

Сага о форсажах

История Wing Commander

Андрей ЦУР

Вместо предисловия

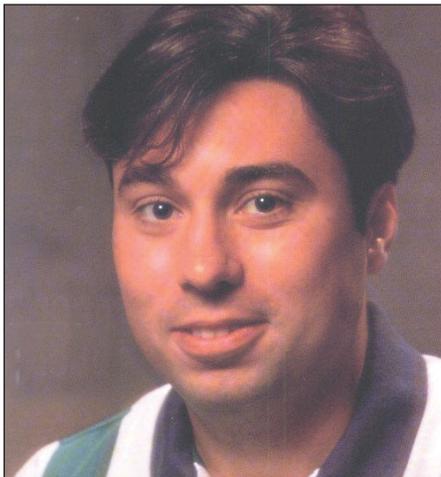
Вселенная Wing Commander огромна. За девять лет развития серии было выпущено более десятка игр и семь книг, снят полнометражный фильм и создан мультипликационный сериал. Заплутать во всем этом многообразии можно очень быстро, так что отталкиваться в своем рассказе я буду от времени выхода того или иного продукта.

И еще пара моментов. Вселенная WC не была придумана заранее полностью. Она, как и вселенная Battletech, развивалась сюжетными "наростами" на первоначальный костяк идеи, так что при желании в ней можно обнаружить большое количество "дыр" и нестыковок. Не удивляйтесь этому, если вдруг решитесь покопаться в истории и событиях WC собственноручно.

На нашем DVD мы постарались выложить максимальное количество всевозможных демо-версий, адд-онов и фанатских патчей, которые распространяются в сети бесплатно. Мы не выложили полностью НИ ОДНОЙ игры Wing Commander по вполне понятным причинам. Но, насколько мы знаем, если поискать, в интернете (особенно в русском) можно найти почти все части этой эпопеи.

1986 год. Начало пути

Историю создания Wing Commander лучше всего будет начать с истории ее создателя. В 1986 году Кристофер Робертс (Christopher Roberts), предпочитающий короткое "Крис", переезжает из Англии в Соединенные Штаты Америки с целью найти свое место в активно развивающемся там игровом бизнесе. Молодой талант был замечен: Крис устраивается на работу, да не куда-нибудь, а в Origin, заняв место игрового дизайнера. В 1988 году выходят первые игры, в создании которых Робертс принимает участие, - это две RPG: Ultima 5 и Times of Lore (последняя из которых, кстати, сильно повлияла на стилистику следующей, шестой "Ультимы").



Зарекомендовав себя с лучшей стороны, после завершения своих первых проектов Робертс берется разработать концепцию для следующей игры Origin, руководителем работ над которой он планирует стать. В результате активного полета фантазии молодого дизайнера (Крис Робертс родился в 1968 году, т.е. в 1988 он только-только выбрался из тинэйджеров) появился некий документ, описывающий игру под кодовым названием Squadron ("Эскадрон", "Эскадрилья" - трактовать можно по-разному). Игра представляла собой космический симулятор, описывающий борьбу Империи людей и Военного Совета инопланетян-килраты в XXVII веке от Р.Х. Игрок, молодой выпускник Имперской летной академии, попадал в 2411-ую эскадрилью "Кровавые Ястребы" (Blood Hawks), расквартированную на одном из лучших имперских авианосцев "Коготь Тигра" (ISS Tiger's Claw).

Документ Криса Робертса лег в основу того, что впоследствии было названо Wing Commander.

1990 год.

Wing Commander: Vega Campaign

Хотя Wing Commander и был построен на основе Squadron, между диздоком и финальной версией игры довольно много различий. Например, земляне сменили государственный строй на более политкорректную Конфедерацию, в то время как килраты получили статус Империи. Сюжет игры развивается в секторе Вега, в то время как изначально упоминание о сражении в этом секторе планировалось только как предыстория для каких-то иных событий. Некоторые вещи из Squadron либо не были реализованы вообще (например, предполагалось, что перед каждым полетом игрок сможет не только выслушать задание, но и задать командиру несколько вопросов относительно миссии), либо появились только в поздних играх серии (например, возможность выбрать напарника в миссию). Но очень многое от начальной идеи Wing Commander в себе все-таки воплотил.

Итак, на дворе 2654, Земная Конфедерация с переменным успехом ведет звездные войны с Империей Килра (Kilrah) - расой гуманоидов, напоминающих кошек. Впрочем, тут более точное сравнение было бы со львами: прямоходящие инопланетяне достигают в высоту двух с половиной метров и ведут себя крайне агрессивно. Килраты (а именно так называет себя эта раса кошачьих) имеют странное политическое устройство, включающее черты тоталитарного строя и кастового общества с большим количеством жестких правил поведения, среди которых, например, полное и безоговорочное подчинение вассала своему сюзеру (явно было скопировано со средневековой Японии).



В самый разгар военных действий игрок под личиной курсанта летной академии Земли Кристофера Блэйра прибывает на авианосец TCS Tiger's Claw ("Коготь Тигра") и в качестве одного из пилотов истребителей участвует в кампании по освобождению сектора Вега.

Игра несла в себе по тем временам столько интересных нововведений, что даже и не знаешь, с какого начать. Я подробнее остановлюсь на особенностях первого



CARRIER - TIGER'S CLAW		
PILOT	SORTIES KILLS	
MAJOR BLAIR	11	69
MAJOR CHEN	47	64
CAPTAIN ST. JOHN	38	63
MAJOR CASEY	38	58
1ST LT. TANAKA	25	49
CAPTAIN KUMALO	32	48
CAPTAIN DEVEREAUX	34	46
MAJOR TAGGART	51	45
2ND LT. MARSHALL	19	39

Keyboard и правда представлял собой почти школьную доску. And the winner is...



Mission Briefing.
McAuliffe System, 00:11 hours, 2654.117.
Fifteen minutes into the briefing...

На брифинге. Капитан готовится отправить Блэйра на задание



Радостная "Spirit" сообщает о сбитом килрате. Молодчина, Танака!

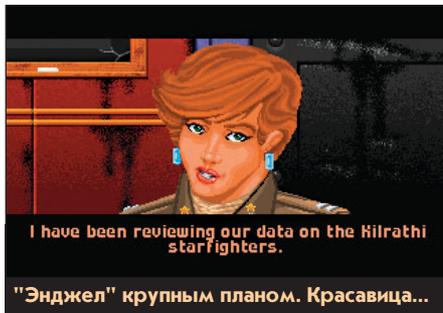


Kilrathi Marines invading McAuliffe's civilian research installation...

В зависимости от качества выполнения миссий игроком, различались заставки, демонстрировавшие общее положение на фронте



Terran Research Colony, McAuliffe VI.



I have been reviewing our data on the Kilrathi starfighters.

"Энджел" крупным планом. Красавица...



We spotted a Ralari-class destroyer at Nav 2.

Блэйр собственной персоной отчитывается на дебрифинге после миссии

WC, ибо они легли в основу серии, придавая всем ее последующим играм узнаваемые фамильные черты.

В сущности, с WC был открыт сам жанр боевых космосимов - до этого здесь отметилась только весьма древняя уже по тем временам "Элита" (1983 года выпуска), а любой более-менее современный экшен на космическую тематику был, как правило, аркадой, где маленький кораблик управлялся с толпами инопланетных врагов. Да что там космосимы - толковых-то симуляторов летающей техники в 1990 году вышло всего два - LHX и A-10 Tank Killer, так что конкуренции "Вингу" просто не было.

Но это не значит, что игрушка "выехала" за счет своей единичности. Сама по себе структура была нова и захватывала с самого начала: игрок становился не просто пилотом истребителя, который тупо и цинично выполняет миссию за миссией, а живым человеком, который между полетами мог зайти в бар для офицеров и поболтать с такими же, как он, пилотами. Ткнув мышкой на кого-нибудь из обедающих или играющих в карты напарников, можно выслушать наставления от матерых асов, рассказывающих последние события, описывающих различные тактики

борьбы с истребителями и кашпирами (от "capital ship") килраты или просто болтающих "за жызть". На соседствующей со стойкой бара "Доске почета" (она же kill-board) можно было посмотреть количество сбитых кораблей противника каждым из пилотов. Конечно, к концу игры ты уже прочно был в ее главе, но после любых начальных миссий всегда хотелось первым делом посмотреть, сделал ли ты в этот раз "Маньяка" Маршалла или тихую японку Марико с ником "Spirit".

"Вживлению" игрока в роль пилота очень сильно способствовали и частые



Схема кампании в разрезе



Между прочим...

Кхрррр... Хрррр... Килраты... Ну до чего же дурацкое название, хррр, хррр...

названию будет "килрафи", так как звук "th" ближе всего именно к "ф". Но, согласно традициям перевода еще со времен Советского Союза, такие сочетания в схожих случаях принято переводить просто как "т", поэтому мы решили не отступать от канона и писать "килраты".

С названием "килраты" связана любопытная история. Крис Робертс долго не мог придумать имя для расы врагов в игре, ведь оно должно было быть одновременно запоминающимся, уникальным и говорящим за себя. После долгих мучений Робертс пошел по пути перебора всех слов, которые должны были вызвать у игрока необходимые ассоциации. В результате множества разных комбинаций, он выделил два слова "kill" и "wrath" ("убить" и "гнев"), соединил их и добавил окончание "i" для пуццы алиеноподобности. Так родились знаменитые kilrathi.

Забавно, что на территории России это имя приобрело сразу несколько разночтений. Уж как бедных кошек у нас только не называли: и килратхи, и килрафи, и килраты, и даже килрачи. В принципе, с фонетической точки зрения ближе всего к названию будет "килрафи", так как звук "th" ближе всего именно к "ф". Но, согласно традициям перевода еще со времен Советского Союза, такие сочетания в схожих случаях принято переводить просто как "т", поэтому мы решили не отступать от канона и писать "килраты".



I'll need your written report concerning the transports by 06:00, CAPTAIN.



the Terran Confederation is proud to present the Silver Star to CAPTAIN Blair.



Your courage is exemplary of the Confederation's finest defenders.

Награды в игре вручались при накоплении игроком определенного количества скрытых очков, начислявшихся за сбитые корабли килраты



Dralthi осталось жить секунду...



Вот и все!

Еще одной отличительной особенностью WC была нелинейная кампания. Сюжет игры был разбит на секции по три миссии, проходящие в какой-нибудь из звездных систем сектора. В зависимости от того, сколько заданий на таком отрезке игрок выполнил успешно, он отправлялся дальше либо по "хорошей" линии, либо по "плохой". "Плохая" сюжетная линия, естественно, подразумевала более тяжелые задания и необходимость выполнить их все, чтобы снова вернуться на "победный" путь, ибо при первой же неудаче игрок оказывался на заведомо проигрышной линии сюжета и почти наверняка погибал вместе с Tiger's Claw.



Now we say goodbye to one of the newest members of our Squadron...



...Lieutenant Todd Marshall, whom we all knew as Maniac.



Goodbye, Maniac. I swear I'll get the furball that took you down.

Только в первой части напарники главгероя могли погибнуть - во всех остальных частях они "по умолчанию" катапультировались, за исключением случаев, прописанных в сюжете

Между прочим...



С фамилией главгероя Wing Commander связана одна история. Если с именем у него все понятно (достаточно вспомнить, кто был главным разработчиком игры), то вот фамилия родилась интересно. Почему-то Orgin'овские художники-оригиналы решили, что для волос главгероя идеально подходит синий цвет (это притом, что игрушка-то была в 256-цветном VGA, и все остальные герои имели вполне пристойные расцветки растительного покрова), и в процессе разработки пока еще безымянного персонажа называли его просто "blue hair" ("синие волосы"). Название так прижилось, что решено было его оставить, сократив лишь до "Blair".

Как с сюжетной, так и с технической точки зрения Wing Commander в 1990 году не имел себе равных. Сам факт того, что игра поддерживала 256 цветов VGA, в то время как не многие еще экспериментировали с 16, и поражала качественно прорисованными моделями кораблей, когда большинство симуляторов только пробовали простые трехмерные объекты, говорит о многом. Секрет красоты выдаваемой картинки WC достаточно прост и в то же время изыскан. Вместо того чтобы пытаться воспроизвести честные трехмерные объекты (корабли, базы и проч.), как это было у конкурентов, разработчики "скрыли" их, сделав невидимыми: наложили на летающие в пространстве невидимые параллелепипеды истребителей отрисованные заранее картинки, сменяющиеся в зависимости от поворота объекта относительно точки взгляда игрока. Таким образом, игрок видел в космосе настоящий вражеский истребитель, который, хотя и поворачивался довольно дискретно, а при сильном приближении расплывался на пиксели, был все же гораздо красивее и реальнее, чем любая, пусть и честно

отрисованная, но безликая трехмерная болванка, состоящая из нескольких кубиков.

Геймплей также был изюминкой в пирогe Wing Commander. Предложенная модель полетов основывалась на том, что игроку за время миссии надо было долететь до нескольких контрольных точек (waypoint) патрульного маршрута, причем расстояние между ними можно было мгновенно преодолеть, нажав на кнопку автопилота. Рядом с такими контрольными точками и разворачивались основные бои в космосе. Как правило, против истребителей игрока и его подопечного выходило звено килратри, состоящее из трех-пяти противников. Тактика боя строилась на заходе в хвост противнику с активным использованием форсажных движков, ставшим впоследствии одной из самых запоминающихся визитных карточек WC.

Игровой баланс как в первом "Винге", так и в почти всех его продолжениях имел перевес в сторону истребителей и бомбардировщиков; все кашпипы в игре были не более чем жестянками с не слишком-то большим количеством хит-

Между прочим...



Вот так выглядело содержание коробки с Wing Commander. Четыре чертежа истребителей, три дискеты, geocode на отдельных листочках и мануал, стилизованный под ежемесячную брошюру для пилотов Tiger's Claw под названием "Claw Marks". Кстати, ее отсканированный вариант сейчас спокойно можно найти в интернете

пойнтов и выносились довольно быстро. Причем, как корабли килраты, так и корабли землян, что превращало задания по эскорту дружественных "торговцев" в настоящую зубную боль: противник умудрялся уничтожить вверенный тебе корабль с пары-тройки заходов, поэтому приходилось в буквальном смысле разбиваться в лепешку, нещадно расстреливая и тараня истребители врагов.

Имея в своем активе столько положительных сторон, Wing Commander стал настоящим открытием в мире компьютерных игр, был признан сразу двумя маститыми журналами лучшей игрой 1990 года и разошелся тиражом более трех миллионов. Вопреки пословице, блин у Криса Робертса вышел отнюдь не комом.

Ну а что за блин без масла или варенья: в том же году Origin выпускает сразу два mission pack'a для игры, названных Secret Missions 1 и 2.

1990 год.

Wing Commander: Secret Missions 1

Другое название этого продукта было Operation Thor's Hammer. Дополнение представляло собой типичный для всех адд-онов набор миссий, скрепленных новой сюжетной линией, но со всеми старыми главными героями и техникой, уже встречавшейся в игре. В SM1 "Коготь Тигра" был срочно откомандирован в сектор Денеба, где была потеряна связь с колонией на планете Годдард. Прибыв на место, авианосец обнаруживал, что колония полностью уничтожена каким-то новым супер-оружием килраты. На протяжении всего адд-она Tiger's Claw преследовал эскадру противника, все дальше забираясь вглубь территории враже-



В WC было очень оригинальное меню сейвов - ими служили койки в бараче пилотов



Редкий случай из первого WC, позволяющий увидеть килраты вне их кораблей. Сцена "Император килраты убивает провинившегося капитана руками своих подопечных"



Земляне заключают договор с Фиреккой



Вечный фаталист Этьен "Думсдэй" с татуировками племени Маори и "Джаз" Колсон - уже в SM2 он мне не нравился. Было в нем что-то такое, ненашенское...

ского сектора. Отрезав отступающих килраты от путей снабжения и уничтожив транспорты с подкреплением, "Коготь Тигра" настигал-таки вражеский флагман Sivar - дредноут, несший на себе экспериментальное оружие, увеличивавшее гравитацию на планетах в сотни раз. Поскольку к тому времени Блэйр считался самым лучшим пилотом на корабле (дослужившись уже до подполковника), то и честь подорвать мегажестянку противника выпадала непосредственно ему. Кто был сомневался, правда?

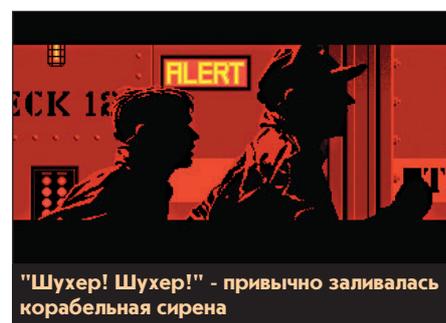
Особенно нововведений в SM1 было два: во-первых, в одной из миссий новой кампании можно было повоевать не с истребителями килраты, а такими знакомыми игроку "Рапторами" и "Рапирами", и заодно подорвать корвет Конфедерации (они, якобы, были захвачены во время одного из рейдов килраты). Ну а вторым нововведением, пожалуй, можно назвать резко увеличившуюся сложность прохождения. Никаких поблажек новичкам адд-он не делал, прямо с первой миссии ставя против игрока раза в два больше вражеских кораблей, чем было нормой в оригинальной игре (если раньше десяток сбитых килраты за одну миссию казался классным результатом, то теперь это становилось нормой).

1990 год. Wing Commander: Secret Missions 2. The Crusade

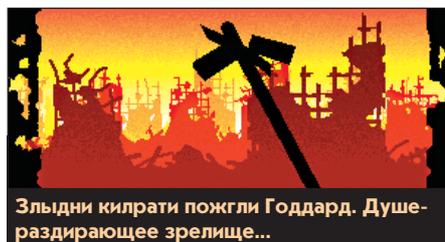
"Крестовый поход" появился практически одновременно с "Операцией "Молот Тора", но оказался намного более проработанным и глубоким. Сюжет адд-она разворачивается вокруг Sivar-Eshrad - религиозной церемонии килраты, предсказывающей успех\неудачу в будущих охотах котяр. Церемония эта являлась центральным событием общества килраты и требовала присутствия всех его воинов. В 2655 году, следующем, после событий в секторе Вега и Денеб, для проведения Sivar-Eshrad была избрана планета Firekka, на которой в тот момент проходили переговоры о заключении альянса между Конфедерацией

людей и местными жителями полуптицами-фирекканцами. Охраной для дипломатии был, понятно дело, Tiger's Claw. И вот представьте: сначала игрока интригуют, сообщая между патрульными миссиями, что килраты почему-то вдруг начали отступать из всех секторов космоса, а потом "радуют" тем, что все вражеские флоты направились именно в систему Firekka. Адд-он посвящен тому, как Tiger's Claw выкручивается из сложившейся ситуации, играя в кошки-мышки с вражеской армией и пытаясь спасти Firekka (только что вступившим в Конфедерацию фирекканцам грозит тотальный массакр - килраты не терпят, если наличие какого-то неверующего местного населения мешает церемонии).

Интересен адд-он еще и тем, что в нем сильно прописаны характеры главных персонажей. Теперь видно, что война коснулась непосредственно пилотов Tiger's Claw: погибает "Bossman" Chen, а его напарница по миссии, всегда "очень правильная" Angel, начинает переживать, обвиняя себя в некомпетентности. У Hunter'a гибнет младший брат, пошедший в космодесантники; "Maniac" Маршалл окончательно съезжает с катушек, изрядно повредившихся еще в SM1; Марио "Spirit" грустит о своем женихе, который оказался на одной из станций, захваченных килраты, а полностью непробиваемый на первый взгляд Iceman надеется встретиться со своей дочерью-беженкой, которую потерял шесть лет назад.



"Шухер! Шухер!" - привычно заливалась корабельная сирена



Злыдни килраты пожгли Годдард. Душе-раздирающее зрелище...



Любимая тактика борьбы с Ralari: зайти им в... э-э-э... хвост и долбить, долбить, долбить!



Вот такой он был, супердредноут Sivar



Практически уникальный случай: вернуться с задания без единой пробоины



Сколько же пота и брани потребовалось мне в свое время, чтобы добраться до этой победной финальной картинке...

Кроме уже известных персонажей, в адд-оне появляются еще тройка предвестников второй части WC, выступающих пока только в качестве вспомогательных героев: это пилоты Doomsday и Jazz, а также принц килраты Thrakhath. В продолжение традиции самоубийственных миссий, начатой в SM1, The Crusade идет еще дальше: 20 тяжелых истребителей против пары легких Hornet'ов для адд-она - частое явление. К счастью, иногда такие миссии не требовали лобовой атаки и, встретив с десяток кораблей противника, достаточно было просто ударить домой на форсажах. Немного радости до-

ставляли новые задания, в которых приходится летать на Dralhti - легких истребителях килраты, которые оказались в руках землян. Напоминающие разрезанные до половины олады, эти истребители оказались на самом деле не слишком ушедшими от оладьев и в плане огневой мощи, так что воевать на них против тяжелых Krant и Gratha было почти чистым самоубийством.

Закончив на The Crusade опупею с адд-онами WC, Крис Робертс взялся за полномасштабное продолжение, которое вышло уже на следующий год.

1991 год. Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi

Чем хорошо было начало девяностых, так это тем, что сиквелы игр выходили гораздо чаще. Еще не все успели достать себе SM2, а в продажу уже поступил Wing Commander II. Продолжение лучшей игры 1990 года не ударило в грязь лицом и оказалось не хуже предшественника, а кое-где даже и лучше.

Сиквел встречал игрока совсем не радостно: спустя некоторое время после событий The Crusade, "Коготь Тигра" был уничтожен кораблями килраты, оборудованными stealth-генераторами. Блэйр в это время патрулировал окрестности и вернулся, когда от Tiger's Claw остались одни обломки. Командующий флотом адмирал Джеффри Толвин берется за рассмотрение этого ЧП собственноручно - он не верит рассказам Блэйра о кораблях-невидимках, публично обвиняет его в предательстве Конфедерации, урезает звание до капитана и отправляет к черту на кулички служить на какой-то задрипанной космической станции. Игра начинается как раз с этой станции, где, по прошествии десяти лет, ранее герой Конфедерации, а ныне повсеместно заклеенный "предатель К'Tithrak Mang'a" Блэйр тихонько пахнет пилотом корабля охраны. Положение дел резко меняет появление TCS Concordia, ударного авианосца Конфедерации, преследуемого кораблями килра-



Стартующий Ferret. Идеальный предшественник Arrow



И вот таким вот граффити размазаны все корабли килраты...

ти. Ввиду сложности ситуации Блэйр, как опытный пилот, призывается на активную службу и входит в состав пилотов "Конкордии", на которой, оказавшись, служит немало его старых знакомых: Jazz, Doomsday, Spirit и Angel, дослужившаяся уже до командира авиагруппы. Кроме них, есть весьма запоминающаяся личность - котяра по имени Ralgha, который ранее был капитаном крейсера класса Fralthi и перешел на сторону Конфедерации во время битвы за Фирекку в SM2. Доказав свою лояльность, он был зачислен в пилоты истребителей и выбрал позывной Hobbes по фамилии известного английского философа.

Основная линия сюжета WC2 проходит во все той же борьбе с килраты - "Конкордия" прыгает из системы в систему, Блэйр летает свои миссии, сбивает вражеские корабли. Одновременно с этим раскручиваются шпионские страсти: на корабле обнаруживается предатель, который сообщает сведения килраты. Параллельно развивается любовная история между Блэйром и "Энджел" Де-

Между прочим...



Kamekh ni'lakh, ki'ha rakra Terran'ra---



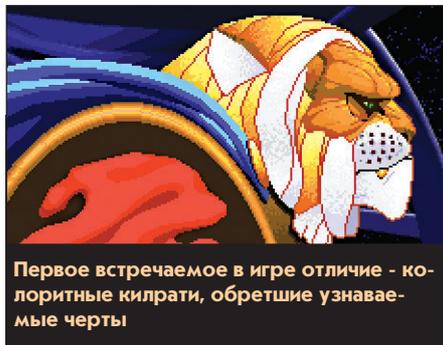
Поскольку раса kilrathi является кошачьеподобной, разработчиками было решено, что и язык у них будет напоминать всевозможное рычание и урчание, издаваемое земными кошачьими. В качестве базы было взято самое "kilrathi" - основными звуками "килратского" стали "к", "h", "r" и "t". Только вслушайтесь в эти прекрасные имена: Rha'hri, Ralgha nar Hhallas, принц Thrakhath...

Или вот, например, несколько цитат с килратского:

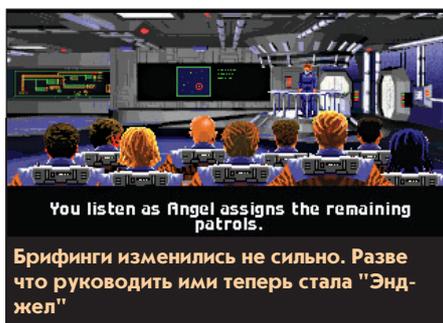
"Ek'rah skabak erg Thrak'Kilrah maks Rag'niith!" - "Во имя славы Килра, Императора и Империи!"

"H'as ai'y'hra n'hakh ri'kahri krikajj, nai korekh sha'yi," - "За спиной моего врага я подготовлюсь ко дню гибели его" (предположительно, пословица)

"Kir'kha n'ikh rakh k'har, Sharhi nar Hhallas," - "Я, Шархи нар Халлас, клянусь отомстить за свою честь".



Первое встречаемое в игре отличие - колоритные килраты, обретшие узнаваемые черты



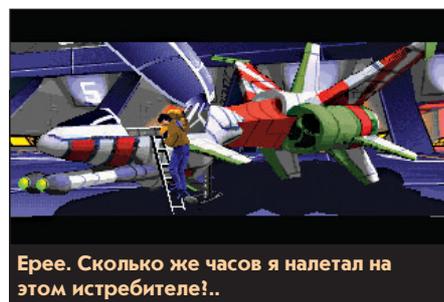
You listen as Angel assigns the remaining patrols.

Брифинги изменились не сильно. Разве что руководить ими теперь стала "Энджел"



I encountered an enemy force comprised of human pilots flying Ferrets.

Некоторые заставки-ролики происходили прямо во время полетов



Еее. Сколько же часов я налетал на этом истребителе!..



Sir, with all due respect, my mission at Ghorah Khar cannot afford to wait!

Ралга. Уссурийский тигр на службе ее Величества



Colonel Blair, I will meet you on the Flight Deck in five minutes. Dismissed.

Боже, "Энджел", что они с тобой сделали!

вро. В конце концов, хорошие торжествуют: предателя раскрывают - им оказывается "Джаз" Колсон, который, как выясняется, 10 лет назад помог килрати уничтожить Tiger's Claw, отомстив, тем самым, за то, что авианосец не успел вовремя прибыть и спасти родной дом "Джаза" - колонию Годдард. Блэйр сбивает пытающегося удрать Колсона, уничтожает штаб-квартиру килрати K'Tithrak Mang, доказывает всем (и Толвину в особенности), что истребители-невидимки действительно существуют, - в общем, отбеливает свое очерненное имя не хуже тети Аси. Как результат, финальные ликования на палубе "Конкордии", проникновенные речи, медали и главная награда: требование "Энджел" явиться к ней в каюту с бутылкой шампанского.

По сравнению с первой частью, структура WC2 была несколько переключена. Теперь сюжет подавался не просто через рассказы друзей-пилотов и брифинги командира авиагруппы - вместо этого между миссиями можно было ткнуть мышью на дверь кают-компаний



В таком стиле "безумных 70-х" была выполнена палуба "Конкордии". Интересно, сколько и чего курили художники в Origin!



"Джаз" Колсон. У-у-у, змей подколотый!



Once again, you've singlehandedly turned defeat into victory!

Джеффри Толвин. Во втором "Винге" он был еще не полным поганцем - Блэйра иногда даже хвалил

и посмотреть очередную часть сюжета (зачастую это был тот же треп, но иногда встречались и анимационные ролики), после чего открывалась дверь, пускающая в следующую миссию.

Графически WC2 использовал ту же технологию наложения картинки на невидимые трехмерные объекты. Конечно же, картинки были перерисованы и выглядели более детализированными, нежели в предшественнике, но, следуя пожеланиям уж не знаю кого, видимо, скривившего нос от милитаристского серого стиля первого WC, корабли во второй части выглядели аляповато разукрашенными. Все эти зелено-красно- и серо-буро-малиновые звездолеты Конфедерации, а также размалеванные в желтые, красные и ярко-коричневые тона корабли килрати, которым сбоку не хватало только надписи "выстрели в меня, вот он я!", смотрелись довольно неприятно.

Гемплей приобрел четкую дефиницию летабельных жестянок на истребители и бомберы (точнее, торпедоносцы) - это теперь очень ясно ощущалось и в скорости, и в маневренности кораблей. Наличие бомберов стало более оправданным за счет того, что главные капшпы сделали уязвимыми только для торпедных атак: ни огонь из пушек, ни обычные ракеты на них теперь не действовали.

В целом, как уже говорилось, игра оказалась достойным продолжением серии. Многим понравился больший упор на личные переживания Блэйра, сильнее акцентирующие именно его, как главного героя, нежели его соратников. Также порадовало разнообразие миссий, которое, в общем-то, буквально напрашивалось после монотонных патрулей первого WC. Конечно, кому-то не пришлось по душе довольно затасканная идея личной мести, обыгранная в сюжете, но такого рода мелочи на общем плане не ощущались - Wing Commander II стал новой вехой в развитии космосимов.

1991 год. Wing Commander 2: Secret Operations 1

Как и в случае с первым Wing Commander'ом, Origin решила развивать успех от продаж второй части игры и пошла по уже проторенной дорожке создания адд-онов. В течение двух лет с момента выхода WC2 вышло опять-таки два адд-она: Secret Operations 1 и 2. Созданы они были аналогично Secret Missions - использование всех имеющихся ресурсов игры (моделей кораблей, ин-

терьеров, картинок персонажей) плюс минимальные нововведения для создания самодостаточного сюжетного ответвления распухающей игровой вселенной WC.

Сюжет SO1 как бы состоит из двух частей: в начале адд-она Толвин вызывает Блэйра и, во-первых, возвращает старое звание, повысив заодно до полковника, а во-вторых, предлагает вступить в особое секретное подразделение сорвиголов разведывательного корпуса, по выражению Толвина, "берущихся за совершенно безумные задания и, как правило, их выполняющих". Командиром данного подразделения является "Паладин" Таггарт, ушедший на пенсию как пилот истребителя, но ставший вместо этого офицером разведки. Блэйр принимает предложение Толвина, но прежде, чем приступить к выполнению секретных заданий от "Паладина", ему приходится поучаствовать в ловле "Конкордией" мятежного крейсера "Теттисберг". Ситуация с ним оказалась совер-



Thank you, Admiral.

Блэйр. Нет, в первой части он был нарисован лучше



Это я вверх дном или "Конкордия"? Какая, впрочем, разница: посадка все равно автоматическая



Your mission is to rendezvous with those pilots and bring them back to the Concordia.

Во WC2 "Энджел" обзавелась собственным офисом



Приходилось в адд-оне и транспорты килрати эскортировать



We have a better ship for you, Colonel. A Crossbow YA-18A, Experimental Prototype.

В окружении мятежников. Конечно, как только жареным запахло, не только из камеры освободили, но теперь еще и новый бомбер поводить предлагают, подхалимы...



Crossbow слева и Bonnie Heather "Паладина" справа



The TCS Tsiolkovsky, a scientific research ship. Been missing for several days.

Техник "Спарк". Эта девица будет проскакивать как персонаж нескольких фанфиков по игре

шенно бестолковая: команда корабля отказалась выполнить несправедливый приказ капитана атаковать беззащитные транспорты беженцев-килраты, после чего посадила всю командующую верхушку в шаттл и сплывала куда подальше. Посчитав, что в результате такого открытого неповиновения всему экипажу по законам Конфедерации светит трибунал, мятежники решили стать "романтиками с большой дороги" и занялись разбоем, успешно захватив станцию Конфедерации в системе Ригеля. На протяжении первой половины адд-она Блэйру приходится связаться с мятежниками, уговорить их вступить в переговоры, объяснить, что недоразумение разрешено (и они не считаются изгоями), после чего уничтожить остатки мятежников, решивших, что пиратами быть все же интереснее.

Разобравшись с "Геттисбергом", Блэйр сопровождает корабль Таггарта "Красотка Хетер" (Bonnie Heather - ох уж эти чертовы шотландцы...) в систему килраты Гхорах Кхар (Ghorah Khar), где местные котяры уже десять лет как подняли мятеж против Императора и активно сотрудничают с Конфедерацией. Как объясняет Таггарт, за последнее время восстание расширилось и захватило еще три планеты килраты, поэтому чрезвычайно важно защитить главный очаг сопротивления - Гхорах Кхар, к которому направляется крупная ударная группа

императорской армии. Роль Блэйра в этой ситуации свелась к эскортированию транспортных судов, снабдивших повстанцев оружием и припасами, а также к уничтожению нескольких крупных вражеских крейсеров килраты.

Основным нововведением адд-она в плане геймплея является новый бомбардировщик Crossbow ("Арбалет"), на котором Блэйру приходится летать примерно треть из 16 миссий адд-она и который, как было сказано в игре, стал новой ступенью развития Broadsword'ов. Не знаю, как там насчет развития, но форсажные движки на эту дуру так и не поставили, поэтому с развитием вопрос был спорный. Конечно, пять носовых пушек вместо трех - это здорово (и то не совсем - боковые турели убрали), да и крейсерская скорость у жестянки подросла, но что такое корабль без форсажных движков в игре, где очень многое построено именно на использовании форсажа? Не корабль, а гроб с дюзами. Что очень наглядно и демонстрировали миссии, где приходилось биться со скоростными истребителями, спокойно заходящими тебе в хвост.

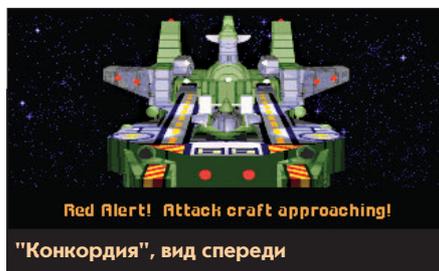
1992 год. Wing Commander 2: Secret Operations 2

По сравнению с первым, второй адд-он WC2 на интересные события был не богат. Сюжет возвращал нас к главному плохишу WC2 "Джазу" Колсону, которого приговорили к расстрелу, но почему-то решили сделать это на Земле и посему отправили его туда на тюремном корабле. Корабль захватили Мандарины - фракция людей-приспешников килраты. Они освободили Колсона, который тут же встал во главе движения и начал грозиться навалить всей Конфедерации по ушам, а уж Блэйру в особенности.

Параллельно с разборками, которые учинял Блэйр с Мандаринами, на "Конкордии" проходили испытания новые экспериментальные истребители Morningstar ("Утренняя звезда"). Угадайте, кто стоял во главе "Диких Орлов" - отряда пилотов-испытателей? Правильно, Тодд "Маньяк" Маршалл - совершенно отвязное существо, неведомо куда запропастившееся после событий первого "Винга".



Военно-полевой суд над Колсоном



Red Alert! Attack craft approaching!

"Конкордия", вид спереди



We've got a job to do: shake down this new fighter, the Morningstar.

Да уж. Теперь "Маньяк" полностью соответствовал своему прозвищу



Кабина "Морнингстара" смотрелась совсем как какой-нибудь F-16

По своим характеристикам Morningstar относился даже не к истребителям, а тяжелым штурмовикам. Мощные щиты и броня, три Particle Cannon, ракеты, торпеды плюс одна ядерная боеголовка - типичный пример оверпауэра, благодаря которому адд-он проходил гораздо легче своего предшественника.

В целом, SO2 получился слабее: миссии были менее интересны за счет своей однообразности, сюжетная линия, в очередной раз эксплуатировавшая идею личной мести, казалась притянутой за уши, да и Morningstar превратил прохождение последней трети адд-она почти в прогулку.

Совсем бредово смотрелись попытки второстепенных героев обвинить Блэйра в том, что он зря не пристрелил "Джаза" в конце WC2. Попробовал бы кто-нибудь в реальной армии обвинить действующего полковника в неправильности его действий, и мне даже страшно представить, что с этим придурком бы стало, а тут Блэйр только зубами скрежещет, да в перепалки вступает.

Но за неимением на рынке чего-либо подобного, адд-он был нарасхват, проходил на одном дыхании и прочно занял



Now that you're here, we can start for Ayer's Rock.



Talon will be manning the commo room during your missions.

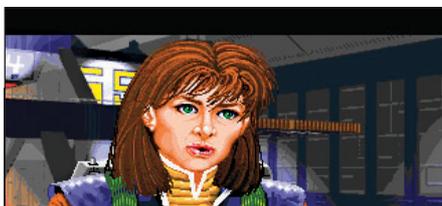
Подкрадываться к базе мандаринов надо было на Bonnie Heather. "Паладин в гавайке на фоне красной кабины смотрелся еще сюрреалистичней палубы "Конкордии"



Астероидные поля были бичом и первого, и второго WC. Хуже них были только поля минные



В Broadsword надо было залезть по лесенке. Все ж таки он был тяжелым бомбером, как-никак!

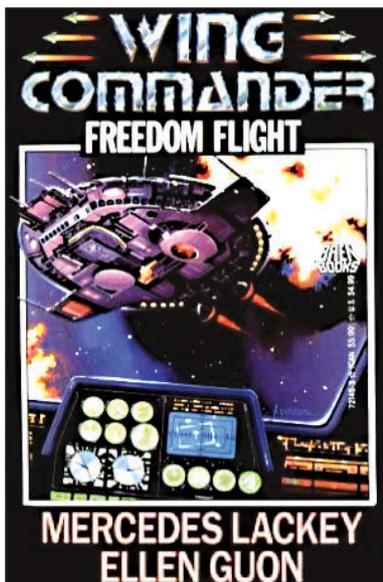


At least that Morningstar prototype won't fall into enemy hands.

В SO2 к Блэйр попыталась клеиться "пилотесса" Мух. Я думаю, Блэйр бы столько не выпил...

свое место в линейке продуктов с лейблом WC. Особенную радость фанатам серии доставила многообещающая фраза "ждите третьего Wing Commander'a", завершавшая титры адд-она. Но ждать продолжения пришлось целых три года...

1992 год. Freedom Flight



В 1992 году наконец происходит то, чего фанаты игры ждали еще с момента выхода ее первой части - появляется первый фанфик по вселенной WC. Написан он был некой Мерседес Лэкей

(Mercedes Lackey) в соавторстве с Эллен Гуон (Ellen Guon), приложившей руку к созданию всех "Вингов", включая адд-он SM2, где она выступала сценаристом. Действие в книге разворачивается во время событий, описанных как раз в упомянутом адд-оне. Основная часть книги излагается от лица Яна Сент-Джона (Ian St. John) - пилота Tiger's Claw, известного также под ником "Hunter". Бравый австралиец, не расстающийся с неизменной сигарой ни в игре, ни в книге, оказывается сорвиголовкой даже покруче "Маньяка", постоянно умудряясь вляпаться в приключения по самую эту сигару.

Книга интересна еще тем, что в ней первый раз более-менее детально описывается общество килраты: одним из главных персонажей повествования является Ралгха нар Ххаллас (Ralgha nar Hhallas - "Ралгха из дома Ххаллас"), представитель группировки диссидентов, выступающих за окончание войны с людьми и находящийся в жесткой оппозиции с императором Килра. Будучи капитаном крейсера, Ралгха получает прямой приказ связаться с силами землян и заручиться их поддержкой восстания, готовящегося в системе Гхорах Кхар. Пойдя против всех устоев общества и законов морали килраты, Ралгха выполняет приказ и сдается землянам в плен вместе со своим кораблем. Ирония заключается в том, что те же законы требуют от Ралгхи сдачи в плен какому-то конкретному воину. Этим "воином" становится "Хантер" Сент-Джон, первым приземлившись на сдавшемся крейсере. В знак своих намерений Ралгха даже передает Сент-Джону все права на своего самого преданного вассала - молодого килраты Кирху, находящегося в полнейшем душевном раздоре от непонятных действий сюзерена.

Freedom Flight предлагает иное окончание обороны Фирекки, несколько расходящееся со стандартной концовкой адд-она: не желая нового альянса Фирекки с Землей, отступающие килраты захватывают с собой нескольких высокопоставленных фирекканских заложников (точнее, заложниц, ибо на планете процветает матриархат). Бесшабашный "Хантер" решает помочь своей фирекканской знакомой К'Кай в освобождении ее родичей: он захватывает Bonnie Heather, скоростной корабль только что заступившего на секретную службу "Паладина". Впятером ("Хантер", К'Кай, "Паладин", плюс его помощница и увязавшийся за своим новым хозяином Кирха) они умудряются незаметно добраться до орбитальной базы противника и освободить заложников.

Книга была написана живым языком, однако, не скатываясь при этом в идиотские "бах-бах" и "пиу-пиу", содержала некоторую долю юмора в описании общения и понимания разных рас (одно надиране в стельку К'Кай и Кирхи чего стоит) и была принята фанатами на ура.

1993 год. Wing Commander Academy

Покуда Робертс и его команда корпели над новой игрой по вселенной WC, Origin, желая до конца использовать ресурсы WC2, решает выпустить неболь-



Шедевральность проекта чувствовалась еще во вступительном ролике. "Пыдыщ-пыдыщ!" стрелял кораблик Конфедератов; "бабамс!" - вторил ему истребитель килраты...



Таким был экран создания миссий. Кошмарный аскетизм - еще одна черта WCA



В WCA все же было одно, а точнее, два нововведения: каждой из сторон добавили по одному файтеру. На скриншоте как раз вид из одного такого "нововведения" под названием Wraith



Таблица рекордов. Депрессивная, как ослик Иа

шой проходной проект, не требующий больших финансовых затрат. Таковым стал Wing Commander Academy - симулятор без сюжета, созданный одной из внутренних команд-разработчиков компании.

В сущности, WCA - это просто редактор, позволяющий игроку собственноручно придумывать миссии, выбирая количество и тип звездолетов килраты для каждого из полетных waypoint'ов. Все корабли в игре, будь то истребители или капшпы, были прямоком взяты из WC2. Единственный предусмотренный зара-

нее тип игры, предлагавшийся в WCA, был Gauntlet - последовательные сражения с постепенно возрастающим количеством вражеских истребителей. Никакого смысла, кроме как возможности испытать, насколько ты крут, он не нес. За что игра и была признана полным отстоем даже яркими фанатами серии. Впрочем, некоторые маньяки, окончательно подсевшие на WC к моменту выхода WCA, использовали игру несколько "нетрадиционным", но оригинальным способом: во время своих вечерних посиделок, когда они проводили очередной ролевой модуль по игровой вселенной, руководствуясь самодельными правилами, WCA оказывала гейммастеру незаменимую помощь при необходимости пролететь какую-нибудь миссию, критичную для сюжета модуля.

1993 год. Wing Commander: Privateer

Воистину, 1993 год был для WC годом контрастов. Если Academy оказалась провальной, ибо большинство игроков в начале девяностых еще не были приучены покупать подделки, предназначенные "состричь купонов" на известном названии, то вот неожиданно-негаданно наярнувший "Приватир" оказался настолько удачным, что многие любители космосимов до сих пор считают его самой удачной игрой серии и вообще эталоном жанра.

Секрет успеха игры никто не скрывал, ибо секрета тут особого и не было: команда Робертса аккуратно спроецировала концепцию незабвенной "Элиты" на вселенную WC, и результат оказался просто потрясающим. Игрок становился вольной птицей: пилотом, торговцем, наемником - всего понемногу - и бороздил просторы пограничного с килратами сектора Блинецов (Gemini Sector), ввязываясь в разные приключения и зарабатывая себе на жизнь и немного на апгрейды для звездолета.

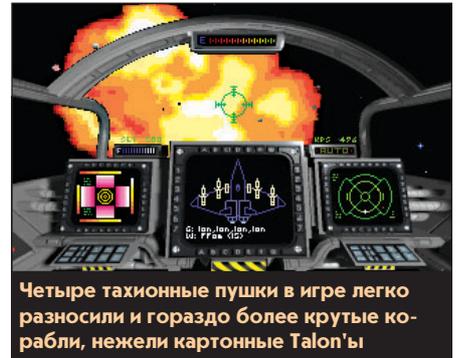
Основной "новаторской" идеей игры была именно полная свобода в передвижении и выборе действий. В "Приватире" можно было перемещаться из системы в систему, залетать на космические базы и приземляться на разных плане-



Началась сюжетная бодяга в Privateer именно вот с этого каменного огрызка



При покупке новых девайсов, они сразу же отображались на модели корабля, стоящего в ангаре



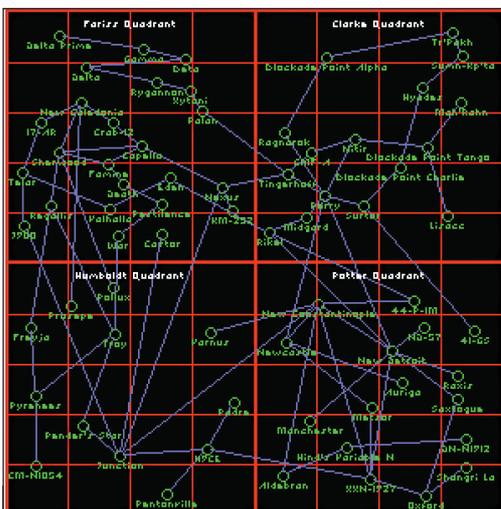
Четыре тахонные пушки в игре легко разносили и гораздо более крутые корабли, нежели картонные Talon'ы

тах, затариваться широким спектром товаров и челночить в свое удовольствие. Можно было вступить в торговую гильдию и гильдию наемников, чтобы выполнять случайные генерируемые миссии. Кроме того, в игре присутствовал интересный сюжет, закрученный вокруг таинственного артефакта давно сгинувшей расы Steltek, случайно попавшего в руки главному герою. Сюжетная линия была, увы, линейной, но позволяла на время сойтись и поработать на контрабандистов, Конфедерацию и даже на крупные корпорации сектора. Что было особенно хорошо, сюжетные задания себя не навязывали, их можно было выполнять подряд, а можно было в любой момент прерваться и полетать "просто так", копя денежки и апгрейдясь, если предложенное задание оказывалось излишне сложным.

Хотя "Приватир" и принято считать побочным ответвлением WC, по своему духу он очень близок к оригиналу: по-прежнему центром сюжетных перипетий являлись бары на разных планетах, где игрок получал новые задания в личных беседах с работодателями, зачастую меряясь с ними в острологии. Бармены всегда делились с игроком всякими байками и слухами, благодаря чему можно было узнать, как обстоят дела и в секторе Блинецов, и в Конфедерации в целом: например, что килраты разгромили шестой флот конфедератов при битве в системе Мидгард (название было знако-

мо игрокам еще по WC2); или что на некоторых планетах, расположенных близко к линии фронта, начался голод, и Конфедерация официально обратилась ко всем колониям с просьбой сконцентрировать производство на продуктах питания. Игровой мир действительно жил, он обволакивал событиями, постепенно "погружая" игрока в себя, делая его вместе со всеми личными проблемами и приключениями частью общей игровой вселенной. И это было здорово.

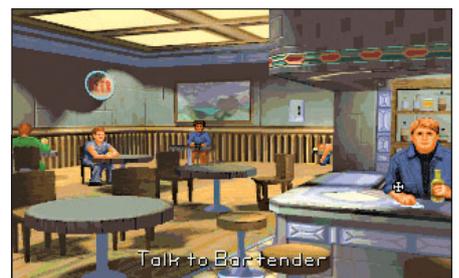
Графически "Приватир" смотрелся приятно, хотя о лидерстве в индустрии речь уже не шла - игра по-прежнему использовала "псевдо 3D", в очередной раз улучшенное со времен первого WC: красивое, но пиксельное и дерганое. И это если учесть, что еще за год до этого появился X-Wing, использовавший честные трехмерные объекты, которые смотрелись на фоне космоса просто великолепно. Впрочем, некоторое отставание в



Карту сектора приходилось покупать по кусочкам



Налево пойдешь - "Центурион" купишь, направо пойдешь - об "Галакси" споткнешься. Выбери, о покупатель, ибо начальный твой корабль "Тарсус" - ерунда ерундовая...



Один из признаков "Приватира": если в баре нет работодателя, значит, вы приземлились на неправильной планете!



Скучающая девочка в офисе гильдии наемников все свое время уделяла маникюру...



Торговать в "Приватире" можно было чем угодно: от воды до рабов



А вот тут главгерой, поиграв немного в пионеров, растаскивающих утиль, открывал от инопланетного истребителя знатную пушку



Земля, земля! Это первый! Какой первый! Первый "Приватир"!

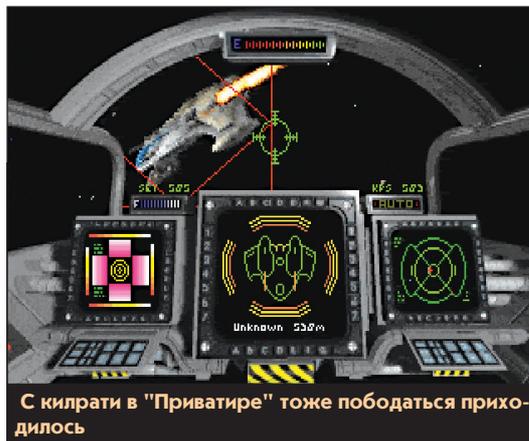
технологическом плане компенсировалось великолепной работой дизайнеров, создавших отличные модели для sci-fi истребителей и торговых кораблей, а также красивые планетарные пейзажи.

Недостатки у "Приватира" тоже были, хотя и относились, скорее, к роли придирака. Многие "зеленые" новички, не игравшие в предыдущие части WC и еще не осознавшие, что корабли в игре требовали основного апгрейда, отжиравшего большое количество денег, считали "Приватир" слишком сложным. И действительно, стоит сказать, что перед началом выполнения основной линейки квестов было очень желательно купить красавец-Centurion и оснастить его по максимуму. Другая жалоба касалась малого количества доступных для покупки кораблей: их было всего четыре, и это притом, что всего в игре было больше десятка разных видов космокорыт.

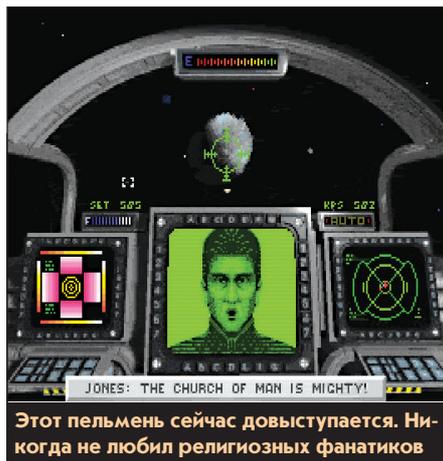
Несмотря на эти недостатки, Privateer мгновенно стал непреходящей классикой жанра. Это лишний раз подтверждает тот факт, что вышедший в начале 2003 года Freelancer местами "содран" с "Приватира" один в один - особенно это видно при сравнении сюжетов данных игр.

1993 год. Privateer: Righteous Fire

Как и сам "Приватир", адд-он к игре появился при практически полном молчании рекламного отдела Origin. Навер-



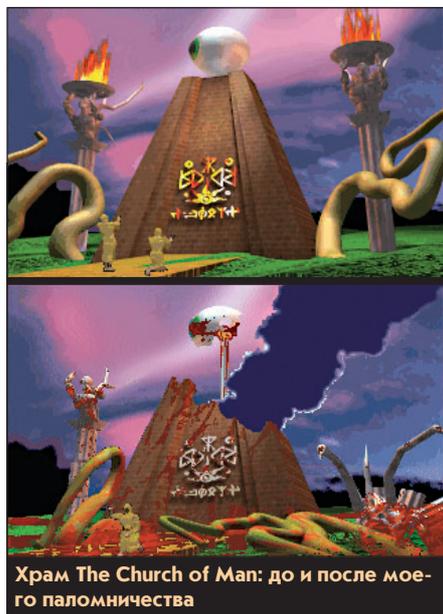
С килраты в "Приватире" тоже побойаться приходилось



Этот пельмень сейчас довыступается. Никогда не любил религиозных фанатиков

ное, в данном случае такая политика была оправдана: те, кто игру прошел и подсел на нее, и так были в курсе, а тем, кто еще в нее не играл, все равно сначала было необходимо приобрести сам "Приватир", а уж потом только поставить на него адд-он.

Как и следовало ожидать, в Righteous Fire приключения главгероя (хотя в игре его имя не упоминалось ни разу, официально таким считалось "Грейсон Барроуз" (Grayson Burrows)) продолжились. Новая сюжетная линия описывала пропажу стелтековской пушки, которую главгерой получал ближе к концу оригинальной игры. Игрок вновь встречал в адд-оне старых знакомых -

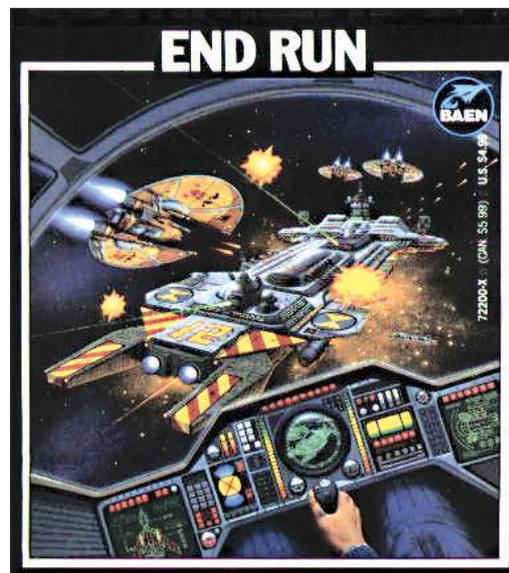


Храм The Church of Man: до и после моего паломничества

библиотекаря Мастерсона, адмирала Таррела, капитана Гудин и прочих, выполнял различные миссии и, в конце концов, громил секту религиозных фанатиков The Church of Man, планировавшую уничтожить весь сектор с помощью массово произведенных копий стибренной стелтековской пушки.

Адд-он содержал в себе минимальные изменения геймплея, включая несколько новых апгрейдов для корабля. Основным нововведением в игре можно считать уход от полной линейности квестового дерева в сторону небольшого разнообразия с тремя параллельно идущими сюжетными линиями, все равно, правда, сходящимися через некоторое время.

Кроме адд-она к "Приватиру", 1993 год знаменателен еще выходом Deluxe-версий WC и WC2, выпущенных на CD вместе с прилагающимися к играм адд-онами.



1994 год. End Run и Fleet Action

За время 1994 года в свет выходит сразу два новых фанфика на тему WC. Первым из них стал End Run, который написали на пару Кристофер Сташефф (известный своим фэнтезийным сериалом "Чародей поневоле") и Уильям Форстчен (William R. Forstchen), будущий "летописец" серии, приложивший руку еще к пяти последующим фанфикам.

End Run разбит на две части: пролог, написанный Сташеффом, и основную часть книги, исполненной Форстченом. Сюжет повествует о том, как к родной планете килраты Килра была отправлена заранее списанная со всех счетов и заочно похороненная диверсионная группа из авианосца "Тарава" и двух кораблей эскорта с одной лишь целью: навести шороху в тылу противника, отвлечь на себя часть вражеской армады, дав Конфедерации шанс расправиться с оставшейся группировкой вражеских кораблей. Операция изначально планировалась как самоубийственная, ибо даже никакого плана по возвращению из серд-

ца Империи придумано не было. Повествование ведется от лица пилота Джейсона Бондаревского по кличке "Медведь", первый раз упоминавшегося в SO1. Джейсон, будучи командиром авиагруппы и действующим пилотом на борту "Таравы", участвует в рейде, помогает уничтожить верфь с несколькими заложеными на ней линейными кораблями, в критический момент принимает на себя командование авианосцем, принимает бой клянувшихся на приманку килраты и практически чудом умудряется вывести

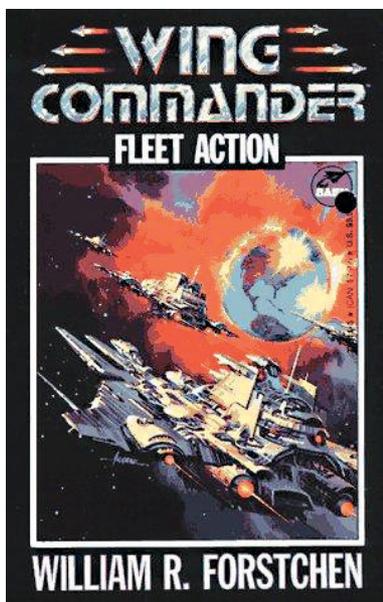


Таким вот был в WC2 Джейсон Бондаревский

поврежденный корабль из системы и вернуться с победой домой.

Хотя характеры персонажей в книге прописаны весьма убедительно и интересно, видно, что с технической базой господа-авторы знакомы весьма отдаленно. Начиная от мелких огрехов с корабельной статистикой (в книге сказано, что легкие Sartha килраты маневренней Ferret'ов, хотя дело обстоит как раз наоборот), бесконечными глупостями в описании боев в космосе ("он резко ушел вверх" или "он ушел в пики" - хочется добавить "с набором высоты"; нет в космосе понятия верх и низ, нет, и все тут!) и заканчивая совсем уж маразматичным моментом, когда поврежденная "Тарава" прячется в атмосфере газового гиганта. Даже килраты, так интересно описанные в предыдущем фанфике, здесь превратились в каких-то злобных тупиц, которым дай лишь побуйвать побольше хуманов.

На мой взгляд, End Run был ощутимо слабее Freedom Flight: слишком уж эта фантастика оказалась игровой, пытаюсь при этом выглядеть как серьезный и умный sci-fi.



Второй фанфик Форстчена, вышедший чуть позже, оказался намного лучше. Fleet Action - это прямое продолжение End Run, переносящее читателя в 2668 год, когда и Конфедерация, и Империя оказались изрядно обескровленными. В этой ситуации Император пошел на хитрость и запросил перемирия, чтобы получить время на то, чтобы достроить новый флот из 12 суперавианосцев, каждый из которых по силе равнялся трем авианосцам землян. Уставшее от тридцатилетней войны человечество сразу ухватилось за шанс заключить мир, несмотря на то, что даже пленные килраты открыто признавали иллюзорность достигнутых соглашений и смеялись над доверчивыми людишками. Не поверил в перемирие и Толвин, который в частном порядке приобрел законсервированную "Тараву", собрал для нее экипаж старых знакомых: "Медведя" Бондаревского, "Паладина" Тагарта, "Хантера" Сент-Джона и прочих - и тайно отправил в Империю выяснить слухи о строящемся флоте. "Тарава" свою миссию выполнила. Да, флот существовал и даже больше того - уже направлялся к границам Конфедерации. Война вспыхивает с новой силой, но натиск килраты остановить практически невозможно: даже имея всего 6 из запланированных 12 монстров-авианосцев, килраты прожигают себе путь до самой Солнечной системы, где и происходит эпическое сражение с нехитрым названием "Битва за Землю". Благодаря гению Толвина, командовавшего обороной, авианосцы удалось захватить десантными ботами, воспользовавшимися завесой из огромного количества частных звездолетов всех мастей, собранных по системе и выпущенных на поле боя для отвода глаз. Земля выстояла, хотя и ценой потери почти всего боеготового флота, нескольких колоний и крупных земных городов, уничтоженных ядерными ударами.

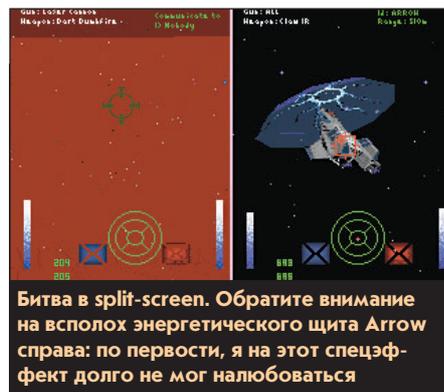
Одним из важных элементов обоих фанфиков является раскрытие характера адмирала Толвина, который во всех играх серии является весьма заносчивой сволочью, а здесь предстает офицером, радующим за державу и за ее солдат, настоящим человеком чести.

Fleet Action сильно повлиял на дальнейшее развитие игровой вселенной WC. В частности, эта книга стала в какой-то мере основой для развития сюжета в WC4. Кроме того, она очень хорошо описывает то состояние, в котором находилась Конфедерация к началу событий Wing Commander 3, вышедшего в этом же 1994 году.

1994 год. Wing Commander: Armada

Но прежде, чем начинать разговор о WC3, стоит упомянуть об одной игре, вышедшей незадолго до ее появления. Речь идет об интересном опыте - гибриде WC и стратегии.

"Армада", будучи созданной все тем же коллективом, работавшим пару лет назад над WC Academy, сочетала в себе черты провального предшественника с новыми и очень занятными особенностями. Основной режим игры предлагал иг-



року стать капитаном авианосца (как Конфедерации, так и Империи) и сразиться с вражеским авианосцем на стратегической карте сектора, в походном режиме решая, куда двинуть свои истребители, какие системы держать под контролем, а какие оставить. Экономическая часть была очень примитивной: в захваченных системах можно было построить шахту, верфь и крепость, а также разные истребители и транспорты. Все это создавалось на ресурсы из одного пула, накапливаемые с помощью шахт на планетах и доставляемые на авианосец (единственный каппип у каждой из сторон) транспортами.

Когда в одной из систем оказывались истребители разных сторон, загружался боевой экран, игрок перескакивал в один из своих кораблей, задействованных в стычке, и участвовал в разборке, расстреливая вражеские лоханки в стиле WC. Главной же целью игры было уничтожение вражеского авианосца как ключевой вражеской фигуры в секторе.

Кроме такого нестандартного геймплея, "Армада" была хороша двумя вещами: графикой и мультиплеером. Отказавшись, наконец, от устаревшего псевдо-3D, игра обкатывала возможности нового, полностью трехмерного движка, который впоследствии использовался в WC3. Конечно, разрешение экрана было все еще 320 на 200, зато по космосу летали настоящие трехмерные истребители,



у которых все полигоны были симпатично затекстурированы. Серия WC вновь оказалась технологически впереди своего главного конкурента - космосимов по вселенной Star Wars, последний из которых, Tie Fighter, по-прежнему был без текстур на полигонах.

Ну а главной радостью фанатов была возможность играть друг с другом, используя либо split-screen, либо кабель или модем. Теперь уж все вопросы, кто кого круче, могли решиться не в сравнении своих налетанных часов в WC и сбитых килраты, а в честной дуэли либо командной драке до шести человек.

К сожалению, только мультиплеер позволял не зачислять "Армаду" к стану отстоев, ибо в игре имелся один большой изъян, превращавший сингл в ужасающую скукутищу. Речь идет об абсолютно никаком AI, который был обучен только одной тактике лобовой атаки и только одному уходу в сторону при получении повреждения любой тяжести. В результате вся борьба с вражеским истребителем сводилась к "сбросил скорость до нуля, выстрелил, подождал, наблюдая, как враг уходит в сторону и разворачивается для новой атаки, после чего снова выстрелил". Таким нехитрым (я б даже сказал, дебильным) способом уничтожался любой вражеский корабль, напроць убивая интерес к боям с компьютером уже на втором часу знакомства с игрой. Добавьте к этому отсутствие нормальной сюжетной кампании и вы поймете, почему игра с такой интересной задумкой оказалась столь невостребованной.

Впрочем, в 1994 году никто по этому поводу особо и не горевал, ведь к этому времени была закончена работа над продолжением главной линейки серии. В продажу поступил Wing Commander 3.

1994 год. Wing Commander III: Heart of the Tiger



Как бы Origin не ублажала накопившуюся армию фанатов, какие бы "ответвления" от основной сюжетной линии не выпускала, народ упрямо ждал WC3. И продолжение самого-самого космосима вышло, вновь продемонстрировав, что Крис Робертс и его команда не зря лопали свои бигмаки - переход от WC2 к WC3 можно было сравнить с переходом от Doom к Quake.

можно считать практически первым в игровой индустрии опытом интерактивного кино, когда сюжет был подчинен действиям игрока, изменяясь и показывая новые видео-ролики в зависимости от сделанного им выбора в разговоре или качества выполнения поставленного перед ним полетного задания.



Сюжет игры стартовал в 2669 году, через несколько месяцев после разгрома Конфедерации, описанного в Fleet Action. "Конкордия", на которой Блэйр служил ранее, была уничтожена во время попытки прикрыть эвакуацию колонии с Веспуса. Сам же Блэйр в тот момент проходил курс лечения, так что ему, можно сказать, повезло. Нашего главгероя отправляют на срочно расконсервированный древний авианосец "Победа" (Victory), один из немногих оставшихся боеспособных кораблей землян.

Начинаются суровые боевые будни: Блэйр выполняет миссии, сражается с истребителями килраты, периодически болтает с напарниками (среди которых оказываются его старые знакомые "Маньяк" и Ралгха нар Халлас). Сюжет повествует сразу о двух секретных проектах Конфедерации, с помощью которых Земля планирует завершить затянувшуюся и почти проигранную войну. Первый проект - это личное детище Толвина, супердредноут "Бегемот", по существу, просто огромная пушка, способная унич-



Первый раз Arrow засветился именно в WC Armada



Экран строительства. Ну-с, какой истребитель будем ваять!



Наконец-то коптит в игре можно было отключить. Трижды виват!

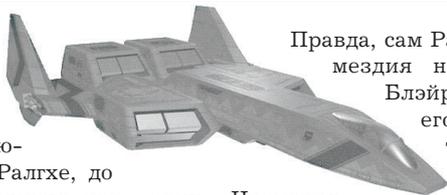
Между прочим...

Перед самым выходом WC3 было решено выпустить игру не на 74-минутных CD, как было задумано изначально, а на 64-минутных, так как анализ рынка показал, что многие игроки еще не обзавелись CD-ROM'ами, способными прочесть диски нового типа. В связи с этим из PC-версии были вырезаны некоторые ролики. Большинство из них особого смысла не несло, но вот один из ключевых для сюжета эпизодов - видеописьмо Ралги, объясняющее его действия, которое Блэйр изначально мог посмотреть в своем шкафике - тоже "нечаянно" сгинуло. Вы можете найти его среди прочих WC-файлов на нашем диске.

Первое, что бросалось в глаза, - это четыре CD, на которых размещалась игра, в то время как предыдущая ее часть ютилась всего на 7 дискетах. Такое безумно огромное количество пространства (по меркам 1994 года) было забито FMV-видео с участием нескольких далеко не последних актеров Голливуда в качестве главных героев игры. Малькольм Макдауэл в роли Толвина, Джеймс Риз Дэвис в роли "Паладина", Том Уилсон в роли "Маньяка" и (о, боже, это действительно был он!) Люк Скайуокер всех времен и народов Марк Хэмилл в роли Блэйра - эта компания, появлявшаяся в самом начале игры, начисто выбивала чувство реальности происходящего. "Ой, это же не игра, это фильм!" - вопил официальный фанат серии и был прав: WC3



тожать планеты. Увы, использовать ее по назначению так и не удалось: принц Thrakhath отсылает на "Победу" сообщение, активирующее скрытую программу в Ралгхе, до этого момента и не подозревавшего, что последние 15 лет, воюя за Конфедерацию, он являлся двойным агентом, жившим с замещенным сознанием. Вспомнивший свое истинное "я", лорд Ралгха узнает слабые стороны защиты "Бегемота", что помогает килраты совершить успешную атаку и взорвать дредноут.



Правда, сам Ралгха от взрыва не уходит - Блэйр взрывает его истребитель в дуэли один на один.

Несмотря на резко сократившиеся шансы победить в войне, у Конфедерации в рукаве оказался еще один, последний козырь - тектоническая бомба, нарушающая стабильность ядра планеты, что приводит к ее тотальному взрыву. Сложнейшую финальную операцию по сбросу бомбы на Килра доверяют, ясен пень, Блэйру, который вылетает на это задание сразу с тремя ведомыми. Килра взрывается, практически верхушка общества килраты, начиная с императора, полностью уничтожена (включая даже, вы не поверите, суперживучего принца Thrakhath'a, выходившего из всех передряг, начиная с WC2). Оставшийся в живых советник Мелек официально признает поражение его расы в войне и от лица всех килраты сдается лично "Сердцу Тигра" Блэйру, завершая, тем самым, и WC3, и всю эпоху войны с кошачьими.

Структура игры была несколько пересмотрена, сохраняя при этом основные черты серии - бар, как место общения, waupoint'ы в миссиях, деление доступных кораблей на истребители и бомберы. Нововведения тоже были, куда уж без них. Во-первых, Блэйру была дана большая свобода передвижения внутри авианосца: можно было шастать сразу по трем палубам, забредая то в бар, то на мостик, то на ВПП в поисках персонажей, доступных для общения. Во-вторых, появилась возможность пофлиртовать с двумя особами женского полу. Крис Робертс, видимо, решил, что лямур, разросшийся между Блэйром и Джейн Девро во второй части и грозивший мутировать в бракосочетание, плохо скажется на романтическом ореоле главгероя, поэтому в начале WC3 "Энджел" погибает в плену у килраты, самоотверженно давая "Маверику" Блэйру возможность кадрить подруг без зазрения совести. В игре даже есть две концовки, в которых Блэйр улетает в отпуск на Землю вместе с выбранной им дамочкой.

В-третьих, поскольку Блэйр стал полноправным командиром авиагруппы на борту Victory, он теперь мог выбрать, на каком корабле лететь в миссию, каким оружием его оснастить и какого вингмена взять с собой. Ну и, в-четвертых, кроме возможности воевать в космосе, в WC3 появились наземные миссии - страшненькие, как смертный грех, с нетекстурированной поверхностью и дурацкими ограничениями по передвижению, но они все же были, разнообразя геймплей.

Космические бои стали более скоростными и динамичными. Например, я никогда не забуду момент, когда Блэйру надо было побить молодого пилота Flash'a на симуляторе в дуэли на Agrow - самых быстрых и маневренных истребителей Конфедерации. О серии попаданий из пушек по этому вертлявому кораблику и речи не шло. Единственным

способом победить было либо измотать противника, постоянно преследуя, покуда у него не кончится горючее для форсажа, либо крепко усесться ему на хвост и задолбать ракетами практически в упор, чтобы тот не успел выпустить ловушки и вернуться. Истребители килраты, конечно, уступали Agrow в ТТХ, но биться с ними тоже стало тяжелее.

Зато в борьбе с капшипами вновь оказались действенными пушки и обычные ракеты, так что выбирать тихих и неповоротливых бомберы, оснащенные торпедами, стало необходимым только в редких случаях, когда стояла задача уничтожить сразу несколько капшипов за раз. Впрочем, и тут были свои хитрости: например, вражеский авианосец теперь можно было раскурочить, залетев к нему прямо в ангар и расстреляв изнутри.

Будучи весьма требовательной к железу (игра выдавала SVGA картинку в разрешении 640x480!), WC3 была признана лучшим поводом сделать машине апгрейд в 1994 году и прочно вошла в один ряд со ставшими уже золотой классикой первыми частями легендарной серии космосимов.

1996 год. Wing Commander Academy TV Series

Вслед за очередным фанфиком Уильяма Форстчена, посвященным событи-



Между прочим...

То, что роль Блэйра в WC3, да и всех последующих играх серии исполнил Марк Хэмил, было не только исполненной мечтой Криса Робертса, воспитанного на "Звездных Войнах" и создавшего Wing Commander с частыми отсылками на эту космическую эпопею, но также оказалось очень мощным рекламным ходом в борьбе с основным конкурентом WC3 - Tie Fighter. Переход главного героя Звездных Войн во вселенную Робертса был символическим, как бы демонстрируя, какая из игр является лучшей.



Блэйр против килраты. Сразу скажу: победила дружба



Broadsword в засаде. На оригинал не похож, конечно, но само наличие радует



Толвин нравоучительствует





Местами сериал напоминает ханна-барбаровские потуги воссоздать анимэ с американским колоритом

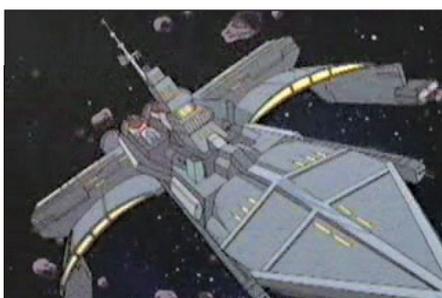


От крупных планов килраты начинаешь остро ностальгировать по WC2 и ее великолепно отрисованным котяркам...

ям WC3, а также карточкой настольной игрой по вселенной WC, выпущенной в 1995 году, Origin повела информационную атаку на самые младшие ряды фанатов серии. В ход пошло самое страшное оружие, которое только можно применить против неокрепшего молодого сознания, - мультики. На телевизионные экраны вышел еженедельный мультсериал Wing Commander Academy, насчитывавший 13 серий первого (и единственного) сезона. Для сюжета мультфиль-



Сейчас Блэйр нажмет на кнопку рукоятки, и очередной серии наступит Harry End...



Tiger's Claw в мультипликационной интерпретации

ма история WC была немного переименована: Блэйр оказывался на Tiger's Claw (которым командовал Джеффри Толвин) еще кадетом, причем попадал он на корабль вместе со своим однокурсником и самым большим другом "Маньяком" Маршаллом. Вместе с другими кадетами мультипликационные Блэйр и Маршалл сражались с килраты, выслушивали наставления Толвина, падали на планеты и хронически не выполняли приказы начальства, за что их только журили, ненадолго запрещая летать.

Несмотря на то, что озвучкой персонажей занимались те же актеры, что играли их в WC3 (Хэмилл, Уилсон и Макдауэл), слабое графическое исполнение, напоминавшее дешевые мультсериалы 80-х, плюс довольно примитивные детские сюжеты серий не позволяли воспринимать этот сериал всерьез. Впрочем, у вас есть шанс оценить его самостоятельно - он выложен на нашем DVD-диске.

1996 год. Wing Commander IV: The Price of Freedom



Если WC3 стал "золотом" серии, то WC4 можно смело окрестить "платиной". Запомните эту цифру, господа: 12 миллионов долларов. Именно во столько вылилось производство нового космического игрового блокбастера, сравнимого с величием Древнего Рима, в котором начали проявляться первые признаки будущего падения.

Полностью исчерпав тему врагов внешних, сюжет WC4 обратился к врагам внутренним. В 2673 году разгорается конфликт между Союзом Пограничных Миров и Конфедерацией: обе стороны обвиняют друг друга в нападениях на торговые корабли и колонии и готовятся к войне. Толвин, дослужившийся к этому времени до главы Агентства Стратегической Готовности (основного государственного органа по защите Конфедерации), вызывает не успевшего еще и пяти лет прожить в отставке Блэйра, чтобы тот поучаствовал в военно-дипломатической экспедиции к пограничным мирам как самый известный и уважаемый всеми герой войны с килраты. За время экспедиции Блэйр борется с пиратами, вслед за своими друзьями капитаном



Эйзенем, "Маньяком" и "Вагабондом" переходит на сторону Союза Пограничных Миров и выясняет, что напряженность в регионе специально создавала тайная группировка Black Lance, в которой разрабатывались генетически улучшенные солдаты будущего. Руководителем проекта оказался не кто иной, как Толвин, совсем повредившийся головой на вопросе безопасности человечества от внешних врагов и решивший столкнуть СПМ и конфедератов, чтобы вывести своих суперсолдат из тени и поставить на страже Отечества. В финале WC4 авианосец Блэйра "Интрепид" оказывается против суперавианосца "Везувий", находящегося под командованием Толвина. "Везувий" удается уничтожить, Блэйр выступает перед Ассамблеей Конфедерации, раскрывает планы Толвина и войны удается избежать. Все, кроме Толвина, ликуют. Последний, не выдержав позора, вешается.





Игра продолжила и развила традиции FMV-видео, начатые в WC3. На этот раз видеоролики смотрелись совсем шикарно, ибо вместо созданных на компьютере задников теперь, благодаря большому бюджету, были созданы реальные декорации сразу двух авианосцев, на которых Блэйр служил по ходу развития сюжета. Улучшились и качество видео, и режиссура, что тоже прибавило удовольствия от их просмотра.

Геймплей, по сравнению с WC3, изменился технически совсем чуть-чуть, но это стало причиной ощутимого увеличения сложности сражений в космосе: корабль игрока теперь стал, как бы это сказать... более хрупким, что ли. Удачная очередь вражеского истребителя вполне была способна взорвать истребитель игрока, а то, что противник гораздо более грамотно (т.е. часто) стал использовать ракеты, еще больше снижало шансы выжить в ближнем бою, пока в руки игроку не попадали более мощные корабли. Вингмены теперь тоже перестали робеть, оказывая большую помощь в прохождении заданий, сбивая, порой, не меньше кораблей, чем игрок. Впрочем, гибли они тоже часто, из-за чего перегрузки миссии были делом еще более привычным: иногда вся тактика прохождения строилась именно на том, чтобы выполнить поставленную задачу, пока истребители противника отвлекаются на твоего напарника. Немало кайфа от настоящего интереса миссий в игре портило и наличие большого количества стандартных патрульных "полеги-поточкам-и-убей-их-всех" заданий.

WC4 был встречен игровым миром с меньшей радостью, чем предшественник. Нет, фанаты, конечно, пищали от восторга, но простых игроков со стороны отпугнули большая сложность плюс очень навязчивая реклама Origin, выдающая за супер-пупер-игру миллионума хороший, но несколько аркадный космосим, скрещенный с неплохим (но не более того) sci-fi фильмом.

The Price of Freedom стала воистину ценой свободы для Криса Робертса. После завершения работы над WC4 он ушел из Origin и основал свою собственную компанию под названием Digital Anvil.

1996 год. Privateer 2: The Darkening

После ухода Криса, руководить новым проектом Origin взялся его брат, Эрин Робертс. До этого он уже участвовал в создании нескольких "Вингов", но не на первых ролях. На этот раз он выступал полноправным продюсером проекта. Итак, что же из этого вышло...

На самом деле, P2 не принято считать частью игровой вселенной WC. Все очень просто: эта игра действительно ничего общего с ней не имеет, она разрабатывалась как отдельный продукт с собственным дизайном и игровым миром. Но за каким-то лешим Origin понадобилось в целях рекламы сыграть на раскрученном названии великой космической мыльной оперы, и уже почти законченную игру переименовали, что впоследствии вызвало столько раздражения со стороны фанатов WC. Исходя из вышесказанного, не будем задерживаться на этой игре особо, упомянув лишь некоторые ее аспекты.

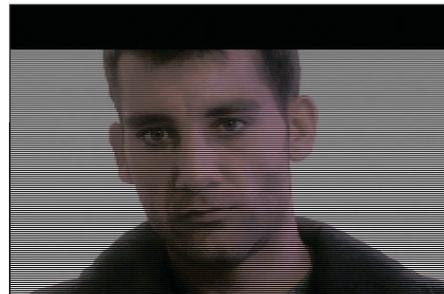
Основным недостатком P2 была абсолютная несбалансированность геймплея. Игрок мог шататься по сектору, прилетать на разные планеты, но на самом деле это было абсолютно ненужно. Практически все доступные в игре апгрейды и корабли можно было приобрести на начальной планете. Накопить необходимые для их покупки деньги можно было опять-таки тут же, мотаясь челноком между двумя расположенными на расстоянии трех прыжков планетами и зашибая по паре десятков тысяч кредитов за один рейс. Несмотря на обилие доступных кораблей, враги одинаково лег-



Кораблики в магазинчике



Почему-то в игре все пушки стреляли только длинными очередями слабых импульсов



Главного героя в Privateer 2 играл Клайв Оуэн (Clive Owen) - пожизненный актер второго плана



Планеты в игре очень напоминали шарик-грязи, зависшие посреди космоса

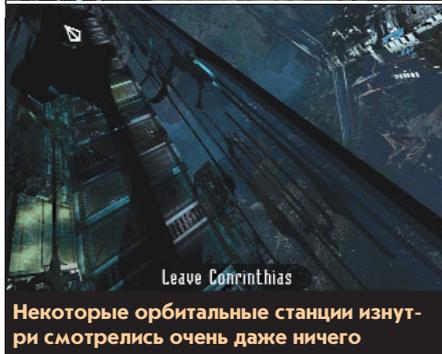


Почем это у нас там товары! Зерно - 6 кредитов, удобрения - 6 кредитов, чистая вода - 9 кредитов. Чудная экономическая система...

ко сбивались и на сером середнячке, и на распальцованном суперфайтере - враг брал исключительно количеством, а не умением. Классная фишка, заключающаяся в найме грузового корабля для выполнения торговых рейсов (сам по себе корабль игрока товары нести не мог), превращалась в натуральный cheat, когда ты на тяжелые миссии брал с собой бронированного гиганта, уничтожавшего противников с двух попаданий. Но лично меня особенно нервировала случайная генерация кораблей в каждой из точек прыжка между планетами. Прыгнешь, а в точке выхода тебя уже ждут случайно сгенерившиеся пираты, а структура иг-



Среди совершенно неизвестных актеров второго "Приватера" неожиданно появился Кристофер Уокен



Некоторые орбитальные станции изнутри смотрелись очень даже ничего

ры такова, что, пока их не уничтожишь, дальше лететь нельзя. Пока с ними разбираешься, к ним прибудет также случайно сгенерившееся подкрепление. А потом еще прыгнет. И еще. Однажды, меня завалил какой-то пират из седьмого десятка таких вот "новоприбывших" - я специально перед этим успел глянуть на счетчик сбитых за полет кораблей. Точек прыжка на пути от планеты к планете бывало до двух десятков. И на каждой существовала опасность вот так вот "застрять". Полеты превращались в злую разновидность мазохизма.

Одним словом, P2 выглядел недоработанным, угробив некоторые хорошие идеи под ворохом плохих. За что и был признан одной из самых плохих игр основной линейки серии, а все фанаты WC по-прежнему старательно обходят стороной данный продукт, справедливо не считая его частью их любимой вселенной.

1997 год. Wing Commander Prophecy

"Предсказание", неофициально называемое также Wing Commander 5, делалось уже изрядно обновленной командой, в которой не было ни одного человека по фамилии Робертс. Меж тем, говорить о закате серии пока еще было рано. Наоборот, в Origin постарались учесть все недостатки, которые игроки извлекли оп поводу WC4 (основной претензией было то, что непосредственно игровой процесс часто "пропадал" за нескончаемым потоком видеовставок). В результате WCP по своему стилю как бы вернулся к своим истокам - основной упор в иг-



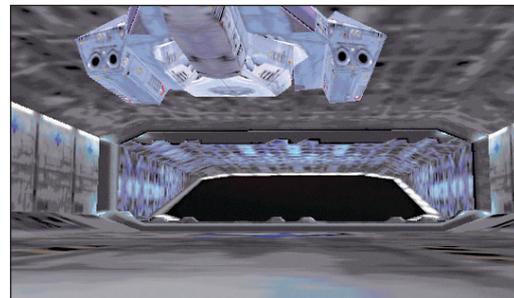
1996 год. Wing Commander: The Kilrathi Saga

В одном году с WC4 и P2 вышли еще два продукта под одноименным лейблом: это фанфик по WC4 от неунывающего Форстчена и новое переиздание ранних игр серии, в которое вошли два первых "Винга" со всеми дополнениями, плюс третья часть. Все игры были усовершенствованы, чтобы нормально запускаться под Windows, и имели несколько маленьких доработок вроде улучшенного качества музыки в первых частях игры, а также возможность отключать в них коптит, загораживавший две трети космоса на экране. "Saga о килрати" является продуктом из разряда "must find&buy" или "kill&steal", если вы являетесь поклонником этой игры или хотели бы с ней познакомиться. Без шуток.

ре был сделан на геймплей, оставив сюжет незатейливо простым и понятным, а количество видео сократилось более чем в два раза (WCP занимала три скромных диска супротив монстра WC4, размещавшегося на шести сидюках).

В Prophecy, вместо уже дважды отправлявшегося в отставку постаревшего Блэйра, главгероем становился Лэнс Кейси (Lance Casey), молодой пилот, сын Iceman'a - одного из персонажей первого WC. Действие игры происходит в 2681 году, когда Кейси прямиком из Академии попадает на новый авианосец "Мидуэй" (Midway). Среди молодых пилотов на борту корабля обнаруживаются знакомые лица из предыдущих игр серии: "Маньяк", "Хок", командир десантников Деккер, техник Рэйчел Кориолис и сам Блэйр, дослужившийся аж до командора. "Мидуэй" сталкивается с новой угрозой человечеству - жукоподобной расой Nephilim, очень многочисленной и настроенной жутко враждебно. Собственно, игра и названа "Пророчеством" потому, что по сюжету появление этой расы было предсказано в библии килрати "Книга Сивара" как неминуемое возмездие, которое должно прийти и уничтожить их цивилизацию. Но поскольку с этой задачей почти полностью справились земляне, то теперь им пришлось разобраться еще и с этим "возмездием". После успешно проведенной кампании против авангарда армады инопланетных интервентов пилотам "Мидуэя" удается раздолбать почти достроенные космические врата, через которые должно было начаться основное вторжение. Правда, при этом погибает Блэйр, решивший напоследок еще немного полетать и поиграть в героя.

В WCP использовался новый графический движок, поддерживавший все существовавшие на момент выхода игры 3D-ускорители. Даже сейчас выдаваемая на экране картинка из WCP смотрится неплохо (особенно, если вы установите специальный фанатский патч с нашего диска, позволяющий увеличить разрешение экрана в игре), ну а по тем временам это была просто отличнейшая графика, которая, к тому же, умудрялась не тормозить в software режиме да-



же на средних и слабых машинах: на моем P-166 с 16Mb оперативки игра практически не тормозила, хотя по качеству смотрелась на голову выше временами подтормаживавшего WC4.

Наравне с графикой улучшилась физическая модель, просчитывавшая (не во всех случаях, правда) массу и ускорение кораблей и наглядно ее демонстрировавшая при резких разворотах на форсаже и включении инерциального режима полета.

Бои в космосе стали более плавными, добавляя в dogfight эстетичность и отточенность, которых так не хватало в WC4. Увы, противники по-прежнему брали исключительно количеством, причем немалым. Вернее, даже не так: врагов в миссиях было КОШМАРНО МНОГО. Оправдывая свою жукоподобность, инопланетяне наваливались десятками, заполняя собой все пространство вокруг. Количественное превосходство противника в четыре-пять раз было обычным делом. Первые секунды боя стандартно посвящались запуску нескольких ракет, чтобы быстро сократить численный перевес до более-менее приемлемых показателей и добить оставшихся жуков, гоняясь за ними и расстреливая из пушек.

Между прочим...



После WC: Prophecy, на рубеже 1997-1998 годов, вышли еще два фанфика Форстчена. На этот раз, правда, обошлось без "книг-помогивам". Первый из фанфиков Action Stations иллюстрировал не окученный ни авторами, ни играми период начала войны людей и килраты в 2630-х годах, когда отец принца Thrakath'a повел на землян свой флот в первый раз. Вторая

книга Форстчена, напротив, описывала обстановку между расами сразу после уничтожения Блэйром Килра и окончания войны: один из бывших адмиралов килраты решил отомстить за поражение своего вида и повел дредноут против молодой пограничной республики Ландсрейх. Главным героем книги вновь стал Джейсон Бондаревский, вызванный Толвином из отставки; он реанимировал поврежденный крейсер килраты "Карга" и победил новоявленного мстителя из рода кошачьих.

Напоследок стоит отметить, что WCP - это практически первая игра серии, в которой ощущались масштабы и мощь капшипов. Пролетая мимо "Мидуэя" или крейсера нефилимов, ты действительно летел вдоль тела корабля, которое все не кончалось и не кончалось. В игре существовали даже специальные миссии, в которых нужно было "очистить" вражеские капшипы от прорвы турелей, которые на них были установлены.

1998 год. Wing Commander: Secret Ops

Серия игр WC, сама того не подозревая, вышла на финишную прямую. Последним полноценным игровым продуктом в ней стал WC: Secret Ops - отдельная игра, созданная целиком и полностью на движке Prophecy и использовав-



Tiger's Claw превратился в фильме в эту вот сардельку. На самом деле, выглядеть кораблик стал получше



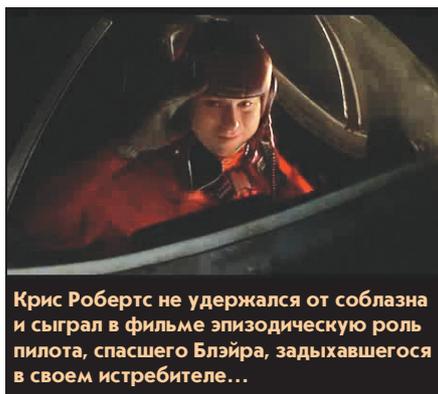
Как, по-вашему: через сколько лет в космосах добьются такого качества графики!



Килраты душит Робертса, сделавшего паршивый фильм. Так держать!

шая все наличествовавшие в "доноре" модели и спецэффекты.

Самым интересным в этом самостоятельном недопродолжении/гипераддоне был способ распространения. Ядро игры, содержавшее в себе всю графику, модели и начальный эпизод сюжета, было доступно для свободного скачивания через интернет (этот дистрибутив также лежит на нашем диске). Но все последующие эпизоды, выходявшие с перерывом в несколько недель, необходимо было докупать, превращая SO в натуральную мыльную оперу. Новый метод продажи игрокам не приглянулся - далеко не все могли себе позволить скачать тогда файлы-эпизоды в несколько десятков мегабайтов, за которые еще надо было отдельно платить. Сюжетная линия, подававшаяся только в форме дневника пилота, который можно было почитать на сайте, да текстовых брифингов перед миссиями, покалзась фанатам серии, воспитанным на многогодисковом FMV, слишком куцей и неинтересной. Геймплей после появления истребителя Black Vampire терял с таким трудом выверенный баланс сил, и даже еще большее количество вражеских кораблей в миссиях не вернуло игре утерянного шарма. А с окончанием выхода эпизодов



Крис Робертс не удержался от соблазна и сыграл в фильме эпизодическую роль пилота, спасшего Блэйра, задыхавшегося в своем истребителе...



"Маньяк" выпендривается перед технарями после головокружительной посадки. Обычное дело



И это Блэйр! Не смешите мои тапочки!..



...а вот "Паладин" хорош, черт возьми

настал конец и всему игровому сериалу WC. Впрочем, была у него еще лебединая песня...

1999 год. Wing Commander: The Movie

Уже в 1998 году главной новостью на устах фанатов серии, приунывших после Secret Ops, было сообщение, что Крис Робертс совместно с Electronic Arts собирается снять фильм по WC. Заголовки статей, посвященных съемкам фильма, пестрели фразами типа "Starship Troopers meets Top Gun" и расписывали, как Робертс тратит 50 миллионов долларов, выделенных на картину. Уже одна эта сумма должна была насторожить: не в моде Голливуда делать качественные блокбастеры меньше чем сотню миллионов зеленых. Но верить плохому прогнозу так не хотелось: Робертс в разных интервью расписывал, как он любит тему Второй мировой и "Звездные войны", как он с помощью собственной студии Digital Anvil сделает качественные спецэффекты, что позволит выделить больше денег на остальные расходы, чтобы фильм получился настоящим подарком всем ценителям WC. Эх, мечты, мечты...

Основной бедой фильма была попытка впихнуть максимум информации в минимум объема, теряя при этом красочность и изящность изложения: килраты-координаты-Земли-Блэйр-Коготь-Тигра-надо-спассти-наших-прорываемся-к-точке-прыжка-бабах-бубух-а-а-а-а-наших-бьют-Блэйр-прыжок-килраты-р-р-р-бабах-бубух-ура-а-а-а, мы победили! И по ходу всего этого Блэйр вдруг оказывается полукровкой расы каких-то Пилигримов и одной рукой высчитывает на калькуляторе координаты прыжка сквозь квазар. В последующих интервью Робертс оправдывался, что денег, мол, было мало, пришлось все урезать, сокращать и прочее, но все это были, так сказать, "дешевые отмазки" - фильм от этого лучше не становился.

Из положительных сторон картины стоит отметить, что спецэффекты в ней действительно были на высоте, а состав актеров приятно отражал интернациональность будущего: большинство ролей в фильме было отдано британским и фран-

цузским актерам (кстати говоря, сами съемки проходили в Швейцарии). Единственным провалом кастинга, нанесшим фильму непоправимый вред, было приглашение на роль Блэяра звезды "кино для девочек" Фредди Принца Мл.: это губастое безликое отродье смотрелось на месте главгероя абсолютно убого, и даже отлично сыгранный Мэтью Лиллардом "Маньяк", а также харизматичный "Паладин" Таггарт в исполнении Чеки Карио не смогли исправить сего печального зрелища.

Как следствие, фильм в прокате провалился. Критики не пожалели яда, разгромив картину в пух и прах. Более того, даже самые истовые фанаты серии не смогли до конца воспринять ее: наряду с неумелой режиссерской работой, фильм замахнулся на святое. Робертс трактовал созданную им вселенную и происходящие в ней события, вводя неизвестное доселе слагаемое - Пилигримов, никак не состыковывающихся с предысторией и сюжетом WC. Но фанаты скрипнули зубами и смирились, ибо такова оказалась воля создателя их любимой игровой вселенной.

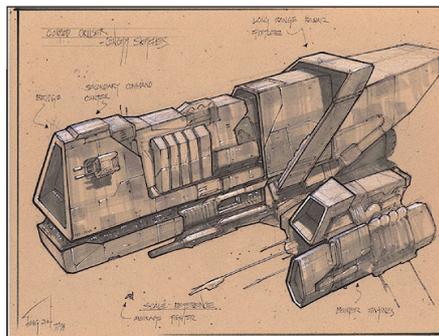
1998-2000 год. Командир онлайн крыла

Между прочим...

Вслед за фильмом Origin попыталась выпустить трилогию фанфиков, переписывающих вселенную WC в соответствии с появившимися в ней Пилигримами. Но из запланированных трех книг вышли только две: Wing Commander (в нем описывались события в фильме) и Pilgrim Stars. Окончание трилогии - Pilgrim Truth - было закончено, но издатель отказался его публиковать, побоявшись провала. Весьма умно с его стороны.

Наверное, одним из самых часто задаваемых вопросов о настоящем и будущем Wing Commander'a является недоумение по поводу онлайн. И действительно: почему после такого мощного успеха Ultima Online в Origin не взялись создать полномасштабную MMORPG по столь раскрученной игровой вселенной, ведь все буквально кричало о выгодности такого проекта (в особенности кричали фанаты серии)? У Origin были и огромная концепт-база, расписавшая игровой мир от корки до корки, и команда разработчиков, имевшая большой опыт создания как космосимов, так и онлайн-игр, и, что главное, имя, при одном упоминании которого толпы игроков, подсевших на WC, готовы были пасть ниц.

На самом деле, такая игра в разработке была, хотя так и не дожидая до сколь-нибудь осмысленной версии. Дело было следующим образом: ближе к концу 1998 года, когда работа над Strike Ops была закончена, команда разработчиков во главе с Нейлом Янгом прикидывала, чем заняться дальше. Выбор, собственно говоря, был между двумя проектами: давно задуманным Privateer 3 (который даже успел обрести некоторый концепт-арт) и игрой с рабочим названием Wing Commander: Strike Team - новой частью серии, изначально рассчитанной на мультиплеер и кооперативное прохождение. В конце концов, было решено заняться не просто синглом с развитыми задатками мультиплеера, а



Если присмотреться, то в левом нижнем углу рисунка можно рассмотреть ма-ахонькую козьявку. Это истребитель высоты в несколько человеческих ростов. Такие вот в игре планировались капшпы...



Как видите, "фирменный стиль" кораблей кипроти планировалось сделать еще более запоминающимся

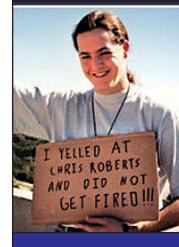
ММО - большим чисто онлайн-проектом, получившим бесхитрое название Wing Commander Online.

Работы над WCO велись вплоть до марта 1999 года, когда в свет вышел фильм Wing Commander. Нельзя однозначно утверждать, что именно неуспех фильма привел к очередным чисткам в Origin, в результате которых было полностью уволено все подразделение, работавшее над Wing Commander, а Нейл Янг был переведен на другую должность, но факт остается фактом - в марте 1999-го проект был закрыт, а сотрудники уволены.

На этом, правда, история не закончилась. Через несколько месяцев Origin снова нанимает почти всех, кто работал над WCO, для участия в новом проекте компании - Privateer Online. Ходили слухи, что игра может стать полностью наземной, что полетов не будет, а стилистика будет выдержана в духе Ultima Online, т.е. что-то наподобие недавно появившихся Star Wars Galaxies, где сражения в космосе находятся пока только в проекте.

Увы, Privateer Online ненадолго пережила WCO: в начале 2000 года Electronic Arts вновь пересматривает политику компании и решает отказаться сразу от нескольких разработок в пользу Ultima Online 2.0 и (!) Earth & Beyond - проекта, конкурирующего в то время с PO. Сотрудников снова уволили или распределили по другим дивизионам, а онлайн-овому "Приватир" помахали ручкой и закрыли вместе с остальной частью Origin. Так что, господа, E&A полноправно можно считать убийцей последнего шанса на появление онлайн-ового Wing Commander'a.

Между прочим...



Кстати говоря, над Star Wars Galaxies трудились полтора десятка человек, работавших над серией Wing Commander. На снимке: Джей Аллен Брэк (J Allen Brack) - продюсер SWG с плакатом "Я кричал на самого Криса Робертса и меня не уволили!"

Есть большие подозрения, что причиной выбора, кому жить, а кому нет, был именно провал фильма, который окончательно подорвал веру издателя в жизнеспособность серии, давным-давно потерявшей своего идейного основателя. Что касается самого Privateer Online, то об игре известно следующее: за основу для наземных перемещений был взят движок Ultima 9: Ascension; временной промежуток для игры был выбран примерно во время событий, имевших место в WC: Prophecy, а корабли (да, космосим все же был запланирован) имели модульную структуру, наглядно отображая на своей модели апгрейды, которые игрок покупал и устанавливал.

2003 год. Послесловие

Таково было завершение серии WC. От Origin остались рожки да ножки; Крис Робертс, создав в Digital Anvil вингкомандероподобный Starlancer и RTS Conquest: Frontier Wars, ушел отсюда и успел к настоящему времени поработать в мультимедийной компании Point of No Return, после чего перейти в Ascendant Pictures. В данный момент он значится продюсером находящегося в процессе съемки голливудского блокбастера Punisher, создающегося на основе одноименного комикса. Казалось бы, самое время завершить рассказ, поставив на Wing Commander жирный крест.

Но...

Есть два момента, которые не дают мне сделать этого:

а) недавно Electronic Arts объявила о разработке новой игры серии Ultima, создавала которую в свое время Origin;

б) совсем недавно та же EA выпустила в свет ремейк Wing Commander Prophecy для Gameboy Advance.



О чем это говорит? О том, что в EA просто так знаменитые лейблы на ветер не бросают. Так что кто его знает - авось через пару годиков и за очередной "Винг" возьмутся. Хотелось бы в это верить. Ох, как хотелось бы.

H