

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
К93

BioShock. From Rapture to Columbia
Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi and Raphaël Lucas

Édition française, copyright 2016, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN : 979-10-94723-40-1

Автор иллюстрации на обложку *Галиуллина* (SOAN Valentine) *Алина*

Издательство благодарит за помощь и содействие *Михаила Бочарова*

Курсье, Николя.

К93 Создание трилогии BioShock. От Восторга до Колумбии / Николя Курсье, Мехди Эль Канафи, Рафаэль Люка ; [перевод с французского В. П. Колесниченко]. — Москва : Эксмо, 2023. — 336 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-112434-2

Среди игроков сага BioShock славится проработанными и совершенно уникальными мирами. Действие первых двух частей происходит в подводном городе Восторг, где царит стиль ар-деко и атмосфера 1950-х годов. Третья часть, BioShock Infinite, переносит игрока в 1912 год и приглашает исследовать небесный город Колумбия в сеттинге стимпанка.

В этой книге вас ждет история разработки каждой игры франшизы, анализ геймплея и механик, а также рассуждение о сюжетах и тематике.

УДК 004.9

ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-112434-2

© Колесниченко В.П., перевод на русский язык, 2023

© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие от Грегга Зещука</i>	8
<i>Предисловие от Клемана Апапа</i>	11
<i>Предисловие от авторов</i>	14
Введение: как развивался жанр	19

Часть 1 BioShock 1 & 2

1 Сюжет	61
2 Мир игры	105
3 Разработка	130
4 Интерпретация	154

Часть 2 BioShock Infinite

1	Сюжет	193
2	Мир игры	229
3	Разработка	239
4	Интерпретация	250

Часть 3 За гранью BioShock

1	Спин-оффы	303
2	Музыка BioShock	307
3	Наследие	329

Благодарности

333

Благодарности от издательства

334

Посвящается Ж. М. К., М. К., двум М. Э., Б. и М. Н.

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ ГРЕГА ЗЕЩУКА,

одного из основателей студии BioWare

Я вырос на ролевых видеоиграх. Мне повезло ступить на путь игрока в конце 1970-х годов: как раз тогда, когда они начали появляться. Год шел за годом, RPG все выходили и выходили, а я все играл и играл в них. Я попробовал практически каждую — и все ради того, чтобы оставаться в курсе всех новейших механик и подходов, которые тогда пользовались популярностью.

Кроме того, мне посчастливилось стать сооснователем студии BioWare и лично поработать над целым рядом успешных проектов. Меня можно смело назвать большим поклонником игр, а в особенности — качественных.

Поэтому я с радостью согласился написать предисловие к книге, посвященной одной из моих любимиц, BioShock. Я понял: вот мой шанс рассказать всему миру, что она для меня значила и какой след оставила в истории всей индустрии.

В большинстве игр — и BioShock поначалу ничем от них не отличается — первые минуты геймплея посвящены обучению игрока: он осваивает управление, разбирается в обстановке. А затем наступает этап, когда он уже настолько хорошо понимает, как устроен игровой мир, что чувствует себя в нем как рыба в воде. Так вот, BioShock — одна из тех немногих игр, где вам это не грозит. Когда я играл в нее, то не мог расслабиться ни на секунду, потому что понятия не имел, что произойдет дальше. Меня завораживала, буквально гипнотизировала вселенная, созданная командой Irrational Games.

BioShock стала одной из самых первых игр, чьи создатели обратились к приему, который я называю «повествованием через окружение»*. Вместо того чтобы с ходу ошеломить игрока закрученным сюжетом (как мы обычно поступаем в BioWare), BioShock рассыпает кусочки истории тут и там — как хлебные крошки, указывающие путь. Если вы остановитесь и внимательно оглядитесь, то отыщете еле заметные подсказки, которые намекают вам на то, что случилось с Восторгом. И чем чаще вы будете так осматриваться, тем больше узнаете о своем персонаже, городе и, конечно, Эндрю Райане.

Мы, игроки, уже давно приучены с тревогой и нетерпением поджидать встречи с боссом. Поначалу вы думаете, что Эндрю Райан — как раз такой важный босс, которого непременно надо одолеть, и сюжет старательно ведет вас к этому. Но потом вы вдруг обнаруживаете, что все это время ошибались. Фраза «Человек выбирает, раб повинуется» до сих пор не выходит у меня из головы.

* Принятый англоязычный термин — environment storytelling. — *Прим. ред.*

Вот, пожалуй, и все, что я вам расскажу об одном из самых мощных моментов, которые я когда-либо переживал в играх. Если вы читаете эту книгу, то наверняка тоже играли в BioShock. А если вдруг не играли, то немедленно исправьтесь и поиграйте — и вы поймете, что значит быть Человеком.

Грег Зещук

Грег Зещук родился в 1969 году, а в 1995-м вместе с Рейем Музикой основал студию BioWare. Оба работали над такими франшизами, как Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Dragon Age и Mass Effect. Когда в 2012 году их студию купило издательство Electronic Arts, Зещук и Музика оставили свои посты и занялись личными проектами. Зещук — большой любитель пива, к слову, эту любовь вполне разделяют авторы данной книги, — завел собственный блог, а также запустил шоу на YouTube. Оба посвящены предмету его страсти.

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ КЛЕМАНА АПАПА,

**одного из создателей
Gamekult.com и Senscritique.com**

Когда Николя и Мехди попросили меня написать предисловие к книге, которую вы держите сейчас в руках, они знали, что я не смогу отказать. Они уже давно в курсе, что я обожаю BioShock: одним прекрасным летним вечером 2007 года я опубликовал рецензию на эту игру на сайте Gamekult — но не раньше, чем у меня закончились все слова восхищения, какие я только знал. Gamekult — это сайт, который возник за несколько лет до той рецензии. Я лично приложил руку к его созданию в надежде, что еще проживу такие минуты, какие я только что прожил в BioShock, — минуты, милые сердцу любого игрока.

BioShock не просто очень достойная игра; это один из тех редких тайтлов, с которыми игрок устанавливает подлинную душевную связь. И пусть я знаю игры

и получше, пусть я не проводил в ней долгих бессонных ночей, но зато она нашла отклик в моем сердце. Причиной тому — проблемы, которые рассматривают ее создатели, нравственный выбор, который совершает протагонист, идеальное слияние геймплея и сюжета, ну и, конечно, продуманная и убедительная вселенная. Время, проведенное там, пробудило во мне воспоминания о старых играх и о книгах, которые я когда-то прочел (все верно, я говорю о Достоевском!). А еще я задумался над вопросами, которые в сюжете и не поднимались. Именно в том, как игрок относится к игре, к ее главному герою, скрыта вся суть BioShock. Речь здесь идет об особой магии — такой же, какая возникает, когда мы читаем отличную книгу, — и в этой магии заключается подлинная уникальность игры.

Мне всегда казалось, что чем глубже игрок погружается в какой-нибудь из «шоков», тем больше сокровищ находит. Эта книга очень ценна: она собирает, объединяет и исследует все богатства, которые может предложить нам серия BioShock. Многие из них уже наверняка вам знакомы. Однако лично я отыскал на ее страницах кое-какие детали, которые упустил в свое время, — и меня вдруг захлестнули воспоминания, ко мне вернулись все мысли, которые вертелись в голове в ту далекую пору. Эта игра — самая настоящая «мадленка»*, говорю вам.

* Речь идет о «мадленке Пруста». Так французы называют какой-нибудь запах, вкус или, в случае автора предисловия, видеоигру, которые вызывают необычайно яркие воспоминания. Выражение это пошло из романа Марселя Пруста «По направлению к Свану», где герой пробует печенье-мадленку и переносится мыслями в счастливое детство. — *Прим. пер.*

Если вы никогда в жизни не играли в BioShock, я посоветую вам поступить мудро и закрыть эту книгу. А потом пойти, купить первую часть (стоит она недорого) и вступить во вселенную BioShock чистым и невинным — так она станет по-настоящему вашей.

Клеман Апап

В декабре 2000 года Клеман Апап, пионер цифровой журналистики, вместе с Кевином Кейперсом создал сайт Gamekult.com. Он быстро набрал популярность и рекомендовал себя как эталон игрового портала. Клеман занимал пост главного редактора, пока не покинул проект в 2008 году. Он также основал SensCritique — нечто среднее между рекомендательным сервисом и социальной сетью. Этот сайт посвящен уже не только играм, но и фильмам, книгам, сериалам, комиксам и музыке. Здесь каждый может найти информацию о любом произведении и выставить ему оценку.

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АВТОРОВ

Ни для кого не секрет, что в трилогии BioShock легко узнается характерный почерк ее создателей. На свет она появилась в результате долгих и упорных трудов одной американской студии под названием Irrational Games. Возглавлял ее Кен Левин, гейм-дизайнер, который уже успел прославиться благодаря своей первой игре — System Shock 2. Если вам показалось, что эти два названия — BioShock и System Shock — чем-то похожи, то вам не показалось. Похожи они, кстати, не случайно, а вполне закономерно — так создатели подчеркнули родство идей, которые легли в основу разработки. Shock — эдакое фирменное словечко — недавно вновь напомнило о себе миру, когда появилось в названии сборника BioShock: The Collection*. Оно указывает на связь между играми с невероятно богатым и разнообразным геймплеем. Когда игрок берет в руки контроллер, он сразу

* Сборник BioShock и книга, которую вы читаете, вышли осенью 2016 года с разрывом всего лишь в несколько месяцев. — *Прим. пер.*

получает огромный набор инструментов и может пользоваться ими, как сам того пожелает. Стил ь игры напрямую зависит от него самого. Может, ему нравится идти напролом? Или, наоборот, захочется проявить смекалку? А может, он любит размышлять и предугадывать сюжет? В этих играх возможно и то, и другое, и третье — настолько они многообразны. От шутеров такого обычно не ожидаешь. Кроме того, их действие происходит в весьма детализированных и проработанных вселенных. Это на удивление складные миры — легко поверить, что они и в самом деле могли бы существовать: идеальное окружение для игр с таким изобилием возможностей. Но каким бы качественным и продуманным ни был сеттинг «шоков», сами они никогда от него толком не зависели. Да, он служит опорой и оболочкой для сюжета и механик, но при этом всегда остается на заднем плане, и при желании его легко можно заменить каким-нибудь другим. Ну и, наконец, стоит отметить, что каждая игра из этой саги отличается серьезной, недетской темой, над которой так и тянет поразмыслить как следует — поразмыслить о человеческой природе и о том, куда приводят мечты.

Художественное и техническое мастерство команды разработчиков столь полно проявилось во всех этих тайтлах в том числе благодаря тому, что создатели не стеснялись менять стиль своих игр и приспосабливались к духу времени. Хотя философию Irrational Games можно отследить и в System Shock 2, и в BioShock, и в BioShock Infinite, эти три тайтла все же отличаются друг от друга. System Shock 2, к примеру, имеет научно-фантастический сеттинг: игрока в ней запирают на космическом корабле. BioShock же покоряет нас мотивами биопанка и ар-деко,

а действие последней части трилогии, BioShock Infinite, и вовсе происходит в небесном городе Колумбия. В каком-нибудь идеальном мире, где издатели вовсе не стремятся вытянуть как можно больше денег из популярной франшизы и потому не давят на разработчиков и где над головой не висят тяжким грузом ожидания поклонников, которые хотят продолжения, потому что им очень понравились предыдущие игры, — вот в таком идеальном мире BioShock Infinite, несомненно, называлась бы InfiniteShock.

В рамках серии «шоков» saga BioShock дала начало двум уникальным стилистикам. При этом данные игры от первого лица, повествующие о подводном городе, не пошли проторенными тропами: несмотря на то, что они относятся к уже существующему жанру, они смогли рассказать и завершить безупречную драматургическую арку, используя собственные приемы. Так, своеобразие первой части BioShock во многом завязано на ее художественном исполнении: в цветовой гамме доминирует зеленый, а сырость на стенах, кажется, можно ощутить рукой. Неудивительно, что игроки испытывают клаустрофобию. Эта saga восхитительна и определенно заслуживает нашего внимания.

Что ж, пришло время отправиться в путешествие в 1960 год. Вы станете главным героем истории Джеком — он только что пережил крушение самолета посреди Атлантического океана. К счастью, ему повезло и он наткнулся на подводный город под названием Восторг. Его воздвиг Эндрю Райан — человек, который хотел создать идеальное общество, где величайшие умы XX века смогли бы свободно предаваться

науке и искусству. Восторг стал сценой, где развернулась история прекрасной мечты — мечты, что разбилась в одночасье.

Когда закончите с Восторгом, устройтесь поудобнее в кресле внутри огромной пушки. Она запустит вас за облака — в Колумбию, небесный город, где железной рукой правит пророк Комсток. На дворе 1912 год, вы — частный детектив Букер ДеВитт. Вам поручено отыскать Элизабет, юную девушку с невероятным даром: она умеет открывать разломы в другие измерения.

Николя Курсье, Мехди Эль Канафи

Николя Курсье и Мехди Эль Канафи с детства увлекались журналистикой. Вскоре — а именно в 2004 году — они выпустили свой первый журнал: Console Syndrome, приобрести его можно было только в Тулузе. Всего вышло пять номеров, а затем Николя и Мехди решили основать издательство под тем же самым названием. Год спустя их небольшую компанию купил Pix'n Love, один из крупнейших издательских домов, публикующих книги о видеоиграх. В течение следующих четырех лет Николя и Мехди выпустили более двадцати трудов, посвященных самым популярным игровым сериям. Многие из них они сами же и написали: к примеру, «Zelda. Хроника легендарной саги»*, «Resident Evil. О зомби и людях», а также книги о VII и IX частях Final Fantasy. Их творческие усилия сосредоточены на исследовании величайших саг мира видеоигр.

* Вышла на русском языке в 2016 году в издательстве «Белое яблоко». — *Прим. пер.*

С 2015 года плоды трудов Николя и Мехди выходят в свет в издательстве Third Editions — их новом совместном детище.

Рафаэль Люка

Вот уже больше тринадцати лет Рафаэль пишет о видеоиграх. В школе он обожал журнал Tilt* и был большим поклонником АНЛ**, а после получил степень магистра истории в Университете Пантеон-Сорбонне. Он внештатно работал в журнале PC Team, писал для Gameplay RPG и PlayMag. В октябре 2004 года присоединился к издательской группе Future France*** и начал сотрудничать с журналами Joypad, PlayStation Magazine, Consoles + и Joystick, не говоря уже о том, что написал несколько статей для киноизданий. В настоящее время он состоит в редакции журнала Jeux Vidéo Magazine и работает с The Game. Кроме того, он написал книгу «История ролевых игр», которая вышла в издательстве Pix'n Love, и является соавтором «Легенды о Final Fantasy IX».

* Tilt — первый французский журнал, посвященный исключительно видеоиграм. Выходил в 1982–1994 годах. — *Прим. пер.*

** Ален Юиг-Лакур (АНЛ) — один из первых французских журналистов, специализирующихся на видеоиграх. — *Прим. пер.*

*** Ведущий издатель игровых журналов во Франции. — *Прим. пер.*