

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Э41

Franck Extanasié
Les parchemins de Tamriel: Skyrim
Édition française, copyright 2017, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 979-10-94723-42-5

Экстанази, Франк.
Э41 **Skyrim. История создания великой игры / Франк Экстанази ; [перевод с французского В. А. Соловьева]. — Москва : Эксмо, 2023. — 272 с. — (Легендарные компьютерные игры).**

ISBN 978-5-04-123179-8

Skyrim завораживает. Это тщательно проработанная вселенная, в которой каждый игрок может выбрать и развивать собственную историю. Даже по прошествии лет многие геймеры с удовольствием возвращаются в этот потрясающий мир, чтобы насладиться геймплеем, великолепной музыкой и визуальной составляющей игры. Масштаб влияния этой великой RPG на игровую индустрию по-настоящему огромен. Эта книга приоткроет занавес разработки и покажет, каких трудов стоило создать эту неповторимую атмосферу захватывающего приключения, где игрок ощущает всю полноту свободы.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-123179-8

© Соловьев В.А., перевод на русский язык, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие Корантена Лами</i>	7
<i>Введение</i>	13
<i>Биография автора</i>	22
I Разработка	25
1.1. Рождение Bethesda Softworks.....	25
1.2. Начало саги.....	29
1.3. <i>The Elder Scrolls: наше время</i>	37
1.4. <i>Вершина Skyrim</i>	43
1.5. <i>Крик, изменивший мир</i>	50
2 Геймплей и механика	55
2.1. <i>Структура геймплея</i>	55
2.2. <i>Эволюция</i>	63
2.3. <i>Вопрос сложности</i>	72
3 Вселенная	77
3.1. <i>От Oblivion к Skyrim, 200 лет истории и мучений</i>	77

3.2. Рождение Скайрима.....	101
3.3. Культы и религии Скайрима — теология от Рассвета до наших дней.....	113
3.4. Гильдии и фракции Скайрима: переплетенные судьбы.....	132
4 Культурные влияния.....	169
5 Музыка Skyrim.....	191
6 Анализ и расшифровка.....	197
7 Наследие.....	231
7.1. Оглушительный успех.....	231
7.2. Влияние на жанр.....	237
7.3. Что дальше?.....	243
8 Заключение.....	255
Библиография.....	261
Книги.....	261
Пресса и Интернет.....	262
Благодарности автора.....	266

ПРЕДИСЛОВИЕ КОРАНТЕНА ЛАМИ

«Слушай, Корантен! Мне очень жаль, но список чистов к *Daggerfall* — это определенно не самое удачное предисловие для книги, особенно для книги про *Skyrim*». Слова Мехди болезненно резанули память, когда я подносил к губам коктейльную трубочку. «Если тебе нужен покой, то мы выделим небольшой бюджет на отдых в Пикардии. Или даже на недельку в Лозере, если тебе это вообще поможет. Слушай, мы даем тебе полный карт-бланш, окей? Но к твоему возвращению нам нужно это предисловие!»

Мерзкий хлюпающий звук вернул меня к реальности. Я машинально опустил соломинку на дно кокосового ореха, где еще недавно было молоко, приправленное крепким ромом. Одновременно вяло помахал человеку, которого, должно быть, звали Паблито — работнику отеля «Хилтон» в Пунта-Кане. Отличная идея от Мехди. Этот отпуск на Карибских берегах действительно стал для меня желанным отдыхом. Как некий тропический

Джек Лондон по эту сторону Атлантики, я прилетел, чтобы черпать вдохновение не столько в мягком климате, сколько в идее «чтобы найтись, надо сначала потеряться». С тех пор как я привлек внимание Паблито, я растянулся в шезлонге на целый месяц, который оказался таким коротким. Пальмы покачивались под ленивым тропическим ветерком, дующим в непонятном направлении, а вода была неприлично теплой...

До такси в аэропорт Лас-Америкас, откуда начинался мой путь домой, оставалось двадцать минут. Любой прокрастинатор вам скажет: это лучший момент, чтобы начать работать.

«Да что вообще такого особенного в этом вашем *Skyrim*?!» — допрашивал я бедного Паблито, который вместо ответа уже в пятый раз пытался объяснить, что он тут не работает, что он директор банковского филиала в Монтаржи и что раз уж он мне принес этот великолепный коко-локо*, то было бы замечательно, если бы я оставил его наконец в покое. И тем не менее я должен был как можно скорее найти ответ на этот мучающий меня вопрос, которым я задаюсь уже двадцать лет. Со своих двенадцати, когда я увидел выпуск новостей от обаятельной киберведущей Cléo про игру *Daggerfall* на Canal+Cyber Flash. Двадцать лет одержимости *The Elder Scrolls*, особенно второй частью. А какого, собственно, черта? Все это из-за полной свободы действий, которую она мне давала? В свое время я думал именно так. Тот журналист из Cyber Flash, некий Марк Лакомб, как раз объяснял, что там была «тотальная свобода», и описывал свой первый опыт игры: как он обнес магазин и попытался продать

* Доминиканский коктейль. — Прим. пер.

наворованное, чтобы купить себе лошадь, был арестован городской стражей, брошен в тюрьму, а как вышел на свободу, был тут же завербован Гильдией воров. Так все обычно и происходит. Подобное в *Daggerfall* случается. «А еще я мог стать торговцем или расхитителем гробниц или купить себе домик и оформить его по своему вкусу», — восторженно перечислял тогда журналист. И это тоже было чистой правдой.

Но после череды открытий интерес игрока к *Daggerfall* быстро ослабевал. Стать главой Гильдии — супер, а что потом? Купить недвижимость? Почему бы и нет, да только зачем? Множество квестов, NPC и городов — для чего, если они все одинаковые? Всего через несколько месяцев *Fallout* предложит приключение в разы качественнее, никак не жертвуя свободой игрока. В 1999 году *Planescape: Torment* покажет, что у игры может быть хороший сюжет. А в 2000-м *Deus Ex* продемонстрирует, что в ролевой игре можно... отыгрывать роль. Ну, а в 2002 году вышла *Morrowind*.

Тогда почему, если *Morrowind*, *Oblivion* и тем более *Skyrim* во всем превосходят *Daggerfall*, я одержим именно ей? Как так? Я задумчиво потягивал ром из кокосового ореха, а где-то далеко в океане пара китов играла в свои китовьи игры с неизвестными мне правилами.

Ну ведь правда: *Skyrim* как игра лучше, чем *Daggerfall*. Видно невооруженным глазом! Она крепче, лучше контролируется и ставит игроку четкие задачи. Там даже есть чем развлечься. И веселья там точно больше, чем в очень амбициозной, но еще и очень поверхностной *Daggerfall*, обещания которой раздражающе иллюзорны и рассыпаются в прах, как только начинаешь изучать их внимательно.

Я был погружен в эти размышления, как вдруг человек с довольно странным именем Патрик вернул меня к реальности. Симпатия держал в руке ключи — это был мой таксист. Когда я осознал это, меня накрыла волна паники: что я скажу Мехди и Николаю, когда вернусь во Францию? Им, которые поставили под угрозу существование издательства Third Éditions, чтобы устроить мне эти роскошные карибские каникулы. К счастью, совместные усилия рома и мурчащего мотора погрузили мои тревоги в сон. Я и сам был в полудреме: пялился на зеленые просторы Доминиканы и задавался вопросами. А вот эти волны бились о берег с такой же частотой, как сейчас, когда я был в Париже? Так же ли непоколебимо жевали жвачку коровы, когда я был в редакции? А кокосовые орехи — они вообще росли, пока я закупался продуктами в Monoprix?* И пока за окном проносились луга, спокойные вплоть до каждой травинки, я вдруг понял. Вот она, красота *Daggerfall*. Скрывается не в чем-то удивительном, а просто в ее банальности. И особенно — в сумасшедших амбициях и попытках устаревшими способами сделать игру живой. Те, кто проходил *Daggerfall*, знают, о чем я: мы можем изучить все возможности игры, не выходя за пределы стартовой локации и пройдя несколько одноразовых заданий. Карта игры сравнима с территорией Германии**, на ней 15 000 городов и подземелий. Только вот 99,9% из них вообще ни за чем не нужны.

Тем не менее необъятность этого виртуального мира кружит голову. Сходите в лавку одежды Холвича, что

* Французский супермаркет. — *Прим. пер.*

** Ну почти. Площадь Германии 357 588 км², площадь Даггерфола — 160 000 км². — *Прим. науч. ред.*

в дремучей провинции Кегрии. Это бессмысленно, да еще и голову можно отдать на отсечение, что туда никогда не ступала нога игрока. Но эта лавка там стоит! Продавец вас ожидает — поприветствует одной из трех известных ему реплик и покажет свои витрины, заваленные случайным хламом. Там, где большинство игр будут изображать спокойный и скучный мирок, который существует в тени вашего победоносного приключения, *Daggerfall* дает ощущение, что мир существует вне зависимости от вашего в нем присутствия. Звучит как хвастливый вызов: «Хотите заскучать? Вперед!»

Производя впечатление столь естественной вселенной, *Daggerfall* еще и подчеркивает важность личной судьбы, которую мы себе сотворим. И даже ее далекая и гениальная наследница *Skyrim*, в которой каждая худая лачуга сулит новые приключения, не дала мне этого ощущения. Да, реальность прозаична, это я и так знаю, но реальность *Daggerfall* — тоже. Именно это и делает ее настоящей.

Предисловие было готово. Победоносно сжимая в руке свой билет в бизнес-класс, я заговорщически кивнул Патрику. Почему — он, кажется, не понял.

Записка от Мехди: «Это ужасное недоразумение. Каникулы будут за твой счет, Корантен».

Корантен Лами

Родившись в Бретани в 1984 году, Корантен Лами доставал всех со вселенной *The Elder Scrolls* с двенадцати лет. В 2001 году он запустил проект «Великая Библиотека Там-риэля» — сайт, посвященный этой вселенной. В 2003-м он тщетно пытался устроиться в игровой журнал *Joystick*,

предложив рецензию на *Morrowind*. В 2011 году ему все-таки удалось получить работу в этом уважаемом издании, ровно в последний год его существования. В 2013-м он стал сооснователем журнала *JV*, где мог спокойно рассказывать о Bethesda, а чтобы затронуть даже малочитающие слои населения, запустил с коллегами подкаст ZQSD.fr. В 2016 году он устроился в журнал *Le Monde*. С тех пор он ратует за создание отдельной колонки, полностью посвященной *Daggerfall*, но пока безуспешно...

ВВЕДЕНИЕ

Если вы читаете эти строки, значит, написание этой книги подошло к концу, и она добралась до вас. После предисловия Корантена Лами, которого я благодарю за дружбу и помощь в сочинении, мне предстоит рассказать вам о приключениях, приведших к ее написанию, и о причинах, побудивших меня создать целую книгу о пятой части *The Elder Scrolls*. Это введение также является автобиографическим предисловием о моем удивительном путешествии в мир литературы о компьютерных играх. Но если эта история вас не очень интересует — смело пролистайте несколько страниц, чтобы сразу погрузиться в сюжет. Надеюсь, вам понравится.

В моем далеком прошлом, в самом начале того, что я скромно назову своим призванием, в индустрии видеоигр царил жанр RPG — ни один другой игровой жанр не подходил к нарративу столь скрупулезно. Япония доминировала в отрасли консолей — любимой тогда платформы игроков. Моя первая встреча с RPG в конце восьмидесятых стала настоящим откровением. Жанр был еще технически несовершенен, но его особенности

и способность отправлять сознание в далекие дали уже тогда заложили фундамент того, что впоследствии станет смыслом моей жизни.

Тогда я был ребенком — и нырнул в это культурное варево с головой, очарованный его насыщенностью и бесконечными мирами, скрывавшимися в нем. Несмотря на то что я не понимал всех тонкостей тех игр, что ныне стали классикой, с каждым новым приключением они оставляли во мне свой след. Без него я бы не смог стать тем, кем я стал.

Wizardry, *Ys* и *Final Fantasy* были для меня совершенно непонятны из-за японского языка, но выручал отец моего соседа, который был настоящим фанатом видеоигр и помогал мне с переводом. Он открыл для меня богатство мира компьютерных игр, — благодаря импорту, а также первым приспособлениям для производства пиратских копий, например Game Doctor SNES. Этот аппарат казался мне в то время вполне легальным... Во время многочисленных каникул и выходных мы отправлялись в невероятные миры, играя на Super Famicom и ее европейском близнеце Super Nintendo, и я никак не мог насытиться этими чудесными путешествиями: мне все было мало. Когда я продал свою NES, чтобы купить ее младшую сестренку*, *Mystic Quest Legend* едва только вышла в нашей стране, а я уже эгоистично поглощал первую игру на новой консоли в одиночку. Благодаря этой Super NES и моему (или моей, не будем никого обижать) Game Boy, моя коллекция RPG росла год за годом, а вместе с ней — и моя любовь к эпическим сюжетам с японским колоритом.

* Автор так ласково называет приставку нового поколения SNES. — Прим. пер.

Шли годы, и на меня обрушился другой жанр игр, один из тех, что блистают на первых полосах газет* и повергают в ужас родителей, безумно любящих своих кудрявых ангелочков. Настольные ролевые игры можно сравнить с крепкой затрещиной: они стали вторым откровением в начале моего жизненного пути. Если кино познакомило меня с Конаном и Виллоу, то ролевые игры позволяли стать этим самым вспльчивым варваром или хитрым магом на время партии. СМИ ополчились на эти удовольствия и считали, что поганые видеоигры развращают молодежь и пропагандируют сатанизм, но я уже крепко прикипел к ним — и мечтал объединить основы настольных ролевых игр с лучшим, что есть в японских RPG.

С благословения родителей, которые не только бдрили, но и материально меня поддерживали, я все глубже погружался в оба этих мира в поисках тайных знаний. *Magic: The Gathering* способствовала похудению родительского кошелька, равно как *Dungeons & Dragons*, *Vampire: The Masquerade* и *Warzone* истощали остатки бюджета на «досуг для дитяти» многих других семей. Мы точно не были хорошо обеспеченными, и с возрастом я осознал объемы затрат на мои безумные увлечения. Но родительская пронциательность насчет будущего их беспокойного ребенка до сих пор поражает меня, когда я вспоминаю юность.

К середине девяностых годов, когда владение персональным компьютером было еще некоторой роскошью,

* Речь идет о волне критики *D&D*, которая поднялась в 1980-х. Авторы газетных статей обвиняли игроков в сатанизме, язычестве и даже причастности к убийству, которое оказалось мистификацией. — *Прим. ред.*

а уж тем более в моей родной деревне, некоторым моим товарищам пришла в голову замечательная идея — похвастаться своими играми. «Большая ошибка!!!» — как сказал бы персонаж, украшавший мою комнату наряду с Шакилом О'Нилом в натуральную величину. Западные RPG и шутеры от первого лица, оказывается, тоже существовали — и притягивали меня всей своей силой. В промежутке между двумя частями *Wolfenstein 3D* и *Duke Nukem 3D*, *Ultima* и *Daggerfall* дразнили мои уже подростковые аппетиты, а бурлящие гормоны ничего не могли противопоставить этим неизвестным мне вселенным.

К сожалению, мне пришлось смириться с тем, что покупку столь долгожданного персонального компьютера родители отложили в долгий ящик: это было не лучшим вложением денег, учитывая его стоимость, помноженную на скорость развития технологий в тот момент.

Я вернулся к своим любимым приставкам, и старые добрые японские RPG еще несколько лет дарили мне впечатления и творческий заряд. Благодаря сценарному богатству и многочисленным внешним влияниям, которые использовались для создания уникальной, неповторимой идентичности, эти RPG восполняли отсутствие западных игровых вселенных, к которым у меня не было доступа. Усердно читая тематические журналы и накапывая горы книг с прохождениями, я шлифовал то, что станет и моим проклятием, и каким-никаким талантом. Я мог пройти игру всего за несколько дней и хотел писать об играх, их механиках и вселенных. Признаю, что шутливо оброненное матерью: «Ты нам недешево обходишься» — было очень актуально. Особенно когда за обедом я рассказывал, что вот-вот убью финального босса *Final Fantasy VIII* — уже через четыре дня после того, как

мне подарили игру. И вот, застряв на супербоссе Omega Weapon, я принял судьбоносное решение попросить помощи у профессионала. Я, наглый подросток, поднял трубку и набрал номер редакции своего тогдашнего любимого журнала *Consoles +*. Человек, ответивший на звонок, некий Каэль, в ту секунду изменил всю мою жизнь, сказав, что я прошел игру дальше, чем его коллега, которого в этот момент не было в редакции. Это чрезвычайно польстило моему маленькому эго. А затем он сказал: «С тобой интересно болтать, вот тебе мой номер, звони в любое время».

Эта зарождающаяся дружба довольно быстро переросла в странную связь, в которой я впервые почувствовал, что не одинок в своей неутолимой жажде путешествий по игровым вселенным. В последующие месяцы и годы отношения между юным читателем и молодым редактором только укреплялись, и получался невероятный дуэт вдохновенных RPG-исследователей. Когда Каэль писал новое прохождение, мы использовали дурацкую методологию двойной верификации (собственного изобретения!): играли от шести до восьми часов по очереди в один и тот же кусок игры, чтобы проверить, не упустил ли один из нас чего. Я был теневым сотрудником-перфекционистом, и ночи, проведенные в редакции над корректурой, были такими же длинными, как счета за телефон издательского дома EMAP Alpha, которому среди прочих принадлежал журнал *Consoles +*. От *Skies of Arcadia* до *Grandia II*, через *Vagrant Story* и *Final Fantasy X*, работа в этом плутовском тандеме уверила меня в том, что писательство было мне жизненно необходимо. А игры я считал питательной средой, которая отдавала столько же, сколько забирала.

Годами я поглощал лишь качественные японские игры, как вдруг появилась Xbox, на которой, в отличие от тогдашней PlayStation, были наконец западные RPG. В конце 2002 года мастодонт от Microsoft появился в моей коллекции. И если первые недели были посвящены полной деконструкции *Myst III: Exile*, а также яростному истреблению inferнальных монстров в *Enclave*, то самой многообещающей была *Morrowind*, на которую, правда, пока не было денег. Наша встреча была предопределена — и я страстно ожидал ее... Чего не сказать о смерти моего отца. Я был опустошен, как любой ребенок, потерявший тяжелобольного родителя. Единственный друг, который был у меня в это трудное время, неловко улыбаясь, подарил мне ту самую третью часть *The Elder Scrolls* со словами, которые до сих пор стоят у меня в голове: «Это поможет тебе немного развеяться, цыпленочек».

Столько лет прошло после моей встречи с *Daggerfall*, с этим миражом, чья вселенная казалась мне бесконечной и свободной от каких-либо ограничений, но первый контакт с *Morrowind* был оглушительным и жестким: новый мир оказался не только самым невероятным из всех мной доселе виданных, но и самым сложным в освоении. Я оказался в странном лабиринте отрицания личного горя и жажды бегства от реальности в новые виртуальные миры, плутал в нем столько, что часы стали днями, неделями, месяцами... А когда реальность стала ломиться в дверь, оказалось, что прошло почти два года скитаний и страданий. Вварденфелл стал моим вторым домом, а его историю я выучил не хуже, чем биографии его творцов. Почти что изжаренная приставка и три тысячи пятисот часов, проведенных в одной-единственной игре в течение почти двух лет. С одной стороны, это было