

Максанс Деграндель

Предисловие Эда Гринвуда,
создателя «Забывтых королевств»

Baldur's Gate



ПУТЕШЕСТВИЕ ОТ ИСТОКОВ
ДО КЛАССИКИ RPG

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные игры

Максанс Деграндель

**Baldur's Gate. Путешествие
от истоков до классики RPG**

«ЭКСМО»

2019

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Деграндель М.

Baldur's Gate. Путешествие от истоков до классики RPG /
М. Деграндель — «Эксмо», 2019 — (Легендарные компьютерные
игры)

ISBN 978-5-04-117619-8

Атмосферу Baldur's Gate не спутать ни с чем. У этой знаменитой серии игр особый дух, пропитанный неутолимой жадой приключений. Во Вратах Балдура путника поджидают опасности, но награда стоит того, чтобы пойти на риск. Как же появилась эта удивительная вселенная? Кем были люди, стоявшие у истоков разработки, и что послужило им вдохновением? И что делает серию настолько особенной и любимой? Ответом станет книга «Baldur's Gate. Путешествие от истоков до классики RPG». А теперь вам нужно перелистнуть страницу, ведь вы прибываете во Врата Балдура! В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-117619-8

© Деграндель М., 2019
© Эксмо, 2019

Содержание

Предисловие к российскому изданию	6
Baldur's Gate III – возвращение легенды	7
А это вообще Baldur's Gate?	9
Кто такая Larian Studios	13
Бельгийские рыцари геймдева	14
Непомерные амбиции	15
Larian в России	17
Врата к приключениям	18
Предисловие	20
Об авторе	21
1	22
Днем лечим, ночью пишем код	23
Конец ознакомительного фрагмента.	24

Максанс Деграндель
Baldur's Gate. Путешествие
от истоков до классики RPG

© Борисова И.Ю., перевод на русский язык, 2022

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Предисловие к российскому изданию

Игры – самая живая, изменчивая и непредсказуемая индустрия развлечений. Поэтому написанное устаревает зачастую к печати. Но здесь случай особый.

Во-первых, целый ряд проектов, который в книге упоминается как нечто, что только должно произойти, к моменту выхода русского перевода уже вышел в свет. Например, Obsidian Entertainment выпустила духовного наследника Fallout New Vegas под названием The Outer Worlds, который упоминается здесь как секретный Project Indiana. inXile Entertainment вернулась к серии The Bard's Tale и сделала четвертую номерную часть с подзаголовком Barrows Deep, а также превратила Wasteland в полноценную трилогию. Обе компании, кстати, теперь принадлежат Microsoft, что было сложно предугадать еще несколько лет назад.

В Москве продолжает трудиться Owlcat Games, которая выпустила новую игру после успеха Pathfinder: Kingmaker. И Pathfinder: Wrath of the Righteous получилась еще лучше, так что любители классических ролевых игр с изометрической перспективой, разветвленными сюжетами и разношерстными персонажами смогут провести за ней еще сто часов. О связи Pathfinder с Dungeons & Dragons и о том, почему Owlcat Games – одна из полноправных последовательниц старой BioWare, тоже есть в этой книге.

Наконец, даже такой небольшой проект, как Black Geysir: Couriers of Darkness, о котором в книге тоже упоминается, вышел в августе 2021 года в раннем доступе и кажется, неплохо себя чувствует. И это не говоря о совсем неожиданных новых видеоиграх по D&D, таких как Solasta: Crown of the Magister – тактическом ролевом приключении на основе правил редакции 5.1, которое уже отлично показало себя в раннем доступе и вышло в мае 2021-го в полноценный релиз.

Во-вторых, как чувствует себя сама Baldur's Gate? Максанс Деграндель, автор «Baldur's Gate. Путешествие от истоков до классики RPG», написал отличный путеводитель по истории Baldur's Gate – знаковой серии ролевых игр, которая повлияла на жанр не меньше Diablo, The Elder Scrolls и Fallout, если не больше. Однако история эта как будто бы закончилась, и ее следовало рассматривать как жука в янтаре – удивительного, но мертвого обитателя прошлого. Можно было только мечтать о том, кто же возьмется за разработку гипотетической Baldur's Gate III: Beamdog, которая поднаторела в ремастерах классических RPG, или inXile Entertainment, которая словно из пепла восстала вместе с Wasteland 2.

Но в июне 2021-го вышло полноценное продолжение серии консольных спин-оффов Baldur's Gate: Dark Alliance под названием Dungeons & Dragons: Dark Alliance. Сделала игру внутренняя студия Wizards of the Coast, нынешних правообладателей системы правил D&D. В новом Dark Alliance мы снова рубим-и-кромсаем монстров и играем в этот раз за самого знаменитого Дриззта До'Урдена и его боевых товарищей.

Однако все это меркнет в сравнении с тем, что в раннем доступе появилась настоящая Baldur's Gate III – еще в 2020 году. Так что эта книга устарела, но это и прекрасно.

Поэтому, чтобы читать дальше с правильным современным контекстом, давайте немного посмотрим на то, как продолжается жизнь Baldur's Gate, кто стоит за новой амбициозной ролевой игрой и почему спустя два десятка лет серия снова расширяет рамки возможного ролевых игр.

Baldur's Gate III – возвращение легенды

Шестого октября 2020 года крупнейший онлайн-магазин игр Steam на короткое время перестал работать. В этот день вышло в ранний доступ долгожданное продолжение Baldur's Gate под номером три. «Кажется, мы сломали Steam. Спасибо вам!» – написали разработчики в соцсетях. И действительно, результаты для игры в раннем доступе были невероятные: в пике 74 000 человек находились в игре одновременно, по оценке SteamSpy, за первую неделю ее купили более миллиона игроков, а в еженедельном чарте она обошла даже Among Us – взрывной хит той осени. Baldur's Gate III вышла без участия BioWare, игру сделал бельгийский разработчик Larian Studios, известный популярной серией ролевых игр Divinity. Но успех, кажется, даже для них был неожиданным.

Причем успех этот, по сути, предвещал полноценный выход игры. Модель раннего доступа уже стала привычной для игр-песочниц, мультиплеерных проектов, а также всякого рода «рогаликов»¹. Однако Baldur's Gate III – полноценное сюжетное приключение, в котором явно нужно будет провести не одну сотню часов, чтобы изучить все уголки мира, пройти все квесты, поговорить со всеми персонажами и увидеть все концовки. Помнится, про первые игры серии тоже шутили, что на полное прохождение понадобится около сотни часов плюс-минус год. Но пока в раннем доступе Baldur's Gate III всего один акт, примерно пятая часть планируемой карты мира – завязка истории, знакомство с персонажами и погружение в мрачную запутанную вселенную, где нет однозначно хороших или плохих решений, но и он демонстрирует, что сюжет новой BG поистине эпического масштаба.

Даже начинается все масштабно – с крушения летучего корабля, а точнее – наутилоида. Наутилоиды – это живые летающие посудины, на которых между планами перемещаются иллиитиды – свежеватели разума. Вы играете за одного из пленников корабля, которому вживили в мозг головастика с целью цереброморфизма. Цереброморфизм – это специальная процедура, с помощью которой иллиитиды превращают представителей других рас в себе подобных: головастик съедает мозг носителя, затем у него начинает деформироваться череп, а челюсть ломается, уступая место кальмароподобным щупальцам. Такой уж у них способ размножения, ничего не поделаешь.

Вдруг на наутилоид нападают гитьянки – вечные враги иллитидов, и ваш корабль камнем падает на землю где-то в окрестностях Врат Балдура². Вы обнаруживаете себя посреди останков корабля, и ничего не остается, кроме как искать способ избавиться от головастика в своей голове. Здесь вы видите на месте крушения и других выживших: вампира-плута Астарiona, жрицу-полуэльфийку Шэдохарт, волшебника Гейла, гитьянки Лаэзель... И тут же оказываетесь в центре конфликта вокруг Друидской рощи, где пытаются ужиться друиды и тифлинги. Кроме того, они сражаются с гоблинами, которые ведут яростные бои неподалеку.

В общем, пытаться уместить даже самое начало сюжета Baldur's Gate III в паре абзацев – дело неблагодарное. Богатая, яркая и полная деталей картина превращается в хитросплетение рас, локаций, действующих сторон и имен спутников. Но такова уж новая игра Larian Studios. Даже в одном акте можно увязнуть и провести не один месяц: развязать кровавую бойню или спасти Друидскую рощу и помирить обитателей; завоевать новую любовь или разругаться с сопартийцами в пух и прах; исследовать подземелья или посмотреть на дракона; не задумываясь о последствиях пользоваться сверхспособностями, которые дает головастик, или всяче-

¹ Roguelike («рогалик») – это жанр видеоигр, в котором игра комбинирует десятки или даже сотни элементов случайным образом, чтобы каждый раз игрок получал новое приключение. При всяком новом прохождении в «рогалике» могут быть новые уровни, враги, оружие, способности и многое другое. – *Прим. науч. ред.*

² Так сложилось, что имя Бальдуран встречается в среде русскоязычного комьюнити чаще, чем Балдуран, но при этом сами Врата Балдура прижились без мягкого знака, а называли их в честь него. – *Прим. ред.*

ски подавлять паразита и неутомимо искать лекарство; освободить из плена знаменитого барда Воло, раскрыть истинную личину местной Бабы Яги и ее «красных шапочек», нанять к себе на службу огров...

Важная деталь: несмотря на цифру три в названии, это не прямое продолжение истории Baldur's Gate 2, а скорее начало новой главы в этом мире. События происходят через сотню лет после концовки Throne of Bhaal, и, по крайней мере по первой информации, в сюжете нет прямых пересечений с предыдущими частями, нет и заметных крупных персонажей из прошлых частей.

В игре достаточно отличий и с точки зрения геймплея. Теперь максимум ваших спутников – не пять, а три. Камера теперь не фиксированная, а может свободно летать, наклоняться, поворачиваться, и при приближении игра превращается практически в экшен от третьего лица с точки зрения композиции. Пропала система боя с активной паузой, когда в разгар сражения нужно было останавливать действие и раздавать приказы каждому персонажу, теперь все схватки проходят в пошаговом режиме – как в настоящем настольном приключении по D&D. Даже привычную систему мировоззрения убрали, никаких вам осей добро – зло и хаос – порядок!

И все же, это, несомненно, Baldur's Gate – триумфальное возвращение легенды, которое сможет снова переопределить значение RPG для целого поколения игроков и разработчиков. Ведь Baldur's Gate – это в первую очередь революционная серия, и было бы глупо ожидать, если бы новая часть серии двадцать лет спустя держалась за те же принципы, на которые ориентируется целая плеяда последователей. Нет, пришло время собрать отряд и идти вперед. Что же нового в Baldur's Gate III и чем она поражает даже матерых фанатов ролевых игр?

А это вообще Baldur's Gate?

В третьей части Baldur's Gate изменилось так много по сравнению с прошлыми, что некоторые фанаты серии не признают, что игра – полноправная наследница франшизы. Есть даже расхожее мнение, что это та же самая Divinity: Original Sin по сути, только в другой вселенной и с другими правилами.

Стоило ли Baldur's Gate III оставаться привычной изометрической игрой с фиксированной камерой и боями с активной паузой? Наверняка какая-то часть людей была бы рада видеть именно такую игру. Но у нас уже есть замечательные серии Pathfinder, Pillars of Eternity и так далее. Они заимствовали и развивали идеи оригинальных Baldur's Gate, так зачем идти десятки раз хоженной тропой?

Воспринимая Baldur's Gate как непреложную классику, мы забываем, что в свое время это была революция для жанра. И это значит, что единственный способ, как BGIII может быть верной наследницей, – устроить новую революцию, что она и делает. Она привносит так много нового, так смело комбинирует находки других игр, выглядит так дорого и масштабно, что понимаешь: именно такой и будет планка качества для RPG на ближайшие несколько лет.

За почти двадцать лет с момента выхода BG: Throne of Bhaal многое изменилось не только в видеоиграх, но и в играх настольных. Например, в мире D&D произошел натуральный раскол сообщества игроков. Когда правила D&D переходили с третьей на четвертую редакцию, далеко не все остались довольны радикальными изменениями. В итоге издатель настольных игр Paizo Publishing решил сделать собственную настольную игру, основанную на правилах D&D 3.5 версии, и так появилась вселенная Pathfinder.

К настоящему времени D&D пересобралась и выпустила новую редакцию правил – уже пятую, и именно на ней основана Baldur's Gate III. В результате этих изменений в Baldur's Gate III, например, параметр защиты у героев отображаются не так, как раньше. У магов появились «фокусы», благодаря которым они больше не дохляки с бесполезными посохами в тоненьких руках, а грозная боевая единица. Пропали отдельные категории заклинаний для магов и клериков, так что любой персонаж со знанием свитков теперь может и лечить, и калечить. Размер группы сократился с шести до четырех героев, и теперь нужно еще внимательнее следить, чтобы спутники образовывали синергию.

Но даже это все – не такие кардинальные изменения, как несколько следующих.

1. Кат-сцены и анимации. Baldur's Gate III на настоящий момент – одна из самых красивых RPG с огромным потенциалом для запоминающихся персонажей, любопытных ракурсов и, конечно, захватывающих скриншотов. Все диалоги в игре озвучены, все персонажи двигаются, когда говорят, и даже небольшие события сопровождаются обязательными кат-сценами на движке игры.

Если вы встретите красного дракона, то он обязательно пролетит в небе. Если вы очаруете воинственную дроу, то она подарит вам ночь любви. Если вы договоритесь с ведьмой, чтобы она удалила паразита, то она обернется чудищем, а потом выковыряет вам глаз длинным когтем. И все это произойдет прямо на экране, а не в длинном текстовом описании.

Сложно представить, как другие студии смогут соответствовать такой планке, но соответствовать, видимо, придется. Ведь игроки быстро привыкают к роскоши и начинают требовать больше.

2. Кооперативность. Да, технически в первые части BG тоже можно было играть с другом по сети. Однако качество сетевого кода оставляло желать лучшего, а бои в реальном времени с паузой – та еще задачка для совместного прохождения. Ниже мы еще разберем, что значит переход в полностью пошаговый режим для серии и почему это отличное решение. Но удобный кооператив – аргумент, который стоит вынести отдельно.

Тем более что нынешнюю известность и огромную базу игроков Larian Studios принесли именно кооперативные игры. Компания всегда хотела разрабатывать такие RPG, в которые можно было бы классно сыграть вместе с друзьями. Однако им удалось воплотить эту мечту только с Divinity: Original Sin – почти двадцать лет спустя основания студии. Divinity: Original Sin и ее сиквел стабильно входят в подборки в духе «Топ игр для совместного прохождения», а знаменитая дизайн-философия Larian под названием N+1 делает так, что испортить совместное прохождение просто невозможно.

N+1 – принцип, который использовали в Larian при создании Divinity: Original Sin. Суть в том, чтобы давать игроку максимальную свободу действий через создание огромного количества вариантов развития событий. Фанаты RPG – те еще экспериментаторы, которые то и дело норовят «сломать» игру самым необычным способом. А что будет, если убить одного из главных персонажей в самом начале? А что, если саботировать важные сюжетные квесты? А что, если уничтожить обязательный для прохождения предмет? А что, если все говорят, что я избранный герой, но я специально буду вести себя как полный засранец?

Обычно игры ограничивают нас условностями: например, персонажи могут быть просто бессмертными. Есть и еще более ленивый вариант для разработчика: как только игрок выходит за рамки предусмотренного – миссия провалена, Game Over, загружайте сохранение. Это слишком просто для Larian. Она создает игры так, что их можно пройти, даже если вы попытаетесь сломать все аспекты игры, провалить все квесты и убить всех сюжетных персонажей. В компании каждый раз задумываются над еще одним вариантом, который поможет продолжить сюжет, даже если вы не выбрали один из N предполагаемых вариантов, – отсюда и название N+1.

ЭТО СЛИШКОМ ПРОСТО ДЛЯ LARIAN. ОНА СОЗДАЕТ ИГРЫ ТАК, ЧТО ИХ МОЖНО ПРОЙТИ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ ПОПЫТАЕТЕСЬ СЛОМАТЬ ВСЕ АСПЕКТЫ ИГРЫ, ПРОВАЛИТЬ ВСЕ КВЕСТЫ И УБИТЬ ВСЕХ СЮЖЕТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

Очень интересно, как в такой философии раскроется история Baldur's Gate III, которая и в предыдущих частях была весьма ветвистой. Да и протагонист в истории BGI-II был всего один, а теперь можно собрать команду из четырех уникальных персонажей и пройти всю игру от начала до конца вместе с друзьями как полноценное настольное ролевое приключение, где каждый герой – главный.

3. Шире и глубже. Когда играешь в RPG – неважно, это Pillars of Eternity, Pathfinder: Kingmaker, Shadowrun:

Hong Kong, Wasteland 3, Torment: Tides of Numenera или многие другие, – то воспринимаешь деление огромного мира на небольшие уровни как данность. Вот мы собрали свой отряд и отправились в новый город – ждем загрузку. Увидели таверну и захотели войти? Загрузка. Решили подняться наверх башни колдуна? Загрузка. Решили спуститься в подземелье? Ну, вы поняли.

Вселенные классических RPG, несмотря на продолжающийся тренд игр с открытым миром, остаются сегментированными, разобщенными и изолированными. Слоистое и запутанное пространство игры распадалось на кусочки «карт», «комнат» и «областей», а мы привыкли читать надоевшие за первый час игры подсказки на загрузочном экране.

В Baldur's Gate III загрузки при переходе из области в область – редкое событие, мир стал более связным, можно пройти огромную область, добраться из роши друидов до лагеря гоблинов и ни разу не прерваться. Но мир разросся не только вширь, он приобрел глубину.

Неловко говорить, но изометрические RPG после Baldur's Gate 2 будто бы застыли во времени. Последователи скорее старались отшлифовать формулу, но не переосмыслить. Оттого

RPG оставались – почти буквально – плоскими очень долго. Но тут пришла Baldur's Gate III и – почти буквально – взглянула на всех сверху вниз.

Вертикальность мира новой Baldur's Gate, пожалуй, первое, что бросается в глаза. И используют ее разработчики по полной. Через пару часов игры привыкаешь, что мир теперь приобрел полноценное третье измерение и, чтобы узнать все загадки мира и отыскать все сокровища, нужно крутить головой, забираться под мосты, спускаться в расселины, забираться на холмы и горы, карабкаться по поверхности утесов и так далее.

Сложно представить, что это говорится всерьез, но прыжок в BGIII выглядит самым смелым нововведением RPG за последние годы. Во многие важные места в игре можно добраться несколькими способами, и просто идти через парадный вход – не всегда лучшее решение. Например, в Подземье можно попасть, минуя лагерь гоблинов, просто найдя разлом в пещере и спрыгнув в него. А в цитадели гоблинов можно отыграть настоящего скрытного убийцу, если забраться под потолок и бродить по балкам.

Однако вертикальность – не только простор для исследований, но еще и грозное оружие в умелых руках. Зачем бить противника булавой или тратить драгоценную магию, если можно просто дать ему хорошего пинка и отправить вниз с высоты пары десятков метров?

4. Пошаговые бои. Да, из Baldur's Gate III действительно пропала одна из самых узнаваемых «фишек» серии – бои с активной паузой. Пожалуй, это тот самый камень преткновения, который разделил фанатов надвое. Некоторая часть старых фанатов даже принялась писать гневные рецензии и петиции с требованиями вернуть привычную боевую систему.

Но факт остается фактом: система D&D создана для пошаговых приключений. Причем каждый шаг зачастую можно обдумывать по несколько минут. И в этом смысле Baldur's Gate III намного ближе к первооснове, чем предыдущие игры серии.

Бросаться в бой в реальном времени или подолгу размышлять над каждым действием – дело, безусловно, вкуса самого игрока, и глупо было бы утверждать, что одна система во всем превосходит другую. Однако стоит отметить, почему пошаговость отлично подходит Baldur's Gate III.

Во-первых, при разработке первой Baldur's Gate BioWare в каком-то смысле пришлось оглядываться на Diablo – игру, которая перевернула представление о сражениях в ролевых играх. Динамичная и быстрая, в ней нужно было постоянно кликать, чтобы наносить удары, это сильно отличалось от привычных размеренных пошаговых боев RPG. В Baldur's Gate появился микс – прорывной для своего времени. С одной стороны, все действия происходили в четкой очередности в соответствии с невидимым счетчиком раундов и бросками виртуальных кубиков, с другой стороны, в бою вы вполне могли наблюдать за схваткой непрерывно, а для некоторых слабых противников и вовсе не раздавать сложных приказов, а просто бить сильнее.

Во-вторых, сложно отрицать, что сам рынок игр очень изменился. Если раньше, чтобы мир Baldur's Gate в каком-то виде оказался доступен консольным игрокам, нужно было делать отдельную «подсерию» с совершенно своей историей и геймплеем, то теперь игроки привыкли, что один и тот же опыт можно получать на разных платформах. Традиционные «компьютерные» жанры стали появляться на консолях и мобильных устройствах и отлично играть. Кто бы мог двадцать лет назад представить, что полноценную Sid Meier's Civilization можно будет носить у себя в кармане? Об этом говорит и то, что классические ролевые игры тоже стали появляться на новых платформах. Например, в Baldur's Gate: Enhanced Edition можно сыграть и на Android, и на iOS, и на Nintendo Switch, и на PlayStation, и на Xbox.

Но все же играть в игру в реальном времени, пускай и с активной паузой, на консолях не так удобно. RPG вроде Baldur's Gate – игры комплексные, с кучей меню, кнопок и действий, с которыми не так-то просто управляться на геймпаде или тачскрине. А вот пошаговый режим дает игрокам на всех устройствах одинаковые условия и удобство прохождения.

В целом, кажется, со временем разработчики стали приходить к тому, что пошаговый режим для классических RPG – то, что нужно. Например, в *Pathfinder: Kingmaker* в версии 2.0 появился полноценный пошаговый режим ведения боя. И сложные бои стали игратьсь намного интереснее и глубже. А в новой части серии – *Pathfinder: Wrath of the Righteous* – пошаговый режим появился с самого начала.

Говоря о сложности, также нельзя не заметить, что в *Baldur's Gate III* практически пропали необязательные и мелкие стычки с врагами. Каждый бой – это событие и тяжелое испытание. Каждая схватка в мире срежиссирована так, что не получится выиграть нахрапом, нужно приложить максимум усилий, хитрости, ловкости и способностей своих героев, чтобы выбраться из переделки живыми и невредимыми. Это приводит к более глубокому и разнообразному ролевому отыгрышу, когда частенько задумываешься, стоит ли вообще доставать меч из ножен, если можно договориться или обхитрить противника.

Да и Larian Studios уже поднаторела в портировании своих игр на мобильные устройства. Например, недавно *Divinity: Original Sin 2* стала доступна на новой модели iPad. Когда-то Свен Винке, глава Larian, говорил, что в их игры будут играть только на PC. А что сейчас? Огромные продажи серии *Divinity* на консолях и мобильные порты полноценных игр. Впрочем, когда ему об этом напомнили, он лишь ответил: «В большинстве случаев я не прав»³.

³ Цитата из Twitter Свена Винке: <https://twitter.com/LarAtLarian/status/1384773374891675650>. – Прим. науч. ред.

Кто такая Larian Studios

Larian Studios – это выстраданный десятилетиями успех, это череда неудач, неблагоприятных издателей и финансовых проблем, которые закалили костяк команды сильнее любого фэнтезийного приключения. Специально для русского перевода книги мы пообщались с членами Larian Studios и изучили прошлые выступления и интервью, чтобы немного рассказать об этой уникальной компании.

Ее бесменный руководитель Свен Винке – настоящий рыцарь в сияющих доспехах в мире современных ролевых игр. И это не метафора, седой высокий Свен красуется в полном латном доспехе в трейлерах, рекламных роликах и дневниках разработчика, словно он сам вышел из волшебного мира, где возглавлял какой-нибудь орден паладинов. Видно, что он получает искреннее удовольствие, работая над игрой мечты. А что Baldur's Gate III действительно игра мечты, нетрудно догадаться, ведь таковой она была для многих студий, но повезло именно Larian Studios.

«Я никогда не думал, что буду играть в эту игру, не то что работать над ней. И почти каждый день я думаю, что это самая захватывающая вещь в жизни», – говорит Адам Смит, старший писатель в Larian Studios. Не так много ролевых систем с такой глубиной, как D&D, и не так много серий RPG с таким влиянием, как Baldur's Gate. Для Адама, как и для многих других, Baldur's Gate была той игрой, которая влюбила его в гейминг вообще и в RPG в частности. Он чувствовал, как будто играет в настольное приключение с друзьями и ведущим, который рассказывает интересную историю или даже позволяет ему самому придумывать ее. «Мы не просто делаем продолжение любимой игры, мы стараемся поднять планку того, как можно рассказывать истории», – говорит Смит.

Бельгийские рыцари геймдева

Основанная в 1996 году в Генте, небольшом бельгийском городе, студия сразу же хотела тягаться с лидерами индустрии. С энтузиазмом небольшая команда принялась за свою первую ролевою игру *The Lady, the Mage and the Knight*. Уже в ней наметились первые особенности Larian Studios. Во-первых, играть нужно было сразу за трех персонажей (леди, мага и рыцаря, как следует из названия), чтобы комбинировать их навыки и решать задачи. Во-вторых, мир должен был быть крайне интерактивным, когда каждый предмет можно было взять и пере-ставить, с каждой деталью в мире взаимодействовать. В-третьих, это был очень амбициозный проект с проблемным издателем, который подвел компанию. Из-за финансовых проблем *The Lady, the Mage and the Knight* так и осталась на уровне демо, а Larian Studios вынесла из него только некоторые наработки и опыт.

Члены студии рассказывают, что в начале творческого пути у них всегда были проблемы с деньгами. Все сотрудники работали по недельным контрактам. То есть каждую пятницу они подписывали контракт на следующую неделю, и каждая неделя могла быть последней – они никогда не знали, сколько денег оставалось. Работали за «мебелью», которая представляла собой ящики *Coca-Cola*, поставленные друг на друга. В команде шутили, что бутылки из-под газировки – их финансовый запас на черный день. Шутки шутками, но в один тяжелый период они действительно достали бутылки из ящиков и сдали в пункт приема стеклотары. А еще Свен вспоминает день, когда денег стало так мало, что он неожиданно для себя не смог расплатиться за бензин на заправке – все ушло на зарплату сотрудникам.

Полноценный дебют в жанре RPG состоялся с релизом *Divine Divinity* в 2002-м – игры, заложившей основу вселенной, в рамках которой Larian Studios будет работать еще долгие годы. Это была RPG в оригинальной вселенной, где геймплей сочетал в себе боевку *Diablo*, ветвистые диалоги и небоевые навыки в духе *Baldur's Gate*, а также интерактивность окружения, которая пришла под влиянием *Ultima VII*. После случились *Beyond Divinity* (2004) и *Divinity II: Ego Draconis* (2009). И в каждой игре были проблемы с издателем, со слишком ранним релизом, с непомерными амбициями, которые команда не могла реализовать, и, в конце концов, с недостаточным количеством денег на счетах разработчика.

Непомерные амбиции

Как говорит Свен, Larian Studios – это компания, которая всегда пыталась дотянуться до звезд и часто падала, поэтому они набили так много шишек. Амбициозность была их самой большой проблемой, но по иронии она же была и благословением.

Дела стали идти на поправку только с выходом Divinity: Dragon Commander – первой игры, которую компания сделала без издателей. Снова это был неподъемный груз: здесь и одиночный режим, и мультиплеер, и кооператив; в игре нужно было плести глобальные политические интриги, командовать своими войсками и даже превращаться в дракона и самостоятельно принимать участие в боевых действиях. В общем, проще рассказать о том, чего в игре не было, чем о том, что было. И хоть игра и получила свою порцию критики, это все же была важная веха для студии: они впервые издали игру самостоятельно, смогли получить неплохие рецензии и подкормить деньжат. Ведь одновременно с Dragon Commander разработчики уже трудились над Divinity: Original Sin.

Изначально компания планировала сделать две игры. Одну – небольшую, чтобы подзаработать и покрыть долги, которые у компании образовались после релиза Divinity II, а другую – основательную, чтобы доказать себе и миру, что они могут делать крутые игры. Проблема была лишь в том, что небольшим проектом изначально должна была стать именно Original Sin, а Dragon Commander – их magnum opus. Но со временем команда сместила усилия на более перспективный, по их мнению, проект – и в конечном счете не прогадала, – а Dragon Commander в результате осталась лишь грандиозным задумом.

С Divinity: Original Sin компания впервые вышла на краудфандинговую площадку Kickstarter. О важности краудфандинга в разработке современных RPG в духе классических еще немало будет сказано в этой книге. Здесь же важно знать лишь то, что кампания вышла успешной: Larian смогла собрать больше миллиона долларов, что подняло общий бюджет игры до четырех миллионов. Это помогло студии не ограничивать себя в амбициях и, наконец, сделать ролевою игру на своих условиях для фанатов сложных систем.

Свен всегда говорит, что они стараются делать игры так, словно это партия настольной RPG, перенесенная на компьютеры максимально близко к первоисточнику. Поэтому в Original Sin так много любопытных возможностей и способов прохождения. Все поверхности в бою взаимодействуют: их можно поджигать, тушить, заливать кислотой, замораживать и так далее. Все предметы можно брать и передвигать, бросать их и использовать как оружие. Всех персонажей можно попытаться убить, но со многими можно говорить (даже с животными) и решать конфликты мирно. Можно также сломать игру, перехитрить ее, пользоваться скрытыми особенностями – в общем, разрешено все, что не запрещено, прямо как в настольной ролевой игре.

Старания Larian окупались, игра разошлась тиражом в 160 000 копий за первую неделю, это был рекорд для компании. Журналисты тоже остались довольны, на агрегаторе оценок Metacritic средний рейтинг игры составил 87 баллов – и это тоже был рекорд для Larian. После релиза Larian занялась доделками и портированием игры на другие платформы, чем еще больше укрепила свое положение. Divinity: Original Sin Enhanced Edition вышла не только на PC, но и на консолях, в этом издании компания полностью переделала последний акт, прислушавшись к фанатам, которые были разочарованы концовкой. А затем последовал еще более успешный и масштабный сиквел Divinity: Original Sin II.

Пожалуй, с выходом Original Sin за Larian закрепилась одна важная особенность. Это компания, которая всегда слушает своих игроков. Конечно, разработчики и раньше пытались добавить в игру идеи фанатов. Например, в Divine Divinity был запоминающийся момент с двумя скелетами. Один говорил другому: «Ты не можешь есть, ведь у тебя нет желудка». А другой отвечал: «Ага! Тогда как мы можем говорить? Ведь у нас нет голосовых связок!»

Что на это скажешь, умник?» В итоге скелетов охватывал экзистенциальный кризис, и они взрывались. Свен утверждает, что эту ситуацию придумал игрок, который был в офисе разработчиков в гостях.

МОЖНО ТАКЖЕ СЛОМАТЬ ИГРУ, ПЕРЕХИТРИТЬ ЕЕ, ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СКРЫТЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ – В ОБЩЕМ, РАЗРЕШЕНО ВСЕ, ЧТО НЕ ЗАПРЕЩЕНО, ПРЯМО КАК В НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ.

Но есть большая разница между тем, чтобы добавить шутку или диалог в игру, и тем, чтобы глобально переработать концовку сюжета или вообще добавить новые механики по запросу игрока. Larian Studios – это сейчас, пожалуй, самая «народная» компания в том смысле, что частично игры создают сами фанаты. Внутри компании даже есть специальный сотрудник, который каждый день изучает форумы, дискуссии в магазинах, заметки СМИ и соцсети, составляет отчет и отправляет его руководству, чтобы они знали, как игры можно сделать еще лучше.

Другой важный способ собрать обратную связь – опубликовать игру в «раннем доступе». Эта модель все более популярна в магазинах игр, но Larian

Studios – одна из немногих крупных компаний, которая не боится показывать большие сюжетные игры в таком состоянии. Когда вы играете в раннем доступе в их игры, всегда есть вероятность наткнуться на незаконченную кат-сцену, ломающий прохождение баг, непредсказуемое поведение искусственного интеллекта и другие вещи, которые могли бы вывести из себя в доделанной игре. Но здесь все честно: это еще не финальный вариант проекта, а вы получаете уникальную возможность заглянуть за кулисы разработки и внести свои предложения, на каждое из которых обязательно ответят, а возможно, даже и включат в полноценный релиз.

Larian в России

Читателям этой книги наверняка будет приятно знать, что Larian Studios – это на какую-то часть и российская компания. Долгое время штатным композитором бельгийского разработчика был Кирилл Покровский. Он входил в состав российской рок-группы «Ария» как клавишник и записал с ней два альбома. А после Кирилл играл в группе «Мастер», образовавшейся после раскола «Арии». Его музыка звучит во всех играх серии Divinity вплоть до Original Sin – это была последняя игра, над которой Кирилл успел поработать до своей смерти в 2015 году в возрасте 50 лет. Сейчас всю музыку для игр Larian пишет болгарский композитор Борислав Славов.

Впрочем, это не единственная связь Larian Studios с Россией. Ведь Baldur's Gate III разрабатывается в том числе и нашими соотечественниками. После релиза Original Sin Свен решил расширить команду, чтобы организовать непрерывное производство в разных часовых поясах для работы над сиквелом. Тогда появился офис Larian Studios в Санкт-Петербурге.

Он начался с небольшой команды, которая помогала портировать Divinity: Original Sin на macOS. Сейчас же в питерском офисе трудится уже больше 50 человек. Причем наши разработчики делают все: пишут код, продумывают гейм-дизайн, тестируют, создают модели персонажей и окружения. Как рассказал нам Дэвид Уолгрейв, главный продюсер в Larian Studios, именно в Петербурге сделали инструменты создания персонажа, принудительную пошаговую систему, новую систему камеры и новый скриптовый язык для ситуаций под названием Anubis. В российском офисе также создавались все ситуации в лагере гоблинов и большинство ситуаций в Подземье, концепт-арты для гноллов и для жреца Ловатара, лица друида Хальсина и жрицы Кишки, а также многое другое.

Внимание Larian Studios к России возвращается сторицей – у нас игры компании любят особенно. Почему? Есть версия: Уолгрейв предполагает, что это может быть связано с тем, что россияне – народ читающий, а в их играх много текста.

Артур Мостовой, глава питерского офиса Larian, замечает, что в России исторически наблюдается любовь к RPG, стратегиям и другим «хардкорным» жанрам. «Почему так вышло – вопрос более глубокий, на который, наверное, лучше смогли бы ответить историки и исследователи. Возможно, это связано с большим культурным наследием в литературе, философии, архитектуре и других областях, а также с популярностью и успешностью у нас таких спортивных дисциплин, как, например, шахматы, и многих других». Он добавляет: «Мы просто стараемся делать хорошие игры, в которые нам нравится играть самим, и быть открытыми».

* * *

Насколько позволяет введение, мы постарались рассказать, что происходит с серией Baldur's Gate прямо сейчас, как продолжают работать наследники BioWare и как современные RPG разрабатываются в России. Книгу можно читать вовсе не как подзабытую историю о некогда легендарной серии и творческом расцвете BioWare, а как первый большой том великой саги, за которым последует еще множество новых. Еще лучше – прямо вместе с чтением книги взять и запустить одну из новых игр, которые делаются такими же фанатами классических RPG, что и сами читатели. А теперь, когда мы знаем современный контекст и финал некоторых историй, самое время отправиться в путешествие по миру Baldur's Gate – от истоков до классики RPG.

Уланкин Сергей

Врата к приключениям

Пятьдесят с лишним лет назад я создал Забытые королевства. Вернее, я начал их создавать – потому что с тех пор работа над ними не прекращается ни на день. Весной 1965-го, сочиняя историю в жанре фэнтези, я впервые написал на листе бумаги «Baldur's Gate». До появления Dungeons & Dragons оставалось десять лет, до выхода первой текстовой игры – двенадцать. Да, Королевства на самом деле старше D&D. Я и не предполагал, что они будут играть по правилам Dungeons & Dragons; на тот момент Королевства были миром, который парень-выдумщик изобрел забавы ради.

Гуляя по улице, мы вряд ли наткнемся на дракона, виверну или волшебника. Но легенды о них живы. Так что я представлял, что есть множество миров, полных всяческих чудес и соединенных с Землей магическими порталами, по которым когда-то можно было перемещаться и которые сегодня забыты – или, быть может, их стерегут служители темных культов, прячущиеся в тени. Я назвал эти миры Забытыми королевствами.

Конечно, идея не нова. Сто лет назад нечто подобное придумал Уильям Моррис. Его творчеством вдохновлялся Клайв Стейплз Льюис, когда писал «Хроники Нарнии». Как и моя мультивселенная, его «леса за гранью мира»

восходят к одноименному роману Морриса и представляют собой сеть порталов, вокзал между мирами.

Вселенная Королевств состоит из множества регионов – королевств, о существовании которых мы, земляне, позабыли. Но в прошлом люди посещали их. Помимо людей, пересекали границы миров божества – например, северный бог Балдур. Сначала я решил, что адепты Балдура покинули гавань, сошли по реке и пересекли широкое море в поисках новых земель. И они их нашли. Горстка путешественников вернулась с добычей и, желая отблагодарить божество, назвала места вокруг верфей «Врата Балдура», Baldur's Gate. Позже я решил, что эта история слишком отсылает к реальности, и переделал ее, выдумав героя Бальдурана. Мореплаватель Бальдуран основал город, чье название звучало как его имя.

Прошло время, и Врата Балдура превратились в большой, густонаселенный город, стоявший на северном побережье реки. От моря город ограждал утес, увенчанный замками богатых правителей, а на восток шли торговые пути, тянувшиеся через всю страну. Задолго до выхода D&D я создал карты моего фантастического мира. Я зарисовал каждое здание – получились сотни черных квадратов! Врата Балдура были огромным городом, важным портом и торговым пространством, и составление его карты заняло много времени. Правда, был еще и Невервинтер – город, появившийся в Neverwinter Nights, вокруг которого разворачивались основные события игры, а Врата отошли на второй план и стали соперничать с Уотердипом, точкой притяжения моих старых набросков и первых частей Dungeons & Dragons.

Почему так вышло? Вообще, во всем виноват Мирт. Мирт-ростовщик, толстый барыга, писать о котором я начал с пяти лет. Мирт – угрюмый старик. Он пыхтит, волочит ногу, носит старые кожаные сапоги. Слишком старый, чтобы разделаться с врагами или убежать от них, Мирт вынужден действовать хитростью и, чего греха таить, обманом. Впервые я встретил его в промозглом портовом городе на севере. В моих ранних историях Мирт вечно удирает из города – и умудряется сделать это раньше, чем его схватят власти, конкуренты или новые враги, которыми он обзаводится весьма быстро. Мирт движется на юг вдоль берега, останавливаясь то в одном порту, то в другом. В 1966 году я определился с названием этого побережья: «Побережье Мечей». К тому моменту Мирт успел пройти через Лускан, Невервинтер, Лейлон, Уотердип; в последний он то и дело возвращался после посещения других мест, среди которых были и Врата. Мирт любил Уотердип, и последний стал самым реалистичным и проработанным во вселенной. Про Врата, конечно, я тоже написал немало и дорабатывал их потом, особенно в

дополнениях «Приключения в Забытых королевствах» 1990 года, где впервые была опубликована моя карта города, «Путеводитель Воло по Побережью Мечей» 1994-го и «Убийство во Вратах Балдура» 2013-го – коллективной работе, моим вкладом в которую была доработка истории Врат.

Я видел Врата Балдура городом, управляемым богатыми купцами, занимавшимися кредитованием и инвестициями и зарабатывавшими капиталы, помогая становиться на ноги купцам рангом пониже. Город управлялся советом четырех Великих герцогов и был не только пристанищем богатых и могущественных, но и плавильным котлом для множества фракций, местом интриг и торговых войн, где власть то и дело переходила из рук в руки, от клана к клану. Врата были местом, где можно было быстро сколотить капитал, тогда как в Уотердипе пересекались пути богатых и бедных, искавших способы обогатиться. В Уотердипе обычные рабочие и коммерсанты могли вместе вложиться в небольшое предприятие, тогда как во Вратах каждый день покупали, продавали и сдавали внаем целые флотилии.

Врата были, ко всему прочему, местом, где правители – законные и не очень – вербовали огромные армии наемников. Даже одна такая армия легко разграбила бы город, но хитрые герцоги освобождали их от налогов, и город был для них точкой притяжения, рынком услуг. Poing Enflamme, наемническая организация, отпугивала возможных захватчиков и вообще всех, кто посягал на то, чтобы сместить Герцогов. Так город, богатый и процветающий, стал привлекать всех, кто хотел вложить большие деньги, а заодно и изобретателей. Поток золота поспособствовал установлению в городе культа Гонда, бога-кузнеца. Врата Балдура приобрели репутацию главного финансового центра, места, где все возможно – и в определенном смысле сохраняют ее до сих пор. Скрывающиеся монстры ищут пути встроиться в управляемое людьми общество, организации жестоких магов пытаются обойти потенциальных конкурентов на море, собрав трофеи с захваченных кораблей, пираты шпионят за торговыми домами в поисках подходящей цели для ограбления – в общем, во Вратах и сегодня жизнь бьет ключом.

Для воображаемого города это огромный успех.

Но я обязан этим успехом не воображению, а игрокам, которые участвуют в этом приключении, занимаются моддингом⁴, проявляют талант гейм-дизайнера, создают декорации для моих сюжетов. Я очень рад, что имел дело с руководителем Beamdog – Трентом Остером, одним из авторов концепции Baldur's Gate, и с его замечательной командой. Я знаю, что Baldur's Gate была и остается в надежных руках.

В надежных руках и читатель этой книги, ведь ему предстоит исследовать историю Врат и игр, сюжеты которых разворачиваются вокруг них. Работая над книгой, я сам захотел снова пройтись по улицам Врат, вдохнуть соленый морской воздух города, аромат свежей выпечки и даже запах загонов для караванов. Все это сливается в особый дух, который Торм, неудержимый вор из «Рыцарей Миф Драннора», называл запахом денег.

Но я с ним не согласен. Я думаю, что дух Врат – это дух приключений.

Эд Гринвуд, автор и создатель Забытых королевств

⁴ Моддинг – разработка модов для видеоигр. Иными словами, создание нового контента, который меняет или дополняет оригинальный контент игры. – *Прим. авт.*

Предисловие

Согласно теориям Владимира Вернадского и Пьера Тейяра де Шардена, ноосфера – это туман, обволакивающий нашу планету наподобие озонового слоя и заключающий в себе сознание человечества, его способность думать и творить. Новые идеи черпаются из ноосферы и возникают в нашей голове. Разделяя этот постулат, вселенная Baldur's Gate существовала задолго до того, как стала известной нам сегодня игровой сагой. Мир, в котором живут драконы, личи, маги – и даже рейнджер в компании хомяка, – ждал своих первооткрывателей, проходящих сквозь порталы, приоткрытые Эдом Гринвудом, Гэри Гайгэксом и другими авторами. BioWare тоже шагнула в этот портал – и вернулась оттуда с полными чемоданами историй.

Теперь конкретнее: как упомянуть о Baldur's Gate, не увязывая ее с Dungeons & Dragons – ролевой игрой на бумаге, появившейся в Штатах в 1974 году, или с Забытыми королевствами? В самом деле, вселенная Эда Гринвуда с первого релиза в 1987 году подарила бесконечные возможности игрокам D&D. Когда в 1996 году издатель Interplay дал BioWare добро на разработку проекта, сочетающего D&D и Forgotten Realms, множество авторов уже успели приложить руку к шлифовке системы правил и расширению мира, в котором развернется будущая Baldur's Gate. Но все же ведущую роль сыграли именно разработчики BioWare: они отполировали каждую грань своего творения, сотворив настоящий бриллиант.

Говоря о творцах Baldur's Gate, нужно заметить, что это не только программисты, художники и сценаристы – это еще и множество игроков, для которых Dungeons & Dragons ассоциируется с вечерами в кругу друзей, пиццей, исписанными листами бумаги и бросками кубика. Так что вполне естественно, что часть сюжета и персонажей BG вдохновлены D&D-кампанией Джеймса Олена, одного из ведущих гейм-дизайнеров саги. История BG отчасти представляет собой то же, о чем мечтает каждый ролевик хоть раз в жизни – превращение маленькой истории, живущей в кругу друзей, в нечто масштабное, охватывающее многих.

Книга отдает должное Baldur's Gate, этой грандиозной серии, развивавшейся в гибком пространстве видеоигр, превзошедшей предшественников и сумевшей перевернуть очаровательную вселенную Забытых королевств.

Об авторе

Максанс Деграндель, он же Avogral, ледяной маг, фехтовальщик при дворе императрицы, вампир в восьмом поколении, межзвездный путешественник. Короче, ролевик. Свои первые шаги делал в HeroQuest, позже перешел в бессмертную Dungeons & Dragons, а затем открыл в себе страсть к Fading Suns и Agone. Параллельно он подружился и с видеоиграми. Играл во всякое – point'n'click, beat'em all, файтинги. Но подлинную любовь к интерактивным историям Максанс испытал, увлекшись RPG. Пишет об утраченном в игровых мирах времени на сайтах jeuxvideo.com, Ulyces, IndieMag. Еще Максанс ведет под ником Avogral канал на ютубе, посвященный видеоиграм.

1

Пересечение судеб Interplay и BioWare

Если вы уже имели дело с ролевыми играми – видео- или настольными, – вы, наверное, знаете, что исход сражения иногда зависит от броска костей. Неудачный бросок⁵ чреват полнейшим крахом, тогда как успешный нередко спасает самое безнадежное положение. Говоря об истоках саги BG, нужно заметить, что без нескольких судьбоносных встреч, без руки провидения серия, которую мы сегодня знаем, никогда бы не состоялась. Чтобы понять, как Baldur's Gate успешно прошла путь от задумки в головах создателей до миллионов копий на руках у игроков, взглянем на две компании, сыгравшие решающую роль в ее создании.

Итак, с одной стороны, BioWare, эта колоссальная машина по производству CRPG⁶, на протяжении десятилетий работавшая над легендарными играми: Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect, Dragon Age, и, конечно, Baldur's Gate и Neverwinter Nights. С другой – Interplay Entertainment, разработчик и издатель видеоигр, на чьем счету The Bard's Tale, Wasteland, легендарные Fallout и Icewind Dale и невероятная Planescape: Torment – известные игры, которые каждый любитель жанра обязательно проходил хотя бы раз в жизни. Впереди история BioWare и Interplay или рассказ о том, как случайный бросок костей перевернул всю западную RPG-индустрию.

⁵ Очень неудачный бросок костей влечет дополнительные отрицательные последствия. И наоборот, очень успешный бросок дает дополнительные плюсы, например, критический урон по противнику. – *Прим. авт.*

⁶ Ролевые игры на PC. Термин, кроме того, вводит различие между западными и японскими RPG, которые называют JRPG (Japanese Role-Playing Game). Последние особенно популярны на консолях. – *Прим. авт.*

Днем лечим, ночью пишем код

На дворе конец восьмидесятых. Грегори Зещук и Реймонд Музыка – студенты университета Альберты, что в Канаде. Помимо учебы, ребята увлекаются ролевыми играми. Играют и с друзьями за столом, и на компьютере. Хотя Грегори и Реймонд вместе посещали несколько предметов в вузе, по-настоящему сблизило их совместное увлечение CRPG и Advanced Dungeons & Dragons, вторая редакция которой вышла годом ранее.

После получения докторской степени в 1992-м друзья продолжали общаться и обнаружили много общих интересов: оба увлекаются фантастикой и фэнтези в самых разных формах. Они смотрят Star Wars, читают «Властелина колец», играют в видеоигры – Dungeon Master и Tales of the Unknown, Vol. I: The Bard's Tale. Ребята много обсуждают все это и приходят к выводу, что IT дает отличные возможности для создания собственных миров. Уже первому проекту, за который они взялись, было чем удивить: друзья решили создать серьезную, дидактическую игру – point'n'click на медицинскую тему. Так они хотели в игровой форме помочь студентам-медикам.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.