из победита

Они будут первыми.

Господин ПэЖэ

Шли Игры Из Победита

HALF-LIFE

Давно это было. Но я помню...

Удивительное дело, но советские не только переводили металл на клепание сотен тысяч не работающих комбайнов для выкапывания урожая из-под внезапно выпавшего снега, не только уничтожали миллионы погонных метров неплохих тканей, кроя кривые пинжаки для народа и шия безразмерные белые тапочки для широкого домашнего и ритуального потребления, но и занимались делом. Кажется, в конце 20-х годов молодые инженеры-неофиты, только-только вылупившись из рабфака, с места в карьер изобрели уникальный материал "победит". Стране, черт возьми, нужны были танки (самолеты, автомобили, прокатные станы etc.), а станки для их производства работали из рук вон — не было приличного режущего инструмента. Существовавшие досель дедовские материалы для его изготовления не отвечали новому моменту — зверскому подъему индустрии и напористым требованиям просветлевших станочных масс: "Даешь сверло для рассверливания самой прочной и откормленной советской брони!" — быстро изнашивались, тупились, крошились, ломались, выходили из строя.

Требовались свежие идеи. Пролетарские массы истосковались без качественного скачка. Толстая советская броня страдала без своего уникального сверла.

Сплав "победит" стал тем самым прорывом, который, в ряду прочих, разумеется, принес нашей загадочной стране несколько ключевых побед — в том числе в будущей войне...

Полураспад жанра

Подход к теме может показаться вам несколько тяжеловесным, но аналогии прозрачны.

Наш с вами любимый экшен-жанр (а именно "шутеры от первого лица"), самый народно-кассовый и эмоциональный, самый игровой из всех игрушечных жанров, вырождается. Это факт, от которого не отмахнуться. Разница между мексиканскими телесериалами, в одном героя зовут Хорхе Луис, а в другом — Педро Диас, в одном героиню похищают в младенчестве, а в другом она теряет память... Друзья мои, сколько можно убивать одних и тех же монстров, радуясь, как малыши дети, очередному увеличению числа полигонов на сотню-другую? Сколько можно елозить носом по экрану, отыскивая сценарий там, где его нет и быть не может?

Жанр мертв. Сказано уже все, что можно было сказать. Дальше — либо очередные перепевы классики (могут быть лучше, могут — хуже, но тот, кто отыграл свое в DOOM и Quake, ничего нового уже не найдет), либо то, чего мы все так ждем — появление новых жанров.

На пороге открытий?

Так вот, похоже, сегодня мы стоим на пороге таких открытий. Только что появившиеся Half-Life и Thief: The Dark Project, как нам кажется, обладают теми самыми чертами, что могут вдох-

нуть жизнь в распадающийся жанр. Обесспоренные action'ы, они тем не менее относятся к разным поджанрам: продолжающий классическую традицию Half-Life, кажется, способен стать точкой отсчета для жанра, в определении которого обязательно будет два слова — "интеллектуальный" и "кино"; "Вор" же от Looking Glass — так и вовсе вещь сугубо новаторская, поэтому с выдачей ему точной жанровой характеристики пока повременим.

Я не буду объяснять вам, в чем именно состоят свежие идеи этих двух проектов, благодаря которым экшены вообще и "шутеры от первого лица" в частности легко и быстро могут восстановить свое реноме, — об этом вы прочтете ниже, сладкие и глубокие рецензии прилагаются, однако послушайте, что сказал мне на днях великий и ужасный Александр "Скар" Вершинин: "Я попробовал Thief — и он ошеломил меня. Это РОСКОШНАЯ Игра. Не только не уступает Half-Life, но, по своей оригинальности, забывает несчастный шутер".

Догадываетесь, почему циничный, усталый профессионал Скар исполнил такую руладу? Да потому, что его исстрадавшаяся душа тянется к свежему и чистому, к романтике воровского братства... черт, куда меня понесло вместе со Скарком...

Да, может статься, что тот же Thief — сенсация-однодневка, что нового жанра с толпой последователей и подражателей он не создаст, и мы забудем его навсегда. Но до этого — обязательно пройдем до конца. Именно этим хороши игры от всех остальных и отличаются. Побольше бы свежих идей, чтобы каждая игра была как в первый раз...

Эти игры должны распороть на мелкую стружку наше ушербное пристрастие к тупым шутерам и их штампам. Эти игры сделаны из победита. И они будут первыми.

THIEF

THE DARK PROJECT

Из тени в тень перебегая...

Господин ПэЖэ

Thief: The Dark Project

Знаете ли вы, что хитрая американская военщина вполне серьезно применяла сначала DOOM, а потом и Quake для тренировки полицейских, солдафонов и прочих чипов и дейлов? Так вот, мировой преступный мир не замедлил отреагировать — и на свет появилась эта игра...



Теневая экономика

И потому главная задача — вовсе не настрелять побольше фрагов, а совсем наоборот, просто выжить самому. От такой инверсии сначала тихо едет крыша, а рука сама выбирает лук и стрелы, дабы все-таки прикончить ближайшего стражника. И только когда через пару минут стрелы заканчиваются, цвет лица становится совсем нездоровым от потери крови, а цель по-прежнему далека, заблудшая крыша встает на место и начинает помогать в незнакомой обстановке. Это нормально, ибо ничего похожего на Thief: The Dark Project доньше просто не было.

Итак, для тех, кто уже отстрелял свое, здесь раздолье. Блаженная тишина, где шаги слышны метров за двадцать, цель миссии на самом высоком уровне сложности — никого не убить в про-

цессе добывания денег, а свет факелов — главный враг.

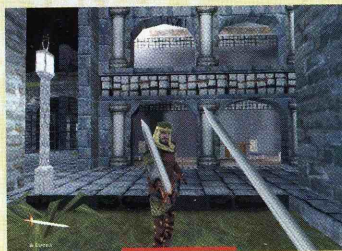
Все дело в том, что главное оружие вора — вовсе не кинжал или отмычка, а скрытность. То есть не попадаться врагу на глаза и не дать ему тебя услышать. Для первого нужна темнота и неподвижность, а для второго — добротная мягкая обувь, аккуратная походка и отсутствие скрипучих досок в полу. Неплохо еще запоминать пути отхода и маршруты патрулирования, но об этом позже.

Очень интересное решение с точки зрения интерфейса: внизу экрана есть индикатор, показывающий, насколько хорошо вора видно окружающим. Если тихо стоять (или, еще лучше, сидеть на корточках) в плотной тени, то индикатор весь черный, и увидеть меня можно только в одном случае: споткнуться о меня на бегу. Если я пошевелюсь, индикатор станет слегка светлее, и с расстояния в пару шагов меня станет видно, пока не перестану шевелиться. И так далее — чем светлее вокруг и чем быстрее я двигаюсь, тем опаснее это занятие. Правильная тактика — перебежки из одной тени в другую.

Хотя, конечно, перебежки — тоже штука опасная (а что в наши дни безопасно?). Звук шагов отлично слышен, особенно по камню или металлу, и обязательно заставит услышавшего его охранника прийти и проверить, что тут происходит. Так что надо либо двигаться шагом, либо после пробежки хорошо спрятаться и переждать проверку. Вообще, стражники жутко “живые” — я бы на их месте вел себя точно так же. И потому предвидеть их поведение довольно легко. И движутся правильно — опять-таки применен метод motion capture, то есть движение снято с живых людей, и это замечательно выглядит.

Если и приходится кого-нибудь убивать (напомню, убивать разрешено только начинающим, профессионалы в самом крайнем случае могут оглушить ударом дубинки по голове, причем сзади, исподтишка, иначе миссия не выполнена, и приходится начинать сначала), рекомендуется до проливания безуш-

Лучший способ победить в драке — уклониться от нее. Прежде чем смеяться — подумайте еще раз. Это — опыт поколений, основа основ, древняя мудрость.



Отныне мы будем играть не за абстрактного спасителя человечества, не за ангела или спецназовца, а за самого настоящего... вора! Не слишком сильного, довольно медленного и плохо вооруженного. В любом нормальном поединке быстро выносимого вперед ногами. И тем не менее отважно идущего ради сотни-другой монет на самые опасные преступления.

Страшно

Я не пугался так со времен DOOM'а. Да, когда в темноте на тебя с ревом вылетел разъяренный Baron of Hell, это заставляло подсакивать на кресле и вытирать о штаны разом вспотевшие руки. Но теперь я понял, что такое настоящий страх, который длится не две секунды, а час или два без перерывов. Наверное, со временем это чувство ослабнет, десятую или двадцатую миссию я буду проходить, как чисто интеллектуальную задачу, но сейчас я их действительно боюсь!

Кого их? И почему боюсь? Да их, тех самых чипов и дейлов, натренированных и хорошо вооруженных. Стражников, охраняющих богатства и честно отработывающих свои денежки. Честных граждан, так и норовящих поднять крик, если заметят постороннего. Ибо защитить себя всласть подражаться я просто не могу.

Страх не просто средство выживания, а самая настоящая философия, стиль жизни. Трусы — это те, кто уходит живым. А храбрцы — те, чьи дети будут просить у трусов подавание, когда их отцов вполне закономерно прикончат в очередном сражении. Лучший способ победить в драке — уклониться от нее. Прежде чем смеяться — подумайте еще раз. Это — опыт поколений, основа основ, древняя мудрость. С вами говорят амебы, уплывшие от палящих солнечных лучей, обезьяны, смотавшиеся из стаи, заслышав тигриный рев, и дезертиры, сбежавшие с поля боя, — именно они и есть ваши предки. Слушайте и не говорите, что не слышали.



ных слез над телом покойного оттащить это самое тело в самый дальний и темный угол, где его не сразу заметят. Собственно, то же самое лучше проделать и с телами тех, кто в обмороке, — афишировать свое присутствие в нашей профессии не принято.

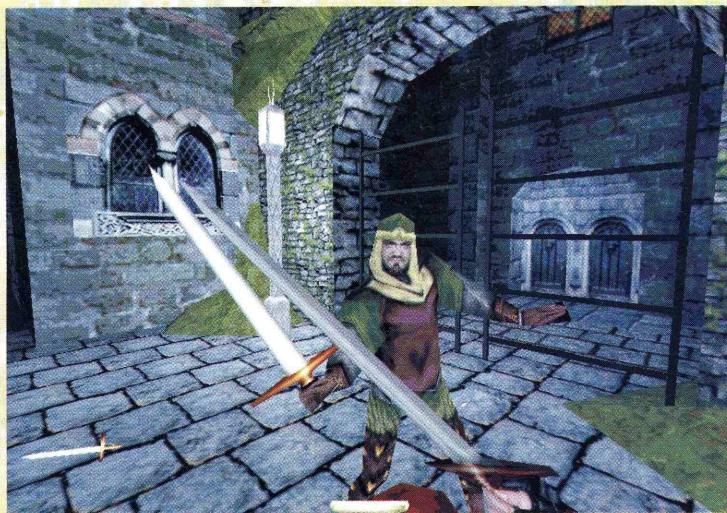
А еще можно (и иногда нужно) воровать вещи прямо из карманов, точнее, с поясов. Отлично получается с пьяными, подползешь тихонечко сзади, хватя ключик, и тихонько назад...

Нирвана

Я уже почти готов стать буддистом. Мне в кайф созерцание. Я провожу по десять минут, сидя в тени и составляя в мозгу маршрут движения охранников, я медитирую, слушаю потрескивание факела и приближающиеся неспешные шаги, скрип дверей и разговоры охранников о своем.

Если есть желание — сложность игры настраивается в процессе! То есть, если не удастся пройти какую-нибудь миссию, можно не начинать всю игру сначала, а просто понизить сложность. А для следующей миссии — снова повысить. Детский восторг.

Да и сложность, как бы это повежливей сказать, на сложности игры не отражается — регулируется вовсе не количество или сила охранников. Как на Normal (самый легкий — заметьте, Easy вообще отсутствует) стражник или монстр — зверь опасный, так и на Hard и на Expert, и встречаться с ними не рекомендуется. Мозгов у них тоже не прибавляется. Добавляются просто новые задачи (оцените разницу: появляются интересные дела, которые надо сделать дополнительно к предыдущим, а вовсе не очередной десяток одинаковых монстров), а заодно и ужесточаются требования к воровскому мастерству. На Expert обычно вообще никого нельзя убивать. Совсем. Только оглушать, и то осторожно.



Жаль, дефматч сюда никакой стороной не присобачить — игра строго одиночная. Ну, в самом деле, когда толпа народу начала бы воровать что-нибудь друг у друга, ныкаясь в темноте, — получилось бы смешно, но жутко скучно. Но, с другой стороны, время от времени надо удаляться от мира, погружаться в медитацию и искать смысл жизни. Thief как раз для этого. Свою задачу выполняет на все сто. Или даже на сто один.

Кстати, чтобы не было мучительно скучно, уровни весьма разнообразны — от улиц города и древних соборов до залитых водой акведуков. И есть даже сценарий, где, как водится, приходится спасать мир. Не переставая воровать.

Шаги звон, как звон бокала

Звук — это большая (и лучшая) часть игры. Увы, у меня нет аудиокарты с поддержкой трехмерного звука. И я от этого жутко страдаю — Thief очень много приобретает, если слышно все, как в жизни. Гард не просто приближается, а приближается сзади слева, и бежать (стоп, стоп, бегают в "Квейке", а здесь — аккуратно, хотя и быстро, переступают, стараясь не шуметь) надо вперед и направо. Непередаваемое ощущение, по словам тех, кто пробовал.

Звук — вообще очень важная вещь в мире Thief. Начнем с того, что все вокруг абсолютно честно все слышат. И любое наше действие сопровождается шумом. Спустил тетиву лука, намеченная цель поражена, да только что толку? За углом, оказывается, стоял еще один враг, и он услышал звон тетивы. Эх, надо было сначала проверить коридор... Отмычку задействовал, так на шум набежала целая толпа... Причем звук распространяется честно: программисты из Looking Glass потратили кучу времени, добиваясь реалистичной физической модели не только для предметов (которые, как в Trespasser, падают, кувыркаются и стелкиваются как надо), но и для звука.

С одной стороны, шуметь плохо. Враги слышат подозрительный звук, настораживаются и идут проверять его источник. А ведь источник — это мы... Но! При желании можно использовать мрачные стороны мира себе на благо. Да, противнику положено заинтересоваться источником шума, ему за это деньги платят. Так создадим этот источник! Кроме шумовых стрел (смотрите ниже рассказ об оружии и предметах), мы можем и подручные средства пустить в ход. Скажем, подобрать что-нибудь и просто бросить в сторонку, затаившись в тени. Пока враг проверяет то место, куда мы его "отправили", можно ему легонечко кистенем по головке...

Разговоры — отдельная история. Тут и сам Гарретт (наш главный герой) время от времени что-нибудь забавное изрекает (но только тогда, когда это безопасно), тут и стражники общаются, кстати, иногда можно подслушать что-нибудь полезное... Кто-то насвистывает, звери воют и рычат — душа радуется...

Дело о безумных fps

Собственный "движок" — единственное слабое место игры, однако. Dark Engine'ом кличут. Полигонов маловато, да и те, что есть, — довольно простенькие. Текстуры, впрочем, в меру реалистичные — придирается не буду. А вот сложность мира оставляет желать лучшего — угловато все вокруг, особенно персонажи. Да, движутся отлично, а вот сами по себе...

Скорости "движка" вполне хватает, разрешение устанавливается какое надо (жаль, конечно, что качество картинки от этого не сильно улучшается, разрешение текстур достаточно велико только на ключевых объектах вроде циферблатов и кнопок), управление весьма правильное — для любителей разных игр заготовлены готовые конфигурации, похожие на привычные развлечения. Мне почти полностью подошла Quake-образная.

Свет, как ему и положено в такой игре, светит, тени затеяют. Несмотря на некоторую бедность, мир вполне убедителен. Вода течет, вокруг реальные дома, в них — реальные люди, жизнь называется.

Зато враги, убегая, спокойно проходят сквозь двери — то есть дверь еще открывается, а человек уже давно за ней. Не без ошибок и в других областях: например, враги напрочь игнорируют гаснущие факелы, даже не нервничают. Это, конечно, полезно для облегчения игры, но не очень реально...

Наша маленькая консультация

КРОВИЩА — как это ни удивительно, наш враг. Если уж играть на легком

Звук — вообще очень важная вещь в мире Thief. Начнем с того, что все вокруг абсолютно честно все слышат. И любое наше действие сопровождается шумом.



уровне, где убивать разрешено, то обязательно после душегубства надо смыть с пола кровавое пятно водяной стрелой. Иначе результат не замедлит, как легко догадаться, воспроизвестись. Первый же стражник (или слуга, а на более поздних миссиях появятся и монстры), который увидит пятно крови, поднимет визг на все здание, и на бедного вора начнется самая настоящая охота. Любой охранник будет бродить с мечом наготове и заглядывать в каждую щель, появятся усиленные патрули... Короче, не советую демаскировать себя, водяных стрел обычно как раз хватает. А еще лучше — вообще не убивайте.

Деньги не надо беречь! Я готов расцеловать авторов за это решение. В начале миссии тебе дают все, что действительно необходимо, и позволяют еще выбрать что-нибудь для души. Вещи тоже экономить не нужно, пижонство до добра не доводит.

Меч или лук демаскируют. Если уж прятаться — то обязательно убрать их (по умолчанию — кнопка "~"). А вот дубинка — штука довольно незаметная, можно оставить. Кстати, обратите внимание: если кнопку удара просто нажать и тут же отпустить, то удар будет очень слабый и бесполезный. А вот если ее подержать чуть подольше, то раздастся характерное слабое крахтение, с этого момента удар "крутеет". А если еще подержать — удар будет сверху и самый сильный.

Цифры и факты: сила удара, если жертва тебя не видит, упятерится (несчастный может знать о твоём присутствии, но если тихонько зайти сзади — удар все равно в пять раз сильнее). К слову, дубинка — тоже штука опасная, какого-нибудь очень слабого врага можно упятеренным ударом убить нарочно, и провалить всю миссию.

Выглядывать — это вовсе не выходить! Обязательно используйте специальные кнопки (назначьте их поудобнее), чтобы наклоняться и заглядывать за угол. Очень полезное изобретение, враги ничегошеньки не видят.

Лазить можно, более того, нужно. Если сами не заметили — то на достаточно низкие поверхности наш вор умеет забираться с подтягиванием. Нажали кнопку прыжка — и держим, пока не влезет.

Пол бывает разный. Не только мужской и женский, но еще и металлический, деревянный, каменный. К примеру, в демо-версии игры (см. наш диск!) стражник, охраняющий вход в тронный зал (где, собственно, и лежит скипетр), очень хорошо слышит. Но если погасить факелы водяными стрелами, потом аккуратно, по ковровым дорожкам, войти в зал, пусть шумо-

вую стрелу или просто бросить что-нибудь типа бутылки на пол, то можно, пользуясь дорожками для смягчения звука шагов, потанцевать немного вокруг него, все-таки зайти за спину и оглушить его, не убивая.

Записываться надо с осторожностью. Найти темное, тихое место, постоять немного, прислушаться и только потом сохраниться. Иначе есть шанс обнаружить, что через полсекунды после записи из-за угла выйдет охранник и задаст себе резонный вопрос: что этот красавец в черном плаще здесь делает? И перегружаться будет бесполезно, охранник все равно выйдет...

Инструменты воровского ремесла

Начнем по порядку. Есть вполне серьезные причины, чтобы убрать из рук вообще всякое оружие, к примеру, чтобы быстрее бежать или стать менее заметным. Для этого существует кнопка "...".

На клавишу "1" у нас назначен меч. Владеет им Гарретт неважно, но в случае чего от смерти спастись можно. Удар наносится автоматически, главное — не забыть замахнуть, то есть подержать кнопку удара. Не забывайте также, что мечом можно блокировать удары врага — это сэкономит немало здоровья...

Дубинка. Маленькая, да удаленькая. Удар ею по затылку, если враг тебя еще не заметил, погружает его в глубокий, спокойный сон — больше он никому не помешает, если, разумеется, его тело не найдут.

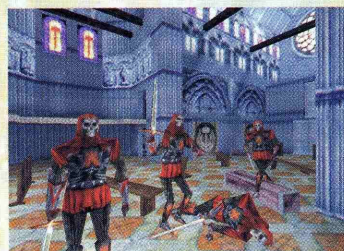
Дальше — сплошные стрелы, их разновидностей у нас много.

Обычные: применяются для убийства. Если враг не видит, кто стреляет, то повреждения в пять раз больше, так что стрелять в лицо бесполезно. Убитый стрелой падает без крика, что иногда очень важно.

Водяные стрелы. Многоцелевая штука. Позволяют гасить факелы (увы, не фонари), дают возможность смывать с пола кровь (чтобы враги не подняли тревогу, увидев пятна), а если зарядить их "святой водой" — получится отличное средство против зомби.

Огненные стрелы. Здесь надо чуток сказать о физике, каковая у нас весьма честна. Дерево (любое) горит, как, впрочем, и люди, особенно надежда на них. Камень и металл — негорючие, так что перед выстрелом лучше подумать о последствиях. На эти стрелы не действует гравитация — они летят по прямой.

Стрелы с лишайником. Хитрая магическая вещь: там, где падает эта стрела, моментально и бесшумно разрастается пятно лишайника, глушащее шаги.



Жанр действительно новый. Никто и никогда не ставил игрока в положение жертвы, а не охотника. Везде и всюду целью было "уничтожить", "пристрелить"...



Thief: The Dark Project

Looking Glass Technologies
Eidos Interactive
Графика 89% • Звук 100% • Сюжет 96%
Интересность 97%

Хит сезона, с интересной идеей, очень увлекательный. Портит дело, пожалуй, только слабый "движок", хотя он нашему воровскому делу особо и не мешает.

Windows 95/98 • Pentium 166 (рек. 200)
• 32 Мбайта RAM • 4x CD-ROM
• SVGA (рек. 3D-ускоритель)

Газовые стрелы. Не улыбайтесь — газ там снотворный, валит врага (а еще лучше — нескольких сразу) с ног до конца миссии. Очень сильная штука, жалко, дорогая и редкая. Как и огненные, эти летят по прямой.

Стрелы с веревками. Втыкаются, как им и положено, только в деревянные предметы и стены, и по куску веревки, что привязан к такой стреле, можно куда-нибудь вскарабкаться.

И, наконец, последний вид стрел: шумовые. Позволяют отвлечь кого-нибудь, ибо издают странный звук там, куда воткнутся. Но, правда, ненадолго — после того как враг обнаружит такую стрелу, у него возникают законные подозрения: откуда такое чудо здесь взялось?

Дальше у нас — предметы. Их тоже немного, но зато все полезные.

Эликсир здоровья. Осторожно: пьет его Гарретт весьма шумно.

Эликсир воздуха. Помогает далеко улплыть под водой, если его вовремя выпить.

Эликсир скорости. Позволяет некоторое время бегать быстро-быстро. Не скипидар ли, часом?

Святая вода. Против злобных зомби и undead'ов.

Два вида отмычек: с квадратными и треугольными зубчиками. Осторожно: работа отмычкой — дело небыстрое и весьма шумное. Кстати, кнопку использования надо прижать и держать, пока Гарретт не кончит работу.

Ослепляющая бомба. Враг слепнет (он-то не ожидает вспышки) на пару секунд — как раз хватает, чтобы дубинкой его по темечку. А вот на двоих времени мало — я пробовал.

Газовая мина. Как явствует из названия, это — ловушка. После взрыва этой штуки могут уснуть несколько человек, если идут толпой.

Обычная мина. Лучше не пользоваться, шумит...

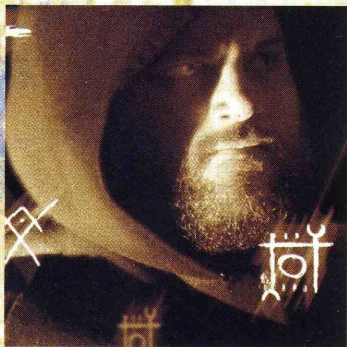
Новый жанр?

На мой взгляд, да. Жанр действительно новый. Никто и никогда не ставил игрока в положение жертвы, а не охотника. Везде и всюду целью было "уничтожить", "пристрелить", разве что в SiN промелькнула химическая фабрика, где нельзя было шуметь и показываться работникам на глаза.

А здесь есть то самое зерно истины, за которым безуспешно гоняются все изготовители игр. Хотите — верьте, хотите — нет, но именно Thief на сегодня в моем личном списке игр 1998 года занимает первое место, а вовсе не Half-Life с Shogo. Не пропустите — возьмите с нашего "компакта" демо-версию и поиграйте. А потом бегите покупать полную.

Испытание на прочность

Дизайнер на стреме, или Даешь ковры и факела!



Задавать вопросы “не по существу” было бы преступлением. Thief настолько уникален, так отличается от “стандартного игрового продукта-98”, что говорить о чем-либо ином просто не хочется. А потому, мы вышли на **Тима СТЕЛМАХА (Tim Stellmach)**, ведущего дизайнера проекта (вот он, на фото вверху). Тим назвал наши вопросы “глубоко касающимися философии дизайна”. Нам было приятно.

Game.EXE: Здравствуйте, Тим. “Экзе” в полном составе рубится в Thief, — и это ваша вина. Даже наш более-менее-серьезный главред (ака ББ) взял за привычку подкрадываться сзади и пробовать огреть вас чем-нибудь тяжелым. Как вы смогли создать ТАКОЕ?! Как все начиналось, как родилась идея сделать именно “симулятор вора”?

Тим Стелмах: Привет, “Экзе”! Сразу дам совет: убирайте ковровое покрытие с пола и меняйте факелы на фонари. Тогда подкрасться незамеченным значительно сложнее.

Многие идеи Thief обсуждались нами задолго до начала работы над проектом. Что-то около трех лет назад. В Looking Glass собралась теплая компания ребят, обладающих богатым опытом в создании как action, так и ролевых игр. Если помните, кроме Ultima Underworld и System Shock, наши бойцы работали и над Terra Nova. После стратегически ориентированной Terra Nova нам хотелось вернуться к истокам. С другой стороны, зацикливаться на играх “беги и стреляй” тоже

У профессиональных игроманов, да еще “заточенных” на ролевые игры, Looking Glass всегда пользовалась огромным уважением. У этих ребят есть чувство стиля. И они всегда верны себе, своему внутреннему ритму — что не может не отразиться на их играх. Возьмите Ultima Underworld, System Shock или Thief — это проекты, способные вернуть вам интерес к компьютерным играм.

не дело — а ведь слишком многие решили, что в System Shock был избыток экшена.

Идей было несколько. Сначала мы хотели вплотную заняться фехтованием (по этому пути пошли авторы Die by the Sword), что привело нас прямоком в омут средневековой романтики. Где-то посередине пути мы оказались у “промежуточного корыта” под гордым названием “Король Артур против Робин Гуда”. В ходе ожесточенных словесных боев мы выяснили, что вороватый рыцарь из Шервудского леса нам нравится значительно больше, чем какой-то король Артур. Его и оставили. Знаете, System Shock многому научил нас. Например, мы поняли, что идея сделать персонаж очень хрупким, уязвимым —

абсолютно выигрышная. Благодаря слабостям Гарретта, мы смогли ввести совершенно новые тактические идеи в обычную аркаду “от первого лица”. Мы дали игроку возможность импровизировать. Пользователю приходится останавливаться и тщательно обдумывать, где, когда и при каких обстоятельствах лучше всего принять бой. Thief заставляет вас заниматься абсолютно нехарактерными для нашего жанра вещами. И это здорово.

.EXE: Бррр! Вы шутите? Драться с этими зомби?! Ни за что. Видите, что вы с нами сделали? Мы не хотим драться — что нам совершенно несвойственно. Так к какому же жанру вы отнесете свою игру? И вообще, считаете ли вы целесообразным деление игр на жанры?

Т.С.: Да, я думаю, что ввести категории было делом необходимым. На рынке слишком много игр, и покупатель должен самостоятельно разобраться и приобрести то, что ему нужно. Конечно, у деления на жанры есть и свои минусы. Скажем, очень сложно уложить на одну полку DOOM и System Shock. Непонятно, кто и кому льстит.

Что касается Dark Project, то это action-adventure. Но я предпочел бы сравнивать Thief не с играми данного жанра, а с фильмами. Seriously! Смотрели Mission Impossible? Вот это и есть Thief. В наше время жанры приходится делить на поджанры. Мы открыли свой собственный — “шпионский экшен”.

.EXE: Не сказать, чтобы нам нравился Том Круз... Гарретту приходится не в меру сложнее. Ведь игра очень реалистична — это ее главный козырь. Скажите, входило ли в ваши планы максимизировать реализм, как этого добивались разработчики Trespasser. Или же вам пришлось пожертвовать определенными “реалистичными” моментами ради gameplay?

Т.С.: В нашей игре реализм действительно крайне важен. Только так мы смогли заставить игрока размышлять знакомыми ему категориями, пытаться пройти игру, решать свои игровые проблемы, используя собственный жизненный опыт, знание реального мира. Таким образом, вы просто играете, полагаясь на свою интуицию и инстинкты, а не зазубривая правила игры. Согласитесь, зубрить скучно!

С другой стороны, мы никогда не пытались добиться “предельного” реализма в игре. Кому нужна симуляция, если за окном есть целый мир, полностью воспроизвести который никогда не сможет ни одна программа? Итак, мы стремимся к реализму и пытаемся избегать слишком уж фантастичных вещей, но... Если перед нами встает выбор между реализмом и удовольствием от игры, gameplay’ем, мы выбираем последнее.

.EXE: Угу. Посмотрим: даже на самом сложном уровне Thief есть неко-





торые “опечатки”. К примеру, стража не замечает уменьшение освещения, не обращает внимания на скрип открывающихся дверей, а также не поднимает тревогу, если один из охранников вдруг бесследно исчезает со своего поста. Не это ли пример тех самых уступок, которые делаются ради “удовольствия”? Или вы просто побоялись перегрузить AI слишком большим количеством функций?

Т.С.: Воистину хорошие примеры. Давайте их разберем. В действительности, стражники замечают, что вы погасили факел. Но только если это происходит внаглую, прямо под их носом. Но даже в этом случае они не очень “расстраиваются”. Почему? Тот факт, что вы можете варьировать уровень освещения, и то, как сильно это влияет на ход игры, является достаточно новым для игр нашего жанра. К тому же это просто прикольно. Мы хотели, чтобы игроки вовсе пользовались нашей находкой — и их не пугали возможные последствия стрельбы по факелам. Оказалось, что задумка была встречена “на ура”, и если бы мы захотели использовать идею с освещением еще раз... Скажем так: стражники обязательно стали бы уделять больше внимания игре света и тени.

Что касается других приведенных вами примеров, то они также имеют отношение к важной проблеме. Игра должна быть честной. Пользователь должен принимать решения на основе определенной информации. Ведь вы не знаете заранее, найдется ли кто-нибудь за дверью, так? Если бы стражники реагировали на открытие дверей, то вы попадали бы в серьезные переделки значительно чаще. Жизнь не является честной штукой — игра же должна быть честной. Вот вам и очередной конфликт между реализмом и геймплеем. Мы пошли на уступки, и именно поэтому открывать двери в Thief — дело абсолютно безопасное.

Следующая проблема. Небрежное отношение стражи к своим товарищам по службе. Сначала мы хотели ввести определенные правила, благодаря которым охранники патрулей отслеживали бы исчезновение своих коллег. Но эта функция вполне могла привести к ряду совершенно непонятных для игрока тревог и обысков. Вы должны видеть, где

оступились и почему вас начали искать. Поэтому мы ограничились более узким кругом возможных реакций стражи: они могут находить плохо припрятанные трупы или замечать отсутствие на месте особо ценных артефактов. Но ничего более. Действия охранников должны быть очевидны для игрока!

.EXE: Ну хорошо. Но почему вы выбрали именно средневековый мир для Thief? Работа современных медвежатников может быть не менее интересной и опасной.

Т.С.: Позвольте заметить — лишь частично средневековый — а на самом деле, псевдосредневековый мир. Мы черпали вдохновение из таких вещей, как “Робин Гуд” и “Серый Мышелов” Фрица Лайбера (кажется, он популярен везде! См. еще одно наше интервью. — **А.В.**). Просто мы хотели придать игре оригинальную атмосферу — наподобие той, которую получил проект System Shock. К тому же вариации на тему средневековья пришлись по душе нашим художникам и дизайнерам.

.EXE: Обсуждались ли варианты приближения Thief к жанру RPG? Кажется, система личных характеристик героя (agility, perception), а также “умения” (picklock, stealth) могли идеально вписаться в идею игры...

Т.С.: Большинство людей в Looking Glass активно играют в ролевые игры — будь то настольные РПГ или их компьютерные аналоги. А потому подобных предложений было очень и очень много. Что нас остановило? Благодаря такому шагу, мы бы вплотную приблизили Thief к RPG-жанру. Но ведь нам отчаянно хотелось сделать что-нибудь новое!

Проблема ролевых игр состоит как раз в том, что они не хотят слишком сильно отдаляться от своих настольных прообразов. Как результат, в ролевом жанре практически не замечается движение вперед — в смысле дизайна. Они отказываются ломать устоявшиеся и выверенные правила.

.EXE: Значит, вы склонны придерживаться action-жанра? Тогда почему выбор оружия столь ограничен? Это должно подтолкнуть игрока к решению проблем “без насилия” или опять продиктовано требованиями “игрового реализма”?

Т.С.: Нас остановила только излишняя сложность интерфейса. Ведь игрока приходится учить пользоваться тем или иным инструментом. Вор на деле не может задумываться над тем, какую кнопку нажать, чтобы использовать тот или иной инструмент. Его так и возьмут за жабры — задумчивым.

В Thief и так довольно много необычных для игрока идей. Приходится сле-



дить за светом, не забывать сначала выглянуть из-за угла, а лишь потом идти, продумывать наиболее бесшумный путь через комнату. Thief ни в коем случае не является игрой, где нужно много драться — и выбор воровских инструментов отражает это настроение. Конечно, в игре есть миссии, где вам приходится убивать кого-нибудь. Но это ни в коем случае не человек. Все человеческие жертвы в игре лежат исключительно на совести пользователя. Меч нужен скорее для вашего собственного спокойствия: мол, вооружен, значит, защищен.

.EXE: А может ли существовать такая игра, как multiplayer Thief?

Т.С.: Думаю, что да. Как вы прекрасно понимаете, традиционный deathmatch-режим для Thief абсолютно невозможен. Некоторые другие существующие сетевые варианты игры более приемлемы. Сетевой Thief должен стать чем-то совершенно новым, хотя и будет сильно отличаться от “одиночного”. Вот почему мы решили не пытаться сделать сетевой режим игры в первом же проекте. Работы, связанной с воплощением в жизнь single-player Thief, было достаточно, чтобы надолго занять нас. Но мы действительно обдумали вариант multiplayer.

.EXE: Thief привнес в жанр так много, что мгновенно стал номинантом на звание (во всяком случае в России) “Игры года”. Второй кандидат, разумеется, Half-Life. Что вы думаете об этом проекте?

Т.С.: Моё мнение покажется вам необычным. Half-Life в какой-то мере помогает нашему “Вору” пробиться на рынок. Множество FPS сейчас пытаются избавляться от штампов жанра, ищут что-нибудь новое. Half-Life стал одним из первых подобных проектов. HL уходит от Quake-стандарта лишь немного, но достаточно для того, чтобы игроки почувствовали желание поиграть во что-то свежее. И тут появля-

ется Thief. Мы не одни. Авторы Commandos и Rainbow Six тоже попытались пойти своим путем. И добились успеха. Мне кажется, что идейно новому проекту легче пробиться, если он окажется среди нескольких, себе подобных. Гораздо легче быть на переднем фронте, чем оставаться в оппозиции и пытаться пробиться в одиночку. Мы были в оппозиции и раньше — это испытание на прочность.

В конечном счете все сводится к той самой проблеме жанров, которую мы уже успели затронуть в нашем разговоре. Если вы хотите заставить потребителя оценить ваш продукт по достоинству, лучше дать ему еще несколько названий — для сравнения. Так что на рынке будет место и для Half-Life, и для Thief, и для многих других игр, которые захотят выйти на передовую.

.EXE: Раз уж мы заговорили об играх вообще и переднем фронте в частности, позвольте спросить, какие проекты этого года вы считаете наиболее интересными?

Т.С.: Оставим Thief и Half-Life в стороне, ладно? Следующим, конечно, будет Unreal. Лично мне было интересно играть в Commandos — там та же самая идея “тихой войны”, которую мы попытались воплотить в Thief. Trespasser, несмотря на все недочеты, привлекает внимание своей отчаянной попыткой достигнуть максимального реализма в игре. Среди квестов я бы выделил Grim Fandango и Sanitarium — достойные представители неумирающего классического квеста. Не могу не сказать и о приставках. Я “подсел” на Zelda 64, и мне показалась симпатичной Final Fantasy Tactics.

.EXE: Спасибо за исчерпывающий ответ, интереснейшую беседу и, конечно, великий Thief. Ну и, само собой, ждем System Shock 2!

Интервью вел Александр Вершинин.

