



— прекрасное оружие. В паре с озверинком — полнейший рулез, метущий уровень стальной метлой. Поменяли способ подбора оружия. Скажем, когда берешь ракет лаунчер, с ним дают 10 ракет. Когда берешь его второй раз, то дают всего одну ракету. Из убитого врага по-прежнему выпадает только оружие, что неверно в корне — отбирать надо полный рюкзак барахла. Мародерский момент не учтен.

В общем и целом из оружия резко не понравились перчатка и ракет лаунчер. Перчатку можно смело выкинуть на фиг, все равно этим дерьмом никто не пользуется, а ракет лаунчер пора оставить в покое, сделав его таким, каким он должен быть.

Артефакты

Боеприпасы. Претерпели полную унификацию. Все коробки — строго одинаковой формы, различаются только цветом и пиктограммами на торцах.

Аптечки. Имеются четыре типов: дающие 100, 50, 25 и 5 пунктов здоровья. Выглядят они отлично: прозрачный шарик, внутри которого, мерцающая, вращается соответственно синяя буква «М» или красный, желтый или зеленый крест. Звук при подборе и респавне аптечки издают отличный. Пункты здоровья, набранные сверх 100, постепенно «утекают».

Озверин. Внешний вид поменял, стал краше и милее, но сущность осталась та же — увеличивает мощь любого оружия. На этот раз — троекратно, входя в противоречие с названием. Первыми на четверть кастрировали озверин мужики из Rogue в **Quake II Mission Pack #2: Ground Zero**. Большого успеха такое важное дополнение в дзматч не поимело. Но — дурной пример, как видим, заразителен.

Это падение мощности очень сильно бросается в глаза, потому как зачастую противник выносятся только с двух-трех «квадратных» ракет. В начале игры озверин появляется примерно через 30 секунд после старта, что вносит некоторое разнообразие в процесс. При смерти владельца артефакт выпадает из обмякшей тушки, позволяя пользоваться собой другим желающим, что вызывает просто бешенные атаки на «квадратных». Если никто минуту не берет выпавший озверин, то он самостоятельно респавнится по месту прописки. При подборе «озверевший» боец выглядит отлично, а переливающийся ствол в руках — вообще сказка. Кстати, «квадратного» снова видно через стены, и это правильно.

Телепортёр. Представлен двумя типами: один — нечто вроде прозрачного с обеих сторон экрана, а второй — прозрачный столб с искорками внутри. И тот и другой работают одинаково, выкидывая запрыгнувшего в них в заданную точку. Не стало больше телефрагов, то есть при телепортации десантирующийся больше не может порвать пробегающего мимо. Телефраги бывают только при одновременном использовании симметричных телепортёров, настроенных на одну точку. Кстати, точки респавна никак на уровнях не отмечены.

Телепортационный дайвас. Это такая красивая буква «Т», инициализация которой мгновенно перебрасывает владельца из «горячей точки» в случайно выбранную точку уровня. Приспособление для чайников, совершенно ничемное и крайне вредное, потому как расслабляет и приучает бойца надеяться на всякие фигли-мигли, а не на собственное мастерство.

Броня. Представлена двумя типами фофанов: фофаном желтым и фофаном красным. Фофаны плюсются, однако все, что набрано сверх 100 пунктов, «утекает» точно так же, как и здоровье. Не стоит кричать о том, что это неправильно. Когда-то то же самое говорили про Megahealth в **Quake**, а потом привыкли и теперь все твердо уверены в том, что это мудро и так и должно быть.

Арморинки. Переехали прямо из **QII**, только стали гораздо красивее.

Битвы титанов

Понятное дело, что все вышеописанное разглядывалось потом, после битвы. Изначально мы бросились в бой как лавы, дабы проверить все новаторские находки id Software на дублених загравках товарищей. При появлении на уровне дают 125 пунктов здоровья (привет рэйлгану), убывающих до 100, это чтобы в жарком бою протянуть подольше. И, должен заметить, это работает. Сами битвы мне понравились. Ибо нет больше этих характерно заторможенных прогулок в стиле **QII**, летящих как сквозь кисель ракет и прочих безобразий. Действие развивается в лучших традициях прародителя — игры **Quake**, то есть быстро и кроваво. настолько быстро и кроваво, что

местами я даже почуял могучую руку Отца Отцов — смертоносного DOOM. Ничего подобного нет больше нигде.

Модели джибзов (gibb происходит от слова giblet) сделаны достойно, с претензией на достоверность, но все-таки не совсем так, как надо. Самые лучшие, до сих пор не превзойденные джибзы имеют место быть в **Quake**, где они представляют собой всего лишь бесформенные куски мяса и оторванную голову. Хороши они по целому ряду причин. Во-первых, разрыв тела на куски сопровождается специфическим треском раздираемой плоти, а звук в этом деле играет огромную роль. Мокрое чвяканье в **QII** можно даже не вспоминать. Во-вторых, разлет сопровождается богатыми фонтанами кровищи, которая и дает известный эффект «blood & gore». Отлет в сторону горстки красных соплей, беспричинно именуемых джибзами в **QII** — отдыхает. И третье, самое главное: в **Quake** джибзы разлетаются неправдоподобно медленно и величаво, а оторванная башка скачет по полу и щерится кровавой пастой. Сложенное вместе, все это дает самый зверский эффект, которого в **QIIITest**, к сожалению, пока не наблюдается. Надо доработать.

Но убить противника совсем не просто. Если уже в **QII** целиться надо было отменно, то теперь придется потренироваться дополнительно.

«Мясом» снова стало действительно напоминать «мясом», групповую битву теперь снова можно назвать битвой, потому как происходит все стремительно и динамично, что не может не радовать. Через 15 минут игры, пообвыкнув и пристрелявшись, я почувля, как мои застоявшиеся надпочечники выделили в кровь первый стакан адреналина. Такое со мной бывает только при игре в **Quake**, так что прецедент вселяет в меня надежду на дальнейший прогресс.

Интернет

И тут Кармак поработал на славу. Целая толпа фиц была безжалостно этапирована с серверной части на клиентскую, в результате чего по модему можно играть совершенно спокойно, были бы деньги. Все идет настолько ровно и гладко, что только диву даешься. Впрочем, ничего другого от Отца и не ждали.

Добавлена пара маленьких, но полезных (теоретически) сетевых фиц. Конкретно: появление над головой бойца специальных иконок, когда он пишет мессагу или завис в лаге. Предполагается, что нормальные люди в занятых письмом и подвисших бойцов стрелять не будут. Ну, может где-то там и не будут, да только не у нас. У нас по человеку с иконкой тут же со всех сторон открывается ураганный огонь и таким образом количество фрагов у зорких бойцов неуклонно растет.

Что я обо всем этом думаю

Ну что, пошутковали чуток, и хорош. Шутки в сторону, пора сказать по делу на полном серьезе, ибо видны уже мне проблемки преступного малодушия и слышны бестолковые вопли «нас обманули!». Давайте по порядку.

Я не зря вспомнил про папу — DOOM, ибо Он — Отец Отцов. Тот, кто не играл в deathmatch-DOOM, вообще слабо себе представляет, что такое настоящий дзсматч. Не спорьте, поверьте ветерану на слово. Именно DOOM — родоначальник нашей смертоносной забавы, и при всем его с нынешней точки зрения графическом безобразии, именно DOOM является эталоном, бешеный успех которого id Software пытается повторить.

Quake был технологическим прорывом в настоящую трехмерность, попутно явив миру новый, великолепный образец дзсматча. Во время работы над игрой, вся контора id в основном до умопомрачения сжралась друг с другом, отравлявая мультиплеер. На сингл тогда никто из них просто не смотрел, все силы ушли на дзсматч. Результат не замедлил сказаться. Некоторые до сих пор не знают, на что похожи монстры из **Quake**, потому как воевать с этими баранами было неинтересно уже тогда.

Quake II был отчасти логическим продолжением **Quake**, но совсем удачной попыткой сделать игру лучше в плане сингла. Была изобретена «скошенная линия», предприняты попытки повысить сообразительность монстров, в соответствии с общим замыслом строились уровни под различные «миссии». Кстати, злая рожа героя кровавых битв на лунках Марса в **QII** проглядывала уже довольно явственно. По признанию Кармака, на сингл ушла львиная доля внимания и рабочего времени. И это очень сильно заметно. Когда стало ясно, что вышло немного не так, как хотелось, то-либo менять уже было поздно. Злобные вопли и крики обманутой в ожиданиях общественности я и описывать не берусь.

И тогда было принято единственно верное решение: сосредоточить все силы исключительно на многопользовательском аспекте, за счет которого игрушки от id живут так долго и пользуются такой неимоверной популярностью.

Quake III: Arena — первая попытка совместить три такие непохожие игры в одну. Попытка взять все лучшее из трех

легендарных образов жанра и постараться сделать такую игру, которая вобрала бы в себя все лучшее из опыта титанов: безумную скорость DOOM, мрачную свирепость **Quake** и тактическую продуманность **Quake II**. Именно так: **Quake III** поднимется и выпрямится во весь рост на плечах седых исполинов. Сделать это достаточно просто, и вот почему.

Кармак давно и настойчиво говорит о том, что вокруг **Quake** сформировалось мощное, активное ядро из крутых, практически профессиональных игроков (типа Трэша и ему подобных), уровень игры которых на порядок превышает возможности рядового пользователя. Так вот, на их мнение о том, что и как должно быть в игре, он не сильно ориентируется.

Приведу поясняющий пример. Все мы знаем, что оружие победы — это ракет лаунчер. Ну, в паре с шифтом. Ну, иногда метнув упреждающую/прикрывающую/заграждающую гранатку. Но главный — всегда RL. Не мой сказано, но повториться не стыдно: Rocket Launcher Rules the World! И это правильно, товарищи.

Он устроен так, что пользование им подразумевает достаточно высокий уровень личного мастерства. Ракеты летят быстро и увернуться от них практически невозможно. Побеждает перво-наперво тот, у кого руки растут из правильного места и тот, кто обладает отменными рефлексами. Однако это же превращает дзсматч в дуэль исключительно на ракет лаунчерах. Но одновременно именно это и только оно делает игру настолько резкой, свирепой и динамичной, что сравнивать с ней другие просто бессмысленно. Таким образом, играющие попадают в неравное положение, потому что новичок не имеет перед ветераном ни единого шанса: как бы он ни старался, все равно будет разодран как грелка и отодран как сами знаете кто безжалостным и ловким профи.

Для того, чтобы это поправить и дать возможность играть тем, у кого плохо с опытом и рефлексами, Кармаком был сочинен deathmatch-QII. Я не говорю о том, что у тех, кто играет в **QII** вообще нет рефлексов, как раз наоборот. Но в **QII** полностью переработали все оружие и способы его использования. Применять теперь можно любое, ибо оно практически все смертоубойное. Однако это с неизбежностью поменяло весь характер игры. Поменяло напрочь. Кому-то это нравится, и в этом нет ничего плохого. Не может (да и не должно) всем нравиться одно и то же. Но как-то не совсем понятно, зачем ее назвали именем **Quake**. Это — другая игра, где все не так и не о том.

Однако достаточно быстро и в **QII** появились бешеные мастера, а осиротевшие без продолжения любители **Quake** остались ни с чем и подняли страшный крик о том, что их обманули, что это все неправильно и что надо побороться по новой.

Кармак почесал репу и снова взялся за дело. Проба пера — попытка вывести мичуринского мутанта, в котором стремительность боя сочетается с отсутствием доминирующих видов оружия — перед вами. Фамилия — **QIIITest**. Но прежде чем все начнут кричать и плеваться, я хотел бы заострить внимание еще на кой-каких отдельных моментах.

Не забывайте о главном: игры изготавливаются перво-наперво для того, чтобы их покупали, а не по прихотям профессиональных игроков. А потому производители старательно делают все так, чтобы они раскупались, то есть приписываются к мнению рядовой играющей общественности. Целевая аудитория при этом — подростки.

Скажем, много ли у вас знакомых 13-14 лет от роду, которые любят играть в дуэли? У меня нет. Зато они все, как один, обожают носиться по уровням стадами и устраивать «мясные» месиловки. Зайдите в любой клуб, посмотрите, во что там играют. Спросите любого паренька о том, что веселее — толпой или один на один? Ответ легко предсказуем. Таковы особенности подростковой психологии, пациентам надо самоутверждаться в глазах друзей. Когда я ставлю детям знакомых ботов, то первая просьба звучит так: «А как их сразу десять включить, чтобы играть интересно было?».

Кстати, обратите внимание на размеры нынешних уровней. Мощь нынешних компов позволяет строить гигантские сооружения. Необятные просторы типа The Edge — строгий указатель на массовость, на беготню стадом. Вдвоем-втроем там играть, конечно, можно, но на мой взгляд — просто неинтересно. Один на один прекрасно можно поиграть на таком микроскопическом уровне, как dm4 — the Bad Place. Кстати, что-то я жалоб не слышал на то, что он слишком маленький. А вот стадам там не побегаешь. И поэтому в **QII**, заточенном на массы, ничего подобного попросту нет. Наоборот, карты строят аж под 64 человека. Не думаю, что Кармак этого не понимает. Еще как понимает, ибо на то он и Кармак (Джон). А потому и делает то, что хочет поиметь основная масса игроков.

Но и это — не главное. Главное — в стремительном развитии Интернета. Подавляющее большинство играющих на Западе рубится в Сети, а не как у нас — в клубах. Конечно, игра по нормальной сетке отличается от размазни через модем на наших линиях как живой тигр от нарисованного,



но именно побоища в Сети требуют создания огромных уровней и специфических методик боев, что и проглядывает теперь везде и во всем.

Вызвавший у многих страшное раздражение респавн оружия через пять секунд в **QIIITest** — вот он, ноги растут именно отсюда. Это практически то же самое, что играть с weaponstay. Это интересно, когда носишься большим стадом, но — далеко не для всех. Только для вышеупомянутой категории бойцов. Игра — для них, и тест проверяет именно сетевые возможности массовых забегов. А все остальные — ну, привыкайте пока. Говорят, так веселее. Хотя и особо разозлиться по этому поводу не стоит, потому как все это будет кастомизироваться.

Напомню, что предполагается создание специальных, плоских уровней для трактористов-клавишников. То есть одна из основных целей — охват наибольшей аудитории, чтобы играть мог любой. То же самое относится и к телепортёрам: Кармак говорит, что телепортёры раздражают новичков, потому как они не могут сообразить, что это такое и куда их выбрасывает. Именно поэтому с ними тоже намерены по мере сил бороться, что вовсе не радует. А через те, что уже есть, для особо одаренных видно то место, в которое тебя выкинет.

Теперь что касается петушиных расцветок и пестроты. Человек, участвующий в неистовой массовой зарубе, никогда не обращает внимания на графические прелести и красоты, потому как любоваться витражами и дебриными цветными фонариками там некогда. А стало быть ничему они по ходу игры не помогают, кроме как мешают. Но главное — тормозят процесс, не позволяя толком потешиться. Мое мнение такое: надо всем производителям в срочном порядке начать посещать дзэн-буддистские тренировки с целью скорейшего приближения к общепризнанным канонам скромности и достаточности. Как у китайцев росписи по фарфору: краска одна, темно-синяя, а разница в насыщенности и интенсивности тонов образуется от изменения в скорости протаскивания кисточки по поверхности горшка. Лет десять тренировки — и все будет в порядке! Тщательнее надо!

Quake — редчайший пример того, как при минимуме изобразительных средств творцы ухитрились создать мощную игру. Именно однообразные серо-зеленые стены и концентрируют игрока на самом процессе. А цветастый петушиный только сбивает с толку, не добавляет в игровой процесс абсолютно ничего и предназначен исключительно для радости детишек. Мне это — не нравится.

Но... так теперь будет всегда. И чем дальше, тем больше. До Второго Пришествия какого-нибудь очередного Монстра, либо чего-то построенного под Мастером, а не с целью порадовать ребятню. Но даже в этом случае навряд ли Он понравится абсолютно всем.

Снова одни будут кричать, что лучше всех — **QI**, а другие — что наоборот, лучше всех — **QII**, а остальные будут ругать, что и то, и другое — отстой, а вот **QIII** — это самое то! То, что одному покажется замечательным улучшением, другой обзовет дрянью, и будет по-своему прав. А то, что любил в первый раз ты, повторить невозможно. Увы. Привыкай.

Все это происходит перед глазами уже не в первый раз. Когда появился **QII** — все плевались и кричали, что это — редкостная дрянь. Потом понемногу присмотрелись, поиграли, и для многих оказалось, что игра, в общем-то, неплохая. Про **QI** позабыли и самозабвенно рубились только в новинку. Те, кто начинал сразу в **QII**, в **QI** не играют вообще и не представляют, как можно играть в что-то такое вот серо-зеленое, некрасивое и неинтересное (хе-хе, наивняк). Когда я на прошлой неделе забрел в новый клуб и хотел поиграть в **Quake**, на меня посмотрели как на ненормального, пояснив, что никто в него давно не играет и у них такой игры нет (дожили, блин).

То же самое скоро повторится и с **QIII**. Тихо и незаметно отойдет в прошлое очередной забытый всеми ветеран, а на пьедестал взберется **QIII** — безусловный хит, блокбастер, лучший мультиплеер года и все такое.

В заключение хотел бы сказать следующее. То, что мы имеем — всего лишь тест, выпущенный для проверки сетевого кода. Это даже не демка. И я бы поостерегся делать какие-то глобальные, далеко идущие выводы о том, что же будет в финальном релизе, громогласно охаявая то, что есть сейчас. Не надо нести чушь: id Software не дурнее паровоза и дело свое знает.

Тем более, что судя по бродящим в Сети слухам, выпуск **Quake III: Arena** намечается аж на ноябрь. Так что времени у Кармака на апробацию предложений пользователей и принятие исторических решений — предостаточно.

CU-XUT?