

ФРАНК ЭКСТАНАЗИ

SKYRIM

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ
ВЕЛИКОЙ ИГРЫ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Франк Экстанази

Skyrim. История

создания великой игры

Серия «Легендарные

компьютерные игры»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69398776

Skyrim. История создания великой игры / Франк Экстанази:

Легендарные компьютерные игры; Москва; 2023

ISBN 978-5-04-189136-7

Аннотация

Готов ли ты к битве, Довакин?

Skyrim – пятая игра линейки The Elder Scrolls – заслуженно обрела мировую славу. Запустив игру, вы оказываетесь в детально проработанной фэнтезийной вселенной, населенной героями и наемниками разных мастей, монстрами и, конечно же, могущественными драконами. Вашему персонажу, который пока еще не знает о великой судьбе, выпавшей на его долю, предстоит долгий и извилистый путь, в конце которого его ждет встреча с Разрушителем Миров Алдуином. В Skyrim игрок волен свободно исследовать игровой мир и выбирать собственный стиль игры. Атмосфера, музыка, захватывающий геймплей, в совокупности

с другими составляющими, создают незабываемый игровой опыт, пробудивший страсть к жанру RPG у многих геймеров.

- Вы узнаете, какие исследования проводили создатели игры, чтобы добиться аутентичности духа игровой вселенной.

- Заглянете за кулисы разработки легендарной игры.

- Погрузитесь в проработанную до мельчайших деталей историю и лор мира Skyrim.

- По-иному взглянете на игровой процесс полюбившейся игры.

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Предисловие Корантена Лами	6
Корантен Лами	12
Введение	13
Биография автора	23
I. Разработка	25
1.1. Рождение Bethesda Softworks	25
Дебюты студии	27
1.2. Начало саги	30
Тернистый путь Daggerfall	32
Конец эпохи	36
Становление ZeniMax Media	38
Конец ознакомительного фрагмента.	39

Франк Экстанази **Skyrim. История** **создания великой игры**

Franck Extanasié

Les parchemins de Tamriel: Skyrim

Edition française, copyright 2017, Third Editions.

Tous droits reserves.



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

© Соловьев В.А., перевод на русский язык, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

Предисловие Корантена Лами

«Слушай, Корантен! Мне очень жаль, но список читов к *Daggerfall* – это определенно не самое удачное предисловие для книги, особенно для книги про *Skryim*». Слова Мехди болезненно резанули память, когда я подносил к губам коктейльную трубочку. «Если тебе нужен покой, то мы выделим небольшой бюджет на отдых в Пикардии. Или даже на недельку в Лозере, если тебе это вообще поможет. Слушай, мы даем тебе полный карт-бланш, окей? Но к твоему возвращению нам нужно это предисловие!»

Мерзкий хлюпающий звук вернул меня к реальности. Я машинально опустил соломинку на дно кокосового ореха, где еще недавно было молоко, приправленное крепким ромом. Одновременно вяло помахал человеку, которого, должно быть, звали Паблито – работнику отеля «Хилтон» в Пунта-Кане. Отличная идея от Мехди. Этот отпуск на Карибских берегах действительно стал для меня желанным отдыхом. Как некий тропический Джек Лондон по эту сторону Атлантики, я прилетел, чтобы черпать вдохновение не столько в мягком климате, сколько в идее «чтобы найтись, надо сначала потеряться». С тех пор как я привлек внимание Паблито, я растянулся в шезлонге на целый месяц, который оказался таким коротким. Пальмы покачивались под ленивым тропическим ветерком, дующим в непонятном направлении,

а вода была неприлично теплой...

До такси в аэропорт Лас-Америкас, откуда начинался мой путь домой, оставалось двадцать минут. Любой прокрастинатор вам скажет: это лучший момент, чтобы начать работать.

«Да что вообще такого особенного в этом вашем *Skyrim*?!» – допрашивал я бедного Паблито, который вместо ответа уже в пятый раз пытался объяснить, что он тут не работает, что он директор банковского филиала в Монтаржи и что раз уж он мне принес этот великолепный коко-локо¹, то было бы замечательно, если бы я оставил его наконец в покое. И тем не менее я должен был как можно скорее найти ответ на этот мучающий меня вопрос, которым я задаюсь уже двадцать лет. Со своих двенадцати, когда я увидел выпуск новостей от обаятельной киберведущей Cléo про игру *Daggerfall* на Canal+Cyber Flash. Двадцать лет одержимости *The Elder Scrolls*, особенно второй частью. А какого, собственно, черта? Все это из-за полной свободы действий, которую она мне давала? В свое время я думал именно так. Тот журналист из Cyber Flash, некий Марк Лакомб, как раз объяснял, что там была «тотальная свобода», и описывал свой первый опыт игры: как он обнес магазин и попытался продать наворованное, чтобы купить себе лошадь, был арестован городской стражей, брошен в тюрьму, а как вышел на свободу, был тут же завербован Гильдией воров. Так все

¹ Доминиканский коктейль. – Прим. пер.

обычно и происходит. Подобное в *Daggerfall* случается. «А еще я мог стать торговцем или расхитителем гробниц или купить себе домик и оформить его по своему вкусу», – восторженно перечислял тогда журналист. И это тоже было чистой правдой.

Но после череды открытий интерес игрока к *Daggerfall* быстро ослабевал. Стать главой Гильдии – супер, а что потом? Купить недвижимость? Почему бы и нет, да только зачем? Множество квестов, NPC и городов – для чего, если они все одинаковые? Всего через несколько месяцев *Fallout* предложит приключение в разы качественнее, никак не жертвуя свободой игрока. В 1999 году *Planescape: Torment* покажет, что у игры может быть хороший сюжет. А в 2000-м *Deus Ex* продемонстрирует, что в ролевой игре можно... отыгрывать роль. Ну, а в 2002 году вышла *Morrowind*.

Тогда почему, если *Morrowind*, *Oblivion* и тем более *Skyrim* во всем превосходят *Daggerfall*, я одержим именно ей? Как так? Я задумчиво потягивал ром из кокосового ореха, а где-то далеко в океане пара китов играла в свои китовьи игры с неизвестными мне правилами.

Ну ведь правда: *Skyrim* как игра лучше, чем *Daggerfall*. Видно невооруженным глазом! Она крепче, лучше контролируется и ставит игроку четкие задачи. Там даже есть чем развлечься. И веселья там точно больше, чем в очень амбициозной, но еще и очень поверхностной *Daggerfall*, обещания которой раздражающе иллюзорны и рассыпаются в прах,

как только начинаешь изучать их внимательно.

Я был погружен в эти размышления, как вдруг человек с довольно странным именем Патрик вернул меня к реальности. Симпатия держал в руке ключи – это был мой таксист. Когда я осознал это, меня накрыла волна паники: что я скажу Мехди и Николя, когда вернусь во Францию? Им, которые поставили под угрозу существование издательства Third Éditions, чтобы устроить мне эти роскошные карибские каникулы. К счастью, совместные усилия рома и мурчащего мотора погрузили мои тревоги в сон. Я и сам был в полудреме: паялся на зеленые просторы Доминиканы и задавался вопросами. А вот эти волны бились о берег с такой же частотой, как сейчас, когда я был в Париже? Так же ли непоколебимо жевали жвачку коровы, когда я был в редакции? А кокосовые орехи – они вообще росли, пока я закупался продуктами в Monoprix?² И пока за окном проносились луга, спокойные вплоть до каждой травинки, я вдруг понял. Вот она, красота *Daggerfall*. Скрывается не в чем-то удивительном, а просто в ее банальности. И особенно – в сумасшедших амбициях и попытках устаревшими способами сделать игру живой. Те, кто проходил *Daggerfall*, знают, о чем я: мы можем изучить все возможности игры, не выходя за пределы стартовой локации и пройдя несколько одноразовых заданий. Карта игры сравнима с территорией Германии³, на ней

² Французский супермаркет. – Прим. пер.

³ Ну почти. Площадь Германии 357 588 км², площадь Даггерфола – 160

15 000 городов и подземелий. Только вот 99,9 % из них вообще ни за чем не нужны.

Тем не менее необъятность этого виртуального мира кружит голову. Сходите в лавку одежды Холвича, что в дремучей провинции Кегрии. Это бессмысленно, да еще и голову можно отдать на отсечение, что туда никогда не ступала нога игрока. Но эта лавка там стоит! Продавец вас ожидает – поприветствует одной из трех известных ему реплик и покажет свои витрины, заваленные случайным хламом. Там, где большинство игр будут изображать спокойный и скучный мирок, который существует в тени вашего победоносного приключения, *Daggerfall* дает ощущение, что мир существует вне зависимости от вашего в нем присутствия. Звучит как хвастливый вызов: «Хотите заскучать? Вперед!»

Производя впечатление столь естественной вселенной, *Daggerfall* еще и подчеркивает важность личной судьбы, которую мы себе сотворим. И даже ее далекая и гениальная наследница *Skyrim*, в которой каждая худая лачуга сулит новые приключения, не дала мне этого ощущения. Да, реальность прозаична, это я и так знаю, но реальность *Daggerfall* – тоже. Именно это и делает ее настоящей.

Предисловие было готово. Победоносно сжимая в руке свой билет в бизнес-класс, я заговорщически кивнул Патрику. Почему – он, кажется, не понял.

Записка от Мехди: «Это ужасное недоразумение. Каникулы будут за твой счет, Корантен».

Корантен Лами

Родившись в Бретани в 1984 году, Корантен Лами доставал всех со вселенной *The Elder Scrolls* с двенадцати лет. В 2001 году он запустил проект «Великая Библиотека Тамриэля» – сайт, посвященный этой вселенной. В 2003-м он тщетно пытался устроиться в игровой журнал *Joystick*, предложив рецензию на *Morrowind*. В 2011 году ему все-таки удалось получить работу в этом уважаемом издании, ровно в последний год его существования. В 2013-м он стал сооснователем журнала *JV*, где мог спокойно рассказывать о Bethesda, а чтобы затронуть даже малочитающие слои населения, запустил с коллегами подкаст ZQSD.fr. В 2016 году он устроился в журнал *Le Monde*. С тех пор он ратует за создание отдельной колонки, полностью посвященной *Daggerfall*, но пока безуспешно...

Введение

Если вы читаете эти строки, значит, написание этой книги подошло к концу, и она добралась до вас. После предисловия Корантена Лами, которого я благодарю за дружбу и помощь в сочинении, мне предстоит рассказать вам о приключениях, приведших к ее написанию, и о причинах, побудивших меня создать целую книгу о пятой части *The Elder Scrolls*. Это введение также является автобиографическим предисловием о моем удивительном путешествии в мир литературы о компьютерных играх. Но если эта история вас не очень интересует – смело пролистайте несколько страниц, чтобы сразу погрузиться в сюжет. Надеюсь, вам понравится.

В моем далеком прошлом, в самом начале того, что я скромно назову своим призванием, в индустрии видеоигр царил жанр RPG – ни один другой игровой жанр не подходил к нарративу столь скрупулезно. Япония доминировала в отрасли консолей – любимой тогда платформы игроков. Моя первая встреча с RPG в конце восьмидесятых стала настоящим откровением. Жанр был еще технически несовершенен, но его особенности и способность отправлять сознание в далекие дали уже тогда заложили фундамент того, что впоследствии станет смыслом моей жизни.

Тогда я был ребенком – и нырнул в это культурное варево с головой, очарованный его насыщенностью и бесконечны-

ми мирами, скрывавшимися в нем. Несмотря на то что я не понимал всех тонкостей тех игр, что ныне стали классикой, с каждым новым приключением они оставляли во мне свой след. Без него я бы не смог стать тем, кем я стал.

Wizardry, *Ys* и *Final Fantasy* были для меня совершенно непонятны из-за японского языка, но выручал отец моего соседа, который был настоящим фанатом видеоигр и помогал мне с переводом. Он открыл для меня богатство мира компьютерных игр, – благодаря импорту, а также первым приспособлениям для производства пиратских копий, например Game Doctor SNES. Этот аппарат казался мне в то время вполне легальным... Во время многочисленных каникул и выходных мы отправлялись в невероятные миры, играя на Super Famicom и ее европейском близнеце Super Nintendo, и я никак не мог насытиться этими чудесными путешествиями: мне все было мало. Когда я продал свою NES, чтобы купить ее младшую сестренку⁴, *Mystic Quest Legend* едва только вышла в нашей стране, а я уже эгоистично поглощал первую игру на новой консоли в одиночку. Благодаря этой Super NES и моему (или моей, не будем никого обижать) Game Boy, моя коллекция RPG росла год за годом, а вместе с ней – и моя любовь к эпическим сюжетам с японским колоритом.

Шли годы, и на меня обрушился другой жанр игр, один из тех, что блистают на первых полосах газет⁵ и повергают

⁴ Автор так ласково называет приставку нового поколения SNES. – *Прим. пер.*

⁵ Речь идет о волне критики D&D, которая поднялась в 1980-х. Авторы га-

в ужас родителей, безумно любящих своих кудрявых ангелочков. Настольные ролевые игры можно сравнить с крепкой затрещиной: они стали вторым откровением в начале моего жизненного пути. Если кино познакомило меня с Конаном и Виллоу, то ролевые игры позволяли стать этим самым вспыльчивым варваром или хитрым магом на время партии. СМИ ополчились на эти удовольствия и считали, что поганные видеоигры развращают молодежь и пропагандируют сатанизм, но я уже крепко прикипел к ним – и мечтал объединить основы настольных ролевых игр с лучшим, что есть в японских RPG.

С благословения родителей, которые не только бдили, но и материально меня поддерживали, я все глубже погружался в оба этих мира в поисках тайных знаний. *Magic: The Gathering* способствовала похудению родительского кошелька, равно как *Dungeons & Dragons*, *Vampire: The Masquerade* и *Warzone* истощали остатки бюджета на «досуг для дитяти» многих других семей. Мы точно не были хорошо обеспеченными, и с возрастом я осознал объемы затрат на мои безумные увлечения. Но родительская проницательность насчет будущего их беспокойного ребенка до сих пор поражает меня, когда я вспоминаю юность.

К середине девяностых годов, когда владение персональным компьютером было еще некоторой роскошью, а уж тем

зетных статей обвиняли игроков в сатанизме, язычестве и даже причастности к убийству, которое оказалось мистификацией. – Прим. ред.

более в моей родной деревне, некоторым моим товарищам пришла в голову замечательная идея – похвастаться своими играми. «Большая ошибка!!!» – как сказал бы персонаж, украшавший мою комнату наряду с Шакилом О’Нилом в натуральную величину. Западные RPG и шутеры от первого лица, оказывается, тоже существовали – и притягивали меня всей своей силой. В промежутке между двумя частями *Wolfenstein 3D* и *Duke Nukem 3D*, *Ultima* и *Daggerfall* дразнили мои уже подростковые аппетиты, а бурлящие гормоны ничего не могли противопоставить этим неизвестным мне вселенным.

К сожалению, мне пришлось смириться с тем, что покупке столь долгожданного персонального компьютера родители отложили в долгий ящик: это было не лучшим вложением денег, учитывая его стоимость, помноженную на скорость развития технологий в тот момент.

Я вернулся к своим любимым приставкам, и старые добрые японские RPG еще несколько лет дарили мне впечатления и творческий заряд. Благодаря сценарному богатству и многочисленным внешним влияниям, которые использовались для создания уникальной, неповторимой идентичности, эти RPG восполняли отсутствие западных игровых вселенных, к которым у меня не было доступа. Усердно читая тематические журналы и накапливая горы книг с прохождениями, я шлифовал то, что станет и моим проклятием, и каким-никаким талантом. Я мог пройти игру всего за несколь-

ко дней и хотел писать об играх, их механиках и вселенных. Признаю, что шутливо оброненное матерью: «Ты нам неदेशево обходишься» — было очень актуально. Особенно когда за обедом я рассказывал, что вот-вот убью финального босса *Final Fantasy VIII* — уже через четыре дня после того, как мне подарили игру. И вот, застряв на супербоссе Omega Weapon, я принял судьбоносное решение попросить помощи у профессионала. Я, наглый подросток, поднял трубку и набрал номер редакции своего тогдашнего любимого журнала *Consoles +*. Человек, ответивший на звонок, некий Каэль, в ту секунду изменил всю мою жизнь, сказав, что я прошел игру дальше, чем его коллега, которого в этот момент не было в редакции. Это чрезвычайно польстило моему маленькому эго. А затем он сказал: «С тобой интересно болтать, вот тебе мой номер, звони в любое время».

Эта зарождающаяся дружба довольно быстро переросла в странную связь, в которой я впервые почувствовал, что не одинок в своей неутолимой жажде путешествий по игровым вселенным. В последующие месяцы и годы отношения между юным читателем и молодым редактором только укреплялись, и получался невероятный дуэт вдохновенных RPG-исследователей. Когда Каэль писал новое прохождение, мы использовали дурацкую методологию двойной верификации (собственного изобретения!): играли от шести до восьми часов по очереди в один и тот же кусок игры, чтобы проверить, не упустил ли один из нас чего. Я был тeneвым сотруд-

ником-перфекционистом, и ночи, проведенные в редакции над корректурой, были такими же длинными, как счета за телефон издательского дома EMAP Alpha, которому среди прочих принадлежал журнал *Consoles +*. От *Skies of Arcadia* до *Grandia II*, через *Vagrant Story* и *Final Fantasy X*, работа в этом плутовском тандеме уверила меня в том, что писательство было мне жизненно необходимо. А игры я считал питательной средой, которая отдавала столько же, сколько забирала.

Годами я поглощал лишь качественные японские игры, как вдруг появилась Xbox, на которой, в отличие от тогдашней PlayStation, были наконец западные RPG. В конце 2002 года мастодонт от Microsoft появился в моей коллекции. И если первые недели были посвящены полной деконструкции *Myst III: Exile*, а также яростному истреблению inferнальных монстров в *Enclave*, то самой многообещающей была *Morrowind*, на которую, правда, пока не было денег. Наша встреча была предопределена – и я страстно ожидал ее... Чего не сказать о смерти моего отца. Я был опустошен, как любой ребенок, потерявший тяжелобольного родителя. Единственный друг, который был у меня в это трудное время, неловко улыбаясь, подарил мне ту самую третью часть *The Elder Scrolls* со словами, которые до сих пор стоят у меня в голове: «Это поможет тебе немного развеяться, цыпленочек».

Столько лет прошло после моей встречи с *Daggerfall*, с этим миражом, чья вселенная казалась мне бесконечной и

свободной от каких-либо ограничений, но первый контакт с *Morrowind* был оглушительным и жестким: новый мир оказался не только самым невероятным из всех мной доселе виданных, но и самым сложным в освоении. Я оказался в странном лабиринте отрицания личного горя и жажды бегства от реальности в новые виртуальные миры, плутал в нем столько, что часы стали днями, неделями, месяцами... А когда реальность стала ломиться в дверь, оказалось, что прошло почти два года скитаний и страданий. Вварденфелл стал моим вторым домом, а его историю я выучил не хуже, чем биографии его творцов. Почти что изжаренная приставка и три тысячи пятьсот часов, проведенных в одной-единственной игре в течение почти двух лет. С одной стороны, это было сумасшествием, но с другой – надо отдать должное: у меня был тот внутренний стержень, позволявший бесконечно возвращаться в игру, исхоженную вдоль и поперек. И делал я это только для того, чтобы ощутить абсолютную полноту бытия, которую мог найти лишь среди открытых просторов *Morrowind*. И если сегодня я не горжусь этим тяжелым периодом моей жизни и тем, кем я стал, то, по крайней мере, он сподвиг меня на написание этой книги. И через четырнадцать лет после трагических событий, вызвавших мою временную изоляцию, я наконец закрою эту временную петлю и сдержу обещание, данное отцу, который верил в своего сына. Возвращаясь в мир живых и открывая CRPG двухтысячных вроде *KOTOR I* и *II*, *Jade Empire*, *Deus Ex: Invisible War* или

The Bard's Tale, я был счастлив. Наконец-то объединились два моих некогда любимых мира – и это отличалось как от японских RPG, так и от традиционных ролевых игр. Когда *Oblivion* вышла на Xbox 360, ослепив весь мир своим многообещающим великолепием, в моем ближайшем окружении все были как на иголках. Искушение вновь погрузиться в продолжение тамриэльских приключений и прикоснуться к пока неизвестным кусочкам истории буквально сжигало меня изнутри, но о покупке новой консоли пока не могло идти и речи. Даже учитывая моего единственного живого родителя, маму, неутомимо поддерживающую мои метания из стороны в сторону, неколебимую сторонницу моих безумных начинаний. Стил, которым я орудовал тогда, нынешний я называл бы не иначе как «эпилептический бардак». Зато я смог вновь обрести тягу к писательству и анализу, читая различные СМИ, от полузабытых любительских журналов до мутных фан-сайтов, где всегда были жаждущие узнать что-то новое о любимых франшизах. Интернет был восхитительным инструментом и новой Александрийской библиотекой. И я хотел привнести в него что-то достойное или, насколько это было возможно, менее беспорядочное, чем мои первые произведения после возвращения из царства Аида. Серия *The Elder Scrolls* стала флагманской франшизой, которую единодушно восхваляли во всем мире. И я намеревался непременно написать свою историю для тех, у кого, в отличие от меня, не было такой роскоши, как затяжная депрессия и много

свободного времени.

Мои усилия в конечном счете привлекли внимание молодого тулузца и его коллеги, которые в один прекрасный день 2010 года пришли спросить, чем была для меня *Final Fantasy*. Оглядываясь назад, я понимаю, что был совершенно недостоин такого внимания. Я был никем, без единой удачной публикации, но я не боялся высказывать собственное мнение, и это нравилось моим собеседникам. Я совсем не ожидал, что меня, мелкого писака, опубликуют рядом со звездами специализированной прессы, но судьба любит идти окольными путями, а монетка иногда становится на ребро. Прошли месяцы и годы, а наша связь не прерывалась. И лейтмотивом ее всегда была повторяющаяся шутка: «Однажды мы сделаем эту книгу про *Morrowind*». Эта чудесная встреча, обратная сторона трагической истории, начавшейся в 2003 году, также стояла у истоков этой книги. Два друга из Тулузы стали издателями, пристроив свою серию книг у Pix'n Love. А затем они покинули благородный дом, чтобы создать свое третье творение, то самое издательство, где вышла эта книга.

Пришло время поговорить о самом важном и отпустить вас в путешествие по этому скромному исследованию вселенной *Skryim*. От повествования о разработке до глубин лора, от анализа геймплея до рассказа о том, как игру приняли пресса и публика. Эта RPG сама по себе основательница целого поколения игр, вдохновленных ее находками для

жанра. Если журналистский анализ всего лишь необходимая часть этого произведения, то настоящее его сердце – это бесконечное богатство лора, религий и истории, прописанных на тысячелетия. Из бесконечности отсылок, созданных маниакально увлеченными разработчиками, я попытался извлечь историческую суть и создать связное повествование, которое покажет глубину игры и множество ее граней при каждом новом прохождении. В надежде, что вам понравится и вы найдете для себя что-то новое, я приглашаю вас открыть для себя *Skyrim*... Либо вернуться туда вновь – через игру или чтение.

Франк

Биография автора

Воспитанный очень интеллигентными родителями, Франк быстро сообразил, что планировать слишком сложно – и нужно просто нырнуть в этот омут с головой. Не увлекаясь машинками, он рано открыл для себя чтение, а когда ему дали в руки комиксы и приставку C52 Videopac, тихое детство тут же превратилось в поле боя. Одержимый компьютерными играми и их героями, под чутким руководством сообщников-родителей он играл во все, что попадалось под руку. Он проглатывал игры, будто пирожные, пока не обнаружил совпадение интересов при встрече с первыми игровыми изданиями: *Tilt*, *Player One*, а затем *Consoles +*. В этом он увидел возможность удовлетворить свои аппетиты и встал на тропу игровой журналистики, которая станет его профессией. Молодой наставник привил ему такую любовь к перу, что спустя годы, после недолгой учебы, Франк решил вернуться к писательству и посвятить свою жизнь разговору о культуре. От фан-сайтов и блогов, через темные закоулки Интернета путь привел его к сетевой и бумажной прессе. Затем он запустил сайт Artofgaming.fr, а позже стал внештатным корреспондентом *Third Éditions*, *Gamekult* и покойного *Jeuvideo.fr*. Но и этого мало: через подкасты на *Radiokawa* и *Geekzone* он рассказывает о компьютерных играх, кино и комиксах в своей неповторимой манере. А еще, по некоторым данным,

у него слишком много друзей.

I. Разработка

1.1. Рождение Bethesda Softworks

Прежде чем стать одним из наиболее видных разработчиков и издателей в игровой индустрии, Bethesda Softworks была всего лишь небольшой компанией инженеров и программистов. В начале восьмидесятых развитие вычислительной техники шло семимильными шагами, компьютерный рынок экспоненциально рос, а живой интерес многих людей к новым интерактивным медиа привел к рождению студии. В это время Кристофер Уивер, сотрудник Массачусетского технологического института, работал над новыми коммуникационными средствами и их физическими и концептуальными моделями. Помимо этих исследований, он трудился над многочисленными сторонними проектами технического плана вроде передачи данных и изображений, разработки новых камер для съемки интерактивного кино или обработки данных для облегчения монтажа и кадрирования. Уивер шел прямо в авангарде этой стремительной технологической эволюции. Он также руководил компанией, основанной с несколькими коллегами из Массачусетского технологического института. Она специализировалась на инженерных исследованиях и разработках.

Проекты Media Technology разрабатывались на базе самых разных исследований сотрудников. Свобода в исследованиях ничем не ограничивалась, поэтому некоторые взялись за видеоигры. В 1986 году один из работников фирмы, Эдвард Дж. Флетчер, попросил своего коллегу Кристофера Уивера взглянуть на одну из его разработок – простейший симулятор американского футбола. Игра была полем пикселей с видом сверху, на котором сражались цветные точки. Но целью программы было не развлечение, а технологическое осмысление настоящей игры в американский футбол. Хотя первые попытки не впечатлили Уивера, а игра была не такой веселой, как ему бы хотелось, он заинтересовался концепцией. Он начал работать над физическим движком, позволявшим лучше применять спортивные правила к программному обеспечению. После нескольких месяцев работы Флетчер и Уивер решили выпустить игру под названием *Gridiron!* – это еще одно название американского футбола – под лейблом новой компании, подразделения Media Technology Ltd. Целью этой фирмы были, прежде всего, тестирование рынка игр для PC и, собственно, эксперименты в разработке различных игр. *Gridiron!* как раз была прекрасной стартовой возможностью для этой авантюры. Название для игры было уже готово, а для новой студии его еще предстояло придумать. Единственное, что приходило Уиверу в голову, было наименование Softworks, – к сожалению, уже занятое другой компанией. И тогда его выбор пал на имя родного города,

Bethesda (Бетесда), к которому он уже смело добавил изначальное Softworks. В этом же 1986 году *Gridiron!* вышла на компьютерах Amiga и Atari ST. Первая игра, изданная под знаменем Bethesda Softworks, стала началом успешного пути.

Дебюты студии

Вскоре после выхода *Gridiron!* с молодой компанией связалась Electronic Arts и предложила разработать для нее новую игру про американский футбол, первую во франшизе *John Madden Football*. После нескольких деловых встреч и презентаций студия была нанята, и команда приступила к работе. Довольно скоро Крис Уивер и его коллеги заподозрили неладное, а когда в 1988 году игра оказалась на полках магазинов, выяснилось следующее: мало того, что она лишь походит на созданный ими продукт, так еще и якобы разработана и издана Electronic Arts, без какого-либо упоминания Bethesda Softworks. Эта *John Madden Football* во многом использовала физический движок и другие наработки Bethesda. Студия подала в суд: утверждалось, что авторское право было нарушено, а Electronic Arts наняла команду ради кражи кода. Bethesda требовала возмещения убытков в размере 7,3 миллиона долларов, что на сегодня равняется примерно 15 миллионам долларов. Протокол и детали судебного процесса до сих пор не обнародованы, но Bethesda Softworks

выиграла суд, доказала авторство разработки, защитила свои права и добилась признания себя автором игры. Отношения с будущим гигантом EA⁶ с тех пор были натянутыми, но студия отнюдь не обеднела – и занялась новыми проектами, тоже в области спорта, а еще в кинематографе. У компании был потенциал: там умели создавать физические движки и качественные спортивные симуляции. Дела Bethesda пошли в гору с хоккеистом Уэйном Гретцки. Все в том же 1988 году *Wayne Gretzky Hockey* выйдет на персональных компьютерах и удивит любителей жанра. Выпустившись одновременно на крупнейших платформах своего времени: Mac OS, Atari ST, Commodore Amiga и DOS – операционной системе, которая охватывала широкий спектр компьютеров, – проект получил хорошие отзывы критиков и позволил команде основать свою первую серию игр. Кроме того, ее детище впервые засветилось на консолях в версии для NES, которую издала THQ. Довольно скоро команда получила новый контракт на создание первой игры по фильму-откровению 1984 года, «Терминатор», для операционной системы DOS. Эти успехи также изменяют иерархию в компании, до того времени управляемой коллегиально. Отныне бразды правления примет заслуженный мастер Крис Уивер. Через два года после заварушки с Electronic Arts *Wayne Gretzky Hockey II* и

⁶ В 2011 году на EA снова подали в суд за кражу кода *John Madden Football* 1988 года для разработки следующих частей серии, выпущенных с 1990 по 1996 г. Тогда Робин Антоник, один из основных разработчиков игры, выиграл в суде \$11 млн. – *Прим. науч. ред.*

Terminator вышли для персональных компьютеров. Они подняли авторитет разработчиков в индустрии и открыли для студии новые издательские возможности: лицензионное соглашение *Terminator* позволяло делегировать разработку для консолей третьим лицам. В этом духе дела фирмы продолжались до 1992 года и запуска нового проекта, игры про гладиаторов, которая откроет путь к совсем новой серии, превратившейся через несколько лет в *The Elder Scrolls: Arena*.

1.2. Начало саги

Проект под названием *Arena* уже давно зрел в головах команды разработчиков. Им хотелось создать что-то в средневековом фэнтези-сеттинге, но глобальной целью была игра про гладиаторов, сражающихся за честь и славу. Вселенная Тамриэля уже тогда существовала в голове Джулиана Лефэя и нескольких других членов команды, любителей *Dungeons & Dragons*. Основы географии, названия стран и многочисленные детали сформировали мир для их ролевых сессий. В итоге получилась крепкая база для простого, не требующего всяческих дополнительных исследований лора и разных его аспектов. Разработка игры стартовала под руководством Криса Уивера, который, будучи лидером студии, утверждал и переиначивал идеи команды согласно своему представлению о будущей игре. Изначальная концепция будет понемногу меняться, так как разные части команды по-разному влияли на мир игры. Из идеи сражающихся между собой отрядов гладиаторов Лефэй и его коллеги сделали гибрид боев от первого лица, менеджмента инвентаря и характеристик из RPG, заложив основы серии. Дистрибьюторы знали о том, что к выходу готовится некая игра про гладиаторов, и чем ближе было окончание проекта, тем больше тревожился Уивер. К тому времени проект уже сильно отошел от первоначального видения, а маркетинговая кампания больше не от-

ражала сути продукта. Прием обещал быть неласковым. Чтобы немного развеять тревожные предзнаменования, команда решила добавить префикс *The Elder Scrolls* к *Arena*, упирая на то, что такое название обозначит серию игр какой-то вселенной. И если повезет, у команды будет путь к отступлению в виде конкуренции с *Ultima*, часть которой под названием *Underworld* вышла в 1992 году.

Релиз *Arena* в марте 1994 года нельзя назвать успешным – опасения Уивера подтвердились. Дистрибьюторы не поняли, отчего игра про бои под названием *Arena* превратилась в RPG, да и художественное оформление продукта вызвало вопросы – продажи провалились. Критика также особо не льстила новинке, многие жаловались на высокий порог входа для новичков, но подчеркивали, что в игре интересный сеттинг и вселенная, продуманный движок и приятная графика. К сожалению, игру постоянно сравнивали с *Ultima Underworld*, которая, с точки зрения игроков, являлась эталоном CRPG. В первый год после выхода *Arena* сильно пошатнула атмосферу маленькой студии. Крис Уивер видел лишь провал, запятнавший репутацию компании, и огромные дыры в бюджете. В то время никто и не думал больше возвращаться к подобным авантюрам, и студия занялась разработкой более приземленных проектов, проглотив эту горькую пилюлю. Но уже через год команду ждало удивление: продажи *Arena* взлетели без каких-либо внятных к тому предпосылок. Восторженные отзывы игроков, от-

крывших для себя вселенную Тамриэля, превратились в сарафанное радио и создали эффект снежного кома. Bethesda не просто отбила расходы на разработку – игра стала приносить прибыль, а также обрастать народной славой. Однако, несмотря на это, Уивер затаил обиду на команду Джулиана Лефэя. Через некоторое время он отомстит за непослушание и принятые риски.

Тернистый путь **Daggerfall**

Несмотря на шквал писем от фанатов, требующих сиквела, обжегшийся на разработке *Arena*, Крис Уивер не собирался идти у них на поводу. Для него эта игра оставалась провалом: она требовала слишком большой вовлеченности команд, отвлекала от основной стратегии студии, а главное, по его мнению, не была финансово жизнеспособна в долгосрочной перспективе. Но после беспрестанных просьб Джулиана Лефэя и интенсивных переговоров он все же уступил и позволил разработчикам продолжить работу над сиквелом *Arena*, уже начатым в процессе создания первой части. Единственное условие было таково: команда, назначенная на проект, будет максимально ограничена, а ей придется работать с тем, что дают. В таких обстоятельствах Лефэй и его люди приступили к разработке *The Elder Scrolls II: Mournhold*, сюжет которой разворачивается в Морровинде и его столи-

це Морнхолде, известной по-французски как Longsanglot⁷. Скоро начались проблемы: нехватка кадров дала о себе знать и замедляла рабочий процесс. Тогда было принято решение перенести место действия в менее обширный регион, залив Илиак, что позволит как варьировать окружение, так и облегчить ход игры. Другая проблема заключалась в том, что Лефэй был одновременно руководителем проекта и единственным программистом. Да, ему помогали один постоянный ассистент и несколько коллег, но остальная команда состояла главным образом из художников и дизайнеров. Они создавали вселенную, чей образ уходил все дальше от *Arena*, которая считалась слишком похожей на мир *Ultima Underworld*. Разработка превратилась в настоящий хаос, когда Крис Уивер – и так давивший на Лефэя просьбами выпустить проект как можно скорее – потребовал перевести игру на первый 3D-движок от Media Technology, родительской конторы Bethesda Softworks. Но были и хорошие новости: коллега и друг Лефэя Тед Питерсон закончил работу со вселенной игры – были готовы сценарий, окружение и даже визуальный стиль. Получился абсолютно уникальный мир, заложивший фундамент для настоящей франшизы. Увы, Питерсон был вынужден покинуть проект и заняться другими задачами: в «переезде» на движок XnGine и написании всего игрового кода Лефэй мог рассчитывать только на себя. Лефэй заканчивал разработку *Daggerfall* в спешке и мог поло-

⁷ С французского «Долгие рыдания». – Прим. пер.

житься всего на нескольких сотрудников, способных оказать ему помощь. Крис Уивер продолжал оказывать давление на маленькую команду, так что ей пришлось по максимуму вырезать функции и контент, одновременно с этим отлавливая графические баги. 31 августа 1996 года, после этой неистовой и изнурительной гонки, Джулиан Лефэй и его команда выпустили игру в США на PC MS-DOS.

Реакция американской прессы вновь была неоднозначной – и в первые недели выхода игры ставила под удар само существование франшизы. Американские критики отметили спешную разработку и очевидную необходимость полировки, не одобрили выбор движка XnGine, уже устаревшего на фоне других 3D-игр вроде *Quake* от студии id Software, которую по иронии судьбы Bethesda купит годы спустя. А еще критиковали за то, что в игре так и не появились многие заявленные до релиза особенности, зато в огромном количестве присутствовали баги. Это все, конечно, выдавало торопливую разработку и небрежность при финальной шлифовке. С другой стороны, качественный сюжет и проработанная вселенная понравились критикам – это было так оригинально и насыщено, что позволяло в некотором роде закрыть глаза на прочие минусы. Большинство игроков, в свою очередь, все равно посчитали продукт неиграбельным, слишком массивным и визуально скучным. Стоит еще раз отметить следующий факт: Джулиан Лефэй и его подразделение попали в такой оборот из-за авторитарного и невосприимчивого к

нуждам игры Криса Уивера, который еще и настоял на смене движка прямо в разгар работ. Осенью 1996 года маленькая команда едва сводила концы с концами. Тем не менее Лефэй не сдавался и вновь засучил рукава, намереваясь исправить баги и выпустить патчи для американской публики, а заодно подготовиться к европейскому релизу, запланированному на 1 ноября того же года.

Запуск *Daggerfall* в Старом Свете был куда более удачен, чем за океаном. Игроки получили уже избавленный от критических багов продукт с огромными коррективами, внесенными за три месяца между двумя релизами. Неожиданно Европа приняла игру радушно, хотя пресса все же обратила внимание на устаревшую графику среднего качества и сложность геймплея. И если американская критика была скорее жесткой, то европейская в конечном счете даже заигрывающей. Дидье Латиль закончил свой обзор в журнале *Génération 4* такими словами: «*Daggerfall* принадлежит к тем редким произведениям, заслуживающим гордого звания Ролевой Игры!» Американские игроки, вернувшись в *Daggerfall* после патчей, пересмотрели свое отношение к ней и наконец отметили достоинства. Несмотря на устаревший движок, задержки поставок и все еще присутствующие баги, игра заслуживала высокой оценки. Журналы и сайты Game-Revolution, Computer Games Strategy Plus и Gamespot присвоят ей титул игры года, восхваляя повествовательную составляющую и невероятные олдскульные ощущения – почти

как от настольной ролевой игры. *Daggerfall* была наконец спасена, а *The Elder Scrolls* – оценена по достоинству, но работа на этом не заканчивалась. Многие сотрудники покинули компанию, а Джулиан Лефэй знал, что начать разработку третьей части пока технически невозможно. Для достойного возвращения миру Тамриэля нужны были продвинутые технологии, 3D-движки должны были претерпеть эволюцию, а значит, не стоило затевать долгую разработку с неизвестным финалом. Истощенные титанической работой над *Daggerfall*, Лефэй и уцелевшие члены команды немного отдохнут и начнут трудиться над двумя дополнениями, которые затем превратятся в самостоятельные игры – *An Elder Scrolls Legend: Battlespire* и *The Elder Scrolls Adventures: Redguard*. Именно эта в конечном счете удачная затея послужила путевкой в жизнь для одного молодого члена команды, который затем станет столпом современной франшизы *The Elder Scrolls*. А вот аппетиты засеавшего в своей башне из слоновой кости господина Уивера привели Bethesda Softworks к радикальным переменам и неожиданной финансовой буре.

Конец эпохи

Итак, под знаменем *Daggerfall* у студии появился новый имидж, но основы были по-прежнему те же, что и в начале: спортивные игры. Различные приобретения пополнили Media Technology, расширяя ее поле деятельности.

Flashpoint Production, купленная в конце 1995 года, стала калифорнийским филиалом материнской компании, а в 1997-м была приобретена XL Translab, студия звукозаписи и компьютерной графики, которая займется видеорядом игр. Запустились разные игровые проекты, но ни один не будет завершен: XnGine уже не мог конкурировать с более современными движками id Software и других компаний. Но 1998–1999 годах все же вышли несколько продуктов, созданных при использовании сторонних технологий, – *Burnout: Championship Drag Racing*, *Magic & Mayhem*, *F-16 Aggressor* и *NIRA Intense Import Drag Racing*.

В первые же недели 1997 года Джулиан Лефэй вернулся к работе, чтобы вместе со своей командой заняться *Battlespire*, используя предыдущие наработки и собственные улучшения фирменного движка компании. Игра вышла в ноябре 1997-го. Она была совсем не про Империю и не про судьбу Уриэля Септима, так что встретили ее холодно. В итоге первый спин-офф серии оказался таким себе успехом: чувствовалась нехватка кадров и технических средств для полноценного продолжения франшизы. В конце концов Лефэй сдался и ушел из Bethesda Softworks к новым горизонтам. Отныне разлученную со своим родителем серию доверят очень активному молодому сотруднику Тодду Говарду. Именно ему досталось тяжелое бремя разработки второго спин-оффа, *Redguard*. Он привлек новых писателей и дизайнеров, таких как Майкл Киркбрайд и Курт Кульман, чтобы

создать игру, сочетающую древний магический мир и разные фантастические механизмы. Увы, *Redguard* постигла судьба *Battlespire*. Она лишь увеличила пропасть между игроками, жаждущими продолжения *Daggerfall*, и студией, будущие игры которой едва ли могли наполнить ее сундуки золотом. У *The Elder Scrolls* была преданная публика, начать работу над третьей частью было просто необходимо. Чтобы это стало основным приоритетом студии, понадобился в некотором роде ход конем.

Становление ZeniMax Media

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.