

СВОБОДОСИМУЛЯТОР

.EXE: Вы называете игру «симулятором сноуборда», но мы ведь знаем, что создать такой симулятор невозможно. Возьмите SSX3 — чистой воды аркада, но как точно передает ощущения от катания по залитому солнцем снежному склону! Или ESPN Winter X-Games Snowboarding — реалистичный, но такой унылый и серый, что хоть в петлю лезь. Да и бордеры там похожи на обожравшихся седативных препаратов пингвинов. Согласны? В каком направлении собираетесь двигаться?



Bongfish: В теории все очень просто. Во-первых, надо убедиться, что игра будет интересна хардкорным игрокам и знатокам жанра (в нашем случае сноубордерам). Здесь мы чувствуем себя довольно уверенно, потому что физический движок (усиленный Novodex AGEIA) в состоянии поддерживать реализм и динамику происходящего на экране. Справившись с первой задачей, мы должны двигаться дальше, а именно сделать игру очень простой, понятной в управлении и в меру разнообразной, чтобы в ней нашлось занятие даже для самого скучающего виртуального бордера. Вот как раз над этим мы сейчас и бьемся. Думаю, что Blizzard-игры — лучший при-

мер того, как можно сочетать сложную игровую механику с доступностью. Нам хотелось бы думать, что мы движемся в том же направлении. Представьте себе игру, простую и внятную, как аркада, под управлением мощного физического мотора, позволяющего бесконечно разнообразить геймплей и поведение доски. Это наша главная цель: человек должен запустить файл game.exe, мгновенно освоить управление и... больше никогда не расставаться со Stoked Rider, открывая в ней все новые и новые глубины.

заранее заготовленные и рассчитанные в реальном времени анимации — речь о снежной пыли, летящей из-под доски в глубоких поворотах, движениях райдера, следах на снегу и т.п. вещах.

.EXE: Правда ли, что вы собираетесь открыть SDK для модификаторов? Если так, Stoked Rider вполне может стать download-культом для широких народных масс, каковым в свое время стала «Эластомания». Представляете, все эти перила, квотерпайпы и прочий фристайл...

дропов и биг-эйров, поэтому на перила, лестницы и прочий городской рельеф просто нет времени.

РАВНЕНИЕ НА МАССЫ

.EXE: Ну а что он такое, ваш Stoked Rider? Набор уровней? кампания? или вы, упаси боже, заставите нас генерировать персонажа?

Bongfish: Нет, нет... Полная свобода действий, это же фрирайд, что вы! Типичный день в объятиях Stoked Rider будет выглядеть так: игра подключается к серверу, чтобы обновить таблицу рекордов и

слева Путешествуя на вертолете от одной вершины к другой, вы сможете сами выбрать точку высадки.

в центре Да не введет вас в заблуждение своеобразный «рисованный» стиль Stoked Rider: под кожей игры бьется сердце новомодного физического движка Novodex.

справа Редактор горных вершин и прочие средства разработки, по замыслу авторов игры, должны превратить Stoked Rider в зимний вариант «Эластомании». Дай-то бог.

Мы используем отдельный физический движок для моделирования поведения доски, и уже сегодня можем сказать, что игра будет «дружить» с феерическим физичипом PhysX, разработанным компанией AGEIA (www.ageia.com). Непременно см. нынешнюю колонку Дмитрия Лаптева! — *Прим. ред.*); наши программисты особенно горды тем, что им удалось весьма искусно объединить в одно целое

Bongfish: Здорово, что вы вспомнили «Эластоманию», потому что именно эта игра и титаническое количество созданных игроками уровней вдохновили нас на разработку Stoked Rider! Это именно та формула успеха, которую мы хотели бы повторить, — в зимнем, так сказать, варианте... Джиб-уровни? Нет, мы пока не готовы. Stoked Rider — игра для поклонников фрирайда, больших гор, безумных

при необходимости загрузить новые трассы; вы садитесь в виртуальный вертолет и начинаете облет своих снежных владений в поиске интересных тем для прыжков и фрирайда; разумеется, не возвращается десантироваться в уже знакомом месте, чтобы попытаться улучшить свой (или чужой) результат.

.EXE: Для кого эта игра? Для клерков, которым осточертело сидеть за монитором? Для детей, которые любят собирать витамины на трассе? Для настоящих сноубордистов, которые даже летом мечтают о зиме?

Bongfish: Ограничить целевую аудиторию одними лишь