

УДК 004.4  
ББК 77.056с.я92  
М15

THE HISTORY OF THE STEALTH GAME: FROM METAL GEAR  
TO SPLINTER CELL AND EVERYTHING IN BETWEEN  
Kirk McKeand

Copyright © Kirk McKeand, 2022  
Published by arrangement with PEN AND SWORD BOOKS LTD. (Great Britain)  
via Igor Korzhenevskiy of Alexander Korzhenevski Agency (Russia)

Автор иллюстрации на обложку *Андрей «tramdrey» Негруль*

**МакКинд, Кирк.**

М15 Вас заметили! Эволюция стелс-игр от Metal Gear до Splinter Cell / Кирк МакКинд ; [перевод с английского В. А. Собачевского]. — Москва : Эксмо, 2024. — 208 с. : ил. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-197892-1

Стелс-игры сосредоточены на скрытности и тактическом планировании. Игроки должны оставаться незамеченными и использовать окружающую среду. Эта книга, основанная на интервью с разработчиками, освещает ключевые стелс-игры, такие как Metal Gear Solid, Thief, Assassin's Creed и другие, раскрывает трудности разработки и внутренние конфликты. Читатели узнают о влиянии Thief на стелс-игры, проблемах локализации Metal Gear Solid и вдохновении для персонажа Hitman. Книга рассказывает историю жанра через личные истории тех, кто участвовал в его эволюции.

УДК 004.4  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-197892-1

© Собачевский В.А., перевод на русский язык, 2024  
© Негруль А., иллюстрация на обложку, 2024  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие от Харви Смита</i> .....	6
<i>Введение</i> .....	9
<b>1 Из тени</b> .....	13
<b>2 В начале был Пакман</b> .....	20
<b>3 1998</b> .....	25
<b>4 В Зазеркалье</b> .....	36
<b>5 Пушки патриотов</b> .....	57
<b>6 Кока-киллер</b> .....	84
<b>7 Бог из машины</b> .....	98
<b>8 Тайные искусства</b> .....	128
<b>9 Иголka в стоге сена</b> .....	147
<b>10 Hello Darkness, My Old Friend</b> .....	158
<b>11 Миссия провалена</b> .....	174
<b>12 Большой Брат следит за тобой</b> .....	182
<b>13 Святая троица</b> .....	187
<b>14 В конце будет Пакман</b> .....	198
<i>Благодарности</i> .....	205

## **ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ ХАРВИ СМИТА**

**О**чки здоровья вездесущи, они проникли почти в каждую видеоигру. Неудивительно: пуленепробиваемый протагонист против губок для урона — слишком простой способ выстроить кривую сложности.

Очки здоровья настолько понятны, полезны и удобны, что не оставляют места другим концепциям. А ведь сколько явлений из реальной жизни можно было бы адаптировать и превратить в игровые механики! Распространение паники, к примеру. Свет, тень, звук. Система «свой — чужой». Периферийное зрение.

С другой стороны, концепт очков здоровья позволяет создавать игры, которые ограничивают их количество: герой погибает с одного-двух попаданий, а значит, постоянно попадает в напряженные, рискованные ситуации. На первый план выходит грамотное планирование.

Хороший тому пример — прятки.

Однажды мы с друзьями ужинали в суши-ресторане. На дворе был, кажется, 1998-й, и за столом собрались ребята

из самых разных игровых студий. Мы что-то весело обсуждали, когда один коллега из Looking Glass Technologies в шутку сравнил *Thief: The Dark Project* с симулятором подводной лодки. Теперь это кажется очевидным: опасный, но уязвимый герой, который прячется в тени и готовится нанести один смертельный удар. Но в то время эта мысль взорвала мне мозг: я только учился видеть за стилистическими и нарративными элементами комплексные системы, формирующие игровой опыт. (Как потом оказалось, сложнее идти в противоположном направлении: забыть о системах и сосредоточиться на чувствах, которые нужно вызвать у игроков, и лишь затем придумывать правила и моделировать системы.)

Но вернемся к напряженным, рискованным ситуациям. Если дать игроку слишком много очков здоровья, он забудет об осторожности: если победу могут принести хорошая координация и отточенные рефлексy, к чему тратить время на планирование? Зачем оставаться невидимым, неслышимым, незаметным?

Чтобы создать хорошую стелс-игру, нужно проделать огромную работу. Мало просто сделать игрока уязвимым — нужно придать врагам реалистичности, продумать, как они слышат и видят. Противники в стелс-играх всегда сложнее, чем в более прямолинейных жанрах, как и приемы, которые требуются, чтобы их обыграть и перехитрить. Нельзя забывать и об окружении, в котором разворачивается эта борьба (привет левел-дизайнерам).

Есть что-то особенное в ожидании в тени, когда прислушиваешься к каждому шороху, молишься, чтобы тебя не заметили, а потом бросаешься в атаку на более сильного

## 8 ■ Вас заметили!

врага — нападаешь в самый подходящий момент или загоняешь его в ловушку. Это приятное чувство неопределенности: рисковать ради более выгодной позиции, оттягивать неизбежный бой, а затем гордо выйти победителем из безнадежной ситуации.

Чтобы делать стелс-игры, нужна настоящая страсть. И такая же страсть нужна, чтобы в них играть. Эта книга — для тех, кто ее разделяет.

## **ВВЕДЕНИЕ**

**Л**юбая война выигрывается тактикой и стратегией. Будь то военный конфликт или переговоры с террористами (читай: со своими детьми) — всегда побеждает тот, кто лучше проработал нюансы. Нужно продумать несколько ходов вперед, разработать стратегию и реализовать ее тактически. Конечно, иногда можно просто пнуть системник, но все же разобраться в проблеме и решить ее с умом куда приятнее.

Стелс-игры именно об этом. Если шутеры заточены под скорость реакции — поймать врагов на прицел и нажать на кнопку, — то стелс-игры предлагают сосредоточиться на планировании и исполнении задуманного. В них редко нужно сидеть за ящиком в ожидании, когда восстановятся очки здоровья. Вместо этого — напряжение боя на равных, когда и ты, и твой противник одинаково уязвимы. У вас обоих мало здоровья.

Весь прошлый год я провел за разговорами с разработчиками, сформировавшими жанр стелса, о том, что делает их игры такими особенными и с какими трудностями

им пришлось столкнуться. Мы говорили о прошлом, настоящем и будущем жанра.

В этой книге я хочу отдать дань уважения стелс-играм, рассмотреть самые выдающиеся произведения и пообщаться с их создателями. Эта книга — о вызовах и переменах, через которые прошли авторы и их детища. А еще — об индустрии, аудитории, источниках вдохновения и эволюции жанра.

Чтобы раскрыть настолько обширные темы, я провел интервью с десятками людей, а после часами расшифровывал записи наших дружеских бесед. Мы много говорили о принципах дизайна, творческих решениях, проблемах бизнеса, личных трудностях, удивительных случаях и куче самых разных вещей.

---

«В игровой индустрии крутятся большие деньги...» С тем же успехом можно сказать, что от удара по носу бюджет больно. Однако, несмотря на постоянный рост, многопользовательские онлайн-проекты по-прежнему доминируют на рынке. Хотя слухи о смерти одиночных игр слегка преувеличены, новое поколение геймеров действительно предпочитает совмещать время в играх и социальную активность. Сюжет их почти не интересует. Все, что нужно современным детям, — это зависать друг с другом в виртуальном пространстве. Уж поверьте мне. Я игровой журналист с безграничным доступом к любым видеоиграм, но мои дети не вылезают из *Minecraft* и *Fortnite*. Одиночные игры они в гробу видали.

Если какие-то одиночные игры и продаются хорошо, это чаще всего либо блокбастеры вроде первоклассных эксклюзивов Sony — *God of War* и *Marvel's Spider-Man*, — либо огромные ролевые игры (RPG), как *The Witcher 3* и *Mass Effect*. Люди хотят красочную графику, безостановочный экшен и сюжет на сотни часов. А когда речь заходит о стелс-играх, рыночные аналитики морщат носы.

И очень зря, потому что этот жанр бьет почти без промаха. Существует море плохих шутеров и лишь парочка посредственных стелс-игр. А ведь есть еще множество других великолепных проектов, которые втайне тоже являются стелс-играми.

Например, *Cyberpunk 2077* может считаться экшен-RPG, но ничто не мешает вам отыграть проворного киборга, который скрытно взламывает двери и без лишнего шума шинкует врагов катаной.

Номинально *Skyrim* — фэнтезийная ролевая игра о драконах и волшебниках. При этом все прохождение можно не вылезать из темных углов, отстреливая бандитов из лука. Играть за стелс-лучника в целом лучший способ пройти *Skyrim*, а ведь она по праву считается одной из самых популярных игр в истории. Недаром ее портировали на все, кроме холодильников. (Вообще, мой редактор подсказывает, что и на умные холодильники тоже. И на тесты на беременность. Твою же мать.)

Кроме того, как быть с тем, что один из самых популярных уровней<sup>1</sup> в одной из самых популярных игровых

---

<sup>1</sup> Уровень «Все в камуфляже» из *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007). — Прим. науч. ред.

серий, *Call of Duty*, — это рудиментарная стелс-миссия? Я говорю об эпизоде в Чернобыле, когда нужно двадцать минут ползти в маскхалате. Вероятно, это самая интересная игровая миссия за живую изгородь в истории видеоигр.

Так что я верю, что нас ждет ренессанс стелса. Люди хотят играть тактикой и хитростью. Аудитория готова. Если бы это было не так, я бы не стал тратить год жизни на книгу про стелс. Знаю, я сейчас ломлюсь в открытую дверь, но... может, попросите друзей купить себе по копии? Они найдут эту книгу в самом темном углу местного книжного магазина. Честное слово, так и было задумано.



## **ИЗ ТЕНИ**

**Д**евушка крадется по заросшему парку, продираясь сквозь влажный кустарник. Покрытая грязью и кровью, она прислушивается к каждому шороху. Внезапно раздается протяжный свист. Девушка слышит шаги слева, видит отблеск факела — и замирает, почти не дыша, каждый мускул в напряжении. Все, что ей остается, — ждать. Еще мгновение, и она прыгает на врага со спины. В его глазах мелькает ужас, но затем они стекленеют. Девушка вытаскивает нож из его шеи, и кровь потоком льется на влажную землю. Она делает шаг назад и скрывается в высокой траве. Свист повторяется.

Стелс дарит чувство превосходства. Нечто подобное, вероятно, чувствует хищник перед тем, как броситься на добычу. Конечно, перехитрить врага можно и в онлайн-шутере, но разве эти обходные маневры — не тот же стелс?

Ты ищешь подходящее укрытие и нападаешь с неожиданной стороны, будто кот, крадущийся к голубю в траве.

Мои самые яркие воспоминания из *Sea of Thieves* — игры, вообще-то посвященной мореплаванию и поиску сокровищ, — связаны с такими кошками-мышками. Например, однажды на наш корабль пробрался незнакомый игрок и выкрал ключ от тайника. В другой раз я, пытаясь оторваться от погони, сделал вид, что собираюсь обогнуть остров, а на деле повернул назад и укрылся за ближайшим вулканом.

В своей основе стелс — это наука о выборе правильной позиции. О том, как оказаться в нужное время в нужном месте. Как не проморгать момент для удара. И сегодня складывается впечатление, что жанр готов выйти из тени и снова поразить нас в самое сердце.

Одной из главных игр 2020 года стала *The Last of Us Part II*, экшен-хоррор с элементами стелса. Именно ее я описывал в начале главы. *The Last of Us Part II* мастерски жонглирует жанрами, совмещая лучшие элементы линейных игр и просторные локации. В первой части были рудиментарные стелс-механики — возможность прятаться за укрытиями или, например, кидать мусор, чтобы отвлекать врагов, — но *The Last of Us Part II* уделяет скрытному прохождению куда больше внимания. Причем для этого хватило ввести всего две новые механики: прыжок и ползание на животе. Первое добавляет в геймплей вертикальность, позволяя забираться на крыши для лучшего обзора и даже спрыгивать на зазевавшихся врагов; второе — открывает больше возможностей для прятков: Элли может незаметно перемещаться в высокой траве, залезать под машины и укрываться за низкими стенами. Да, в *The Last*

*of Us Part II* можно играть как в шутер, но каждый ее элемент — дизайн уровней, ИИ врагов, механики — буквально умоляет действовать с умом и хитростью. На высоких уровнях сложности, когда патроны и ресурсы в дефиците, стелс становится единственным способом выжить.

«Больше всего мы поработали над тем, как противники замечают персонажа, — рассказал мне сорежиссер игры Энтони Ньюман. — В *The Last of Us Part II* эта система намного более продвинутая, чем в *The Last of Us Part I*. Добавились стелс в траве и возможность ползать, так что игровые ситуации стали куда разнообразнее. У персонажа теперь три положения: стоять, идти на корточках и ползти. Соответственно, появились и три вида растительности, в которых можно прятаться. Это трава до щиколоток, в которую нужно лечь (мы использовали ее довольно часто); трава до пояса, скрывающая персонажа в приседе; и заросли под два метра, в человеческий рост. Последняя разновидность появлялась лишь однажды — на кукурузных полях в деревне серафитов. Перед нами всегда стоял вопрос: сколько времени понадобится противнику, чтобы заметить тебя, если ты ползешь по кустарнику в двадцати метрах от него? А если в пяти, но в траве по пояс? А может, тебя не увидят вовсе? Ну и, конечно, все эти метрики нужно подстроить под разные уровни сложности!»



В СВОЕЙ ОСНОВЕ СТЕЛС —  
ЭТО НАУКА О ВЫБОРЕ  
ПРАВИЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ.  
О ТОМ, КАК ОКАЗАТЬСЯ  
В НУЖНОЕ ВРЕМЯ В НУЖНОМ  
МЕСТЕ. КАК НЕ ПРОМОРГАТЬ  
МОМЕНТ ДЛЯ УДАРА.  
И СЕГОДНЯ СКЛАДЫВАЕТСЯ  
ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ЖАНР  
ГОТОВ ВЫЙТИ ИЗ ТЕНИ  
И СНОВА ПОРАЗИТЬ НАС  
В САМОЕ СЕРДЦЕ.



Кроме того, у игроков появилась еще одна возможность: прятаться под машинами, причем динамическая система анимаций подстраивает движения в зависимости от направления взгляда. Из такой позиции даже можно стрелять, но персонаж все равно остается уязвимым — никогда не знаешь, не решит ли противник присесть на корточки и проверить, что под машиной.

«Идея классная, но для ее реализации пришлось поработать целую гору самых разных аспектов в поведении ИИ, начиная от процедуры поиска и заканчивая рукопашкой, — объясняет Ньюман. — Каждая щель, в которую можно залезть, должна быть строго определенного размера: сделаешь ее чуть глубже — и заметившие игрока противники без огнестрельного оружия не смогут до него добраться. Так что мы ограничили такие щели двумя метрами и поместили специальными сплайнами<sup>2</sup> как места для укрытий. Во время поисков враги обратят на них внимание и, основываясь на информации сплайна, разыграют уникальную сценку „проверить, что там“. Реализация оказалась очень простой, поскольку наша новая система анимаций<sup>3</sup> отлично согласовывала движения моделей».

---

<sup>2</sup> Сплайн — это функция, позволяющая объединить две точки и настроить их взаимодействие. — *Прим. науч. ред.*

<sup>3</sup> В *The Last of Us Part II* используется motion-matching animation system — систему, позволяющую «накладывать» анимации друг на друга так, чтобы это выглядело естественно. К примеру, герой бежит и резко ложится, и благодаря motion-matching animation system две независимые друг от друга анимации не происходят последовательно, а плавно переходят из одной в другую, создавая реалистичное, отзывчивое передвижение персонажа. — *Прим. науч. ред.*

«Эти же сплайны использовались для анимаций, когда противник „вытаскивает“ тебя из укрытия, — продолжает Ньюман. — И вот тут пришлось попотеть. Я бы даже сказал, что делать эти анимации было сложнее, чем всю рукопашку в *The Last of Us Part I*. Мы голову сломали, придумывая, как реализовать плавное „вытаскивание“ без смены камеры. Как это будет выглядеть, если враг схватит не за ноги, а за плечи? А если он оказался сбоку? А если ты лежишь на животе? Отлично, а теперь то же самое, только для наклонных поверхностей. Ползание тоже доставило хлопот. Какой должна быть реакция на попадание из огнестрела, когда ты лежишь? Как выглядит смерть от коктейля Молотова, если ты на спине? Как тебя в этом положении атакуют зараженные? А собаки? В конце концов команда нашла ответы на эти вопросы и справилась — ровно на том уровне, какого и ждали поклонники».

Вот поэтому стелс-игры так сложно разрабатывать. Одно решение приводит к цепной реакции и создает множество новых проблем. С одной стороны, механики должны оставаться понятными и предсказуемыми. С другой — должен присутствовать элемент неожиданности, чтобы игрок не заскучал.

«Ты прячешься в тени и по крупичкам собираешь информацию. И вот, когда ты уже готов сделать свой ход, случается что-то неожиданное. Весь план коту под хвост. Обожаю это чувство, — говорит Джулиан Герити, продюсер *Splinter Cell: Chaos Theory*. — Стелс-игры должны задавать темп, но оставлять простор для маневра».

Это еще одна особенность жанра — возможность контролировать темп. В большинстве современных

стелс-игр предусмотрен план Б в том или ином виде. В *The Last of Us Part II* есть богатый выбор оружия, бомб и рукопашных приемов. В *Metal Gear Solid V* (2015) — замедление времени: игра дает шанс застрелить часового, прежде чем он поднимет тревогу. Вы можете принять бой — или отступить. Почему бы не скрыться с глаз долой и не подождать? Рано или поздно противники успокоятся и вернуться к своим делам. А вы сможете попробовать снова.

Уход от погони — один из столпов серии *Assassin's Creed*. Необязательно драться со стражниками, лучше убежать от них по крышам и спрыгнуть в стог сена. Конечно, выглядит странно, когда охранник, едва избежавший смерти, снова начинает пялиться в стену как ни в чем не бывало, но нереалистичные моменты есть во всех играх. «В смысле, в реальной жизни здоровье не восстановится после двух выстрелов в голову? — кричишь ты. — Требую Господа Бога на серьезный разговор!» Если закрыть глаза на некоторую тупость NPC, мир стелс-игр становится вполне правдоподобным. Все-таки, не будь у противников память как у золотой рыбки, стелс раздражал бы гораздо сильнее. Все дело в балансе: ИИ должен вести себя правдоподобно, но не чересчур.

За первые три дня *The Last of Us Part II* продалась тиражом в 4 миллиона копий, что делает ее самым успешным эксклюзивом PlayStation 4 на сегодняшний день. Более традиционные стелс-игры обычно не могут похвастаться такими цифрами — всему виной высокая сложность и четкие условия провала задания. С другой стороны,