

RTS '98

Попытка осмысленного анализа



СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ

Директор компании Nival Entertainment, ведущий дизайнер и руководитель проекта "Аллоды: Печать тайны" (Buka/Nival)



Говорить о будущем стратегических игр в реальном времени — занятие неблагодарное, как и говорить о будущем вообще. Но оно, будущее, манит и притягивает, поэтому помечтать об этом хочется. Так что будем искать тенденции. Искать начнем, как это принято, в корнях.

Где вы, тенденции?

Сначала был Ancient Art of War (Broderbund). Ох, давно же это было, не все помнят. Начнем иначе.

Сначала была Dune II (Westwood). Уже лучше, слова знакомые, на этом и остановимся. Потом были: Warcraft (Blizzard), C&C (Westwood), Warcraft II (Blizzard), K&ND (Beam Software), затем много всего неприличного, потом Dark Reign (Activision), Age of Empires (Microsoft), Total Annihilation (CaveDog), Myth (Bungie), Starcraft (Blizzard). Интересная получилась выборка. Sci-fi чередуется с fantasy — закономерность номер раз, технологии идут в сторону 3D — номер два. Из этого можно предположить что стратегические игры к началу 1999 года будут полностью 3D и двух жанров: sci-fi и fantasy.

Полный 3D

Что же скрывается за модной фразой "полностью 3D"? Текстурированный трехмерный ландшафт, трехмерные юниты, трехмерные объекты и строения. Вполне логично предположить, что будет доступно вращение камерой, так как при 3D-рельефе возможны ситуации, когда углы поверхности больше угла зрения. При этом не исключен уход от тайлового перемещения, то есть положение юнита определяется не координатами тайла, на котором он стоит, а только координатами и направлением. Это сильно усложняет поиск пути и AI, так что прорыва в этой области ожидать не приходится, но зато добавляет плавность и свободу перемещений. Усиливается роль формаций, которые при такой организации становятся просто необходимыми, и, как следствие, приходится ожи-



дать усложнения интерфейса.

Да, сложностей немало. Но какое открывається поле для деятельности! Трехмерные юниты позволяют сделать движения максимально плавными, и движений этих можно реализовать огромное количество, не говоря уж о разнообразии самих юнитов. Многие уже успели это заметить на примере Total Annihilation. Все дело в том, что основные ограничения на количество юнитов накладываются со стороны памяти, а трехмерное представление очень компактно. То же самое касается объектов и строений. Их может быть очень много и с прекрасной анимацией.

Итак, мы получаем много всего и все очень красиво. Но что это значит для геймплея? При попадании юнит начинает адекватно реагировать, например у танка легко может снести башню, и он потеряет способность вести огонь, а воин в доспехах отлетит от мощного удара назад, раскрыв незащищенного мага. Можно будет по-настоящему спрятаться за горкой, и если супостат не догадается развернуть камеру, ваша атака будет большой неожиданностью. Дали бойцу новый меч или бластер — и уже видно, как ярко сияет он у него в руках, и т.д. И это все будет не только в голых цифрах Attack/Defense, а вполне натурально выглядеть у вас на экране. При желании можно будет поглядеть на мир глазами любого юнита — раз уж он 3D, то кто же нас ограничивает? А если к этому добавить сногшибательные видеоэффекты, разнообразные погодные условия, время дня и ночи, подвижные источники света, High или True Color, высокие разрешения, и т.д., то понятно, что ждать таких игр становится уже невмоготу.

Сегодня

Почему таких игр не было раньше? Ответ прост: не хватало мощности компьютера. Первыми попытками были Total Annihilation и Myth. При этом у первого был якобы 3D-ландшафт и 3D-юниты/строения, а у второго 3D-ландшафт и 2D-юниты. При этом надо отметить, что ландшафт в K&ND отличается от ландшафта в ТА не слишком сильно. Для тех, кому интересно, у ТА каждая карта представляет собой одну большую графическую картинку, упакованную в памяти, только с внутренней сеткой высот, чего не было в K&ND. А 3D-юниты честно по ней ездят, создавая полную иллюзию трехмерности. У Myth ситуация другая, там воксели.

Но у этих подходов есть один существенный недостаток — небольшой размер карты. Карта должна находиться в памяти, а ее, как известно, много не бывает. Вот и получается, что для больших карт в ТА требуется 64 Мбайт, а в Myth их вообще нет. К слову, в проекте "Аллоды: Печать тайны", который бу-

дет завершен весной этого года и к которому я имею непосредственное отношение, ландшафт тайловый, трехмерный с текстурированием. Это позволяет создавать карты большого размера, крутить над ними солнышко или луну, пересчитывая источник света, и это прекрасно работает на компьютерах, начиная с Pentium 133.

Теперь рассмотрим 3D-юниты. Они уже есть в ТА, но почему-то их нет в Myth. Все просто — не тот жанр. Из скольких кубиков можно сделать танчик? Минимум — из 3. А сколько нужно на фигуру человека? Хорошо, если 100. Вот и получается, что юниты в ТА собраны из 50-80 плоскостей, а для человека сопоставимого качества нужно 300-1000. Почти в десять раз больше. Соответственно, вывод: либо юнитов должно быть меньше, либо компьютер должен быть мощнее. Первое тяжело переносится игроками, привыкшими строить 100 мамонтов и пускать их напролом, тут даже ограничение в ТА на 200 юнитов становится обузой, особенно в multiplayer.

И не забывайте, что при 50 юнитах на экране ТА начинает тормозить так, что вы практически полностью теряете контроль над происходящим. А вот второй вариант с мощным компьютером кажется более привлекательным. Прогресс не остановить. При том что "обычная" по меркам 98-99 годов AGP-карточка вполне тянет больше 10000 полигонов на кадр.

Новые возможности

К сожалению, ожидать принципиально нового геймплея не приходится. Зарубежные издатели очень консервативны и не любят сильно рисковать. Им проще издать C&C XXX, чем игру с новым игровым фактором, на который непонятно как отреагирует рынок...

Впрочем, свет в конце туннеля все-таки наблюдается, хотя из наших краев — пока очень тусклый. Я говорю об Интернете. К сожалению, концепции стратегических игр в реальном времени для Интернета еще плохо проработаны. Гораздо больше опыта существует для стратегических игр turn-based или PbEM. Однако можно предположить, что через год игры будут обязательно поддерживать Интернет, но вполне возможно присутствие в них примесей других вышеперечисленных жанров.

Кода

Подытоживая, можно сказать, что у стратегий в реальном времени немало перспектив. Жанр еще не изжил себя, и просторы для роста и развития, учитывая новые технологии, у стратегических игр весьма широки. И, кто знает, возможно, через пару лет военные будут использовать какой-нибудь надцатый C&C для тренировки солдат и офицеров, как это сейчас происходит с Quake.