

СОЗДАНИЕ ТРИЛОГИИ

# BIOShock

ОТ ВОСТОРГА ДО КОЛУМБИИ



• Николя Курсе • Мехди Эль Канафи • Рафаэль Люка •

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные игры

Николя Курсье

**Создание трилогии BioShock.  
От Восторга до Колумбии**

«ЭКСМО»

2016

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

## **Курсье Н.**

Создание трилогии BioShock. От Восторга до Колумбии /  
Н. Курсье — «Эксмо», 2016 — (Легендарные компьютерные  
игры)

ISBN 978-5-04-178176-7

Всего за три игры сага BioShock заняла особое место в сердцах игроков. Она может похвастаться проработанными и совершенно уникальными персонажами и мирами. Действие первых двух частей происходит в подводном городе Восторг, где игрок погружается в стиль ар-деко и атмосферу 1950-х годов. Третья часть, BioShock Infinite, переносит вас в 1912 год и приглашает исследовать небесный город Колумбия в сеттинге стимпанка. В книге вас ждут: • рассуждение об источниках вдохновения создателя серии Кена Левина; • исследование уникального геймплея и механик; • подробности разработки игр франшизы от идеи до выпуска; • глубокий анализ сюжета, тем и персонажей каждой части. Авторы отдают дань уважения популярной серии игр, которая, несмотря на короткую историю, уже получила признание критиков. Понравилась книга? Поставь бумагу на полку! Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-178176-7

© Курсье Н., 2016

© Эксмо, 2016

# Содержание

Предисловие от Грега Зещука,	7
Грег Зещук	8
Предисловие от Клемана Апапа, одного из создателей Gamekult.com и Senscritique.com	9
Клеман Апап	10
Предисловие от авторов	11
Николя Курсье, Мехди Эль Канафи	13
Рафаэль Люка	14
Введение: как развивался жанр	15
От компьютеров к консолям	16
Шутер и нарратив	18
Взрыв технологий	20
Слияние жанров	21
Навстречу приключениям	22
Абсолютные гибриды	23
Одиссея студии Looking Glass	24
Глубоко под землей	25
Шок системы	28
Конец ознакомительного фрагмента.	29

**Николя Курсье, Мехди Эль  
Канафи, Рафаэль Люка  
Создание трилогии BioShock.  
От Восторга до Колумбии**

*Посвящается Ж. М. К., М. К., двум М. Э., Б. и М. Н.*



© Колесниченко В.П., перевод на русский язык, 2023

© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023



## **Предисловие от Грега Зещука, одного из основателей студии BioWare**

Я вырос на ролевых видеоиграх. Мне повезло ступить на путь игрока в конце 1970-х годов: как раз тогда, когда они начали появляться. Год шел за годом, RPG все выходили и выходили, а я все играл и играл в них. Я попробовал практически каждую – и все ради того, чтобы оставаться в курсе всех новейших механик и подходов, которые тогда пользовались популярностью.

Кроме того, мне посчастливилось стать сооснователем студии BioWare и лично поработать над целым рядом успешных проектов. Меня можно смело назвать большим поклонником игр, а в особенности – качественных.

Поэтому я с радостью согласился написать предисловие к книге, посвященной одной из моих любимых, BioShock. Я понял: вот мой шанс рассказать всему миру, что она для меня значила и какой след оставила в истории всей индустрии.

В большинстве игр – и BioShock поначалу ничем от них не отличается – первые минуты геймплея посвящены обучению игрока: он осваивает управление, разбирается в обстановке. А затем наступает этап, когда он уже настолько хорошо понимает, как устроен игровой мир, что чувствует себя в нем как рыба в воде. Так вот, BioShock – одна из тех немногих игр, где вам это не грозит. Когда я играл в нее, то не мог расслабиться ни на секунду, потому что понятия не имел, что произойдет дальше. Меня завораживала, буквально гипнотизировала вселенная, созданная командой Irrational Games.

BioShock стала одной из самых первых игр, чьи создатели обратились к приему, который я называю «повествованием через окружение»<sup>1</sup>. Вместо того чтобы с ходу ошеломить игрока закрученным сюжетом (как мы обычно поступаем в BioWare), BioShock рассыпает кусочки истории тут и там – как хлебные крошки, указывающие путь. Если вы остановитесь и внимательно оглядитесь, то отыщете еле заметные подсказки, которые намекнут вам на то, что случилось с Восторгом. И чем чаще вы будете так осматриваться, тем больше узнаете о своем персонаже, городе и, конечно, Эндрю Райане.

Мы, игроки, уже давно приучены с тревогой и нетерпением поджидать встречи с боссом. Поначалу вы думаете, что Эндрю Райан – как раз такой важный босс, которого непременно надо одолеть, и сюжет старательно ведет вас к этому. Но потом вы вдруг обнаруживаете, что все это время ошибались. Фраза «Человек выбирает, раб повинуется» до сих пор не выходит у меня из головы. Вот, пожалуй, и все, что я вам расскажу об одном из самых мощных моментов, которые я когда-либо переживал в играх. Если вы читаете эту книгу, то наверняка тоже играли в BioShock. А если вдруг не играли, то немедленно исправьтесь и поиграйте – и вы поймете, что значит быть Человеком.

---

<sup>1</sup> Принятый англоязычный термин – environment storytelling. – *Прим. ред.*

## Грег Зещук

Грег Зещук родился в 1969 году, а в 1995-м вместе с Рейем Музикой основал студию BioWare. Оба работали над такими франшизами, как Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Dragon Age и Mass Effect. Когда в 2012 году их студию купило издательство Electronic Arts, Зещук и Музика оставили свои посты и занялись личными проектами. Зещук – большой любитель пива, к слову, эту любовь вполне разделяют авторы данной книги, – завел собственный блог, а также запустил шоу на YouTube. Оба посвящены предмету его страсти.



## **Предисловие от Клемана Апапа, одного из создателей Gamekult.com и Senscritique.com**

Когда Николя и Мехди попросили меня написать предисловие к книге, которую вы держите сейчас в руках, они знали, что я не смогу отказать. Они уже давно в курсе, что я обожаю BioShock: одним прекрасным летним вечером 2007 года я опубликовал рецензию на эту игру на сайте Gamekult – но не раньше, чем у меня закончились все слова восхищения, какие я только знал. Gamekult – это сайт, который возник за несколько лет до той рецензии. Я лично приложил руку к его созданию в надежде, что еще проживу такие минуты, какие я только что прожил в BioShock, – минуты, милые сердцу любого игрока.

BioShock не просто очень достойная игра; это один из тех редких тайтлов, с которыми игрок устанавливает подлинную душевную связь. И пусть я знаю игры и получше, пусть я не проводил в ней долгих бессонных ночей, но зато она нашла отклик в моем сердце. Причиной тому – проблемы, которые рассматривают ее создатели, нравственный выбор, который совершает протагонист, идеальное слияние геймплея и сюжета, ну и, конечно, продуманная и убедительная вселенная. Время, проведенное там, пробудило во мне воспоминания о старых играх и о книгах, которые я когда-то прочел (все верно, я говорю о Достоевском!). А еще я задумался над вопросами, которые в сюжете и не поднимались. Именно в том, как игрок относится к игре, к ее главному герою, скрыта вся суть BioShock. Речь здесь идет об особой магии – такой же, какая возникает, когда мы читаем отличную книгу, – и в этой магии заключается подлинная уникальность игры.

Мне всегда казалось, что чем глубже игрок погружается в какой-нибудь из «шоков», тем больше сокровищ находит. Эта книга очень ценна: она собирает, объединяет и исследует все богатства, которые может предложить нам серия BioShock. Многие из них уже наверняка вам знакомы. Однако лично я отыскал на ее страницах кое-какие детали, которые упустил в свое время, – и меня вдруг захлестнули воспоминания, ко мне вернулись все мысли, которые вертелись в голове в ту далекую пору. Эта игра – самая настоящая, говорю вам.

Если вы никогда в жизни не играли в BioShock, я посоветую вам поступить мудро и закрыть эту книгу. А потом пойти, купить первую часть (стоит она недорого) и вступить во вселенную BioShock чистым и невинным – так она станет по-настоящему вашей.

## **Клеман Апап**

В декабре 2000 года Клеман Апап, пионер цифровой журналистики, вместе с Кевином Кейперсом создал сайт Gamekult.com. Он быстро набрал популярность и зарекомендовал себя как эталон игрового портала. Клеман занимал пост главного редактора, пока не покинул проект в 2008 году. Он также основал SensCritique – нечто среднее между рекомендательным сервисом и социальной сетью. Этот сайт посвящен уже не только играм, но и фильмам, книгам, сериалам, комиксам и музыке. Здесь каждый может найти информацию о любом произведении и выставить ему оценку.

## Предисловие от авторов

Ни для кого не секрет, что в трилогии BioShock легко узнается характерный почерк ее создателей. На свет она появилась в результате долгих и упорных трудов одной американской студии под названием Irrational Games. Возглавлял ее Кен Левин, гейм-дизайнер, который уже успел прославиться благодаря своей первой игре – System Shock 2. Если вам показалось, что эти два названия – BioShock и System Shock – чем-то похожи, то вам не показалось. Похожи они, кстати, не случайно, а вполне закономерно – так создатели подчеркнули родство идей, которые легли в основу разработки. Shock – эдакое фирменное словечко – недавно вновь напомнило о себе миру, когда появилось в названии сборника BioShock: The Collection<sup>2</sup>. Оно указывает на связь между играми с невероятно богатым и разнообразным геймплеем. Когда игрок берет в руки контроллер, он сразу получает огромный набор инструментов и может пользоваться ими, как сам того пожелает. Стиль игры напрямую зависит от него самого. Может, ему нравится идти напролом? Или, наоборот, захочется проявить смекалку? А может, он любит размышлять и предугадывать сюжет? В этих играх возможно и то, и другое, и третье – настолько они многообразны. От шутеров такого обычно не ожидаешь. Кроме того, их действие происходит в весьма детализированных и проработанных вселенных. Это на удивление складные миры – легко поверить, что они и в самом деле могли бы существовать: идеальное окружение для игр с таким изобилием возможностей. Но каким бы качественным и продуманным ни был сеттинг «шоков», сами они никогда от него толком не зависели. Да, он служит опорой и оболочкой для сюжета и механик, но при этом всегда остается на заднем плане, и при желании его легко можно заменить каким-нибудь другим. Ну и, наконец, стоит отметить, что каждая игра из этой саги отличается серьезной, недетской темой, над которой так и тянет поразмыслить как следует – поразмыслить о человеческой природе и о том, куда приводят мечты.

Художественное и техническое мастерство команды разработчиков столь полно проявилось во всех этих тайтлах в том числе благодаря тому, что создатели не стеснялись менять стиль своих игр и приспосабливались к духу времени. Хотя философию Irrational Games можно отследить и в System Shock 2, и в BioShock, и в BioShock Infinite, эти три тайтла все же отличаются друг от друга. System Shock 2, к примеру, имеет научно-фантастический сеттинг: игрока в ней запирают на космическом корабле. BioShock же покоряет нас мотивами биопанка и ар-деко, а действие последней части трилогии, BioShock Infinite, и вовсе происходит в небесном городе Колумбия. В каком-нибудь идеальном мире, где издатели вовсе не стремятся вытянуть как можно больше денег из популярной франшизы и потому не давят на разработчиков и где над головой не висят тяжким грузом ожидания поклонников, которые хотят продолжения, потому что им очень понравились предыдущие игры, – вот в таком идеальном мире BioShock Infinite, несомненно, называлась бы InfiniteShock.

В рамках серии «шоков» сага BioShock дала начало двум уникальным стилистикам. При этом данные игры от первого лица, повествующие о подводном городе, не пошли проторенными тропами: несмотря на то, что они относятся к уже существующему жанру, они смогли рассказать и завершить безупречную драматургическую арку, используя собственные приемы. Так, своеобразие первой части BioShock во многом завязано на ее художественном исполнении: в цветовой гамме доминирует зеленый, а сырость на стенах, кажется, можно ощутить рукой. Неудивительно, что игроки испытывают клаустрофобию. Эта сага восхитительна и определенно заслуживает нашего внимания.

---

<sup>2</sup> Сборник BioShock и книга, которую вы читаете, вышли осенью 2016 года с разрывом всего лишь в несколько месяцев. – *Прим. пер.*

Что ж, пришло время отправиться в путешествие в 1960 год. Вы станете главным героем истории Джеком – он только что пережил крушение самолета посреди Атлантического океана. К счастью, ему повезло и он наткнулся на подводный город под названием Восторг. Его воздвиг Эндрю Райан – человек, который хотел создать идеальное общество, где величайшие умы XX века смогли бы свободно предаваться науке и искусству. Восторг стал сценой, где развернулась история прекрасной мечты – мечты, что разбилась в одночасье.

Когда закончите с Восторгом, устройтесь поудобнее в кресле внутри огромной пушки. Она запустит вас за облака – в Колумбию, небесный город, где железной рукой правит пророк Комсток. На дворе 1912 год, вы – частный детектив Букер ДеВитт. Вам поручено отыскать Элизабет, юную девушку с невероятным даром: она умеет открывать разломы в другие измерения.

## Николя Курсье, Мехди Эль Канафи

Николя Курсье и Мехди Эль Канафи с детства увлекались журналистикой. Вскоре – а именно в 2004 году – они выпустили свой первый журнал: Console Syndrome, приобрести его можно было только в Тулузе. Всего вышло пять номеров, а затем Николя и Мехди решили основать издательство под тем же самым названием. Год спустя их небольшую компанию купил Pix'n Love, один из крупнейших издательских домов, публикующих книги о видеоиграх. В течение следующих четырех лет Николя и Мехди выпустили более двадцати трудов, посвященных самым популярным игровым сериям. Многие из них они сами же и написали: к примеру, «Zelda. Хроника легендарной саги»<sup>3</sup>, «Resident Evil. О зомби и людях», а также книги о VII и IX частях Final Fantasy. Их творческие усилия сосредоточены на исследовании величайших саг мира видеоигр. С 2015 года плоды трудов Николя и Мехди выходят в свет в издательстве Third Editions – их новом совместном детище.

---

<sup>3</sup> Вышла на русском языке в 2016 году в издательстве «Белое яблоко». – Прим. пер.

## Рафаэль Люка

Вот уже больше тринадцати лет Рафаэль пишет о видеоиграх. В школе он обожал журнал Tilt<sup>4</sup> и был большим поклонником ANL<sup>5</sup>, а после получил степень магистра истории в Университете Пантеон-Сорбонне. Он внештатно работал в журнале PC Team, писал для Gameplay RPG и PlayMag. В октябре 2004 года присоединился к издательской группе Future France<sup>6</sup> и начал сотрудничать с журналами Joypad, PlayStation Magazine, Consoles + и Joystick, не говоря уже о том, что написал несколько статей для киноизданий. В настоящее время он состоит в редакции журнала Jeux Vidéo Magazine и работает с The Game. Кроме того, он написал книгу «История ролевых игр», которая вышла в издательстве Pix'n Love, и является соавтором «Легенды о Final Fantasy IX».

---

<sup>4</sup> Tilt – первый французский журнал, посвященный исключительно видеоиграм. Выходил в 1982–1994 годах. – *Прим. пер.*

<sup>5</sup> Ален Юиг-Лакур (ANL) – один из первых французских журналистов, специализирующихся на видеоиграх. – *Прим. пер.*

<sup>6</sup> Ведущий издатель игровых журналов во Франции. – *Прим. пер.*

## Введение: как развивался жанр

*Ни богов, ни королей. Только Человек!<sup>7</sup>*  
*Девиз Восторга*

Первая часть BioShock и сага, которая из нее выросла, возникли не на пустом месте. Творения Кена Левина – наследники былых игр и представлений о них. Чтобы оценить BioShock по достоинству, нужно познакомиться с ее предшественниками. Давайте ненадолго заглянем в прошлое.

---

<sup>7</sup> Здесь и далее цитаты из первой и второй частей серии BioShock приведены в переводе компании 1С, если не указано иное. – Прим. пер.

## От компьютеров к консолям

В начале 2000-х годов, после долгих лет полной изоляции, компьютерные игры потихоньку начали перебираться на приставки. Надо сказать, что с коммерческой точки зрения консоли уже давно стали товаром для широкой аудитории и пользуются немалым спросом. Однако рынок компьютеров еще держит оборону, и немалую роль тут играют цифровые копии игр, которые продаются через такие магазины, как Steam.

И вот многие разработчики, прежде имевшие дело исключительно с PC, начали создавать игры и для приставок. Достаточно вспомнить Уоррена Спектора (*Deus Ex*, *Epic Mickey*), Питера Молинё (*Populous*, *Fable*) и, конечно же, Кена Левина. Многие игровые жанры, которые раньше ассоциировались только с компьютерами, появились и на консолях. Причин тому, безусловно, немало. Во-первых, на консольный рынок вышла Microsoft с Xbox – а ее архитектура приближена к стандартному компьютеру. Во-вторых, у приставок нет типичного недостатка, какой имеется у компьютеров, – огромного количества конфигураций, под которые разработчик вынужден подстраивать свою игру, – внутренняя архитектура консоли неизменна по определению. Ну и, наконец, пиратство на приставках не идет ни в какое сравнение с пиратством на компьютерах. В итоге на консольный рынок подтянулись такие крупные студии, как Valve Corporation (*Portal 2*), BioWare (*Mass Effect*) и Bethesda Softworks (*Fallout 4* и *Skyrim*), – и взгляды на платформы начали меняться.

Итак, популярные компьютерные жанры оккупировали консольный мир – хотя для этого им пришлось приспосабливаться. *BioShock* прекрасно иллюстрирует это явление, потому что она с самого начала разрабатывалась как для компьютеров, так и для консолей. Первое, с чем сталкиваешься, когда переносишь шутер с PC на приставку, – это управление. Его нужно подогнать под контроллер. Ничто не сравнится с точностью мышки – спросите любого ценителя хедшотов<sup>8</sup>, – поэтому консольные шутеры должны были предложить игроку иной геймплей, который не столь бы зависел от сноровки. Так появился автоприцел, снизились требования к точности ударов и вырос урон, который способен вынести персонаж игрока. Похожим образом упростился интерфейс с инвентарем. Работая над *BioShock*, Irrational Games решила сделать шаг навстречу обычным пользователям и отказалась от тяжеловесного интерфейса *System Shock 2* в пользу чего-то более простого и доступного даже новичку.

Шутеры должны были измениться и с технической точки зрения. Некогда они воплощали собой весь «цвет» компьютерных технологий. Они вытягивали из «железа» все ресурсы и заставляли дымиться даже самые новые видеокарты – но пришло время подстраиваться под консоли. Взять, к примеру, *Crysis 2*: разработчикам пришлось поддерживать визуальную и техническую схожесть между всеми версиями игры на всех платформах, хотя на PC ее графика все равно смотрится лучше. Ну и, как бы ни печалились заядлые компьютерные геймеры, надо признать, что продажи на консолях взбодрили издателей и те охотней стали перебираться на новую территорию.

Результат не заставил себя долго ждать. В наши с вами дни – всего несколько лет спустя после начала миграции – шутеры на консолях так же популярны, как и шутеры на компьютерах. Если даже не популярней: достаточно взглянуть на успех *Call of Duty*. По правде говоря, своим успехом *BioShock* обязана консолям ровно в той же степени, что и PC. Хотя Irrational Games в целом поддерживала компьютерный рынок, *BioShock Infinite* сразу же вышла и на приставках. Сама концепция видеоигр теперь включает в себя и консоли. Хотя некоторые жанры до сих пор обитают только на PC (MMORPG, стратегии в реальном времени и сложные симуляторы – такие как *Flight Simulator*), нет никаких сомнений, что издатели прилагают все усилия, чтобы

---

<sup>8</sup> Хедшот – прямой выстрел в голову, часто фатальный. – *Прим. ред.*



достойно перенести их на приставки. К примеру, Final Fantasy XI (2002) от разработчика Square Enix представляет собой попытку подружить с консолью жанр MMORPG, а R. U.S. E. (Ubisoft, 2010) – это пример довольно успешной стратегии в реальном времени, в которую можно играть и на приставках.

## Шутер и нарратив

Шутер от первого лица – это игра, где нужно расстреливать толпы врагов, а камера расположена примерно на уровне глаз персонажа. Такие тайтлы, как Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Unreal Tournament и Duke Nukem, сделали шутеры самым популярным жанром в индустрии. Секрет их успеха – в эффекте присутствия. Вид от первого лица имитирует поле зрения protagonista и переносит игрока в самое пекло сражения. Четкие игровые жанры были созданы горсткой первопроходцев, но со временем их границы постепенно расплывались – и тем сильнее, чем больше игр выходило в свет. Шутеры не исключение. Поначалу эффект присутствия в экшенах использовался лишь для того, чтобы сцены боев выглядели убедительней. Однако вскоре некоторые представители этого жанра начали обращаться к нестандартным темам, а вид от первого лица помогал лучше передать сюжет. Мы говорим о Deus Ex, Metroid Prime, King Kong и Half-Life – все они забрасывают игрока в самую гущу событий, и тот сполна проникается историей. Вот и с BioShock так же: он хоть и шутер, но такой, в котором значительную роль играет нарратив<sup>9</sup>.

Так как же рассказать историю в игре с видом от первого лица? Те, кому довелось первым отвечать на этот вопрос, столкнулись с некоторыми трудностями. Прежде всего, когда камера находится на уровне глаз персонажа и на этом завязан весь интерактив, уже нельзя так просто взять и вставить в игру какую-нибудь кат-сцену, которая объясняла бы, что здесь происходит. Видеоигры всегда заглядывались – и по сей день заглядываются – на кинематограф: образец совершенства, которому они стараются подражать во всем. Вот только режиссер фильма полностью контролирует то, что увидит зритель, а с видеоиграми все не так. У игрока должна оставаться полная свобода действий, поэтому разработчикам приходится управлять тем, куда он смотрит и что при этом делает. Шутер с хорошим нарративом не уподобляется фильму, а работает с условностями игровой среды.

Бешеный темп – это черта, характерная и даже ключевая для всего жанра шутеров в целом. Большую часть времени игрок отбивается от бесчисленных врагов. В напряженный экшен непросто вплести сюжетную информацию. Кат-сцены прервут поток событий и наверняка собьют темп игры. Поэтому Кен Левин не стал отбирать у игрока управление, а обратился к театральным приемам. С помощью простых уловок – света и звука – BioShock в нужную минуту ненавязчиво подталкивает нас посмотреть в правильную сторону. Эти хитрости, которые безотказно приковывают взгляды игроков, Левин почерпнул у сценического искусства. Сам он признается, что питает к кат-сценам глубокое отвращение и не одобряет игры, которые ими злоупотребляют. Когда он сам садится за игру, то без колебаний пропускает все видеовставки, если они слишком уж назойливы. Левин убежден: кат-сцены не выход. Во время кат-сцен игрок пассивен и практически не запоминает информацию, которую ему показывают, – во всяком случае, запоминает куда хуже, чем если бы сам все выяснил, пока изучает локацию. В поддержку своих слов Левин заявляет, что Сити-17 (город, где происходит действие Half-Life 2) знаком ему куда лучше, чем любая из вселенных Final Fantasy – серии, которая на кат-сцены не скупится.

В студии Irrational Games на свободу игрока смотрят как на основополагающую и неприкосновенную ценность. В BioShock можно в любую секунду отвернуться от сцены, которая разыгрывается перед вами, – правда, тогда она уже не впечатлит вас так, как могла бы. А еще вы рискуете упустить что-нибудь важное для сюжета, и этого, увы, никак потом не восполнить. Но что, если вам вдруг захочется убить ключевого персонажа в середине игры? Левин это преду-

---

<sup>9</sup> Нарратив – это, грубо говоря, то, каким образом игра рассказывает нам свою историю, как поясняет то, что в ней происходит и чем занят игрок. Не равняется сюжету. – *Прим. пер.*

смотрел. Он сделал так, чтобы протагонист не мог взаимодействовать с такими героями: к примеру, поставил их за непробиваемое стекло или спрятал и заставил нас общаться с ними по радио. Этот хитрый ход не только позволяет сохранить логику происходящего, но и, что самое главное, оставляет игроку свободу действий: он управляет своим персонажем, как сам того захочет, но при этом не рискует испортить себе прохождение или остаться без куска сюжета.

Левин отбирает у нас управление лишь один-единственный раз за всю игру. Это происходит во время важнейшей и очень глубокой сцены – сцены встречи с Эндрю Райаном. До сего момента Джеком – а значит, и игроком – манипулировал Фрэнк Фонтейн, которого мы знали как Атласа и который управлял главным героем с помощью команды «Будь так любезен». Кен Левин знал, что делает, когда лишил нас контроля над персонажем в такую минуту. Мы не можем управлять Джеком, потому что решение убить Райана принадлежит не нам, а Фонтейну – и он до сих пор тянет за ниточки своей марионетки. По словам Левина, когда основатель Восторга все-таки позволяет себя убить, он тем самым наносит игроку – безвольному – величайшее оскорбление: он-то, Райан, до самого конца оставался хозяином своей судьбы. После встречи с ним мы снова можем управлять персонажем и принимать свои решения, так как Фонтейн утратил власть над Джеком. Кен Левин хотел, чтобы игрок вспомнил все произошедшие события и осознал, что все это время им манипулировали, – и только в самом финале он действительно получил возможность выбирать сам.

Вдохновившись примером Valve с их Half-Life, в Irrational Games всерьез задумались над тем, как лучше всего преподнести игроку сюжет. Еще в System Shock 2 его можно было отслеживать через аудиозаписи, тут и там разбросанные по локациям. В BioShock Левин продолжает и развивает свой эксперимент. Как говорится, хорошую историю нужно показывать, а не рассказывать, что особенно важно, если речь идет о видеоигре. Аудиодневники с этим прекрасно справляются. Обычно игры начинаются с того, что перед героем встает какая-нибудь проблема. Затем сюжет развивается и мы наблюдаем за ним через небольшие кат-сценки, которые игра подсовывает нам в ключевые моменты. BioShock отходит от привычного шаблона и демонстрирует более зрелый подход. Левин показывает нам несколько зарисовок из людских жизней, и если игрок найдет их все и восстановит порядок событий, то разгадает большую повествовательную головоломку. Таким образом, вселенная игры не только предстает чрезвычайно богатой и насыщенной, но и никоим образом не посягает на свободу игрока. Тот, кого не интересуют тонкости сюжета, может спокойно сосредоточиться только на геймплее: его ничто не будет отвлекать. В последние годы подобный подход все чаще встречается в играх, но все же Кен Левин остается непреклонным: по его мнению, индустрия до сих пор ленится работать с нарративом. Разработчики нередко предпочитают легкие пути – и создают длиннющие, уютные синематики.

Чтобы понять этот выбор, мы с вами должны заглянуть в далекое-далекое прошлое. Мы вернемся к истокам видеоигр: в ту пору, когда изобретательные американские студенты создавали первые простейшие на примитивных университетских машинах.

## Взрыв технологий

В начале 1970-х годов видеоигры ворвались в нашу жизнь. Первое время все они были двухмерными: простые спрайты перемещались на фоне неподвижных, минималистичных и плоских задников – а все из-за технических ограничений. Такие игры, как Pong, Pac-Man и многие другие вполне вписывались в эти самые ограничения и служили быстрой и довольно примитивной забавой.

В ту пору в университетах Америки почти одновременно случились два события. Во-первых, в конце января 1974 года возникли настольные ролевые игры – речь идет о Dungeons & Dragons (D&D) авторства Гэри Гайгэкса и Дэйва Арнесона. Ее ранняя версия прошла испытания в клубах стратегических игр при кампусах и на слетах любителей. А во-вторых, появились первые видеоигры на мейнфреймах – мы имеем в виду централизованные системы, которые связывали десятки терминалов с главным компьютером немаленьких размеров, причем частенько все они находились в одной и той же комнате. Именно там, на PDP-10<sup>10</sup> и системах PLATO<sup>11</sup>, разрабатывались первые текстовые приключенческие игры (к примеру, Colossal Cave Adventure 1976 года за авторством Уильяма Кроутера) и ранние компьютерные RPG, вдохновленные D&D (например, Dungeon от Дона Даглоу и dnd от Гэри Уизенханта и Рэя Вуда, обе увидели свет в 1975 году). Нельзя также забывать игры от первого лица, такие как Spasim (предшественница Elite, появившаяся в 1974 году), Maze War (игра с прятками в лабиринте, которая увидела свет в 1975 году) и Moria (RPG 1975 года, в которую можно было играть командой из десяти человек). Примерно тогда же Кен Левин, который был еще подростком, открыл для себя Super Star Trek для PDP-10. Это была неофициальная стратегическая игра, которая заронила в сердце будущего гейм-дизайнера любовь к интеллектуальным играм – он и по сей день боготворит X-COM и Company of Heroes 2.

От компьютеров не отставали и аркадные автоматы. На них выходили футуристичные шутеры, такие как Starhawk (1977) и Tail Gunner от студии Cinematronics (игры по мотивам Super Star Trek, выпущенной в 1979 году). Затем пальму первенства перехватили персональные компьютеры и консоли – тут им в том числе помогла популярная Star Raiders, разработанная в 1979 году для Atari<sup>12</sup> 400 и 800.

В то время черпать вдохновение у конкурентов или предшественников было делом обычным, особенно в университетской среде. Однако вскоре графика потихоньку стала развиваться. Так, в 1980 году появилась Battlezone – в ней можно было ездить на танке во все стороны, а враги разлетались на куски. Затем, в 1983 году, к ней присоединилась Star Wars, которая могла похвастаться «каркасной графикой», как ее называли журналисты той поры. Обе – в реальном времени.

---

<sup>10</sup> PDP-10 – мейнфрейм, который производился с 1966 по 1983 год и был популярен во многих американских университетах. – *Прим. пер.*

<sup>11</sup> PLATO – одна из ранних компьютерных систем, которые использовались в обучении студентов и школьников. Создана в Иллинойском университете. – *Прим. пер.*

<sup>12</sup> Семейство восьмибитных домашних компьютеров, которые выпускала одноименная компания. Выходили с 1979 по 1992 год. Своим успехом во многом обязаны именно игре Star Raiders. – *Прим. пер.*

## Слияние жанров

Если говорить о трехмерных играх в режиме реального времени, то тут аркадные автоматы определенно были первопроходцами – но за ними неотступно следовали домашние компьютеры, и не с чем-нибудь, а с RPG. В 1980-х годах в этом жанре успешно прижился вид от первого лица, причем подход к нему был совершенно особым. Еще в 1979 году появилась Akalabeth, одна из первых ролевых игр для Apple II. В ней Ричард Гэрриот, также известный как «Лорд Бритиш», смешал плоское, двухмерное изображение игрового мира – вид сверху – с видом от первого лица: последний вступал в дело, когда игрок бродил по подземельям. На протяжении того десятилетия все компьютерные RPG – а также некоторые – следовали той же формуле, за редкими заметными исключениями. К примеру, Wizardry (Sir-Tech, 1981 год), The Bard's Tale (Interplay, 1985 год), Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin<sup>13</sup> для приставки Intellivision<sup>14</sup> (APh Technological Consulting, 1983 год) и Might and Magic (New World Computing, 1986 год) – игры исключительно от первого лица. По техническим причинам чаще всего в этих проектах встречались пошаговые бои и движение по клеткам – что довольно логично. Однако уже в ту пору жанры начали смешиваться друг с другом, что можно заметить в работах Майка Синглтона. Взять, к примеру, его Lords of Midnight, которая вышла на ZX Spectrum<sup>15</sup> в 1984 году и до сих пор доступна на iOS. Она представляет собой нечто среднее между стратегией и текстовым квестом с несколькими персонажами, причем на экране постоянно видна панорама местности, которая окружает одного из протагонистов. Так и голова может закружиться!

Наряду с RPG возникла еще одна школа игр – Elite. Здесь мир был полностью открытым и трехмерным, а еще присутствовала процедурная генерация. В рамках этой книги мы, к сожалению, не сможем рассказать, как Дэвид Брэбен и Иэн Белл разрабатывали свой проект, но не упомянуть его нельзя. Когда в 1984 году первая Elite вышла на BBC Micro<sup>16</sup>, она потрясла все и вся: теперь разработчики соревновались в мастерстве, чтобы создать еще более детализированный и столь же открытый мир. Лучший пример таких попыток – трилогия Mercenary от Novagen Software, которая выходила с 1985 по 1992 год. Это серия, где протагонист вначале ходит пешком, потом садится на космический корабль, затем летает с планеты на планету, а под конец вмешивается в само движение небесных тел.

---

<sup>13</sup> Advanced D&D – это усовершенствованный вариант оригинальной системы правил. – *Прим. пер.*

<sup>14</sup> Intellivision – приставка компании Mattel, которая производилась с 1979 по 1990 год. Обладала неплохим звуком и графикой для своего времени. Один из главных конкурентов Atari. – *Прим. пер.*

<sup>15</sup> ZX Spectrum – восьмибитный домашний компьютер от компании Sinclair Research. Имел цветное изображение, а монитор ему служил обычный телевизор. Выпускался вплоть до 1992 года. – *Прим. пер.*

<sup>16</sup> BBC Micro – один из ранних домашних компьютеров. Продукт британской компании Acorn Computers, которая создала его для проекта BBC, связанного с компьютерной грамотностью. Выходил с 1981 по 1994 год. – *Прим. пер.*

## Навстречу приключениям

В 1986 году всеобщая любовь к играм от первого лица и в реальном времени достигла своего пика – и с тех пор не угасала. Тому есть несколько причин. Прежде всего, именно тогда появились первые «графические движки», которые поддерживали полигональные модели с цельными поверхностями. С 1986 по 1992 год студия Incentive Software выпустила несколько игр на своем собственном движке под названием Freescape. Driller, Total Eclipse и другие тайтлы показали, что трехмерность и реальное время годятся не только для космических битв: они также неплохи и в напичканных ловушками пирамидах с замками. Кроме того, студия неоднократно портировала свои игры на самые разные платформы – к примеру, Driller была доступна как на Spectrum, так и на Amiga. Тем самым разработчики доказали, что такую технологию вполне можно переносить на разные машины и при этом не нужно ее кардинально переделывать.

Другие тайтлы показали, что новая графика ко всему прочему открывает ворота в новый геймплей. В Cholo от Solid Image (1986 год) можно взламывать и брать под свой контроль беспилотники с различными способностями или камеры слежения. Многие разработчики и издатели пошли той же дорогой. К примеру, The Colony от компании Mindscape (1988 год) и Infestation от Psygnosis (1990 год) рассказывают истории одиноких героев, затерянных на космических базах. Здесь есть и полигональная 3D-графика, и реальное время, и вид от первого лица, и отличные звуковые эффекты (в Infestation из динамиков звучит дыхание главного героя) – все это делает их почти что полноценными играми в жанре survival horror<sup>17</sup>, которые опередили свое время: Alone in the Dark выйдет лишь в 1992 году.

А в 1987 году произошла настоящая революция, которая всерьез повлияла на целый пласт приключенческих игр – студия FTL Games создала Dungeon Master. Действие новой игры происходит в режиме реального времени, персонажи испытывают голод и жажду и могут подбирать разные предметы прямо с пола. В ней, правда, нет никакой 3D-графики, но зато есть интересные новшества: например, монстры движутся по коридорам и ползут на звуки и свет. Конечно, об экосистеме уровня BioShock говорить еще рано – в Dungeon Master враги не сражаются друг с другом, – но игра интересна уже тем, что сделала первые шаги в ее направлении. Прежде в RPG царили одни только случайные стычки. Работа команды FTL Games уходила с прилавков настолько хорошо, что ее скопировали многие знаменитые издатели того времени. Достаточно вспомнить все три части Eye of the Beholder (Westwood Studios, 1990–1993 годы), различные игры Энтони Кроутера (в 1990 году вышла Captive, в 1991-м – Nightmare, а в 1997-м – Realms of the Haunting), а также Black Crypt (Raven Software, 1992 год) и Lands of Lore (Westwood Studios, 1993 год).

---

<sup>17</sup> Название жанра можно перевести как «хоррор на выживание». Это игры, в которых царит атмосфера страха и предчувствия беды, их цель – напугать игрока. В этом они напоминают фильмы ужасов. – *Прим. пер.*

## Абсолютные гибриды

А потом вышли две игры, которые кардинально изменили все представления о 3D-графике и виде от первого лица. В них соединились все жанры, существовавшие на тот момент.

Первым таким проектом стала дерзкая и сногшибательная *Midwinter* авторства Майка Синглтона, которая появилась в 1989 году. Ее действие разворачивается на заснеженном острове. Игроку предстоит управлять группой персонажей и с их помощью организовать сопротивление захватчикам. *Midwinter* гармонично сочетает в себе и езду на снегоходах, и RPG, и стрельбу, и стратегию, и проникновение на вражескую территорию, и экшен – и все это в открытом мире, белом от снегов. Индустрия такого еще не видела. Возможно, то была самая первая «песочница» в том виде, в каком мы их знаем сейчас. К слову, некоторые ее особенности, порой заимствованные из *The Lords of Midnight*, так и не повторились в других играх: к примеру, сюжет в ней раскрывался с помощью нескольких персонажей, присутствовал симулятор лыжной езды, время на прохождение было ограничено, действия противника отображались на карте и т. д.

Что касается второго проекта, то им была сильно недооцененная и почти забытая в наши дни *Corporation*. Мы не могли оставить ее в стороне. Ее разработала в 1990 году студия *Dimension Creative Designs*. Билл Аллен и Кевин Балмер задумывали свою игру как своеобразный и совершенно неожиданный гибрид. Они объединили в нем все достижения жанра RPG, из которых потом выросли шутеры. *Corporation* предсказывает не только грядущие внутренние перемены в жанре, но и будущие его темы: киберпанк, улучшения игрового персонажа, взлом замков и компьютерных систем, а также тайное проникновение на территорию врага. В этом кипящем первичном бульоне зародились споры, из которых потом проросли и *System Shock*, и *Deus Ex*. *Corporation* была не самой совершенной игрой на свете, но она сильно опередила свое время и на несколько лет обогнала *Ultima Underworld* и *Wolfenstein 3D*. К сожалению, игроку было непросто ее освоить – хотя тут *Corporation* не так далеко ушла от *Ultima Underworld*, – а художественный стиль был суровым и серым. Публика не оценила ее по достоинству. Сейчас о ней даже не вспоминают, когда говорят об истории шутеров. С одной стороны, концепция этой игры чересчур опережает свою эпоху, а с другой, геймплей слишком уж хорошо соответствует своему времени. Такой вот парадокс.

## Одиссея студии Looking Glass

Наследники студии Looking Glass – вот как называют себя сегодня Кен Левин, автор BioShock, и Рафаэль Колантонио, автор Dishonored. И тому, разумеется, есть причины. Когда надо привести пример успешного гибрида шутера и RPG, пресса частенько ссылается на Deus Ex – но при этом совершенно забывает упомянуть, что задолго до приключений агента Джей-Си Дентона на ошибках передовой Corporation училась команда из Looking Glass. И у них получались игры, которые были сильнее, продуманней и, пожалуй, качественней с точки зрения нарратива, чем их предшественница. Если мы обернемся назад и глянем на то давнее десятилетие, когда выходили уникальные, а в наши дни уже культовые тайтлы, то увидим, что в ту пору шло переосмысление самого жанра шутеров от первого лица – они становились такими, какими мы их знаем сегодня, какими они выходят на современных платформах. И еще мы увидим, что эта перемена была тесно связана с группой людей, которые однажды повстречались и выпустили несколько игр.

Но игры эти, увы, продавались не слишком-то хорошо.



## Глубоко под землей

У истоков *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* и студии *Looking Glass* стоит Пол Ньюрат. Тогда он был известен как разработчик *Autoduel* – адаптации настольной игры авторства Стива Джексона *Car Wars* – и *Space Rogue*, вышедшей в 1989 году. Последняя игра – это изящное сочетание RPG в стиле *Origin Systems* (мы имеем в виду *Ultima*) и космического симулятора а-ля *Elite*. Пол Ньюрат был убежден, что компьютерным ролевым играм остро не хватает погружения. Все они слишком сосредоточены на стратегичности и управлении командой героев, в то время как в настольных ролевых играх игроки чаще заняты тем, что изображают своих персонажей, а все, что связано с правилами, отдают на откуп ведущему. Иными словами, все RPG, что до сих пор выходило на компьютерах и консолях, – пошаговые и поклеточные – не дают тех ощущений, какие должна давать ролевая игра. С самого начала они свернули куда-то не туда.

Но Ньюрат считал, что это можно исправить. Решение было сокрыто в *Dungeon Master* и *Corporation* – в этих двух играх с видом от первого лица, которые выводят игрока на передовую и заставляют его принимать в событиях самое непосредственное участие. Гейм-дизайнер начал экспериментировать с движком для *Apple II*<sup>18</sup>. Этот движок позволял отображать примитивные текстуры для трехмерных моделей и был страшно неторопливым. Ньюрат переработал эту технологию для *IBM PC*<sup>19</sup>, а затем, весной 1990 года, основал студию *Blue Sky* и объединил силы с Дагом Чёрчем (запомните это имя!), Дэном Шмидтом и Дагом Уайком. Летом 1990 года они продемонстрировали плоды своих трудов издателям и впечатлили сразу нескольких из них. Среди впечатлившихся были и *Origin Systems*, авторы серии *Ultima*. Корифеи от мира RPG потребовали от разработчиков лишь одного: чтобы сюжет трехмерного вписывался во вселенную *Ultima*, а в саму игру при этом входили традиционные элементы из серии Ричарда Гэрриота. К примеру, главным героем в ней должен быть Аватар – протагонист всей серии, начиная с четвертой части. Чтобы курировать разработку, к команде присоединился Уоррен Спектор, будущий создатель *Deus Ex*. Работая на *Origin Systems*, он уже успел выпустить *Wing Commander*, *Ultima VII* и *Ultima: Worlds of Adventure 2: Martian Dreams*. Увы, с требованием издателей была одна серьезная проблема: детали из мира *Ultima* ничего не давали игре и превращали ее в притянутый за уши. Коим она в конце концов и оказалась. Но проект от *Blue Sky* все равно был очень важен. Почему? А давайте-ка взглянем на другой тайтл, о котором вспоминают куда чаще. Это *Wolfenstein 3D*.

Игра вышла в свет спустя два месяца после появления *Ultima Underworld*. О ней обычно говорят как о самом первом шутере от первого лица. Однако уже в 1991 году ее создатели – компания *id Software*, которая в ту пору прославилась серией двухмерных платформеров *Commander Keen*, – работали над похожими проектами: *Hovortank 3D* и *Catacomb 3-D*. Первая из них во многом уступает *Corporation*, а вот вторая, на наш взгляд, вышла поинтересней – это почти *Ultima Underworld*. Да, в ней нет ни проработанной вселенной, ни толкового сценария, но зато есть вид от первого лица, а перед камерой видна рука протагониста-мага, которая швыряет файерболы во врагов. Все это создает эффект присутствия. Кроме того, здесь нужно собирать цветные ключи, чтобы попасть в новые зоны. Юный гений Джон Кармак, который тогда едва достиг 19 лет, и его коллеги выдали невероятно скоростную игру, которая к тому

---

<sup>18</sup> *Apple IIe* – одна из моделей домашних компьютеров от компании *Apple Computer*. Буква «е» в названии означает *enhanced* – «улучшенный»: эта модель не требовала внешних дополнений, многие функции в ней были встроены по умолчанию. Выпускалась с 1983 по 1993 год. – *Прим. пер.*

<sup>19</sup> *IBM PC* – персональный компьютер фирмы *IBM*. Отличался гибкой, или открытой архитектурой, которая позволяла легко заменять и добавлять нужные компоненты. Она-то и принесла ему популярность. Выходил вплоть до 1987 года. – *Прим. пер.*

же могла похвастаться сверхудобным управлением. На тот момент ничто не могло с ней сравниться. Между Blue Sky и id Software началось соперничество. Даг Чёрч утверждает, что за несколько месяцев до выхода Ultima Underworld он показал ее Джону Кармаку – а тот заявил, что разработает движок и побыстрее. Ох уж это высокомерие молодежи! Да, и Catacomb 3-D, и Wolfenstein 3D были быстрее, тут никаких сомнений. Однако, с другой стороны, дизайн уровней в них был слабоват. Их будто бы мастерили с лентой и без огонька, словно складывая из однообразных блоков. Wolfenstein 3D спасла ее тема, весьма неоднозначная с политической точки зрения: игрок противостоял Гитлеру. Легко представить, что без нее тайтл и близко бы не подобрался к вершинам своей славы. Ultima Underworld: The Stygian Abyss была куда качественней и глубже.

Игры от id Software довольствовались плоскими локациями прямоугольной формы, которые ко всему прочему были еще и двухмерными – если верить работам энтузиастов, анализировавших движок id Tech<sup>20</sup>. А вот Ultima Underworld купалась в архитектурном изобилии: тут были и извилистые коридоры, и подъемы со спусками, и отлогости, и подземные реки, и алтари, и много чего другого. Здесь, как и в Dungeon Master, игрок мог подобрать с пола любой предмет, рюкзак или сумку и обследовать их; мог рыться в инвентаре и экспериментировать со сложной системой рун – и все это с помощью нескольких иконок в левой части экрана. Надо сказать, для своего времени они были весьма удобны. Что еще важнее, Ultima Underworld стала самой первой трехмерной игрой, где можно было поднимать и опускать взгляд. Ну а самый важный момент состоит в том, что студия Blue Sky создала полностью открытый мир: его можно исследовать как вздумается. Здесь можно ходить куда захочется. Можно вернуться с ключом и открыть новую область, а затем изучить ее. Можно общаться с местными жителями, а можно нападать на них. Можно использовать особые навыки, чтобы добираться до мест, куда иначе не попасть, – например, только вплавь. И это далеко не весь список.

К сожалению, при разработке игры хватало технических трудностей, в чем в апреле 2002 года в интервью журналу Computer and Video Games признался Даг Чёрч. Чтобы все задумки дизайнеров вошли в финальный продукт, его понадобилось неоднократно переделывать, системы боя и движения прототипировались множество раз. Увы, приходится признать, что окончательная версия Ultima Underworld местами напоминает ворох идей, которые подчас плохо стыкуются друг с другом и не вписываются в открытый мир. Взять хотя бы плашки с текстом – возникают при каждом диалоге и выглядят странно на фоне остальной игры. Однако пусть Ultima Underworld подчас и заслуживает критики, куда сильнее заслуживают ее некоторые проекты, которые вышли следом и попросту скопировали все эти неоднозначные аспекты.

Несмотря на все свои недостатки, Ultima Underworld: The Stygian Abyss пользовалась огромным успехом у критиков. Французский журнал Tilt в своем выпуске под номером 100 (март 1992 года) присвоил ей оценку 20 из 20, а журнал Génération 4<sup>21</sup> выдал ей 99 % (выпуск 43 за апрель 1992 года). В США творилась та же ситуация: почти все оценки – высочайшие. В порядке общей информации: именно после долгих ночей, проведенных в Ultima Underworld, Кен Левин решил связаться со студией Looking Glass. Ему было 29 лет. Тогда он еще работал IT-консультантом на Уолл-стрит, а до того успел попробовать себя в сценаристике – надо сказать, не особо удачно: его заставили переписывать плохонькую романтическую комедию. Примерно в то же самое время другой большой поклонник игры – Рафаэль Колантонио, создатель будущей Arkane Studios, – заполнил по ней вопросник, который предлагал своим читателям журнал Joystick. Компания Electronic Arts сразу забрала его с военной службы и наняла к себе – она как раз собиралась основать филиал во Франции и подыскивала туда сотрудников.

---

<sup>20</sup> id Tech – семейство игровых движков, разработанных id Software. – *Прим. пер.*

<sup>21</sup> «Четвертое поколение». Имелось в виду четвертое поколение компьютеров: Amiga, Atari ST и проч. – *Прим. пер.*

Но оценки оценками – а продажи продажами. Не всегда высокий рейтинг помогает игре уходить с прилавков. Ultima Underworld и ее сиквел с более сложным нарративом – отличные тому примеры. Их технические требования были столь высоки, что многие игроки того времени попросту не могли себе такого позволить. Origin Systems отказалась от франшизы. В отличие от Dungeon Master, Ultima Underworld породила не так уж много клонов. К примеру, Dreamforge выпустили две игры в 1994 и 1995 годах, обе – по готическому сеттингу Ravenloft, созданному для системы Advanced Dungeons & Dragons. В 1994 году на свет появилась The Elder Scrolls: Arena, а в 1996-м за ней последовала The Elder Scrolls II: Daggerfall. Именно с выходом Daggerfall сложные технологии стали доступны для всех, и трехмерные ролевые игры от первого лица продолжили свой прерванный полет. В конце концов, они дошли до знакомых нам высот.

А что касается Ultima Underworld III, то тут все не так радужно. Все просьбы Пола Ньюрата к Origin Systems остались без ответа, и сейчас франшиза принадлежит компании Electronic Arts. Они до сих пор ее никому не уступили.

## Шок системы

Не успела толком выйти первая *Ultima Underworld*, как *Blue Sky* уже объединилась с другой студией, *Lerner Research*, с которой ранее работал Даг Чёрч. *Lerner Research* специализировалась на трехмерной графике и симуляторах: в числе их работ – *F-22 Interceptor*. Студию, которая родилась от этого слияния, называли *Looking Glass*. Силы ее сосредоточились на двух областях. Во-первых, команда работала над чистыми, хардкорными авиасимуляторами (такими как серия игр *Flight Unlimited*), а во-вторых – экспериментировала с игровым процессом, основываясь на наработках *Ultima Underworld*. Когда Пол Ньюрат, Даг Чёрч, Уоррен Спектор, а также сценарист и гейм-дизайнер Остин Гроссман работали над *Ultima Underworld II*, они поняли, что устали от фэнтези с подземельями, и решили сделать игру, действие которой разворачивалось бы в научно-фантастической вселенной. Четыре дизайнера не захотели лениво повторять рецепты, которые уже принесли им успех у критиков. Вместо этого они принялись генерировать идеи для новых игровых циклов. Поначалу они просто вываливали все на бумагу и не пытались ничего прототипировать.

Главная задача команды состояла в том, чтобы уклониться от неоднозначных элементов, присущих *Underworld*, – к примеру, от диалоговых окон с выбором ответа, которые, как мы уже отмечали, создавали избыточные слои геймплея и разрушали весь эффект погружения. Решение, которое они в конце концов приняли, было одновременно и простым, и далеко идущим. По сюжету на Цитадели – месте, где происходит действие *System Shock*, – случилась катастрофа. Вокруг – ни единой живой души, говорить попросту не с кем. Чтобы придать игре глубины и реалистичности, Гроссман вставил в нее голосовые и электронные сообщения от погибших персонажей. Это, конечно, тоже добавило слоев геймплею, но на сей раз они были уместны: сообщения органично вписывались в игру и не мешали игроку. В этом можно увидеть своего рода эволюцию классических рукописей из ролевых игр. Единственные исключения из золотого правила «никаких диалогов» – это персонажи вне Цитадели, которые направляют игрока, и SHODAN, искусственный интеллект, который нужно уничтожить. К слову, *System Shock* позволил студии улучшить движок и геймплей *Ultima Underworld* – без этого она не смогла бы состязаться с другой игрой, которая выезжала исключительно на технологиях и скорости движка. Речь идет о *Doom*: студия *id Software* выпустила ее в декабре 1993 года.

Несмотря на то что дизайн уровней в *Doom* наконец-то подрос и вполне соответствовал аркадности игры, здесь все равно нельзя было управлять положением головы: вверх и вниз смотреть нельзя, стреляйте вперед – и хватит с вас. А в *System Shock*, которая вышла годом позже, можно было и приседать, и ползти, и бежать, и наклоняться влево или вправо, и взламывать терминалы, и разгуливать внутри программ среди каркасных моделек, и уничтожать камеры слежения, и лечиться, и улучшать свое тело электронными чипами, и избивать куском трубы ремонтных роботов, и стрелять по врагам, и много чего еще. Более того, персонаж, которым управляет игрок, наделен зачатками физики: своего рода примитивным телом, что позволяет ему реалистично откликаться на происходящее. По правде говоря, в этой игре встретились все передовые концепции и виды геймплея, которые подталкивали развитие видеоигр еще в конце 1970-х годов, – встретились и отлично поладили друг с другом. И не стоит забывать одну идейку. Она казалась безумной в свое время, но ее подхватили все ученики *System Shock*. Она предоставляла игроку полную свободу. Идея звучала так: игра – это поле для экспериментов, и потом уже все остальное.

## **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.