

«Компьютеры украли у человека космос»»

Какой должна быть хорошая компьютерная игра? В первую очередь — увлекательной. Значит, у нее должен быть хороший сюжет. Проработанный сценарий, который, естественно, не может появиться на пустом месте. О том, как же рождаются сюжеты игр, мы решили спросить у творческого дуэта, известного миру как Александр Зорич. Любителям же фантастики этот дуэт известен своими книгами «Сезон оружия» и «Завтра война».



Скажите, пожалуйста, как вообще рождаются сценарии игр? Какими качествами и знаниями должен обладать сценарист?

ЯНА: Рождаются сами. Точнее — растут из всякого сора. Как и стихи, как и книги. Обычно мы сидим с соавтором, пьем кофе по-венски, болтаем, шутим, фантазируем вслух. Потом кто-то из нас говорит: «О! Эта штука будет улетно смотреться в сценарии!» Все трудовые подвиги сценариста-стахановца — это потом. А начинается все с шуточек-прибауточек. Что же до качеств, то нужны, как воздух, эрудиция, богатая фантазия и зверская работоспособность. Также необходима готовность к компромиссу с девелоперами. В противном случае недалеко до непредумышленного убийства!

ДМИТРИЙ: Тут есть еще и такой нюанс. Мы так много в своей жизни прочитали про войну — мемуаров, романов, справочников, — что истощаем военные коллизии при первом же толчке извне. Такой толчок дает разработчик — и покатило... Мы просто «пропылились» войной, сценарные решения из нас высасывают сами, как кукушки из часов. А качества? На мой взгляд, нужно представлять себе игру с точки зрения геймера. Грубо говоря, что ему нравится, а что нет. Нельзя, чтобы игрок скучал. И сценарист должен сделать так, чтобы ему было весело. То есть сценарист не должен быть занудой.

Какие жанры компьютерных игр вы считаете наиболее перспективными?

Д.: Я думаю, FPS — First Person Shooters. Игры типа Half Life с проработанным сюжетом и игровым миром в ближайшее время просто

Кто есть кто



Яна Боцман

Родилась в августе 1973 года. Имеет два высших образования, специальности: прикладная математика, философия. Кандидат философских наук.

Интересы:

Конный спорт, балет, история Второй мировой войны, астрология, живопись.



Дмитрий Гордевский

Родился в марте 1973 года. Имеет два высших образования, специальности: общая математика, философия. Кандидат философских наук.

Интересы:

Военная история, античность, история культуры, флот, конный спорт.

«В течение ближайших трех лет должна исчерпаться столь популярная тематика Второй мировой войны»

обречены на успех. Возможно, в ближайшие годы в них будет появляться все больше элементов RPG, но главное — базовый вид от первого лица, эффективно отождествляющий игрока с игровым персонажем, — останется неизменным. Мне кажется, что менее требовательные к машинным ресурсам стратегии и квесты сейчас «вытоптаны» сильнее, в то время как рост производительности компьютеров, к которому традиционно жестко привязано качество картинки в FPS, позволит шутерам в очередной раз совершить качественный скачок и привлечь к себе внимание миллионов.

Я.: Мне кажется, все зависит не от жанра, а от темы, от эстетики. Например, в течение ближайших трех лет должна исчерпаться столь популярная тематика Второй мировой войны. Начиная с 2000 года на военно-историческую тематику делается слишком много хороших (и не очень) игр. Все больший вес будет приобретать фантастика. Причем, я уверена, космическая тематика сейчас возьмет реванш у фэнтези. В каком именно жанре — сказать трудно, но думаю, что не только в FPS. Это могут быть и летные симуляторы с элементами RPG, и даже пошаговые тактики. Успех этих игр будет решаться не жанром, а дизайнерами и сценаристами.

В огромном количестве компьютерных игр используются постапокалиптические сюжеты — мир после ядерной войны, всемирной катастрофы и тому подобное. Как вы думаете, почему?

Я.: Я думаю, все оттого, что жизни, которые мы проживаем, слишком сложны. Все так непросто, столько разных факторов надо учитывать, принимая решения, столько разнородных социальных

структур одновременно приходится улаживать, что волосы встают дыбом, невозможно вечером заснуть! Плюс тысячепудовый информационный прессинг. Плюс огромные толпы людей вокруг. И все, заметим, что-то от тебя хотят! Я не открою секрет, если скажу, что многие наши современники, особенно востребованные обществом, чувствуют себя наполовину роботами. Наша жизнь — это уже никакая не жизнь, а Конвейер. А вот в мирах «после катастрофы» осточертевшего Конвейера нет. Как, кстати, и в мирах фэнтези. Людей там мало, отношения между ними упрощены до классической схемы «мой меч — твоя голова с плеч». Зато предельно заострены темы, которые в современной жизни отошли на второй план. А именно — тема мужественного поступка, тема выживания, тема личной ответственности за судьбы близких. Не то чтобы в жизни современника совсем нет этой ответственности. Просто сейчас она приняла какие-то некрасивые, вялые формы. А в мирах фоллаута она выпуклая, красивая. Гранатомет в руки — и вперед, защищай свою стаю от осатаневших мегамутантов!

Д.: А я поддерживаю тему, которую Яна затронула в предыдущем ответе. В фоллауте немаловажен стилистический нюанс. Для хорошей постапокалиптики требуется море фантазии. Дизайнеры, художники, разработчики — все они должны напрячь свои творческие мускулы до предела, чтобы получилось что-то интересное. Ведь даже если в некоторых играх и берутся реальные образцы военной техники и реальные здания, множество изюминок придется придумывать, персонажей старательно изобретать — в ме-

В тылу врага



Компьютерная игра «В тылу врага» (Soldiers: Heroes of World War II), сценаристами которой являются Яна и Дмитрий, — стратегия, основанная на реальных событиях Второй мировой войны. Но это не значит, что игроку предлагается просто участвовать в событиях, которые происходили в то время. Игра состоит из четырех кампаний, сюжет основан на действиях небольшой группы бойцов, например, солдат диверсионно-разведывательного соединения, танкистов или десантников. Реальные события в игре совмещены с элементами альтернативной истории, так что скучать игрокам не придется!

Бытует мнение, что компьютерные игры вредны, в них много насилия, они отупляют игроков, отвлекают от реальности. А как к играм относитесь вы?

Я.: Мы с Димой очень много времени отдали игрушкам в роли фанатеющих потребителей. Так получилось, что появление первых игрушек (тогда еще на ДВК и «Ямахах») совпало с нашими чудесными школьными годами. Устоять было невозможно! Чуть позже — сотни боевых вылетов на F-19, ночи напролет наедине с первым Doom... Все это у нас в студенческие годы было. Так что аргументы «против игрушек» я понимаю хорошо, проходили мы это. Уж они и тайм-киллеры, и глаза от них красные, и лица синие... Все верно, синие. Но сколько было удовольствия! Про него ведь тоже нельзя не вспомнить! Разве много в нашем грустном мире счастья? На мой взгляд, самое главное в игрушках — вовремя от них отказаться. Вырасти из них.

Д.: Я бы добавил, что компьютерные игры — они как лопата. Лопатой можно и огород вскопать, и соседа насмерть убить, огрев его по черепу. Проблема не в них. А в том, что детям и подросткам (которых они действительно сильно отупляют), по большому счету, нечем заняться. И, кстати, если меня спросить, что для подростка лучше — без усталости резаться в Diablo пять часов кряду или вместе со сверстниками дегустировать самогон, а потом куража ради вытаскивать из автомобилей радиоприемники, скажу честно: лучше Diablo. Потому что самогон тоже отупляет, еще и как.

«Псевдоним родился, как и все у нас, из литературного баловства»

ру безумных, запоминающихся... Мне кажется, во многом привлекает разработчиков именно сложность задачи. А игрокам интересно, что же на этот раз им этакого покажут! Ну и адреналин, конечно... Ведь страшно!

«Ночной дозор» Сергея Лукьяненко послужил основой для создания игры. А как бы вы отнеслись к тому, что основой для игры будут ваши книги?

Д.: Мы уже отнеслись. Недавно мы заключили контракт с фирмой «1С» на производство игры по двум нашим последним книгам: «Завтра война» и «Без пощады». Игра так и будет называться — «Завтра война». Это космический симулятор на весьма продвинутом движке с рядом эксклюзивных возможностей, которые мы пока не можем разглашать. Мы сейчас пишем сценарий, стараемся удержаться поближе к родному тексту, как можно полнее передать дух нашего мира. Сказать, что мы рады подобной работе, — значит, ничего не сказать. Больше подошло бы выражение «мы ликуем».

Я.: Когда поступило это предложение от «1С», мы с Димой неделю пили шампанское и вслух фантазировали, как должны выглядеть модели конкордианских авианосцев и какой покррой у парадной формы кадетов Северной Военно-Космической Академии. Релиз игры «Завтра война» запланирован на осень 2005-го. Поэтому сейчас мы вместе с новосибирскими разработчиками из CrioLand налагаем на интеллектуальные отбойные молотки, как шахтеры в забое...

Скажите, а почему именно такой псевдоним? Как родился Александр Зорич?

Д.: Псевдоним родился, как и все у нас, из литературного баловства. Вначале сочиняли вместе фантастические рассказы, потом написали полромана в жанре фэнтези, с помощью Г. Л. Олди послали в издательство. Тогда был как раз бум отечественного фэнтези — жанр стремительно расцветал, влюбленные до этого в Муркока издатели не верили своим глазам. Нам из издательства позвонили и говорят: «Берем! Срочно дописывайте до конца! За месяц успеете?» За месяц мы, конечно, не успели, да и за два тоже. Но дописали. И тут обнаружилась другая проблема. Нас двое, а книжка — одна. Если поставить наши реальные фамилии — Боцман и Гордевский, — выйдет как-то глуповато, будто научная монография. Или, как говорят в академических кругах (а мы тогда были как раз аспирантами на философском факультете), «братская могила»...

Я.: В общем, мы были уверены, что «братская могила» читателю не нужна. Читатель этого юмора не поймет. Еще подумает, не дай бог, что это не художественная книжка, а какая-то скучная ерунда... Ну и трусили, конечно. Ужасно хотелось спрятаться за звучным псевдонимом, и чтобы никто-никогда не догадался! Детское такое желание... Решили, что имя возьмем в честь Александра Македонского, а фамилию — в честь фаворита Екатерины II, невероятно удачливого сукина сына. Взяли. И до сих пор не жалеем. Вот только каждый раз в интервью спрашивают про один псевдоним на двоих. Как будто это что-то небывалое.

Словно не было в нашей истории известного каждому школьнику Козьмы Прутков!

Не секрет, что наиболее высокие требования к пользовательским бытовым компьютерам предъявляют именно игры. Могли бы вы представить геймерский компьютер будущего?

Я.: Если не вдаваться в чистую фантастику, это будет очень производительное, но, хотелось бы надеяться, почти бесшумное устройство, снабженное всей мыслимой периферией. В том числе и такой, о которой сейчас можно только мечтать, — например, эмулятором различных запахов. На экране взрывается снаряд, а в лицо пользователю бьет горячий, воняющий гарью воздух! Почему нет? Также довольно перспективной ветвью развития игровой индустрии может стать парадоксальное сращение компьютерных и настольных игр. Идея в том, чтобы пользователи отдавали команды своим армиям через компьютерный интерфейс, а они передавались бы механизированным радиоуправляемым миниатюрам пехоты и военной техники, расставленным на полу или на огромном столе. Таким образом, компьютер мог бы превратиться в штаб главнокомандующего игрушечной армией.

Д.: А вот если все-таки удариться в фантастику, то в нашем романе «Сезон оружия» как раз были описаны, по сути, игровые компьютеры будущего — «виртуальные капсулы», связанные в единую глобальную Сеть. Пользователь ложится в капсулу, по-

латься больше времени, сил и ресурсов эстетической стороне вопроса. Сейчас она как бы на третьем плане. Пока что важнее всего функциональность. Но, я думаю, когда-нибудь положение изменится. И тогда девелоперам придется привлекать к работе не только дизайнеров, но и дорогих художников, модных стилистов. Словом, я думаю, произойдет революция, подобная той, через которую уже прошел кинематограф. Ведь кино тоже начинало с «Прибытия поезда по расписанию», а пришло к шедеврам Вонга Кар Вая. Как следствие, неизбежно разделение игр на «массово-развлекательные», «средние» и «для эстетов».

Среди ваших книг есть произведения в жанре альтернативной истории. Как вы думаете, как бы развивалось человечество, если бы компьютеры не были изобретены?

Я.: Уверена, что развитие человечества приняло бы более «гуманитарный» или, если угодно, «гуманный» уклон. Большой акцент в структуре знания стоял бы на науках о жизни, на науках о человеке. Видите ли, вместе с компьютером появилось множество новых научных обобщений, человек снова начал чувствовать себя непобедимым, чересчур защищенным... Это ложная уверенность, потому что победить человека под силу любому модифицированному вирусу. Если говорить о цивилизационных изменениях, то сейчас, с появлением компьютеров и Интернета, у цивилизации есть реальный шанс децентрализоваться. Я имею в виду, избавиться наконец от этих ужасных мегаполи-

«С появлением компьютеров и Интернета у цивилизации есть реальный шанс децентрализоваться»

сле чего каналы, идущие от органов чувств к мозгу, перехватываются нейротрансформаторами и происходит эффект полного чувственного погружения в виртуальную реальность. В этой реальности встречаются в различных аватарах миллионы других пользователей. Выражаясь в современных терминах, там, в этой эмулированной реальности, была сделана бесконечная, супермногопользовательская онлайн-RPG.

Как, на ваш взгляд, будут развиваться в будущем компьютерные игры?

Д.: Зависит в первую очередь от развития периферии. Если, скажем, удастся создать емкий рынок роботизированных военных миниатюр, о которых упомянула Яна, значит, получим новый жанр: «настольные компьютерные игры». Если сейчас смогут выгрызть себе нишу в граните рынка sms-игры — неизбежно их последующее усложнение и в конечном итоге сращение с «настольными компьютерными играми». Только роль роботизированных миниатюр на столе будут выполнять люди на местности. Участники будут собраны в отделения, взводы, роты, а управлять этими подразделениями будут игроки соответствующего ранга. Допускаю использование лазерных пистолетов, автоматов и любого другого оружия с централизованной фиксацией результатов стрельбы через беспроводные сети.

Я.: Ну а если все-таки говорить о «классике», о компьютерных играх «внутри компьютера», то мне представляется, что в будущем, по мере роста возможностей производителей, будет уде-

сов вроде Нью-Йорка и Мехико и более-менее равномерно распределиться по планете. Ведь работать-то можно и удаленно! А вот если бы компьютеры и сети изобретены не были, такого шанса еще долго не предвиделось бы...

Д.: А вот братья Стругацкие высказывали такую точку зрения, что компьютерная сфера в последние 20 лет притянула к себе избыточные инвестиционные потоки. Из-за этого оказались недоинвестированы (во всемирном масштабе) многие традиционные области промышленности, в том числе авиакосмическая. Если говорить коротко: компьютеры украли у человека космос. Звучит красиво... С другой стороны, как я себе этот вопрос представляю, без мощнейшего вычислительного обеспечения было бы невозможно строить, а тем более запускать аппараты дальше земной орбиты. А как можно обеспечить серьезные вычисления без компьютеров? Черт его знает, может, сидели бы 10 000 младших научных с арифмометрами, все прекрасно считали бы? Вот это альтернативная история!

Существует ли у вас какой-либо джентльменский набор программ, которые вы используете постоянно?

Д.: MS Word, Dreamweaver, ACDSee, Corel PhotoPaint. У меня, кстати, давняя горячая любовь к фирме Corel и устойчивое неприятие продуктов Adobe. Чисто эстетическое, разумеется.

Я.: А еще FAR и The Bat!, конечно. Никакого Total Commander, никакого Outlook!

Беседовал Максим Макаренков