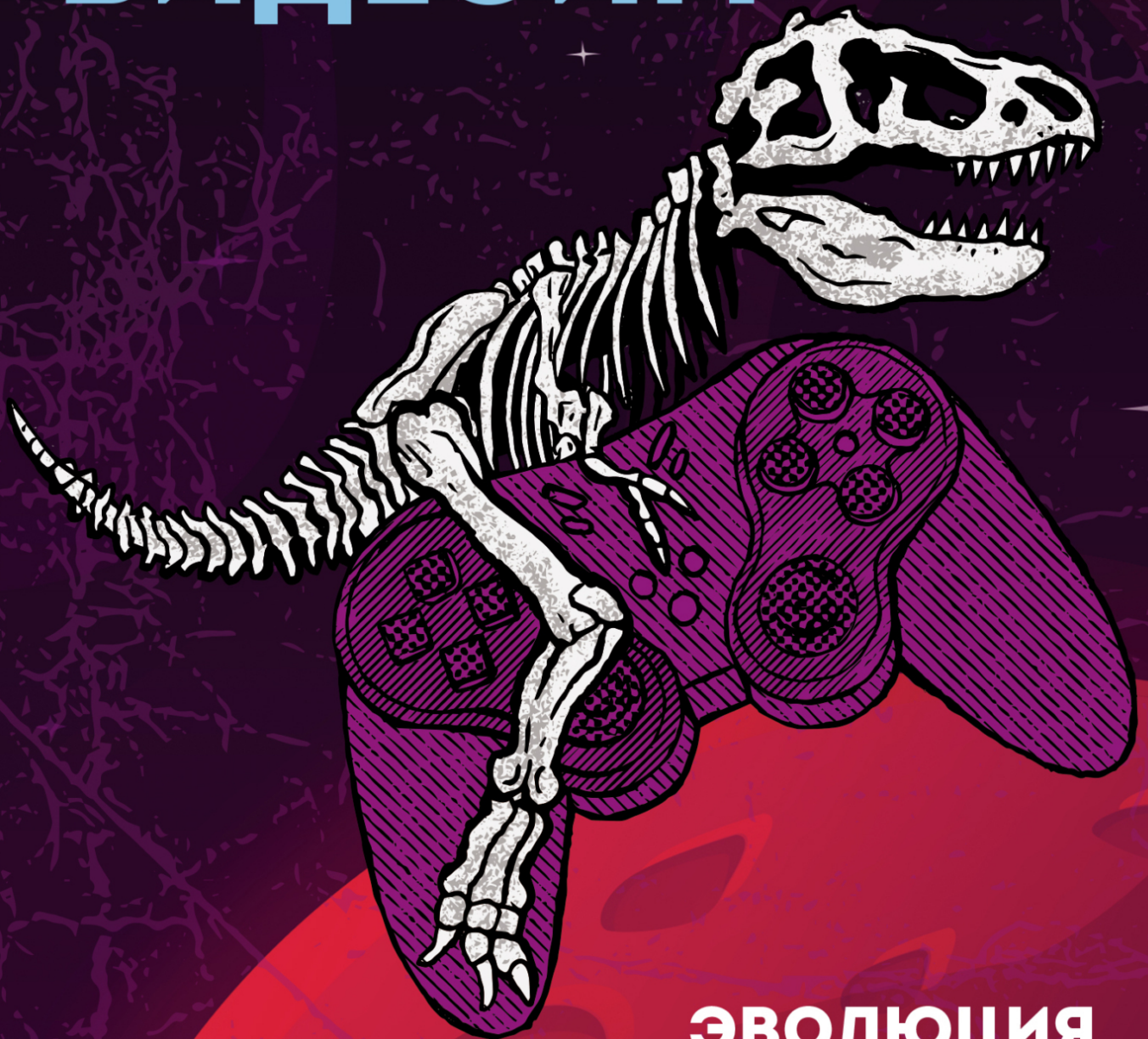


ВИДЕОИГРЫ
ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



ИВАН ВАСИЛЕНКО

ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР



**ЭВОЛЮЦИЯ
МИРОВ И ТЕХНОЛОГИЙ**

Видеоигры: Глубокое погружение

Иван Василенко

**Индустрия видеоигр.
Эволюция миров и технологий**

«Издательство АСТ»

2023

УДК 004
ББК 32.97

Василенко И. А.

Индустрия видеоигр. Эволюция миров и технологий /
И. А. Василенко — «Издательство АСТ», 2023 — (Видеоигры:
Глубокое погружение)

ISBN 978-5-17-150207-2

История этой индустрии была трудной и долгой, а споры вокруг нее не утихают и по сей день. Руководитель Youtube-канала GSTV Иван Василенко расскажет вам, что же на самом деле представляют собой компьютерные игры и их создатели. Для того, чтобы это понять, следует проследить весь путь от начала и до нынешних дней. Добро пожаловать в новую реальность. Все, что стоит знать об этой индустрии, написано здесь. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004
ББК 32.97

ISBN 978-5-17-150207-2

© Василенко И. А., 2023
© Издательство АСТ, 2023

Содержание

Глава 1	6
Глава 2	12
Глава 3	18
Конец ознакомительного фрагмента.	27

Иван Василенко

Индустрия видеоигр.

Эволюция миров и технологий



В оформлении издания использованы изображения по лицензии Shutterstock



© Василенко И. А., 2023
© ООО «Издательство АСТ», 2023

Внимательные зрители GSTV давно могли заметить, что центральной концепцией проекта всегда была не критика, настойчиво пропагандирующая взгляды журналиста на выбранный для обзора продукт, а искренний интерес к тому, как и благодаря чему появилась и существует совершенно новая для человечества индустрия. Ее можно любить, а можно и попрекать, на нее можно вешать ярлыки, ее можно громко обвинять в пагубном влиянии на уязвимые умы школьников, но можно ею и небезосновательно восхищаться. Однако она определенно открыла для нас новые грани реальности. Или новую реальность в принципе?

«Искусство – это человек плюс природа», – говорил Винсент Ван Гог. Справедливо будет заметить, что видеоигры – отражение нас самих, нашей собственной природы. Для игрока это возможность получить незабываемый и разнообразный опыт (а слово «искусство» происходит от старославянского «искоушь», что как раз означает «опыт»), для разработчика это гигантский, наполненный сложностями и драмами жизненный путь, который может научить других терпению и целеустремленности. Задача этой книги – показать, что видеоигры – это именно вид искусства.

Глава 1

До чего техника дошла

Знаменитую фразу из мультфильма «Зима в Простоквашино», вынесенную в заголовок, непременно повторяет раз за разом каждое поколение индустриального и постиндустриального общества. Промышленная революция, позволившая человеку перейти от ручного труда к машинному, дала моментальный и весьма ощутимый результат: уже в XIX веке люди начали делать фотографии (самая старая – «Вид из окна в Ле Гра» – датируется 1826 годом), научились разговаривать дистанционно (в 1876 году Александр Белл показал публике то, что позже стало телефоном), получили возможность перемещаться на большие расстояния без применения животных (в 1817 году немецким профессором Карлом фон Дрезом был представлен двухколесный самокат, далекий предок привычного нам велосипеда, а в 1885 году состоялся первый полноценный заезд на автомобиле) и поняли, что можно и что нельзя совать в розетку (первая электростанция была построена в Лондоне в 1882 году по проекту Томаса Эдисона). И это весьма скромный список достижений человечества той поры, которое, надо думать, пребывало в приятном шоке от такого количества нововведений. Сегодня это трудно себе представить, но до XIX века люди не имели понятия, что такое зубная щетка, туалетная бумага, спичка, зажигалка, как ощущаются джинсы на теле и шариковая ручка в руке, и это не говоря уже о множестве устройств, использующих электроэнергию.

Этот приятный шок знаком и игрокам. Индустрия цифровых развлечений за последние десятилетия сделала несколько колоссальных шагов вперед, мурашки по коже от которых я помню так же явственно, как ощущаю сейчас пальцами клавиши на клавиатуре. И в этом кроется первое удивительное свойство видеоигр: если вы испытали яркие впечатления от прохождения хорошей игры, эти ощущения останутся с вами на долгие годы, будто все это произошло не на экране с каким-то нарисованным персонажем, а с вами лично.



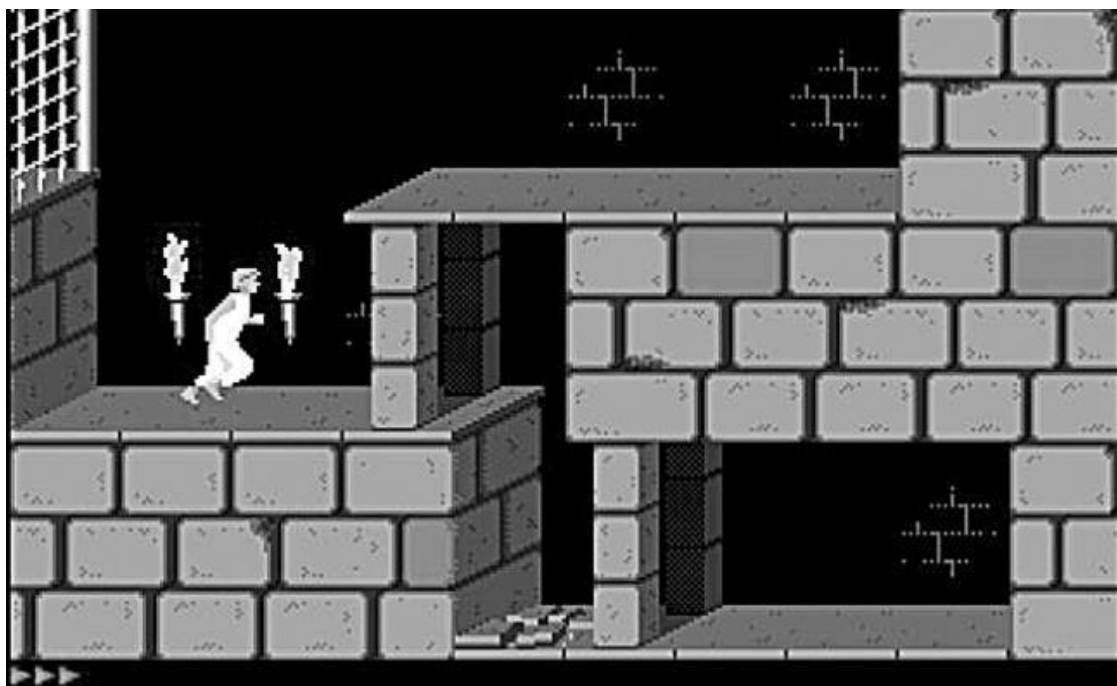
Akalabeth: World of Doom. *Top of the Orchard Software, 1979.*
Тьма и бесконечные коридоры.

С развитием индустрии отождествление игроком самого себя с главным героем становится все все очевиднее. Ну, кто мог прочувствовать душевные терзания сантехника Марио в моменты, когда тот отважно продирался через Грибное королевство, дабы спасти шаблонную Принцессу? Мог ли оригинальный Принц Персии подарить нам ощущение захватывающего приключения, наполненного колоритной атмосферой Востока? Могла ли одна из первых ролевых игр, Akalabeth, она же Ultima 0, рассказавшая нам о начинающем бравом рыцаре, предложить хоть толику тех переживаний, которыми увлекают игрока нынешние RPG?



Картридж с Super Mario Bros. рядом с геймпадом консоли Nintendo Entertainment System.

Wirestock Creators / Shutterstock.com



Prince of Persia. *Джордан Мекнер, 1989*. Первая ПК-игра автора этих строк, знакомство с которой состоялось в четырехлетнем возрасте благодаря маме и компьютеру, стоявшему у нее на работе.

Если бы не она (прежде всего мама, но игра непременно тоже), этой книги точно бы не было.

В Super Mario Bros. 1985 года выхода мы видим смешного полненького усача, разбивающего кирпичные платформы головой в поисках монеток. Увидевшая свет в 1989-м Prince of Persia представляла собой весьма сложный набор уровней-головоломок, требующих аккуратного подхода, с совершенно блеклой и неинтересной сюжетной линией (но, как показало будущее, перспективным антуражем). А детище Ричарда Гэрриота, которое тот написал на языке Basic, будучи еще подростком, современному человеку и вовсе покажется лишь набором неприглядных черных лабиринтов.

Шок, который вызвали видеоигры на заре своего развития, очевидно, был вызван самим фактом их появления. Это было время, когда люди еще находились под впечатлением от покупки цветного телевизора и с восторгом смотрели на кассетные магнитофоны. Возможность управлять каким-то странным пиксельным существом, ловко скачущим по грибочкам, была уже невероятным научным и социальным достижением.

Во многих научно-фантастических произведениях, посвященных теме искусственного интеллекта, в том числе в работах Айзека Азимова, прослеживается мысль о том, что создание непременно стремится рано или поздно стать равным своему создателю. Эволюция игр весьма точно отражает эту концепцию. От пикселей и игровых условностей мы стремительно движемся к реализму и в некоторых случаях – к точнейшей симуляции нашей действительности.

Уже многие годы, например, безумной популярностью пользуется серия игр, предлагающая игроку заняться сельским хозяйством, – Farming Simulator. Ее версия, вышедшая в ноябре 2021 года, всего за два месяца разошлась трехмиллионным тиражом – это уровень крупного блокбастера. Farming Simulator – продукт нишевый, ориентированный на узкую аудиторию любителей размеренного спокойного времяпрепровождения, располагающих большим количеством свободного времени. В FS вы часами можете просто собирать урожай на поле за рулем комбайна – и звучит это именно так, как и ощущается. Быть может, вас восхитит то, как реалистично комбайн затем высыпает зерно в грузовик, но лишь поначалу. В остальном перед нами

медитативная рутина, где мы наблюдаем за медленно перемещающимся по полю трактором с культиватором, затем делаем разворот и ползем снова в обратном направлении. И так до тех пор, пока поле какой-нибудь пшеницы не закончится. Игровой процесс между тем совершенно не грешит условностями. Скажем, вы не можете просто взять мешок зерна, раскидать его по полю и ждать, пока взойдет урожай, – необходимо для каждой культуры использовать специализированную технику, удобрения и прочие способы повышения урожайности. Все это, как вы понимаете, стоит денег, поэтому мы вынуждены следить и за экономическими показателями, удерживая наш фермерский бизнес на рентабельном уровне. Происходящее можно без тени сомнения назвать симулятором работы.

Другой пример – *Gas Station Simulator*. Как красноречиво гласит название, это симулятор заправки. Разработчики окупили все затраты уже через полтора часа после релиза! Аудитория так жаждала заняться обслуживанием клиентов, заправкой машин и развитием своей АЗС, что проект моментально стал хитом в Steam.

Аналогичных проектов, вышедших за пределы понятия «игра» и копирующих нашу собственную действительность, – сотни, и они активно развиваются, что свидетельствует об их очевидной востребованности.

Эволюцию игровой индустрии в направлении копирования реальности мы можем проследить, конечно же, и в развитии традиционных AAA-проектов. Особенно интересно наблюдать за этим процессом на примере серии *Grand Theft Auto (GTA)*. В начале своего пути в 1997 году она представляла собой аркаду с видом сверху, в которой игрок примерял на себя роль преступника, свободно перемещающегося по городу и выполняющего задания всяких криминальных группировок, включая убийства и угоны автомобилей. Менее чем через десять лет серия уже стала предлагать пользователям элементы, присущие симуляторам жизни. В *GTA: San Andreas* мы получили возможность ходить на свидания, менять внешность главного героя, приобретая новую одежду, делая вычурные прически и гангстерские татуировки, и даже преобразовывать тело, посещая спортзал или, наоборот, объедаясь фастфудом: персонаж может превратиться как в здорового качка, так и в тучного толстяка, непременно сталкивающегося с одышкой на длительных забегах.



Farming Simulator 22. Giants Software, 2021. Тяжелый труд в комфортном кресле.



Gas Station Simulator. *Giants Software, 2021*. Полный бардак на станции, с которым надо что-то делать.

Позже компания Rockstar Games начала еще активнее стирать границу между экшеном с открытым миром и полноценным симулятором жизни гангстера. В GTA 5 можно десятки часов напролет заниматься весьма тривиальными по сравнению с кинематографичной сюжетной линией делами: охотиться, заниматься фотографией, кататься на велосипеде, прыгать с парашютом, ходить в кино, играть в теннис, посещать стриптиз-клубы и бары и так далее.



GTA: San Andreas. *Rockstar North u War Drum Studios, 2004*.

Наша подруга выглядит какой-то угловатой, зато неприхотлива.



GTA 5. Rockstar North, 2013–2015. Игра, в которой можно жить.

Игровая индустрия неуклонно движется в направлении реализма. Она генерирует эмоции, которые мы желаем получать от реальной жизни, и предлагает их нам во все более концентрированном, объемном и ярком формате. Какие этапы «естественного отбора» уже миновал игропром и как далеко мы находимся от черты, за которой термин «видеоигры» станет синонимом «новой реальности», мы и будем разбираться на страницах этой книги.

Глава 2

Синдром «Тамагочи»

Что любят люди больше всего? Себя. Для этого даже не обязательно быть эгоцентристом – человек не смог бы выжить, если бы дела обстояли иначе. Это защитная реакция, обусловленная, если хотите, эволюцией. Отсюда проистекает вывод о том, что в пассивных видах культурного досуга – кино, художественной литературе – нас привлекает прежде всего все то, что отражает нас самих: нашу культуру, нашу эпоху, наше поколение, наши взгляды, мировоззрение, желания, вкусы и так далее.

Знаете ли вы, что реалистичных художественных исторических фильмов не бывает? «Юлий Цезарь» Джозефа Манкевича, «Чапаев» Георгия и Сергея Васильевых, «Спартак» Стэнли Кубрика и Энтони Манна, «Ганди» Ричарда Аттенборо, «Последний император» Бернардо Бертолуччи – все это примеры того, как киноделы видели историю в XX веке. Это ни в коем случае не реконструкция, но взгляд конкретных людей на события прошлых эпох. «Гладиатор» Ридли Скотта, «Троя» Вольфганга Петерсена, полные условностей сериалы «Викинги», «Корона», «Тюдоры», «Спартак: Кровь и песок», «Черные паруса», «Борджиа» – это взгляд на историю уже современного поколения. Все же сегодня уже сложно будет объяснить обывателю, почему в твоей ленте гладиаторы сражаются голышом или с минимальной защитой, гордо сверкая пятой точкой.

У Ридли Скотта мы видим гладиаторов при полном параде, потому что такова наша сегодняшняя культура. В этом же фильме все радостно таскают доспехи, не снимая их ни во время пира, ни в минуты отдыха, тогда как в реальности они предназначались исключительно для боевых условий и по окончании сражения моментально снимались. А шлемы без подшлемника? Хотите прочувствовать, каково было бы принять на такой шлем удар, – наденьте на голову кастрюлю и стукните по ней молотком. Впрочем, мы сами давным-давно уже не ходим в доспехах, поэтому какая разница?

А сколько вы насчитаете бритых голов в «Викингах»? В действительности же в те времена подобной «прической» обозначали рабов – ни один уважающий себя викинг никогда не стал бы щеголять сверкающей макушкой а-ля Брюс Уиллис. Уже сам главный герой противоречит реальным историческим свидетельствам, но выглядит-то эффектно! В отличие от времен реальных викингов, в нашей сегодняшней культуре бритоголовость больше не является клеймом раба. Да и рабства-то давно нет. Так какие проблемы?

А каким вы себе представляете типичного пирата? Художественная литература создала привычный образ одноглазого бородатого мужика, желательно с ампутированной ногой, вместо которой торчит деревянная колотушка, а уж если еще и с попугаем на плече – так вообще отлично. В некоторых случаях несчастных охотников за сокровищами изображают еще и безрукими – с уродливым крюком. Очевидно, что в реальности такой побитый жизнью бедняга вряд ли мог быть грозой морей. Это при том, что пережить ампутацию, не померев от гангрены, во времена, когда вместо антибиотиков использовались личинки навозных мух, было само по себе непростой задачей. На самом деле флибустьеры даже крайне редко вообще вступали в бой, предпочитая сначала напугать, а потом дипломатично и бескровно договориться. Подбравшись к торговому судну и подняв черный флаг, они чаще всего рационально делали предупредительный выстрел в воздух, затем предлагали мирно поделить четвертью добычи и заодно приглашали вступить в свои ряды тех, кто желает. Пираты считались преступниками и грабителями, но, как правило, благородными и справедливыми. Тем более они были поголовно верующими, и брать грех на душу никому особо не хотелось. В случае захвата судна капитан безропотно отдавал весь груз и спал себе дальше спокойно – потери ему возмещала страховка.

Между тем одевались пираты крайне странно: из-за того, что они пользовались чаще всего тем, что брали на ограбленных кораблях, их одежда имела самые причудливые цвета, плохо сидела, а башмаки обычно не разделялись на левый и правый, потому что в ношении обуви не было большого смысла – все расхаживали босиком. Ну, а главной достопримечательностью пиратского облачения обязательно были весьма удобные «бабские» мешковатые штаны, которые со временем становились все длиннее и шире.

Если взять хотя бы эти поверхностные факты и рассмотреть через их призму те же «Черные паруса», то весь сериал тут же лишается всякого смысла: несмотря на историчность, он перестает соответствовать нашему привычному восприятию, нашим традициям и стереотипам. А их мы любим, безусловно, больше, чем настоящую историю.

Нет никаких технических препятствий тому, чтобы дотошно и скрупулезно, с привлечением серьезных историков, снять художественное кино, отображающее на большом экране полностью точные, доказанные и достоверные события и образы. Однако в этом нет и особого смысла. Задача художника – делать зарисовки сегодняшнего дня, каким он его видит. Реконструировать прошлое – это другая профессия.

Видеоигры тоже презентуют непосредственно сегодняшнюю реальность. И в видеоигре тоже есть любимый «Я». Но здесь мы уже не просто следим за «собой» на экране – мы можем с «собой» взаимодействовать. Своего «Я» хочется спасти от монстров. Своего «Я» хочется превратить в чемпиона, победителя, в лучшего из лучших – в аркадах, гонках, экшенах, стратегиях, где угодно! Своего «Я» хочется делать героем, совершающим подвиги, защищающим слабых и спасающим принцесс. И если «Я» желает поест – надо бросить все дела и покормить!

В середине 90-х в Японии появилась игрушка под названием «Тамагочи», получившая бешеную популярность и закономерно разлетевшаяся по всему миру в основном в виде бесчисленных пиратских вариаций. В оригинале устройство было выполнено в виде куриного яйца. Разработчики рассказывали легенду о том, что питомец в этом яйце прибыл к нам с другой планеты, был помещен в специальный защитный скафандр и непременно погибнет, если мы не поможем ему вырасти. Питомца нужно было кормить, когда он проголодался, играть с ним, чтобы ему не было скучно, убирать последствия его жизнедеятельности, укладывать спать, выводить на прогулку и лечить в случае болезни. При неправильном уходе электронное существо начинало хандрить и умирало. И что важно – разработчики не давали перезагрузить игру. Это был полный Game Over, устройство становилось бесполезным. Представляете, какие душевные страдания в такой ситуации испытывал ребенок, которому родители решились купить подобное развлечение? В более поздних версиях авторы все же сжалились над аудиторией и добавили скрытую кнопку, позволяющую начать игру заново, но страшно даже представить, сколько слез к тому моменту уже оказалось пролито. В 90-е многие таблоиды даже настойчиво тиражировали новости о том, что «Тамагочи» способствует увеличению уровня детского суицида: считалось, что неокрепшая психика не справлялась с потерей близкого друга, пусть и виртуального, и дети нет-нет да и выходили в окно. Достоверных доказательств этому нет, но влияние на детские умы японское яичко определенно оказало колоссальное.



Те самые «Тамагочи».

omeus / Shutterstock.com

В видеоиграх свой вариант выращивания зверьков появился еще до легендарного «Тамагочи». В 1995 году Ubisoft выпустила *Petz*, где на подобный манер надо было воспитывать домашних животных. На тот момент это был огромный хит – полтора миллиона проданных копий. У *Petz* были две версии – *Dogz* и *Catz*. Соответственно, первая позволяла завести виртуального песика, вторая – котика.

Наследие *Petz* и «Тамагочи» продолжает жить и по сей день – только теперь для игры уже не нужны специальные устройства: чтобы заняться выращиванием питомца, достаточно иметь смартфон и скачать одно из множества тематических приложений типа *My Talking Tom*. Востребованность таких игр несколько не снижается.

Получается, уже в прошлом веке выяснилось, что растить детей – и даже не важно, с этой они планеты или нет, – в виртуальном пространстве человеку едва ли менее интересно, чем в реальности. Это занятие, оказывается, дарит настоящие эмоции, неподдельные переживания, а неудачи принимаются близко к сердцу. Но мы не любим страдать. Мы хотим, чтобы все было хорошо, ведь так? Чтобы не было проблем, бед и трагедий. Разработчики довольно быстро смекнули, что при переносе реальности в цифровое измерение выгоднее избавляться от негативных факторов. Как в «Тамагочи» в итоге появилась кнопка перезагрузки, так и видеоигры – не только делающие акцент на симуляции жизни, но и многие другие – из года в год становятся все милее, комфортнее и спокойнее. Они избавляют от испытаний и вызовов игроку в пользу ненавязчивости и создания неперемного чувства успеха.

Каждый хочет быть успешным.

В 2019 году студия *Ustwo* выпустила головоломку *Assemble with Care*. Нет, голову здесь, конечно же, ломать не нужно. Это, если позволите, симулятор любви к самому себе. Задача у нас по факту не такая уж и простая: нужно чинить электронную и механическую технику. Телефоны, фотоаппараты, вафельницы, часы, плееры... Для начала следует разобрать устройство, выяснить, какая именно деталь вышла из строя, заменить ее, собрать все обратно и пра-

вильным образом настроить. Звучит напряженно и скучно, правда? Но на деле *Assemble with Care* предлагает невероятно приятный, расслабляющий игровой процесс, делающий игрока счастливым. Почему? Да потому что у тебя все получается! Ты только что за несколько минут починил проектор, ничего не сломал и даже не обжегся паяльником! Ты можешь в этой жизни все! Тебе дарят ощущение, что сложные на первый взгляд задачи на самом деле невероятно просты – надо лишь не побояться, взять отвертку и заглянуть внутрь. После *Assemble with Care* вообще вся жизнь начинает ощущаться какой-то легкой и воздушной. Ощущение успеха приносит удовольствие. Диалогия *Monument Valley* от этой же команды авторов дарит игроку примерно те же чувства. Это одни из самых успешных платных игр на мобильных платформах.



Assemble with Care.

Ustwo Games, 2019–2020.

Игра, где сложное оказывается невероятно простым.

Чуть более многогранный представитель подобных игр – хорошо всем знакомая серия *The Sims*. В нее играют по самым разным причинам. Кому-то по кайфу «зависать» в редакторе персонажей, пытаясь создать героев, максимально похожих на своих друзей. Кто-то занимается преимущественно строительством и ландшафтным дизайном: подолгу подбирает цвет плитки на кухню и со вкусом расставляет горшки с растениями в гостиной, раздумывает, какого размера будет бассейн и куда поставить беговую дорожку, при этом мало заботясь, собственно, управлением самими симами. Кто-то играет в *The Sims* как в классическую RPG: прокачивает все возможные навыки, достигает вершины карьерной лестницы, пытается заработать кучу денег, чтобы наконец переехать из обветшалой лачуги на окраине города в самый фешенебельный и пижонский особняк из всех, что есть в округе.



The Sims 4. The Sims Studio, 2014. Типичная тусовка в The Sims 4.

Парень вдалеке зевает, а рыжей девушке не хватило места. Все как в реальной жизни.

При любом из этих подходов каждая часть *The Sims* вверяет игроку весьма богатый набор инструментов для реализации самых разных творческих задумок. Практически каждая идея – от создания личного замка до пьяной вечеринки в бассейне – обычно находила свое отражение в игре. Богатый функционал почти в полной мере позволяет копировать в игре реальную жизнь со всем ее многообразием ситуаций и каких-то негласных традиций. И, конечно же, разнообразие возможностей многократно умножается после установки всех дополнений, что неустанно следуют за базовой версией игры.

Особенно в серии привлекает то, что ни одна из частей *The Sims* не требует «разгона». Не нужно ждать, пока тебе станет доступен весь контент. Все открыто сразу. В первую же минуту можно завалиться в бар, начать флиртовать с миловидной дамой и через пятнадцать минут найти ее у себя в спальне. А можно устроиться на работу и все это пропустить, ведь завтра начинаются трудовые будни. Как именно будут развиваться события и будут ли они шокирующими или заурядными, зависит лишь от пользователя. Игры серии не бросают игрокам никаких серьезных вызовов и почти никак не мотивируют делать что-либо, не связанное с удовлетворением базовых потребностей симов. Поэтому, чтобы получить удовольствие от игры, приходится самому становиться инициатором забавных и исключительных ситуаций, в которых оказываются персонажи.

The Sims – уникальный симулятор жизни, не имеющий аналогов в игровой индустрии. И из поколения в поколение каждая новая часть становится все более комфортной, любые манипуляции с персонажами или недвижимостью Electronic Arts делает все удобнее и проще. И наше «Я» чувствует себя все успешнее и успешнее.

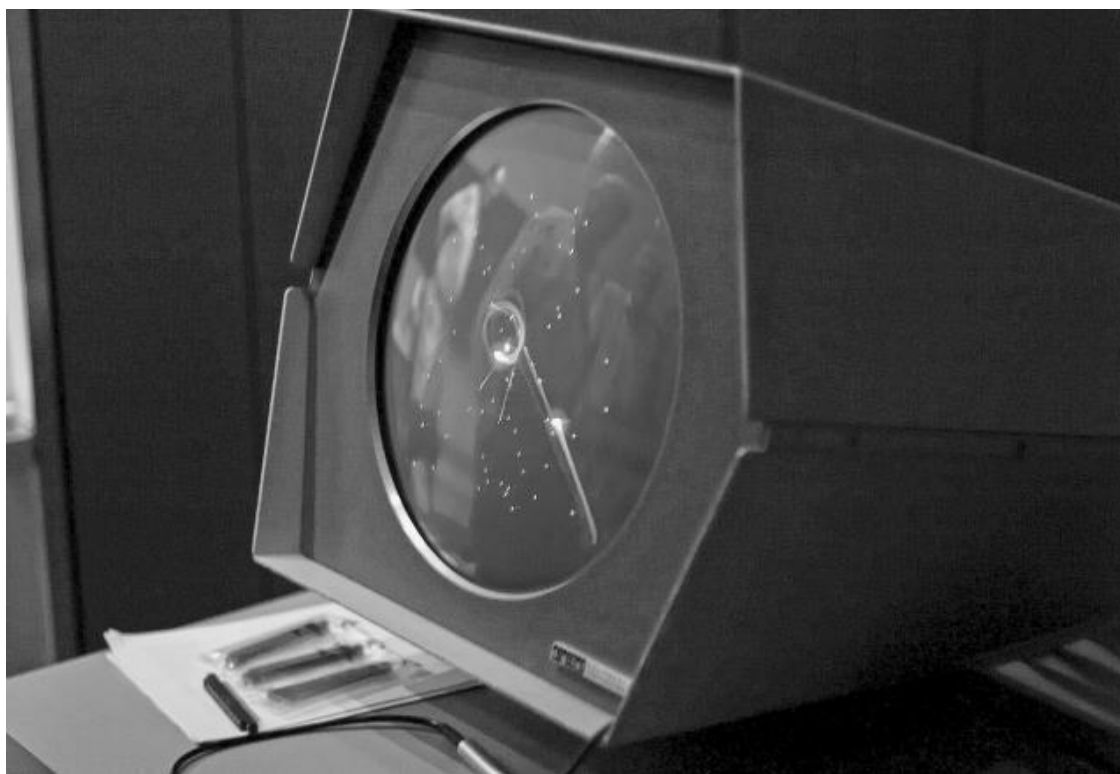
Глава 3

Центр ре(э)волюции

Эмоциональная вовлеченность – краеугольный камень развития всех форм искусства. И, безусловно, важнейшим фактором всегда была и будет визуальная подача. Если кино начинало путь с черно-белой, но все же достаточно детализированной картинкой, то видеоиграм пришлось стартовать всего лишь с пикселя.

Первые заигрывания с интерактивными возможностями электроники начались уже через пару лет после окончания Второй мировой войны. Физики Томас Т. Голдсмит и Эстл Рэй Манн в 1947 году изобрели устройство на основе электронно-лучевой трубки, представлявшее собой симулятор запуска ядерных ракет. Электронный луч создавал на экране световое пятно, движущееся по параболической траектории, изображая таким образом полет снаряда. Это было первое электронное развлекательное устройство в истории, однако, как и ряд других экспериментальных разработок, выводящих картинку на экран осциллографа, первой видеоигрой его считать не принято: чтобы оправдать приставку «видео», игра обязана иметь растровую графику.

Первым творением, соответствующим этому требованию, стала Spacewar! от программиста Стива Рассела. Она была создана еще в 1962 году. Но все же в индустрии принято считать, что полноценные видеоигры родились лишь десять лет спустя – с выходом Pong.



Так выглядела Spacewar! Сегодня игра все еще актуальна – она используется разработчиками для тестирования разных функций сервиса Steam, в том числе системы достижений и Мастерской. Чтобы установить Steam-версию Spacewar! (в самом магазине вы ее не найдете), обычным пользователям необходимо воспользоваться окном «Выполнить» (Win + R) и ввести в строку `steam://run/480`.

После этого запустится сервис Valve и начнется установка игры. Spacewar! весьма востребована – в среднем в нее играет 15 тысяч человек в сутки.

Wikimedia Commons / Photo: Joi Ito (cc Attribution 2.0 Generic)

Если анимационные фильмы напрямую проистекали из изобразительного искусства, то основой для игр должно было стать нечто другое, по крайней мере на первых порах. Ведь художник, сидящий перед листом бумаги, был ограничен лишь фантазией и собственным мастерством. А зарождающейся игровой индустрии приходилось, помимо художественного аспекта, учитывать еще и технический. Перед обретением возможности запуска на экране монитора того, что можно назвать анимацией, компьютеры прошли множество стадий развития – от многокомнатных ламповых вычислительных центров до автономных терминалов размером всего лишь с рабочий стол. В 1972 году энтузиастам удалось собрать первый массовый аркадный аппарат – Pong. Простейшая черно-белая картинка, две полоски и пиксель, который полоски отбивали на манер настольного тенниса, – эта нехитрая комбинация стала истинным началом истории как видеоигр, так и видеоигровой анимации. А сам автомат стал невероятным хитом. Настолько, что сперва возникло множество клонов аркады Pong под различными названиями, а потом появились и версии для домашних консолей.

В начале следующего десятилетия, в 1981-м, о себе громко заявила японская компания Nintendo с игрой Donkey Kong. Это была одна из первых игр, ознаменовавших своим появлением возникновение нового жанра – платформер. А главный герой игры, названный попросту «Прыгуном», впоследствии переродился в культового персонажа, основного маскота Nintendo – водопроводчика Марио. Графические преимущества игры перед «понгом» были весьма внушительны: картинка имела 256 цветов, отчего все спрайты (2D-игры состоят из фона и спрайтов, где спрайты – движущиеся объекты; в Super Mario Bros. монетки, кирпичи, кусты, трубы и облака – фон, а враги и сам Марио – спрайты) на экране выглядели ярко, а образы персонажей запоминались. Для взаимодействия героя и окружения было заранее прописано несколько готовых анимаций.

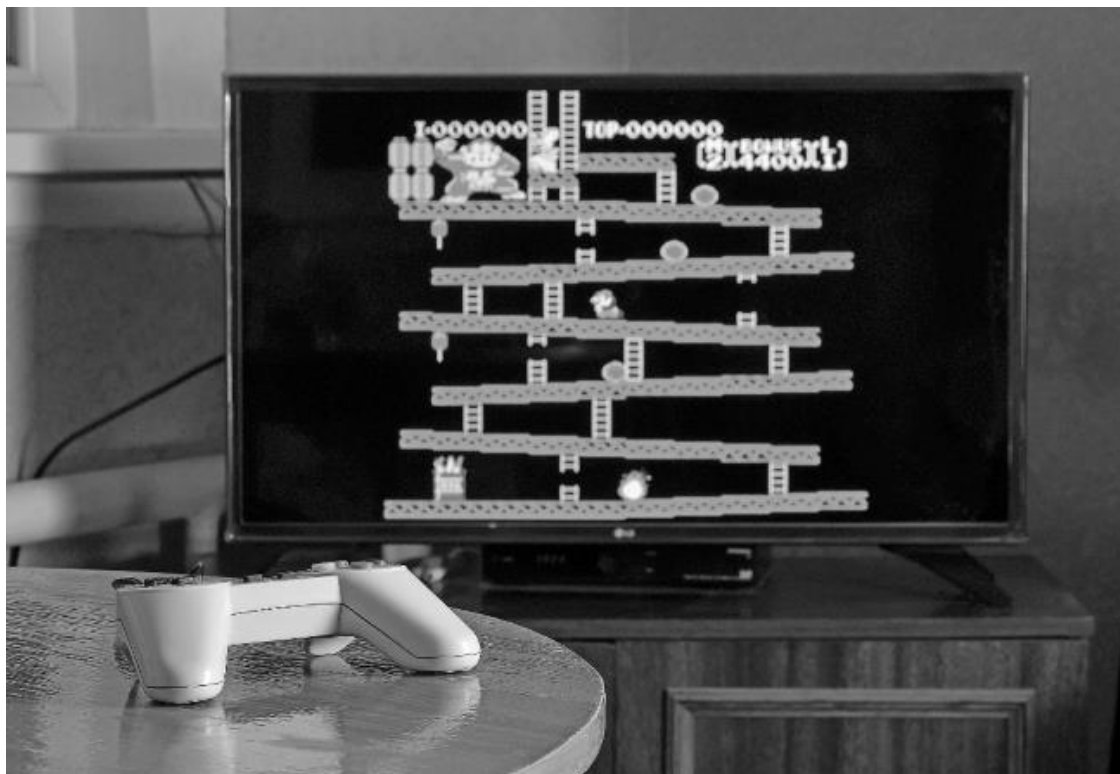


Игровой автомат с Pong. Правила просты: «Чтобы набрать очки, старайтесь не упускать мячик».

Wikimedia Commons / Photo: Chris Rand (cc Attribution-Share Alike 3.0 Unported)

Два года спустя локальную революцию в аркадных залах произвела Dragon's Lair. В автомате с ней впервые применялся Laser Disk – первый коммерческий оптический носитель. Кстати, именно тогда в индустрии появилась концепция QTE (Quick Time Event): для продвижения по сюжету игрок в ряде случаев должен быстро нажимать на определенные кнопки

в нужный момент. Но главной особенностью игры была рисованная анимация. Все кадры были вручную созданы командой Дона Блута, бывшего аниматора Disney. Несмотря на то что *Dragon's Lair* представляла собой, по сути, записанные на диск фрагменты мультфильма, она смогла показать миру, что при наличии должной смекалки можно обойти технические ограничения и создать продукт, который впоследствии станет золотой классикой жанра. Правда, сама технология, несмотря на огромный успех игры, так толком и не прижилась. Laser Disk был недостаточно надежным носителем и мог окупать себестоимость только в тех же игровых автоматах. К тому же производство было слишком дорогим для своего времени и не позволяло даже рассматривать вариант выпуска полноценного порта на домашних консолях.



Donkey Kong. Nintendo, 1981. С ней теперь уже легендарный Сигэру Миямото зародил жанр «беги и прыгай».

Mehaniq / Shutterstock.com



Dragon's Lair. Рик Дайер и Дон Блат, 1983. Ведущий разработчик этой игры, Рик Дайер, по сей день получает письма от игроков, которые благодарят его за это произведение, рассказывая, насколько его творение повлияло на их жизнь. Авторы игры постарались воплотить все виды страхов, с которыми сталкиваются люди, а герой может умереть примерно 50 способами.

Следующий крупный шаг в индустрии сделал Джордан Мекнер со своей игрой про небезызвестного Принца Персии (1989). Несмотря на то что доступные в то время аппаратные средства все еще не позволяли добиться картинки, сравнимой с Dragon's Lair, мультипликационные техники начали успешно входить в инструментарий разработчиков. В «Принце...», например, для анимации персонажей была использована техника ротоскопирования – по сути, перерисовки с учетом технических ограничений множества кадров с живыми актерами, снятых на обычную камеру. И в итоге Мекнер не прогадал, поставив на этот прием. Спрайты были анимированы настолько плавно и подробно, что произвели настоящий фурор в среде критиков и игроков. А увлекательный геймплей со множеством битв на мечах, смертельных ловушек и тайных ходов лишь упрочил позицию «Принца Персии» в качестве одной из лучших и важнейших игр за всю историю индустрии.



Prince of Persia. *Джордан Мекнер, 1989.* Движения героя были невероятно плавными.

Еще одной игрой, отметившейся новаторством в области визуала, стала Another World 1991 года. По игровому процессу и художественному стилю она достаточно сильно походила на «Принца Персии», но имела в то же время и немало собственных уникальных идей. Ее автор, Эрик Шайи, вдохновившись все той же Dragon's Lair, загорелся желанием создать собственную игру без каких-либо текстов и инфографики на экране. «Другой мир» еще ошутимее подтолкнул индустрию в сторону кинематографичности, рассказывая игроку историю через геймплей и ролики, а не с помощью длинных кусков текста. Успешно реализовать эту идею помогла очень вовремя появившаяся в то время технология векторного морфинга. Она позволила значительно сэкономить на объеме данных – вся игра уместилась на одной дискете высокой плотности. А учитывая, что игру Эрик разрабатывал в одиночку, записывая нужные для ротоскопирования ролики с помощью старой камеры и видеомagneтофона, можно только позавидовать его упорству и таланту.



Another World. *Эрик Шайи, 1991*. Игра вышла под лозунгом «Земля была создана за шесть дней. Another World за два года».

Еще год спустя на свет появился культовый файтинг Mortal Kombat. Эта игра, изначально задуманная как экшен о приключениях Жан-Клода Ван Дамма, в итоге удивительным образом превратилась в одну из самых маститых франшиз в индустрии. В немалой степени ее успеху способствовал упор на реалистичность. Несмотря на то что захват движений актеров происходил с помощью все того же ротоскопирования, многие черты внешности персонажей оставили от самих актеров. Но этот выдержанный реализм вряд ли нашел бы отклик в сердцах заядлых игроков, если бы не скандальная кровавость творения Midway Games. Именно из-за нее после долгих разбирательств аж на правительственном уровне появилась система возрастного рейтинга видеоигр.



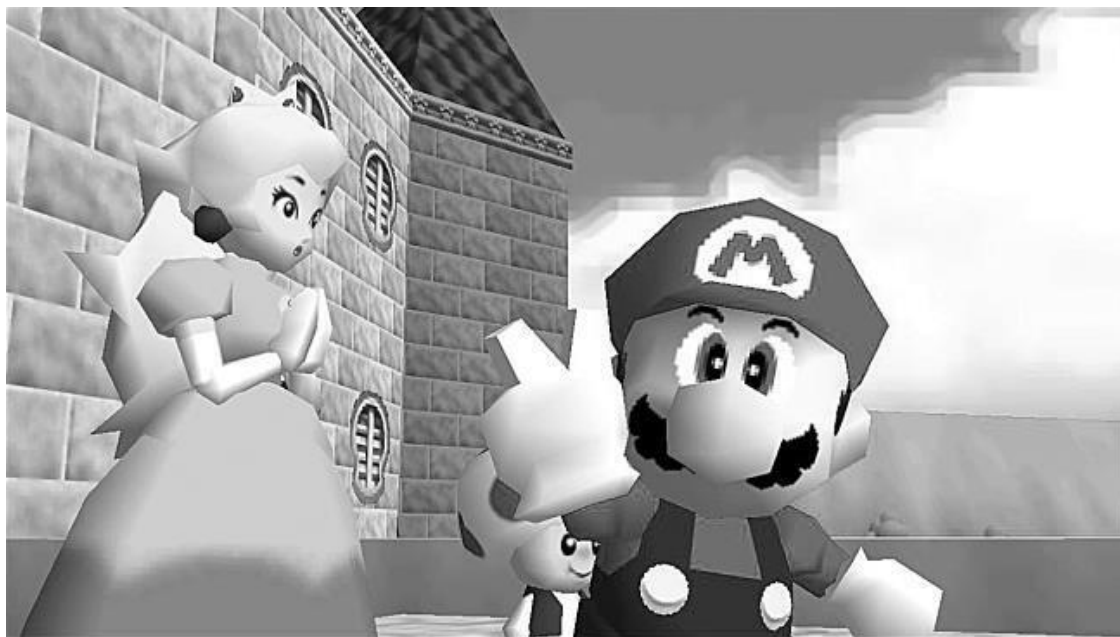
Mortal Kombat. *Midway Games, 1992*. Бог грома Райдэн готов добить головореза Кано.

Большой интерес представляет вышедшая в 1994 году игроадаптация «Короля Льва». Тогда уже началась эра шестнадцатитбитных систем, ознаменовавшая выход ударного количества качественных игр по мотивам хитов кинематографа. Это лишь много лет спустя словосочетание «игра по фильму» стало почти позорным клеймом для любого тайтла. А в те времена разработчики творили настоящие шедевры. The Lion King – это платформер, который ведет нас по хорошо знакомой истории: от детства Симбы до борьбы за власть в джунглях. Но примечателен он прежде всего тем, что к его созданию привлекли художников, которые трудились над самим мультфильмом. Из подобного симбиоза старого подхода к рисованной анимации и новых цифровых технологий и родилась эта замечательная игра, в которой молодой лев, окружающие его флора и фауна, а также противники и союзники двигались точь-в-точь как в оригинальном произведении. Все выглядело аутентично и потрясающе красиво.



The Lion King. *Westwood Studios, Inc, 1994*. Игра была сделана для детей, но была чрезвычайно сложной и брутальной. Нужно было иметь серьезную выдержку, чтобы дойти до финальных титров.

Вообще в 90-е годы революции в игровой индустрии происходили буквально одна за одной. Вскоре наступила и эра полноценной 3D-анимации. Главный игровой гигант 80-х Nintendo не сбавляла оборотов, представив в 1996-м первый в мире хитовый трехмерный платформер – Mario 64. Маскот компании, несмотря на довольно приличный возраст, был – как, впрочем, и по сей день – все еще полон энергии и готов пройти через множество разнообразных приключений. Вот только теперь для каждого действия персонажа для большинства взаимодействий с предметами и противниками были смоделированы сотни отдельных серий кадров, которые выглядели живо и плавно. Весь этот праздник для глаз стал возможным благодаря пакету разработки N-World. С его помощью в дальнейшем делали визуал, например, для Final Fantasy 7, которая до сих пор считается одной из лучших игр в серии.



Mario 64. *Nintendo EAD, 1996.* Эта принцесса спасена, несите следующую.

Тем временем остальные игроки в индустрии, наоборот, всячески откешивались от бледных аркад 80-х. Будучи еще просто космически далеко от фотореалистичности, шейдеров (благодаря им видеокарты накладывают на изображение нужные визуальные эффекты примерно так же, как если вы на своем смартфоне обработаете свое фото, добавив на него узоры и различные тона), тесселяции (технология, многократно повышающая количество полигонов в игре и делающая поверхности выпуклыми, рельефными, натуралистичными, как в реальной жизни; использоваться стала относительно недавно, с появлением DirectX 11) и прочих обязательных атрибутов современных видеоигр, разработчики с энтузиазмом и огоньком в глазах экспериментировали дружными коллективами над играми, без которых невозможно представить себе сегодняшний мир. Одной из таких команд была id Software. Основанная четырьмя талантливыми парнями, она создала самый популярный в мире жанр видеоигр и многие годы образцово демонстрировала, как с ним нужно обращаться. На ее примере мы можем проследить, чем стали видеоигры в 90-х и как происходила их эволюция.

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.