

пушки или движки, игрок лишь меняет соотношение скорости, урона и прочности. Тип атаки у каждого из трех видов техники один и тот же, и обвесывать какой-нибудь корабль пушками имеет смысл разве что из эстетических побуждений.

Созданиями дела обстоят совсем уж странно: в стадии цивилизации значение имеют только оборонительные пушки. Заводы, развлекательные и жилые здания не пригодятся — их полезное действие не успеет сказаться в ходе молниеносных войн, когда наши славные танкисты или пилоты захватывают город за городом. Пожалуй, только идеиные пацифисты возьмутся захватывать города одним лишь добрым словом — на планете слишком тесно, на ней слишком много государств, а скученность, как известно, провоцирует агрессию.

Стадия цивилизации удалась разработчикам меньше всего — как стратегия она примитива и сама по себе не очень хорошо вписывается в философию Spore. К тому же существ теперь можно разглядеть, только если подвести камеру вплотную к городу. Это, надо сказать, помогает мало — видно, что жители городов бегают, прыгают, о чем-то думают (над головами всплывают «симсовские» пузыри мыслей), но рассмотреть своих сограждан в деталях уже нельзя. Разработчики это предусмотрели и снабдили игрока «Режимом лупы» — не слишком удобно, но, по крайней мере, повернув зверька на экране крупным планом, можно вспомнить, как он выглядит.

Два года между курсорами и осьминогами

Есть такое твердое правило. Встал поутру, умылся, привел себя в порядок — и сразу же приведи в порядок свою планету. Непременно надо каждый день выпальвать баобабы, как только их уже можно отличить от розовых кустов: молодые ростки у них почти одинаковые. Это очень скучная работа, но совсем не трудная.

**Антуан де Сент-Экзюпери,
«Маленький принц»**

Технически выражаясь, захват планеты и выход в космос — это окончание игры, Game Over. Но Уилл Райт, как известно, большой любитель открытого и бесконечного игрового процесса. Нет конца саморазворачивающемуся

сюжету The Sims, и в SimCity трудно добраться до финальных титров.

В Spore Уилл Райт сам себя переуллрал — когда планета оказывается единой, стратегическая часть заканчивается. Игроку выдают космический корабль оригинального дизайна и пинком отправляют в галактику, где он волен заниматься чем хочет.

Сотни тысяч звездных систем, пол миллиона планет — это момент истины, момент, когда челюсть идет на сближение с полом. Чем тут можно заняться? Загибаем пальцы: колонизация. Терраформирование. Обустройство колоний. Сбор и торговля разноцветными пряностями. Квесты от своих и чужих планет (по большей части почтовые и боевые). Изучение чужой фауны и флоры, расселение зверей по планетам. Дипломатические сошения с инопланетными расами. Налаживание контактов с недоразвитыми цивилизациями при помощи кругов на полях. Поиск древних артефактов для коллекции и на продажу. Создание на планетах гор, рек, холмов и каньонов. Раскраска небес, океанов и почвы в вселенские цвета. Наконец, межзвездная война с использованием широчайшего арсенала — от банальных «пиу-пиу-лазеров» до «Гигадетонатора», аналога «Звезды смерти».

Космическая фаза игры — не стратегия. Здесь нельзя просто так управлять колониями или собирать звездный флот. Космос велик, а у нас — всего один кораблик, который мечется от планеты к планете, занимаясь нужными и важными делами. Союзнические корабли можно не считать: они сопровождают нас до первого же серьезного сражения и геройски гибнут, так как нельзя приказать им держать строй и не лезть в драку.

Чем больше я углублялся в дебри космоса, тем больше виды были в игре уши... «Космических рейнджеров». Быть может, дело было в ироничном стиле диалогов или в странной внешности инопланетян? Или ощущение дежавю вызывала межзвездная торговля пряностями? Платная заправка и ремонт? Квесты, с помощью которых можно улучшить репутацию у инопланетян? Черные дыры, через которые можно попасть в неисследованную часть галактики? Летающие там и сям кометы? Зловещие гроксы — враждебная раса, оккупировавшая сотни звездных систем? Или же аркадные сражения в атмосфере планет?

Уилл Райт — человек-симулятор

Создать собственный мир, населенный жуткими и странными существами, — как Уилл Райт дошел до жизни такой? И чем он вообще знаменит?

Путь Уильяма Райта к созданию Spore был непростым, но начался он рано. Уже в школе маленький Уильям учился воспринимать сложные теории через простые принципы — в те годы им были придуманы многие принципы SimCity. Правда, в шестидесятые годы с разработкой игр было тускло, так что мальчик занимался преимущественно моделированием — он создавал модели кораблей, автомобилей и самолетов (вот откуда растут ноги у редактора техники Spore).

Любовь к космосу ему привил сериал Star Trek — Уилл Райт даже вырезал из дерева модель главной палубы корабля «Энтерпрайз». В те годы многие дети хотели быть космонавтами, и юный Уильям совершенно серьезно собирался стать колонистом на далеких планетах. Планеты, колонии, космос — смакует!

После школы Уилл Райт поступил в университет. Набор его интересов был весьма своеобразен: архитектура, инженерное дело, экономика, компьютеры и робототехника. Когда пришли восемидесятые, молодой Уильям понял, что хотел бы заниматься компьютерными играми, и в 1984 году создал свой первый проект — боевую аркаду Raid on Bungeling Bay для платформы Commodore 64.

В те же годы он создал прототип SimCity, но не смог найти издателя — время для таких игр еще не пришло. Пришлось ждать до 1986 года, когда Уилл Райт встретил инвестора Джейффа Брауна и основал студию Maxis.

Вот тогда и вышла игра SimCity, и в 1989 году одним прекрасным утром Уилл Райт проснулся знаменитым. Эксперименты с приставкой Sim продолжились — в 1990 году вышла игра SimEarth, где игрок управлял целой планетой — он мог регулировать температуру, влажность, альбедо и смотреть, как жизнь на планете развивается от амеб до огромных цивилизаций. Эта игра стала предтечей космической фазы Spore.

После SimEarth компания выпустила симулятор муравейника SimAnt, обновленную версию градостроительного симулятора SimCity 2000 и симулятор городского спасательного вертолета SimCopter с возможностью импортирования карт из SimCity 2000.

Мечты об электронном кукольном домике предсказали Уилл Райт все девяностые годы, но игра The Sims вышла лишь в 2000 году, когда Maxis уже три года был в цепких лапах EA. Симулятор писающих человечков быстро опрокинул старый рекорд продаж квеста Myst. С тех пор никто не смог сместить The Sims с пьедестала.

11 марта 2005 года Уилл Райт показал миру Spore. Эта игра — в его любимом стиле: минимум сюжета и соревновательности, максимум эксперимента. В игре были объединены идеи The Sims и SimEarth, добавлена собственная версия Racman, а финал игры отразил старое увлечение космосом и колонизацией планет.

