

Поиск пути

Максим Капинус

В конце апреля компания «1С» организовала пресс-тур для журналистов в город Северодонецк, где трудится известная уже далеко за пределами Украины команда разработчиков Best Way. Наверное, нелегко было бы найти любителя компьютерных игр, который не знает RTS на тему Второй мировой войны под названием «В тылу врага», и именно поэтому мы не могли отказаться от поездки. Основная цель – познакомиться с авторами столь шумевшего проекта, послушать рассказ о том, как появилась компания Best Way, увидеть своими глазами официальное дополнение «В тылу врага 2. Братья по оружию».

Небольшое здание в несколько этажей и со светящейся вывеской на крыше – офис компании, в котором все и начиналось в далеком 1999 году. В ходе импровизированной экскурсии Дмитрий Морозов (руководитель Best Way) провел нас по комнатам программистов и гейм-дизайнеров. Лежащие на столах справочники по бронетехнике времен войны и модели танков красноречиво свидетельствовали о том, какая именно работа ведется в данный момент. Тем не менее Best Way не всегда занималась тактическими стратегиями на историческую тематику.

Увлечение играми началось после знакомства с легендарной Command & Conquer, коробку с которой Дмитрий привез и показал своим товарищам. С&С тут же стала внутренним хитом, а сетевые баталии в течение нескольких лет поглощали все вечера. Однако позже появился еще один проект, который, наверное, и предопределил направление развития Best Way – «Вангеры». Оригинальное творение гениального КранКа настолько впечатлило будущих северодонецких разработчиков, что

они договорились о поездке в «К-Д ЛАБ» для обмена опытом. Как результат – по возвращении сформировалось ядро Best Way, в котором было три программиста и один дизайнер. Команда начала исследования в области рендеринга

рам». Позднее родилась следующая идея орбитальных станций со стыкующимися платформами. Каждый геймер владел своей базой-станцией, которая постепенно обрастала средствами атаки и обороны. Были и обычные юниты, они



Арт из проекта об орбитальных станциях

воксельных объектов и пытались создать движок на основе технологии воксельной графики.

Первые опыты показали, что главным недостатком такого подхода являлось статическое освещение с заранее нанесенными на текстуры тенями. Для стратегии (а в Best Way решили заняться именно этим жанром) подобное технологическое решение оказалось абсолютно непригодным, и уже в 2000 году началась работа над проектом «Цепь миров», в котором были реализованы полигональные модели. В набросках того времени прослеживается большое влияние КранКа, да и само название концепта появилось благодаря «Ванге-

передвигались по поверхности станции и являлись основной боевой силой. Однако и этот проект отправили «в стол» – ребята из Best Way весьма требовательно относились к своей работе и не хотели останавливаться на достигнутом. По словам Дмитрия Морозова, огромное количество материалов в виде эскизов, идей и разработок было отложено, и большинство из того, что показали нам на презентации, ранее не видел никто. Фактически заголовок данной статьи родился из фразы, увиденной в презентационном ролике. Правда, там она имела совсем другой смысл, но в сочетании с названием компании и многочисленными попытками найти свой путь в нелегком деле разработки компьютерных игр приобрела дополнительное значение.





Так выглядел Xenoforgm...

Наиболее удивительным нам показался проект Xenoforgm, который был доведен до стадии полноценной демо-версии. К сожалению, времени на знакомство с ним так и не хватило, однако увиденные скриншоты и видеоролики с элементами геймплея по-настоящему удивили: игровая физика и спецэффекты сочетались с оригинальными идеями, реализованными в футуристической стратегии, где люди боролись с инопланетной фауной, до боли напоминающей земных насекомых. Было видно, с какой любовью прорисована бронетехника, наподобие советских танков времен Второй мировой. Кстати, именно в Xenoforgm начал работать известный всем фанатам «В тылу врага» режим прямого управления.

Следующей вехой в развитии Best Way стала игра Tank Fire, а точнее миссии для нее под названием «Камышеваха». Данный проект можно считать уже предтечей «В тылу врага», поскольку именно тогда команда Best Way решила переключиться на сеттинг Второй мировой войны. Связано это было с тем, что разработка футуристической игры требовала очень серьезного подхода не только в области программирования, но и гейм-дизайна. И как раз тут чрезвычайно сложно соперничать с крупными западными компаниями.

Дальнейшее развитие идеи привело к появлению проекта Outfront, получившего награду «Лучшая зарубежная игра 2003 года» на КРИ. Интересно, что уже в процессе создания тактической стратегии о Второй мировой войне, разработчики Best Way вернулись ненадолго к Xenoforgm и перенесли ее на новый движок. Трудно сказать, почему проект опять отложили, поскольку даже сейчас эта

футуристическая игра выглядит весьма достойно и после определенной доработки могла бы стать очень неплохим продуктом.

Что касается «В тылу врага 2. Братья по оружию», то подобное дополнение было вполне ожидаемым. Внимательно изучив все претензии и пожелания фанатов, Best Way выпустила полностью переработанную игру, способную удовлетворить запросы самых требовательных геймеров. Компания не ограничилась улучшением интерфейса и исправлением ошибок – добавлены связанные сюжетом кампании, вернулись диверсионные миссии, которых так не хватало во второй части. Специально для любителей многопользовательских баталлий придуманы новые сетевые режимы «Знамя победы» и «Ценный груз», а для стимула будет создан онлайн-сервер на базе GameSpy, предназначенный для хранения данных о профиле и статистике.

Как мне кажется, «Братья по оружию» станет логическим завершением серии «В тылу врага», и Best Way переключится на создание совершенно новой игры. Учитывая полученный за прошедшие годы опыт и число наработок, можно с уверенностью утверждать, что это будет интересный и качественный проект. Однако выведать планы у Дмитрия Морозова и Максима Каменского так и не удалось, поэтому остается лишь догадываться, чем компания займется осенью, после выхода «Братьев по оружию». Думаю, не зря журналистам показали Xenoforgm и внимательно следили за нашей реакцией. Я, во всяком случае, ставлю именно на возрождение этого проекта. Так что пожелаем успехов Best Way и будем ждать анонсов.



...а вот так будет выглядеть «Братья по оружию»



В «Братьях по оружию» появится множество новых юнитов



Дмитрий Морозов и Максим Каменский: «Делать игры – это здорово!»



Нынешняя команда разработчиков Best Way