

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

СОЛО ДЛЯ ЛИНКОРА

В то время, как все нормальные люди делают глобальные стратегии, тактические варгеймы и самолетные аркады, товарищи из Lesta Studio замахнулись на эти три жанра одновременно. Убедившись воочию, могу засвидетельствовать: замах выглядит очень убедительно...

ИСТОРИЯ ОДНОГО БЕЗУМИЯ

Один мой коллега заметил как-то, что если в России делают игру, то это либо тетрис, либо сразу симулятор вселенной. И правда, вкратце идея «**Стальных монстров**» такова. Карта Тихого океана а-la **Rome: Total War**, цветные фишки в роли оперативных соединений и одиночных боевых групп, военно-морские базы, разбросанные на островах и континентах. На основных базах сосредоточен производственный потенциал, склады, ремонтные мощности и так далее. Сформированные соединения аккуратно передвигаются по клеточкам и вступают с врагом в бой. И тут уже за дело берется местный графический движок. Скрупулезно нарисованные (вплоть до зенитных расчетов на палубе) корабли бороздят просторы шейдерной воды (незадолго после нашего отъезда из Санкт-Петербурга, разработчики отрапортовали о поддержке игрой шейдеров версии **2.0**), а над ними кружат не менее симпатичные самолеты. Разгоревшееся сражение выглядит, как ему и положено. Я видел, как небо разрезает трассеры зенитных автоматов и вспышки разорвавшихся снарядов. Аккуратные столбы воды, поднимающиеся вокруг

кораблей, свидетельствовали о посредственном мастерстве наводчиков. Видел, как торпедоносцы, находясь в огненном коконе ураганного зенитного огня, сбрасывают торпеды, а из люков бомбардировщиков сыплются на головы матросов смертоносные фугаски. Происходящее нельзя сравнивать с серьезными морскими играми, вроде **Harpoon**. Сравнение с **Fleet Command** тоже неуместно. Как минимум, об этом говорит возможность оседлать любой самолет, и вести бой уже самостоятельно. Сейчас разработчики подумывают о том, чтобы сделать управляемую зенитную артиллерию на кораблях. К сожалению, идея сделать доступным еще и управление подводными лодками не прижилась из-за трудностей концептуального характера – очень уж аркадно получалось. Но зрелищность игры выгодно отличается от скучного офиса лобастых варгеймов, ни минуты не заигрывающих с нашими эмоциями.

ШАГ ЗА ШАГОМ

На первый взгляд – все довольно просто. «Стальные монстры» подойдет тем, кто проповедует свободу клика. И в тоже время игра достаточно серьезна для того, чтобы дос-

тавить удовольствие поклонникам варгеймов. «Глобальный режим» (он же – стратегический), если копнуть глубже, выходит далеко за рамки той модели, что предлагают разработчики **Total War** и иже с ними. Производственный и научный менеджмент требуют серьезного стратегического планирования. Игра начинается в 1940 году, когда до крупных сражений еще целый год (начать войну, правда, можно в любой момент), но готовиться нужно немедленно. Принятые решения станут реальностью только по прошествии длительного времени, а насколько полезными они окажутся – неизвестно. Поэтому думать придется гораздо чаще, чем давить на гашетку. В конце концов, можно пройти всю игру в стратегическом режиме, ни разу не заглянув в бездну сражений. Тотальная война – дело затратное. Как распределить весьма скудные ресурсы – предпосылка к серьезным размышлениям. Никто не мешает отказаться от технического прогресса и вступить в войну с армадой устаревших линейных кораблей и авианосцев, на которых ютятся остальные самолеты. Если повезет, вооруженные до зубов по последнему слову техники враги, не разорвут твой флот в ключья при первой же встрече.

Текст: Николай Макаров

ЖАНР ИГРЫ	Strategy/Simulator
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Lesta Studio
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО СД:	Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.steelmonsters.com

НАЧАЛО ВСЕГО

7 декабря 1941 года считается официальной датой начала войны между Японией и США. В тот день ранним утром японская авиация атаковала американский флот в бухте Перл-Харбор, которая являлась основной военно-морской базой США на Тихом океане. Несмотря на то, что американцы понесли серьезные потери (из восьми линкоров, стоявших в бухте, четыре были потоплены), им вскоре удалось перехватить инициативу в результате сражения у атолла Мидуэй. До сих пор историки и просто любители истории спорят, чем на самом деле была для США атака японцев на Перл-Харбор: «Днем позора», как назвал 7 декабря президент Америки Франклин Рузвельт, или же просто весомым поводом начать войну. В пользу второй версии, как минимум, говорит знаменитое высказывание командующего Тихоокеанским флотом США, Честера Нимица: «Слава богу, что американский флот был 7 декабря на своей базе». Как бы там ни было, потеря всего 29 самолетов обернулась для Японии катастрофическим поражением и позорной капитуляцией. А нападение на Перл-Харбор американцы по-прежнему считают вероломной агрессией японских милитаристов.





■ **Стратегический режим.** Незамысловатая внешность скрывает бездну макроменеджмента.

Модернизация вооружения – дело не только необходимое, но и увлекательное. Разработчики не побоялись очевидных трудностей и отвергли присущую таким масштабным играм абстракцию. В «Стальных монстрах» можно не только разработать новый двигатель, зенитное вооружение или продвинутое противолодочное средство обнаружения, но и модернизировать нужные суда и самолеты в соответствии с текущими потребностями. Такой шаг в сторону реализма сделал бы честь любой игре. Таким образом мне удалось оборудовать устаревший эсминец новейшим сонаром и радаром, после чего его боевая ценность возросла до уровня младших братьев, только сошедших со ступеней. Собственно, модернизированные американские ветераны-четырёхтрубники успешно топили подводные лодки во всех частях света. Это притом, что к тому моменту срок их службы насчитывал по несколько десятков лет.

Новое – не всегда лучшее. Строительство линкора займет уйму времени, тогда как модернизация уже имеющихся обойдется намного дешевле, а их боевая ценность значительно повысится. И авианосцы, и самолеты, и подводные лодки – каждый класс боевых машин требует внимания. На что поставить? На линейные корабли или на авианосцы? Возможных вариантов развития множество, но не все они ведут к победе. Всесторонние вопросы развития военной техники сводятся в итоге к тактике ее применения. В этом вопросе научная деятельность тоже будет играть большую роль. Вооружение кораблей, подлодок и самолетов можно подбирать самостоятельно, модернизировать, и запускать в серию новые модификации. Кстати, концепция «Стальных монстров» предусматривает выход за рамки истории. Когда развитие техники целиком передано в руки игрока, грезить о соблюдении исторической дос-

товерности не приходится. Тут, как говорится, флаг в руки. Применение управляемых ракет и атомная бомба – вопрос известных желаний. Разработчики не поленились приготовить для игроков массу сюрпризов в области вооружения.

■ БУДНИ

Разумеется, техника не существует только для развлекательных нужд. Специфика тотальной войны требует постоянного присутствия на театре военных действий. К нашим услугам высший командный состав – люди, которым предстоит командовать сформированными оперативными соединениями. Назначать их и распределять задачи придется тебе самому. От способностей командира зависит полезность действий, так что отделу кадров потеть придется постоянно. Не остались в стороне и чисто хозяйственные вопросы. Флот пожирает массу ресурсов и требует постоянного снабжения. Сам по себе этот вопрос никак не решится. Так что пришлось мне самостоятельно снаряжать транспорты и прокладывать маршруты их движения, учитывая также, что одинокие транспорты в открытом море предельно уязвимы, а потому необходимы были сопровождающие корабли (прежде всего – миноносцы). А вот для атак вражеских конвоев нам потребуются в большом количестве подводные лодки. Кстати, несмотря на то, что подлодки пока неоправданно сильны, мне очень понравилось, что им приходится всплывать для подзарядки ба-



На вопросы отвечает **Евгений Ступников (далее Е.С.)**, дизайнер, ведущий тестер.

■ ИГРЫ: Как давно ты работаешь над игрой, и чем конкретно занимаешься?

Е.С.: Год с небольшим. Сначала занимался сборкой игровых ландшафтов, сейчас делаю набор исторических сражений.

■ ИГРЫ: Насколько точно соблюден баланс сил? Пришлось чем-нибудь жертвовать в пользу играбельности?

Е.С.: Конечно, историческими реалиями пришлось пожертвовать. Особенно когда был утверждена возможность игры за обе стороны. Также в некоторых битвах пришлось отказаться от достоверного количества техники, принимавшей участие в сражениях.

■ ИГРЫ: Какие ключевые исторические битвы мы в итоге увидим?

Е.С.: Гуадалканал, Перл-Харбор, Мидуэй, перехват Ямамото, потопление «Ямато», бой в заливе Лейте, Филиппины, ядерная бомбардировка Японии, потопление линкоров «Принц оф Уэллс» и «Рипалс».

■ ИГРЫ: Состоят ли сражения из связанных эпизодов (как было, например, в битве за Гуадалканал)? Или же они протекают на одной тактической карте?

Е.С.: На одной карте. Каждая миссия – это отдельное сражение.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

Боеспособность флота в «Стальных монстрах» сильно зависит от ресурсного обеспечения. Зависимость эта намного серьезнее, чем в других играх такого масштаба. Так, игроку придется постоянно заботиться о снабжении удаленных от баз оперативных групп с помощью транспортов. Чтобы иметь возможность сражаться, флот должен не только быть обеспечен боеприпасами и топливом, но и располагать достаточной численностью личного состава. Производство тоже требует затрат. Всего в игре используются четыре вида ресурсов. Деньги – универсальный ресурс для постройки любых юнитов и сооружений. Деньги образуются из доходов регионов, которые в свою очередь зависят от количества промышленных предприятий регионов. Нефть – топливо для юнитов. Без топлива ничего не будет летать и ходить по морям. Топливо нужно добывать и доставлять к месту битвы. Противник будет пытаться воспрепятствовать этим перевозкам, также как и доставку других ресурсов – металла и алюминия. Сталь используется в основном для строительства кораблей, но и для самолетов тоже необходима, поскольку двигатели и некоторые силовые элементы также строятся из стали. Алюминий – «крылатый металл», – из которого и строятся фюзеляжи самолетов.





На вопросы отвечает **Сергей Титаренко** (далее С.Т.), руководитель проекта.

ИГРЫ: Страшно было братья за такой большой проект? Вот люди делают себе RTS, продают потом миллион копий...
С.Т.: Нет. В индустрии мы давно – опыт определенный был. Кстати, начали мы как раз с RTS. Сделали довольно неплохой для начала проект «Антанта», который неплохо продан.

ИГРЫ: То есть захотелось чего-то нового?
С.Т.: Да. Хотелось сделать что-то оригинальное. Современный геймер настолько искушен, что ему интересны игры постмодернистского плана – играющие с категориями жанров, и смешивающие их в неповторимый коктейль.

ИГРЫ: «Стальные монстры» – проект, за который команда брелась, полностью рассчитав свои возможности?
С.Т.: Пожалуй, да. С 1999 года «Леста» занималась игровым аутсорсингом для Америки и Европы. Делали довольно много для крупных известных тайтлов (назвать которые не могу в силу контрактных обязательств), набирали опыт и мастерство. «Стальные монстры» – проект, требующий максимальной концентрации усилий гейм-дизайна, арта и программирования, и мы на момент начала были уверены в том, что нам своей компетенции хватит, и мы справимся.

тарей. В бою этот нюанс имеет принципиальное значение, так как в это время данный юнит практически беззащитен против авиации и эсминцев. Пока я в тактическом режиме охотился на суда противника, гидросамолеты настойчиво пытались атаковать мои подлодки при всплытии.

Как видишь, для обычной стратегии в реальном времени проблем очень много. Но хвататься за голову не стоит. Времени будет предостаточно, так как «Стальные монстры» рассчитаны все-таки не на тех, кто «проходит» игры, а на тех, кто в них играет.

ОСТРЫЕ УГЛЫ

Участвовать во всех сражениях, которые неизбежно охватят огромный театр военных действий в Тихом океане после 1941 года, конечно же, нереально (хотя такая возможность есть). Но руководить крупными битвами желательно самому. И не потому, что железу доверять нельзя. «Стальные монстры» – RTS. Игру нельзя сравнивать с серьезными варгеймами. Пошаговый варгейм на море, особенно если речь идет об авианосцах, – плохой варгейм. Игра *Harpoon*, посвященная современным боевым действиям, вышла в 1989 году, и шла только в реальном времени. То есть, задолго до всяких там *Dune 2*, *C&C* и *Warcraft*. И дело было даже не в том, что ребятам из *Artech* очень хотелось изобрести велосипед. Просто специфика того требует. Поэтому даже когда такой человек, как **Гэри Григсби**

(Gary Grigsby) делает варгейм, посвященный войне в Тихом океане, получается так себе. Так вот, бой в «Стальных монстрах» – действие, которое можно прервать разве что «паузой». И еще позорным бегством, разумеется.

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Перед столкновением противника еще нужно обнаружить. С этого все, как правило, и начинается. Затем в дело вступают стационарные РЛС, подлодки и гидросамолеты. На тактической «карте» полно забот у разведывательной авиации. Пространства, на которых разыгрываются битвы, просто огромные. За всеми маневрами противника, а также о состоянии его сил, нужно постоянно следить. Чем раньше обнаружишь вражеское соединение, тем больше будет времени, чтобы сманеврировать и поднять в воздух боевые самолеты (впрочем, сами разведчики не

льком шиты; могут и огрызнуться при случае). Специфика боевых действий между Японией и США была в том, что главную роль играли авианосцы, а прочие суда выполняли скорее только функции непосредственной поддержки, вроде плавучих зенитных батарей. Во всяком случае, первое в истории морское сражение, где противники не истратили ни одного снаряда, произошло в мае 1942 года, в Коралловом море. Окончательно же могущество авианосцев подтвердилось в битве при атолле Мидуэй. Главное тут – не краткий исторический экскурс. Авианосцы – стержень той войны. Пошаговое использование авианосцев – это все равно, что пошаговое использование авиасимулятора. Надо сказать, старались разработчики не зря. «Стальные монстры» сделаны так, что мало просто играть, полагаясь на интуицию. Это возможно, но не так интересно. Знание ре-



■ Тактический режим. Новой отражает атаку самолетов противника.

КАК ФИЛЬМ СТАЛ ИГРОЙ

Первоначально «Стальные монстры» задумывались как документальный проект. Идея игры по Второй мировой на Тихом океане органично легла на подготовленную почву. Труды видеоотдела не прошли даром: высокодетализированные 3D-модели кораблей и самолетов, сделанные на этапе подготовки ленты, вошли в интро игры. «Стальные монстры» – таковым было название фильма. Именно стальные громады кораблей, строившихся много лет, и сами по себе являющиеся историческим событием для США и Японии, стали ее главными героями. Почему Тихий океан? На этом сеттинге, по мнению руководителя проекта **Сергея Титаренко**, наиболее полно можно реализовать глобальную военно-морскую стратегическую игру с элементами тактики и симулятора. На Тихом океане успех военных операций определялся экономическими показателями, ресурсной базой, планированием крупномасштабных боевых действий, мастерством и опытом пилотов, развитием технологий, разведывательными операциями... Трудно представить себе исторический фон, более подходящий для идеи игры по масштабности военно-морских сражений. То же можно сказать и о тактике ведения войны, которая сформировала современное представление о роли морской авиации.



■ Изначально «Стальные монстры» должны были стать документальным фильмом.



■ Режим симулятора. Да, и посадка на авианосец здесь тоже есть.

альной тактики применения боевых кораблей, подлодок, авиации и авианосцев, делает игру намного разнообразнее.

■ УКРОЩЕНИЕ МОНСТРОВ

Итак, главной целью почти всегда являются авианосцы. Можно собрать рамкой все подшефные корабли, и послать их в последний и решительный бой, который, наверняка, закончится сокрушительным поражением. AI не дремлет. Хотя в данный момент работа компьютерного оппонента вызывает много нареканий, большинство из них носит, скорее, рекомендательный характер. Понятно, что авианосцы не сражаются друг с другом. Для этого существует авиация. Не зря именно самолеты сделаны управляемыми. Конечно, не «Ил-2: Штурмовик» получился, но и чудес особых натворить не удастся, несмотря на аркадное управление и бомбометание. На подходах к вражеской эскадре зверствуют

истребители и палубная зенитная артиллерия (кстати, эсминцы, как и положено, не брезгают главным калибром в борьбе с авиацией). Выйти на цель невредимым, да еще и прицельно отстреляться мне удавалось редко. Как правило, задолго до этого мой самолет превращался в пылающий факел, камнем летящий в море. В каждый самолет можно пересечь в любой момент боя, когда это кажется необходимым. Хотя на воде гораздо больше действий, требующих постоянного выполнения, в критическую минуту лучше взять управление каким-нибудь самолетом на себя. В борьбе с истребительной авиацией противника этот метод работает безотказно. Кроме того, доступны места стрелков. Часто эта возможность оказывается очень полезной, поскольку AI с неохотой отгоняет с хвоста преследователей. Неоднократно мне приходилось занимать место стрелка, и лупить по рыскающим в поисках жертвы истребителям.

■ ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Чем мне нравятся «Стальные монстры», так это игровыми ситуациями. Повторюсь в очередной раз, что игра – ни в коем случае не варгейм. Но неторопливый геймплей и искренне желание разработчиков сделать игру исторически достоверной подкупают. Сражения протекают не как привычная свалка синеньких и красненьких, преследующих смутные цели. Даже просто наблюдать за ними – уже интересно.

Не менее любопытным видится режим кампаний. Их будет две: историческая и свободная. В исторической больше придется отвлекаться на указы высшего командования. Будут и Перл-Харбор, и Мидуэй, и Гуадалканал. А вот свободная кампания длится до 1948 года и никаких ограничений не имеет. Воюй хоть все восемь лет без перерыва.

Что же до сомнений... Они есть. Главным образом, из-за масштабы игры. Хочется верить, что баланс будет доведен до ума. Получится ли реализовать задуманное, покажет время. Трудностей много, дата релиза все ближе, а в виденной нами версии те же подлодки безнаказанно топили эсминцы, а крейсера, линкоры и авианосцы шли на дно с завидной регулярностью. При этом все равно хочется быть оптимистом и пожелать Lesta Studio удачи. «Стальные монстры», в любом случае, будут увлекательной игрой. А достанется ли часть этого пирога поклонникам варгеймов – увидим.



На вопросы отвечает Владимир Гремичский (далее В.Г.), гейм-дизайнер проекта.

■ ИГРЫ: Чем принципиально отличаются историческая и свободная кампании?

В.Г.: В исторической кампании расстановка сил по численности войск и географии максимально приближена к концу 1940 года. При этом территории, принадлежавшие Британии и Голландии, присоединены к США, образуя единое пространство. В этой ситуации за японцев играть очень сложно, но интересно! В свободной кампании каждая сторона имеет по 3–4 региона в метрополии.

■ ИГРЫ: Насколько игрок зависит от прихотей командования в исторической кампании?

В.Г.: Никак не зависит. Игрок – сам себе хозяин. Правительство периодически будет давать задания – но это скорее бонусы, чем обязательство.

■ ИГРЫ: Какую поддержку будут оказывать флоту наземные силы?

В.Г.: Наземные силы участвуют в бою только при атаке базы (своей или чужой). На базе располагаются, как правило, аэродромы, а также батареи береговой обороны. От атак с воздуха базу прикрывает артиллерия ПВО. При соответствующем уровне исследования технологий на базе могут располагаться баллистические и крылатые ракеты.

МНОГО-МНОГО В ОДНОМ

По словам Сергея Титаренко, руководителя проекта, разработчики усердно работали над каждой из составных частей геймплея. В принципе, все элементы (будь то стратегия, тактический варгейм или авиасимулятор) самодостаточны. Можно автономно играть в любой из них, если игроку кажется сложным тотальное включение во все уровни. Например, симуляторный режим вполне может конкурировать с некоторыми симуляторами по красоте картинки и реализованным фичам и значительно превосходит большинство полураркадных симуляторов. Хотя сейчас сами разработчики стремятся к тому, чтобы все эти уровни обрамляли тактику. Пока военно-морских трехмерных тактических игр такого масштаба на тихоокеанском театре военных действий еще не было. То, что Lesta Studio делает сейчас в тактике, – не имеет аналогов. Конечно, игра поначалу озадачивает человека, собравшегося в нее поиграть. Но потом, когда пользователь поймет, какую степень свободы предоставили ему разработчики, он, несомненно, будет этим очарован. Можно играть в стратегию почти планетарного масштаба, при этом имея возможность «вселиться» в отдельно взятый юнит.

