

Максанс Деграндель

Baldur's Gate

ПУТЕШЕСТВИЕ ОТ ИСТОКОВ
ДО КЛАССИКИ RPG

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Д26

Maxence Degrendel

BALDUR'S GATE: L'HÉRITAGE DU JEU DE RÔLE

Édition française, copyright 2018, Third Éditions.

Tous droits réservés

ISBN 978-2-37784-074-8

Издательство благодарит

Михаила Бочарова и Сергея Уланкина за помощь в подготовке книги

Деграндель, Максанс.

Д26

Baldur's Gate. Путешествие от истоков до классики RPG / Максанс Деграндель ; [перевод с французского И. Ю. Борисовой]. — Москва : Эксмо, 2025. — 384 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-208126-2

Атмосферу Baldur's Gate не спутать ни с чем. У этой знаменитой серии игр особый дух, пропитанный неутолимой жадой приключений. Во Вратах Балдура путника поджидают опасности, но награда стоит того, чтобы пойти на риск. Как же появилась эта удивительная вселенная? Кем были люди, стоявшие у истоков разработки, и что послужило им вдохновением? И что делает серию настолько особенной и любимой? Ответом станет книга «Baldur's Gate. Путешествие от истоков до классики RPG». А теперь вам нужно перелистнуть страницу, ведь вы прибываете во Врата Балдура!

УДК 004.9

ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-208126-2

© Борисова И.Ю., перевод на русский язык, 2022

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие к российскому изданию</i>	6
<i>Врата к приключениям</i>	35
<i>Предисловие</i>	41
<i>Об авторе</i>	43
1. Пересечение судеб Interplay и BioWare	44
2. Создание саги Baldur's Gate	55
3. Baldur's Gate: Dark Alliance, спин-офф для консолей	107
4. Beamdog: студия, воскресившая Baldur's Gate	128
5. Музыка и озвучка	151
6. Dungeons & Dragons: рождение ролевых игр	170
7. История Baldur's Gate	188
8. Забытые королевства: грандиозная вселенная	250
9. Дизайн Baldur's Gate: со стола — на экраны	293
10. Наследие Baldur's Gate	332
<i>Заключение</i>	380

ПРЕДИСЛОВИЕ К РОССИЙСКОМУ ИЗДАНИЮ

Игры — самая живая, изменчивая и непредсказуемая индустрия развлечений. Поэтому написанное устаревает зачастую к печати. Но здесь случай особый.

Во-первых, целый ряд проектов, который в книге упоминается как нечто, что только должно произойти, к моменту выхода русского перевода уже вышел в свет. Например, Obsidian Entertainment выпустила духовного наследника Fallout New Vegas под названием The Outer Worlds, который упоминается здесь как секретный Project Indiana. inXile Entertainment вернулась к серии The Bard's Tale и сделала четвертую номерную часть с подзаголовком Barrows Deep, а также превратила Wasteland в полноценную трилогию. Обе компании, кстати, теперь принадлежат Microsoft, что было сложно предугадать еще несколько лет назад.

В Москве продолжает трудиться Owlcat Games, которая выпустила новую игру после успеха Pathfinder: Kingmaker. И Pathfinder: Wrath of the Righteous получилась еще лучше, так что любители классических ролевых игр с изометрической перспективой, разветвленными сюжетами и разношерстными персонажами смогут провести за ней еще сто часов. О связи Pathfinder с Dungeons & Dragons и о том, почему Owlcat Games — одна из полноправных наследовательниц старой BioWare, тоже есть в этой книге.

Наконец, даже такой небольшой проект, как Black Geyser: Couriers of Darkness, о котором в книге тоже упоминается, вышел в августе 2021 года в раннем доступе и, кажется, неплохо себя чувствует. И это не говоря о совсем неожиданных новых видеоиграх по D&D, таких как Solasta: Crown of the Magister — тактическом ролевом приключении на основе правил редакции 5.1, которое уже отлично показало себя в раннем доступе и вышло в мае 2021-го в полноценный релиз.

Во-вторых, как чувствует себя сама Baldur's Gate? Максанс Деграндель, автор «Baldur's Gate. Путешествие от истоков до классики RPG», написал отличный путеводитель по истории Baldur's Gate — знаковой серии ролевых игр, которая повлияла на жанр не меньше Diablo, The Elder Scrolls и Fallout, если не больше.

Однако история эта как будто бы закончилась, и ее следовало рассматривать как жука в янтаре — удивительного, но мертвого обитателя прошлого. Можно было только мечтать о том, кто же возьмется за разработку гипотетической Baldur's Gate III: Beamdog, которая поднатопила в ремастерах классических RPG, или inXile Entertainment, которая словно из пепла восстала вместе с Wasteland 2.

Но в июне 2021-го вышло полноценное продолжение серии консольных спин-оффов Baldur's Gate: Dark Alliance под названием Dungeons & Dragons: Dark Alliance. Сделала игру внутренняя студия Wizards of the Coast, нынешних правообладателей системы правил D&D. В новом Dark Alliance мы снова рубим-и-кромсаем монстров и играем в этот раз за самого знаменитого Дриззта До'Урдена и его боевых товарищей.

Однако все это меркнет в сравнении с тем, что в раннем доступе появилась настоящая Baldur's Gate III — еще в 2020 году. Так что эта книга устарела, но это и прекрасно.

Поэтому, чтобы читать дальше с правильным современным контекстом, давайте немного посмотрим на то, как продолжается жизнь Baldur's Gate, кто стоит за новой амбициозной ролевой игрой и почему спустя два десятка лет серия снова расширяет рамки возможного ролевых игр.

BALDUR'S GATE III — ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Шестого октября 2020 года крупнейший онлайн-магазин игр Steam на короткое время перестал работать. В этот день вышло в ранний доступ долгожданное продолжение Baldur's Gate под номером три. «Кажется, мы сломали Steam. Спасибо вам!» — написали разработчики в соцсетях. И действительно, результаты для игры в раннем доступе были невероятные: в пике 74 000 человек находились в игре одновременно, по оценке SteamSpy, за первую неделю ее купили более миллиона игроков, а в еженедельном чарте она обогнала даже Among Us — взрывной хит той осени. Baldur's Gate III вышла без участия BioWare, игру сделал бельгийский разработчик Larian Studios, известный популярной серией ролевых игр Divinity. Но успех, кажется, даже для них был неожиданным.

Причем успех этот, по сути, предвещал полноценный выход игры. Модель раннего доступа уже стала привычной для игр-песочниц, мультиплеерных проектов, а также всякого рода «рогаликов»*. Однако Baldur's

* Roguelike («рогалик») — это жанр видеоигр, в котором игра комбинирует десятки или даже сотни элементов случайным образом, чтобы каждый раз игрок получал новое приключение. При всяком новом прохождении в «рогалике» могут быть новые уровни, враги, оружие, способности и многое другое. — *Прим. науч. ред.*

Gate III — полновесное сюжетное приключение, в котором явно нужно будет провести не одну сотню часов, чтобы изучить все уголки мира, пройти все квесты, поговорить со всеми персонажами и увидеть все концовки. Помнится, про первые игры серии тоже шутили, что на полное прохождение понадобится около сотни часов плюс-минус год. Но пока в раннем доступе Baldur's Gate III всего один акт, примерно пятая часть планируемой карты мира — завязка истории, знакомство с персонажами и погружение в мрачную запутанную вселенную, где нет однозначно хороших или плохих решений, но и он демонстрирует, что сюжет новой BG поистине эпического масштаба.

Даже начинается все масштабно — с крушения летучего корабля, а точнее — наутилоида. Наутилоиды — это живые летающие суда, на которых между планами перемещаются илликиды — свежеватели разума. Вы играете за одного из пленников корабля, которому вживили в мозг головастик с целью цереброморфизма. Цереброморфизм — это специальная процедура, с помощью которой илликиды превращают представителей других рас в себе подобных: головастик съедает мозг носителя, затем у него начинает деформироваться череп, а челюсть ломается, уступая место кальмароподобным щупальцам. Такой уж у них способ размножения, ничего не поделаешь.

Вдруг на наутилоид нападают гитьянки — вечные враги иллитидов, и ваш корабль камнем падает на землю где-то в окрестностях Врат Балдура*. Вы обнаруживаете себя посреди останков корабля, и ничего не остается, кроме как искать способ избавиться от головастика в своей голове. Здесь вы видите на месте крушения и других выживших: вампира-плута Астариона, жрицу-полуэльфийку Шэдоухарт, волшебника Гейла, гитьянки Лаэзель... И тут же оказываетесь в центре конфликта вокруг Друидской роши, где пытаются ужиться друиды и тифлинги. Кроме того, они сражаются с гоблинами, которые ведут яростные бои неподалеку.

В общем, пытаться уместить даже самое начало сюжета *Baldur's Gate III* в паре абзацев — дело неблагодарное. Богатая, яркая и полная деталей картина превращается в хитросплетение рас, локаций, действующих сторон и имен спутников. Но такова уж новая игра Larian Studios. Даже в одном акте можно увязнуть и провести не один месяц: развязать кровавую бойню или спасти Друидскую рошу и помирить обитателей; завоевать новую любовь или разругаться с сопартийцами в пух и прах; исследовать

* Так сложилось, что имя Бальдуран встречается в среде русскоязычного комьюнити чаще, чем Балдуран, но при этом сами Врата Балдура прижились без мягкого знака, а назвали их в честь него. — *Прим. ред.*

подземелья или посмотреть на дракона; не задумываясь о последствиях пользоваться сверхспособностями, которые дает головастик, или всячески подавлять паразита и неумоимо искать лекарство; освободить из плена знаменитого барда Воло, раскрыть истинную личину местной Бабы Яги и ее «красных шапочек», нанять к себе на службу огров...

Важная деталь: несмотря на цифру три в названии, это не прямое продолжение истории Baldur's Gate II, а скорее начало новой главы в этом мире. События происходят через сотню лет после концовки Throne of Bhaal, и, по крайней мере по первой информации, в сюжете нет прямых пересечений с предыдущими частями, нет и заметных крупных персонажей из прошлых частей.

В игре достаточно отличий и с точки зрения геймплея. Теперь максимум ваших спутников — не пять, а три. Камера теперь не фиксированная, а может свободно летать, наклоняться, поворачиваться, и при приближении игра превращается практически в экшен от третьего лица с точки зрения композиции. Пропала система боя с активной паузой, когда в разгар сражения нужно было останавливать действие и раздавать приказы каждому персонажу, теперь все схватки проходят в пошаговом режиме — как в настоящем настольном приключении по D&D. Даже привычную систему

мировоззрения убрали, никаких вам осей добро — зло и хаос — порядок!

И все же это, несомненно, Baldur's Gate — триумфальное возвращение легенды, которое сможет снова переопределить значение RPG для целого поколения игроков и разработчиков. Ведь Baldur's Gate — это в первую очередь революционная серия, и было бы глупо ожидать, что новая часть серии двадцать лет спустя будет держаться за те же принципы, на которые ориентируется целая плеяда последователей. Нет, пришло время собрать отряд и идти вперед. Что же нового в Baldur's Gate III и чем она поражает даже матерых фанатов ролевых игр?

А ЭТО ВООБЩЕ BALDUR'S GATE?

В третьей части Baldur's Gate изменилось так много по сравнению с прошлыми, что некоторые фанаты серии не признают, что игра — полноправная наследница франшизы. Есть даже расхожее мнение, что это та же самая Divinity: Original Sin по сути, только в другой вселенной и с другими правилами.

Стоило ли Baldur's Gate III оставаться привычной изометрической игрой с фиксированной камерой и боями с активной паузой? Наверняка какая-то часть людей была бы рада видеть именно такую игру. Но у нас уже есть замечательные серии Pathfinder, Pillars of Eternity и так далее. Они заимствовали и развивали

идеи оригинальных Baldur's Gate, так зачем идти десятки раз хоженной тропой?

Воспринимая Baldur's Gate как непреложную классику, мы забываем, что в свое время это была революция для жанра. И это значит, что единственный способ, как BGIII может быть верной наследницей, — устроить новую революцию, что она и делает. Она привносит так много нового, так смело комбинирует находки других игр, выглядит так дорого и масштабно, что понимаешь: именно такой и будет планка качества для RPG на ближайшие несколько лет.

За почти двадцать лет с момента выхода BG: Throne of Bhaal многое изменилось не только в видеоиграх, но и в играх настольных. Например, в мире D&D произошел натуральный раскол сообщества игроков. Когда правила D&D переходили с третьей на четвертую редакцию, далеко не все остались довольны радикальными изменениями. В итоге издатель настольных игр Paizo Publishing решил сделать собственную настольную игру, основанную на правилах D&D 3.5 версии, и так появилась вселенная Pathfinder.

К настоящему времени D&D пересобралась и выпустила новую редакцию правил — уже пятую, и именно на ней основана Baldur's Gate III. В результате этих изменений в Baldur's Gate III, например, параметр защиты

у героев отображаются не так, как раньше. У магов появились «фокусы», благодаря которым они больше не дохляки с бесполезными посохами в тоненьких руках, а грозная боевая единица. Пропали отдельные категории заклинаний для магов и клериков, так что любой персонаж со знанием свитков теперь может и лечить, и калечить. Размер группы сократился с шести до четырех героев, и теперь нужно еще внимательнее следить, чтобы спутники образовывали синергию.

Но даже это все — не такие кардинальные изменения, как несколько следующих.

1. Кат-сцены и анимации. Baldur's Gate III на настоящий момент — одна из самых красивых RPG с огромным потенциалом для запоминающихся персонажей, любопытных ракурсов и, конечно, захватывающих скриншотов. Все диалоги в игре озвучены, все персонажи двигаются, когда говорят, и даже небольшие события сопровождаются обязательными кат-сценами на движке игры.

Если вы встретите красного дракона, то он обязательно пролетит в небе. Если вы очаруете воинственную дроу, то она подарит вам ночь любви. Если вы договоритесь с ведьмой, чтобы она удалила паразита, то она обернется чудищем, а потом выковыряет вам глаз длинным когтем. И все это произойдет прямо на экране, а не в длинном текстовом описании.

Сложно представить, как другие студии смогут соответствовать такой планке, но соответствовать, видимо, придется. Ведь игроки быстро привыкают к роскоши и начинают требовать больше.

2. Кооперативность. Да, технически в первые части BG тоже можно было играть с другом по сети. Однако качество сетевого кода оставляло желать лучшего, а бои в реальном времени с паузой — та еще задачка для совместного прохождения. Ниже мы еще разберем, что значит переход в полностью пошаговый режим для серии и почему это отличное решение. Но удобный кооператив — аргумент, который стоит вынести отдельно.

Тем более что нынешнюю известность и огромную базу игроков Larian Studios принесли именно кооперативные игры. Компания всегда хотела разрабатывать такие RPG, в которые можно было бы классно сыграть вместе с друзьями. Однако им удалось воплотить эту мечту только с *Divinity: Original Sin* — почти двадцать лет спустя после основания студии. *Divinity: Original Sin* и ее сиквел стабильно входят в подборки в духе «Топ игр для совместного прохождения», а знаменитая дизайн-философия Larian под названием N+1 делает так, что испортить совместное прохождение просто невозможно.

N+1 — принцип, который использовали в Larian при создании *Divinity: Original Sin*. Суть

в том, чтобы давать игроку максимальную свободу действий через создание огромного количества вариантов развития событий. Фанаты RPG — те еще экспериментаторы, которые то и дело норовят «сломать» игру самым необычным способом. А что будет, если убить одного из главных персонажей в самом начале? А что, если саботировать важные сюжетные квесты? А что, если уничтожить обязательный для прохождения предмет? А что, если все говорят, что я избранный герой, но я специально буду вести себя как полный засранец?

Обычно игры ограничивают нас условиями: например, персонажи могут быть просто бессмертными. Есть и еще более ленивый вариант для разработчика: как только игрок выходит за рамки предусмотренного — миссия провалена, Game Over, загружайте сохранение. Это слишком просто для Lagian. Она создает игры так, что их можно пройти, даже если вы попытаетесь сломать все аспекты игры, провалить все квесты и убить всех сюжетных персонажей. В компании каждый раз задумываются над еще



ЭТО СЛИШКОМ ПРОСТО
 ДЛЯ LAGIAN. ОНА СОЗДАЕТ
 ИГРЫ ТАК, ЧТО ИХ МОЖНО
 ПРОЙТИ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ
 ПОПЫТАЕТЕСЬ СЛОМАТЬ
 ВСЕ АСПЕКТЫ ИГРЫ,
 ПРОВАЛИТЬ ВСЕ КВЕСТЫ
 И УБИТЬ ВСЕХ СЮЖЕТНЫХ
 ПЕРСОНАЖЕЙ.

