

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 со-
вать в розетку (первая электростанция была построе-

на 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.

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?

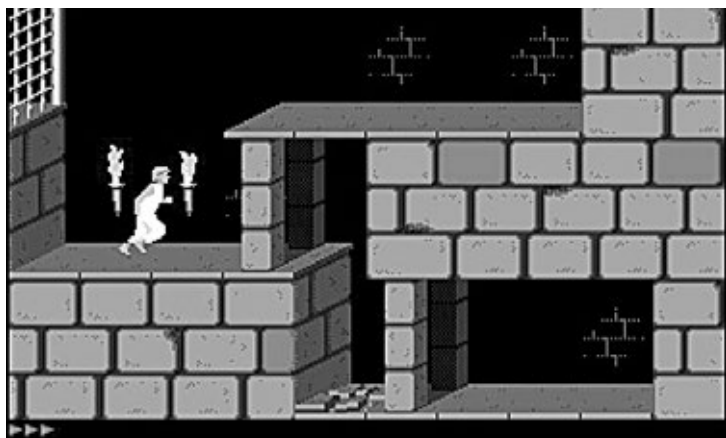
В Super Mario Bros. 1985 года выхода мы видим смешного полненького усача, разбивающего кирпичные платформы головой в поисках монеток. Увидевшая свет в 1989-м Prince of Persia представляла собой весьма сложный набор уровней-головоломок, требующих аккуратного подхода, с совершенно блеклой и неинтересной 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 находи-

6



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



Prince of Persia. *Джордан Мекнер, 1989*. Первая ПК-игра автора этих строк, знакомство с которой состоялось в четырёхлетнем возрасте благодаря маме и компьютеру, стоявшему у неё на работе. Если бы не она (прежде всего мама, но игра непременно тоже) этой книги точно бы не было.

.....

лись 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

.....



Картридж с Super Mario Bros. рядом с геймпадом консоли Nintendo Entertainment System. *Wirestock Creators / Shutterstock.com*

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 говорит 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, присутствующие симуляторам жизни. В GTA: San Andreas мы полу-

.....



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.

чили 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

.....



GTA: San Andreas. *Rockstar North* и *War Drum Studios*, 2004. Наша подруга выглядит какой-то угловатой, зато неприхотлива.



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

толстяка, непременно сталкивающегося с одышкой на длительных забегах.

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 кинематографической 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.

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.

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, желатель-
но 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, ког-
да вместо антибиотиков использовались личинки на-
возных мух, было само по себе непростой задачей.
На самом деле флибустьеры даже крайне редко во-
обще вступали в бой, предпочитая сначала напугать,
а потом дипломатично и бескровно договориться.
Подобравшись к торговому судну и подняв черный
флаг, они чаще всего рационально делали предупре-
дительный выстрел в воздух, затем предлагали мирно
поделиться четвертью добычи и заодно приглашали
вступить в свои ряды тех, кто желает. Пираты счита-
лись преступниками и грабителями, но, как прави-
ло, благородными и справедливыми. Тем более они
были поголовно верующими, и брать грех на душу ни-
кому особо не хотелось. В случае захвата судна капи-
тан 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 огра-
бленных кораблях, их одежда имела самые причудли-
вые цвета, плохо сидела, а башмаки обычно не раз-
делялись на левый и правый, потому что в ношении
обуви не было большого смысла — все расхаживали