

Место для наблюдателя

*Автор:
Станислав Шульга
shulga@i.com.ua*

Респаун, короткая пробежка, и вот уже вместо пистолета впереди внушительно колыхнется ракет-лаунчер. Прыжок в воду, заплыв по трубе — и вот она, "рельса", и еще десять слаггов. Плыдем обратно. Выныриваем, бежим вверх по лестнице. Броня и немного шардов. Более-менее отожрались, теперь можно и на арену. На арене свалка. "Мясо" в чистом виде. Пулеметы-газонокосилки и ракеты. Секунд пятнадцать-двадцать. Толком и не разобрать, что к чему. Кто, кого и когда. Ввязываться смысла нет, ни малейшего. Ну, ждем. Две точки респауна простреливаются как на ладони. Ага, вот он где, только-только объявился. Выстрел из "рельсы" — в упор. Никаких шансов. Так, кто-то понесся по верхнему карнизу. Как пить дать, за ракетом, что на открытой площадке. Можно успеть перехватить, но — я туда не пойду. Кто-то уже завалился на арену. Люблю покемперить с "рельсой", но и ближний бой имеет свои прелести.

Сегодня, вчера и завтра

...Я люблю эту игру и давно играю в нее. Я проходил сингл второго Квейка летом девяносто восьмого. В аккурат во время очередного чемпионата по футболу. Не скажу, что я тогда сильно задумывался о магистральных путях развития компьютерных игр, но именно тогда первый раз промелькнула мысль о том, чем они могут стать лет через пять-десять. Потенциал компьютерных игр велик. На PC-платформе сейчас можно реализовывать проекты, еще десять лет назад казавшиеся фантастическими. Уверен, что в следующие десять лет темпы не снизятся, и то, о чем мы с трудом можем грезить сегодня, станет завтра обыденной реальностью.

Далее я изложу свою точку зрения на один из вероятных путей эволюции компьютерных игр. Эволюции в сторону *массовых, зрелищных видов спорта*. Этот путь ни в коей мере не является единственно возможным. Вероятно, все сложится по-иному — кто знает!

Интрига и динамика

Задумайтесь, чем интересны такие виды спорта, как футбол, хоккей, баскетбол? Многим, но из длинного списка "интересностей" можно выделить две главных черты, которые, на мой взгляд, и составляют основу интереса.

Что делает футбол зрелищным и увлекательным для зрителя? Да тем, что в нем есть *динамичный рисунок игры*, состоящий из чередования пауз ожидания, спокойных моментов и обострений, всплесков, взрывов, резкого ускорения темпа, возрастания интенсивности происходящих на поле действий. За ускорением следует спад, позиционная борьба, подготовки атаки. И опять взрыв. Именно эта синусоида из снижения и повышения темпа является наилучшей почвой для повышения уровня адреналина в крови у болельщиков.

Не меньший интерес представляют собой чемпионаты — иначе говоря, масштабные турниры, в которых также наличествуют спады и кульминации, неожиданные события, меняющие расклад в турнирной таблице. Сезон, растягивающийся на несколько месяцев, можно определить как одну длинную игру, как партию, в которой у каждой команды есть своя тактика достижения цели. Турнир — тоже игра, но растянутая во времени. И в ней есть интрига. А где интрига — там азарт болельщиков.

Динамичный рисунок футбольного (или, скажем, хоккейного — не суть важно) матча и интрига, заключающаяся в прохождении турниров с участием большого

числа команд, являют собой те два элемента, которые делают игру захватывающей не только для того, кто в ней участвует, но и для тех, кто за ней наблюдает. То есть — для зрителей, болельщиков.

А клоню я к тому, что некоторые жанры компьютерных игр содержат в себе как возможность быть захватывающим зрелищем, так и потенциал для организации грандиозных турниров. Наиболее высокие шансы в этой области у RPG, стратегий и 3D Action. Разумеется, в режиме мультиплеера.

Три жанра

Если говорить о RPG, то, как мне кажется, здесь может быть сильно развит турнирный момент. Помните, не так давно в Diablo 2 на Battle.net происходило соревнование — чей персонаж первым достигнет 99 уровня? Участвовали игроки со всего мира, но основная борьба развернулась между нашим RUSSBarb и немцем GERBarb... Так вот, несколько месяцев огромнейшая масса *не участвовавшего* в борьбе народа с неослабевающим вниманием *наблюдала* за действиями команд игроков, водивших персонажей в бой и обеспечивавших им поддержку. Гонка в ладере между RUSSBarb и GERBarb привлекла внимание многих, в ней была интрига, державшая в напряжении весь Battle.net. О чем это говорит? А говорит, можно сказать — неопровержимо свидетельствует это о том, что возможности превращения онлайн-игровых вселенных в места ристалищ, которые будут интересны для наблюдателей, имеются. Наличие чартов, в которых фиксируются результаты турниров, — первый шаг к тому, чтобы организовать тотализатор и начать принимать ставки.

Стратегии имеют не меньшие шансы превратиться в олимпийский вид спорта. Шахматы, первооснова всех стратегий, несмотря на отсутствие динамики (сидят два дядьки и двигают фигуры с клетки на клетку), привлекают многих. В пользу стратегий говорят следующие факторы: небольшие размеры игрового поля, которое необходимо показать; наличие динамики, то есть чередования острых моментов и пауз. Длительность игровой сессии также может гибко регулироваться — от нескольких минут до нескольких часов. Здесь же — возможность создавать различные типы карт, менять состав имеющихся в распоряжении игрока ресурсов и юнитов.

3D Action. На мой взгляд, в настоящее время жанр наделен наибольшим потенциалом для превращения в популярный вид спорта. Во-первых, 3D Action первым вышел на просторы трехмерных пространств и по сию пору удерживает пальму первенства по части графической правдивости игровых миров. Отсюда — высочайшая зрелищность. Причем темпы развития игрового железа постепенно выводят жанр на уровень фотореалистичности.

Во-вторых, разнообразие вариантов игры. Как и в стратегиях, здесь можно создавать самые разные арены для проведения боев. Потом — различные типы схваток. Геймплей экшенов позволяет реализовывать *несколько типов игр*, от дуэльной разборки до командной осады, на любой вкус и цвет.

В-третьих, нынешняя популярность жанра. С одной стороны, уже существует арена профессиональных и полупрофессиональных игроков. "Папы", клановые бойцы, обычные игроки. Есть люди, которые зарабатывают себе на жизнь, побеждая в локальных и мировых чемпионатах, для которых игра является больше чем увлечением. Для них это — профессиональный спорт. С другой стороны — что такое Quake и Unreal, знают очень многие. То есть потенциально существует *огромная аудитория зрителей*. Что, в свою очередь, подразумевает полные залы на чемпионатах и не самые низкие рейтинги в случае телевизионных трансляций.

В-четвертых, готовность спонсоров вкладывать деньги в развитие. Величина призового фонда на чемпионатах по 3D Action еще далека от сумм, за которые борются, скажем, теннисисты в рамках турнира Большого Шлема. О суммах трансферов футбольных игроков, думаю, рассказывать не надо тем паче. Но если на CPL-2000 призовой фонд составлял \$100.000, то на CPL-2001 — уже \$250.000. Наблюдается устойчивая тенденция к увеличению цифр, что не может не радовать. У игроков появляются серьезные спонсоры (как у корейца PowerK, которого

поддерживал Национальный Банк Кореи). За неплохие гонорары игроки рекламируют продукцию фирм-производителей. В свое время Trash получил \$100.000 за рекламу мыши Microsoft. Это прежде всего свидетельствует о том, что *известные компании*, обороты которых исчисляются сотнями миллионов в год, *готовы вкладывать деньги* в эту сферу. Получается, что есть и те, кто может профессионально играть, и те, кто готов быть зрителем, и те, кто готов финансировать.

Но на пути к становлению себя как массового вида спорта жанру 3D Action следует порядком измениться. В наличии моменты, препятствующие прогрессу в данном направлении.

Зрелище для наблюдателя

Я был на паре кваковских чемпионатов. Не знаю, возможно, это мое личностное восприятие, но *игра не смотрится со стороны*. Да, большой экран вместо пятнадцати дюймов (ну ладно — семнадцати, пусть даже двадцати одного). Да, камера не от первого лица, закреплена за одним из игроков. Да, есть рядом соседи, которые как-то комментируют происходящее. Но все равно — *не смотрится*.

За игрой можно наблюдать, но она не *является зрелищем для пассивного наблюдателя*. Это игра для активного игрока, действующего, делающего игру изнутри, и не более того. Разница принципиальная. Попробуйте представить себе телетрансляцию футбольного матча, где камера закреплена на одном из футболистов или на судье. И что это будет за кошмар? Мешанина, в которой невозможно разобрать, что вообще происходит. А про то, чтобы увидеть забитые голы, вовсе можно забыть... Точка обзора, ракурс наблюдения полностью меняют восприятие игры. Переживание от игры. Рисунок игры, этого танца, узора, который разворачивается на поле.

Прежде всего необходима графическая адаптация игры "под зрителя". Нужно замедлить ее темп, сделать движения моделей более естественными, нужно предусмотреть возможности организации гибкого обзора с разных точек, плавных переходов камеры. В результате должно появиться что-то вроде *Quake TV Conversion*, т.е. то, что будет классно смотреться на телевизоре 22 дюйма по диагонали.

Кроме адаптации под зрителя требуется оператор. Одно дело — уметь хорошо сыграть, и совсем другое — суметь показать происходящее. Оператор — тот, кто контролирует несколько точек обзора и формирует динамичный и красивый видеоряд. Улавливает тенденцию смещения центров активности на поле, перемещается от одной горячей точки карты к другой, выполняет оперативный монтаж повторов ключевых моментов. Роль такого оператора будет не менее значительной, чем на футбольном матче.

Кто еще? Я думаю, что комментатор был бы весьма и весьма кстати. Профессионал, знающий предмет, о котором говорит, способный эмоционально и в то же время ясно изложить суть происходящего на арене. В свое время комментаторы были не менее культовыми фигурами, чем игроки и тренеры. Николай Озеров, Котэ Махарадзе, Евгений Маслаченко — люди постарше помнят эти имена. Их реплики становились крылатыми фразами, а их репортаж становился необходимым элементом, придававшим матчу неповторимый шарм. "Тры — нол! Эта пабэда!" (с) Котэ Махарадзе.

Со времен DOOM 3D Action содержал в себе два режима игры: многопользовательскую и одиночную. В одних играх сингл был проработан лучше, в других, как в Quake III: Arena, упор делался на мультиплеер. Quake II было интересно проходить как в одиночку, так и рубиться по сетке. Новые проекты на подходе. Epic сделают Unreal II, а Кармак выпустит DOOM III. Может быть, когда-нибудь 3D Realms порадуют нас очередными похождениями Duke Nukem. Может быть, они даже когда-нибудь закончат Preu, хотя это уже навряд ли. И как и в предшествующие десять лет, эти игры будут ориентированы на активного игрока, будь то геймер-одиночка, предпочитающий сингл, или закаленный клубный боец, играющий только в компании. Будет ли сделан шаг в сторону пассивного наблюдателя? Превратится ли 3D Action в зрелищный, популярный вид спорта? Будущее покажет. В любом случае

разработчикам не стоит забывать тот факт, что желающих просто понаблюдать за игрой значительно больше, чем тех, кто предпочитает активный отдых.

Проходя по парку Т. Г. Шевченко у нас в городе, я всегда отмечаю про себя, что на двух играющих в шахматы старичков приходится дюжина внимательно наблюдающих за игрой.

> *Обсудить тему в дискуссионном разделе “Почты” можно: по электронке — gamer@igromania.ru, по старинке — Тихорецкий бульвар, д.1, оф.465.*