



СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 7

ПЕРВОПРОХОДЦЫ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ

PARKAN, СЕНТЯБРЬ 1997 41

ИССЛЕДОВАТЕЛИ НЕВОЗМОЖНОГО

«ВАНГЕРЫ», 19 ИЮНЯ 1998 57

ЗАВОЕВАТЕЛИ ДОРОГ

«ДАЛЬНОБОЙЩИКИ», 25 МАРТА 1998. «ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2»,
17 АПРЕЛЯ 2001. «ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ
АМЕРИКИ», 27 НОЯБРЯ 2009 75

ИСПОЛНИТЕЛИ ПЕСЕН О БУДУЩЕМ

«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ», 1998 92

ШТУРМАНЫ БУРНЫХ МОРЕЙ

«КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЕКИХ МОРЕЙ»,
1 ЯНВАРЯ 2001. «КОРСАРЫ II: ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ»,
30 ИЮНЯ 2003 110

ТАНКИ НЕБА

«ИЛ-2: ШТУРМОВИК», 2001 127

УКРОТИТЕЛИ ПАНЦЕРКЛЯЙНОВ

«ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM», АВГУСТ 2003 150

МОЛЕЛЬЩИКИ СИЛОВЫХ ПОЛЕЙ

«ПЕРИМЕТР», 21 МАЯ 2004 164

УКРОТИТЕЛИ АНОМАЛИЙ

«S.T.A.L.K.E.R.: ТЕНЬ ЧЕРНОБЫЛЯ», 20 МАРТА 2007.

«S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО», 22 АВГУСТА 2008 182

ПУТЕШЕСТВЕННИКИ В БУДУЩЕЕ

CUT THE ROPE, 2010 205

МЕХАНИКИ ЛЕГЕНДЫ

WORLD OF TANKS, 12 АВГУСТА 2010 225

КОСТРЫ АМБИЦИЙ

«ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ» 246

УШЕДШИЕ В ЗАКАТ

«ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА БЛАДА»,

AXLE RAGE/RAGE RIDER 262

ТЕОРЕТИКИ ТРЕХ СВЕТИЛ

«СОЛНЦЕ» 274

ПОСЛЕСЛОВИЕ 294

БЛАГОДАРНОСТИ И ФИНАЛЬНЫЕ ТИТРЫ 30

ПРЕДИСЛОВИЕ



Уже два с лишним десятка лет в Лос-Анджелесе проходит ежегодная выставка достижений видеоигровой индустрии — E3, Electronic Entertainment Expo. По ней можно отслеживать, какими гигантскими скачками развивается индустрия видеоигр.

В 1996 году, когда E3 прошла впервые, важнейшими играми были Quake — первый по-настоящему трехмерный шутер в истории, Diablo — первая массовая игра с процедурно генерируемыми уровнями — в сущности, с каждым стартом игра создавала сама себя заново, и Super Mario 64 — первый по-честному трехмерный платформер в истории. В этом году также вышли приставка Nintendo 64, изменившая



представления о том, на что способна домашняя консоль, и тамагочи. Да, Tamagotchi — по сути, портативная мини-приставка компании Bandai, не очень легальные клоны которой продавались в России в каждом «коммерческом магазине» (в середине девяностых был в ходу такой оксюморон) и сорвали немало уроков во множестве школ по всей стране. Тогда же анонсировали первую Playstation — домашнюю игровую приставку, которая вскоре станет глобальным культурным феноменом.

В 2019 году на E3 показывают Doom Eternal — бешеный экшен кинематографического качества, формально являющийся далеким потомком Quake; Cyberpunk 2077 — невероятно детальный симулятор жизни в постапокалипсисе; а также будущую приставку от Microsoft под кодовым названием Xbox Scarlett. Sony, пропустившая выставку в этом году, через несколько месяцев обещает показать Playstation 5 — самую мощную развлекательную систему в истории. Чтобы не вдаваться в лишние технические подробности: в 1996 году разрешение домашних телевизоров составляло 720 на 480 пикселей. Будущие новые приставки предназначены для игр в разрешении 7680 на 4320 пикселей — за отчетный период игры стали четче в десять раз. Во сколько раз они стали больше, дороже и сложнее, посчитать невозможно.

Игры, будучи самым молодым развлекательным форматом, придуманным человечеством, развиваются быстрее и зарабатывают денег больше, чем любой другой сегмент развлекательной индустрии. В 2018 году всемирный рынок видеоигр приблизился к цифре в 144 миллиарда долларов — на 10% больше, чем годом раньше. Для сравнения, мировой кинопрокат в 2018 году был втрое меньше — все кино, вышедшее за этот период во всем мире, суммарно заработало 41,8 миллиарда долларов. Иными словами, игры зарабатывают больше, чем суммарно кино-, книжная и музыкальная индустрии (а также все американские профессиональные спортивные лиги, вместе взятые). Вспомните это в следующий раз, когда услышите слова «игры — это для детей, а я не такой».

Но дело, разумеется, не в цифрах. Игры (особенно хорошие игры) являются непревзойденным генератором эмоций. Так есть сейчас, так было и двадцать, и сорок пять лет назад, когда вышла Pong — одна из первых видеоигр в полном смысле этого слова. Шок от того, что фигуры на экра-

**В СЕРЕДИНЕ-КОНЦЕ
ДЕВЯНОСТЫХ СЛУЧИЛАСЬ
ВАЖНАЯ ВЕЩЬ:
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
МАССОВО ПРИШЛИ В РОССИЮ
И ОСТАЛИСЬ НАСОВСЕМ.
ПРИШЛИ САМИ ПО СЕБЕ, БЕЗ
УЧАСТИЯ ДИСТРИБЬЮТОРОВ
И ПРАВООБЛАДАТЕЛЕЙ.
ДАЖЕ, НАВЕРНОЕ, БЛАГОДАРЯ
ИХ ОТСУТСТВИЮ.**

не повинуются нашим мыслям и движениям наших пальцев. Запах диска с новой игрой (сначала CD, потом DVD, потом Blu-Ray), впервые вынутой из упаковки. Надпись «Нажмите старт» на экране. Первая бессонная ночь за игрой не забудется никогда, как первое свидание. Это абсолютно не с чем сравнить — только, может быть, с книгами. Кино, даже абсолютно гениальное, всегда заканчивается, когда вы выходите из зала. Песня, покрутившись в голове, выветрится. Игру, как

**НИКТО ЕЩЕ НЕ УСПЕЛ
ПОНЯТЬ, ЧТО ИГРЫ ПРИШЛИ
В РОССИЮ, ЧТОБЫ ОСТАТЬСЯ,
НО ВОКРУГ НИХ НАЧАЛА
БЫСТРО ОБРАЗОВЫВАТЬСЯ
ИНФРАСТРУКТУРА.**

и книгу, можно дозировать — и жить с ней месяцами, если не годами. К ней можно вернуться через месяцы или годы, — и она не только дождетя вас, но и откроется с совершенно новых сторон.

В середине-конце девяностых случилась важная вещь:

компьютерные игры массово пришли в Россию и остались насовсем. Пришли сами по себе, без участия дистрибьюторов и правообладателей. Даже, наверное, благодаря их отсутствию. В определенной точке сошлись несколько факторов: распространение компьютеров, расцвет частной коммерции и абсолютно спокойное отношение к пиратству. Горбушка и Митинский рынок в Москве, Лендворец в Ростове-на-Дону, десятки похо-



жих заведений по всей стране, — сюда приходили по субботам и «по весу болванок» покупали музыку, программы и, конечно, игры. Не играть в игры в какой-то момент стало труднее, чем играть.

Тогда же у российского игрока сложились любопытные жанровые предпочтения. Всеобъемлющим помешательством стали первые две Fallout — эти ролевые игры до сих пор живут в подсознании и игроков, и разработчиков. Такая же история с квестами ныне закрытой студии LucasArts — Full Throttle!, The Curse of Monkey Island и другими. Не упомянуть серию фривольных квестов Leisure Suit Larry невозможно, — и отдельно упомянуть не вполне легально, но блистательно переводившую ее на русский язык ростовскую артель Taralej & Jabocrack. Абсолютно сокрушительным успехом пользовалась походовая стратегия Heroes of Might & Magic III — именно в нее, а не в ее многочисленные сиквелы (некоторые из которых, кстати, разрабатывались российской студией Nival), многие играют до сих пор. X-COM и его сиквел нигде в мире больше не пользовались таким глобальным обожанием. Dune II и следовавшие за ней Warcraft, Command & Conquer и другие стратегии в реальном времени стали синонимом слова «игры» для миллионов — в том числе для автора этих строк, чьей первой компьютерной игрой стала Warcraft:

Orcs & Humans, которая потянула за собой хобби, карьеру, существенную часть жизни и книгу, которую вы держите в руках. Есть ощущение, что российские игроки на заре эпохи предпочитали жанры, требующие остроты ума, а не только быстроты рефлексов.

Никто еще не успел понять, что игры пришли в Россию, чтобы остаться, но вокруг них начала быстро образовываться инфраструктура. Появились российские дистрибьюторы и издатели, понимавшие специфику рынка и выпускавшие легальные игры, как это называлось, «в джевеллах» — то есть без коробок и инструкций (которые в короткой исторической перспективе все равно умерли), зато по цене, сопоставимой с пиратской. В соответствии с законом Мура, компьютеры каждый год становились быстрее и дешевле. Моментально образовалось с полдюжины игровых журналов, продававшихся огромными тиражами («Игромания») и обсуждавшихся по всей стране («Магазин игрушек», позднее переименованный в Game.EXE) — примечательно, что в большинстве случаев авторы и издатели этих журналов в СМИ никогда раньше не работали и не особо представляли себе принцип их функционирования. Это не только никому не мешало, но и совсем наоборот.

Чуть раньше сначала взлетела, а потом быстро



сошла на нет популярность Dendy — клона супер-популярной приставки Nintendo Entertainment System. Потом все, кому надо, научились взламывать и клонировать другую суперпопулярную приставку — Sega Megadrive (в США продававшаяся как Sega Genesis). Еще потом то же самое случилось с первой Playstation. Тем не менее приставки и игры для них в России не стали культурным феноменом — точнее, стали сильно позже. Возможно, потому, что отдельное устройство для игр воспринималось с подозрением, зато игровой компьютер можно было использовать как рабочий или учебный инструмент (или, по крайней мере, себя в этом убеждать). Но, скорее всего, потому, что в то время приставочные игры были преимущественно про бегать и стрелять, а не про думать и планировать. В России, повторимся, все давно и сразу поняли, что игры — дело серьезное.

Зато в другом глобальном тренде российские игроки оказались сразу же: средний возраст играющего человека во всем мире постоянно растет и сейчас равняется 35 годам. Игры выросли настолько быстро, что прятать приставку на антресоли по достижении пубертатного возраста,

**СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ
ИГРАЮЩЕГО ЧЕЛОВЕКА
ВО ВСЕМ МИРЕ ПОСТОЯННО
РАСТЕТ И СЕЙЧАС
РАВНЯЕТСЯ 35 ГОДАМ.**

как это было принято вплоть до начала девяностых, больше не имеет смысла. Точнее, вы можете, конечно, это сделать, но тогда пропустите мимо себя огромный пласт мировой культуры, — это как вдруг перестать смотреть кино или читать книги. Вне зависимости от того, где вы живете и на чем и как часто играете, играм всегда есть, что вам сказать. И это одна из важных причин появления этой книги.

В середине-конце девяностых с играми в России случилась очень важная вещь. Несколько десятков человек примерно одновременно и независимо друг от друга решили, что хотят и будут делать игры. Это не было бизнес-решением в полном смысле этого слова; по крайней мере, насколько можно судить об этом со стороны. Многие из получившихся игр стали не просто успешными, но успешными во всемирном масштабе, — так нередко случается, когда об успехе думаешь не в самую первую очередь. Золотой век российской игровой разработки («геймдева», как его начали называть позднее) был веком не бизнесменов, а мечтателей. Людей, хотевших сделать «русский Fallout», «русский Baldur's Gate», русский «F-117A» или то, чего никто из них не делал раньше. У некоторых получилось. У многих — нет, несмотря на все величие замысла. Как и у создателей русской игровой прессы, у русских игровых



разработчиков не было представления об индустриальных трендах, о специфике менеджмента студии разработки, о предрелизных рекламных кампаниях и тому подобных прозаических вещах. Они просто любили игры, хотели делать игры и делали игры. Эта книга о них.

О том, как из идеи вырастает игра, которую помнят десятилетиями. Как эта игра запускает цикл заново: в современном российском геймдеве работает множество людей, вдохновленных «Вангерами» Андрея Кузьмина или «Ил-2: Штурмовик» Олега Медокса. Или рецензиями на эти игры в журнале Game.EXE.

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
БЫЛИ БОЛЕЕ ИЛИ
МЕНЕЕ ЕДИНСТВЕННОЙ
АЛЬТЕРНАТИВОЙ ПОДВИЖНЫМ
ИГРАМ НА СВЕЖЕМ
ВОЗДУХЕ. МЫ ПОЛЮБИЛИ
ИХ СРАЗУ И, КАК СЕЙЧАС
ПОНЯТНО, НАСОВСЕМ.**

За последние четверть века сменилось немало технологических циклов и экономических моделей игровой индустрии (и этот процесс все еще далек от завершения), умерла печатная пресса и физические продажи игр в коробках, родился феномен суперзвездных игровых стримеров, а мощность игровой приставки сравнялась с вычислительной мощностью суперкомпьютера начала нулевых. Неизменным осталось только одно: игры. Учащенное сердцебиение от свежих анонсов на E3. Ни с чем не сравнимое ощущение от

первых минут долгожданного блокбастера. Цикл «еще десять минут и спать — так, еще десять минут и спать — ну все, последние десять минут и спать».

Мечта автора этих строк — чтобы игры, о которых пойдет речь дальше, заставили читателя решить сделать свою игру, намного лучше. Без оглядки на маркетинг, индустриальные тренды

**ЗОЛОТОЙ ВЕК РОССИЙСКОЙ
ИГРОВОЙ РАЗРАБОТКИ
(«ГЕЙМДЕВА», КАК ЕГО
НАЧАЛИ НАЗЫВАТЬ ПОЗДНЕЕ)
БЫЛ ВЕКОН НЕ БИЗНЕСМЕНОВ,
А МЕЧТАТЕЛЕЙ.**

и прочие глупости. Совершить, цитируя одну героиню одного сериала, следующий поворот колеса.

С компьютерными играми в современном понимании этого слова мы познакомились примерно в одно время и примерно одинаковым образом.

Самое начало 90-х, у каждого из нас есть друг друга, у чьих родителей на работе есть компьютер. Компьютер, как стало понятно уже тогда, необходим только для одной вещи: играть на нем в Wolfenstein 3D (которая, строго говоря, не была никакой 3D, но узнать об этом в то время было неоткуда). Если Wolfenstein почему-то не было, вместо него обязательно была Dune II — стратегия в реальном времени по мотивам романов Фрэнка Херберта. Или, в крайнем случае, Myst, — сложный и почему-то при всей невинности ка-

завшийся страшноватым квест про таинственный остров. Больше одной игры на этих компьютерах, как правило, не обнаруживалось, но нам было достаточно. Те, кто играл в Wolfenstein, становились во дворе легендами и купались в лучах славы и обожания, — хотя часто безбожно ввали о своих достижениях. Те, кто играл в Dune II, особо не хвастались, но считали часы до следующей возможности поиграть. А также планировали когда-нибудь добраться до первой Dune, — ни на одном доступном компьютере ее не было, но про нее ходили самые умопомрачительные слухи. Все до единого оказавшиеся впоследствии неправдой: первая Dune оказалась довольно невменяемой авантюрой студии Cryo, давно и заслуженно всеми забытой.

Игры, конечно, были и до этого. Двухкнопочная «Ну погоди!» и ее считавшийся почему-то более престижным клон «Тайны океана» (как выяснилось много лет спустя, это были сомнительной легальности клоны портативных приставок Nintendo Game and Watch начала 80-х). ZX Spectrum, куда игры загружались при помощи кассетного магнитофона. Atari 2600, тоже с магнитофоном, на которых можно было, заплатив десять копеек за минуту, поиграть в странных местах вроде районного Дома быта или фойе окраинного кинотеатра. Dendy — как это красиво

сейчас называется, «неофициальный аппаратный клон» приставки Nintendo Entertainment System. Все это, безусловно, важные вехи и важные этапы игровой и просто массовой культуры, без которых нас, как говорится, невозможно представить и еще труднее понять, но ни один из этих игровых форматов не запустил с нуля целую индустрию и окружающую ее субкультуру, как это сделали компьютерные игры.

Как уже говорилось выше, в одной точке сошлось множество векторов. Компьютеры, бы-

**ЗА ПОСЛЕДНИЕ ЧЕТВЕРТЬ
ВЕКА СМЕНИЛОСЬ НЕМАЛО
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ЦИКЛОВ
И ЭКОНОМИЧЕСКИХ МОДЕЛЕЙ
ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.
НЕИЗМЕННЫМ ОСТАЛОСЬ
ТОЛЬКО ОДНО: ИГРЫ.**

стро становившиеся доступными не только друзьям друзей. CD-ROM как формат хранения данных, по всем параметрам превосходивший доминировавшие до недавних пор пяти-, а потом трехдюймовые дискеты. Максимально спокойное отношение к интеллектуальной собственности и лицензированию программного

обеспечения. Почти полное отсутствие других развлечений: не будем забывать, что в описываемый период в телевизоре было четыре канала (в провинции — три, а кое-где и два) и показывали по ним преимущественно не совсем то, что хотелось бы видеть детям, подросткам и взрослым,