


Никита Ентус

Хроники BioWare

От культовых серий
Baldur's Gate, Dragon Age и Mass Effect
до громких провалов

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92
Е63

Автор иллюстрации на обложку
Алина (SOAN Valentine) Галиуллина

Ентус, Никита Евгеньевич.

Е63 Хроники BioWare. От культовых серий Baldur's Gate, Dragon Age и Mass Effect до громких провалов / Никита Ентус. — Москва : Эксмо, 2026. — 352 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-208200-9

С начала 1990-х годов BioWare находилась среди главных RPG-студий мира. Она много лет купалась в безусловной любви аудитории, но со временем превратилась в одну из наиболее скандальных команд игровой индустрии. Эта книга — масштабное исследование о том, как менялась ситуация в студии на протяжении 30 лет её истории.

Вы узнаете, как корпоративные перемены влияли на разработчиков, к чему приводили управленческие ошибки и с чего началась культура переработок внутри команды, но самое главное — почему даже громкие франшизы не гарантировали спокойного будущего.

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-208200-9

© Ентус Н. Е., текст, 2025
© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2026
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Вступление</i>	7
1 Shattered Steel	9
2 Baldur's Gate	21
3 MDK 2	43
4 Baldur's Gate II: Shadows of Amn	53
5 Neverwinter Nights	72
6 Star Wars: Knights of the Old Republic	95
7 Jade Empire	112
8 Mass Effect	134
9 Dragon Age: Origins	155
10 Mass Effect 2	172
11 Dragon Age II	184
12 Mass Effect 3	199
13 Star Wars: The Old Republic	218
14 Уход основателей	238
15 Dragon Age: Inquisition	245

16 Mass Effect: Andromeda	261
17 Anthem	275
18 Mass Effect: Legendary Edition и Dragon Age: The Veilguard	293
19 Следующая Mass Effect	310
20 Отменённые и малоизвестные игры BioWare	314
21 Карьеры разработчиков после BioWare	324
<i>Заключение</i>	331
<i>Благодарности</i>	333
<i>Библиография</i>	335

ВСТУПЛЕНИЕ

ВioWare — одна из самых известных игровых студий в мире. Она появилась из ниоткуда в середине 1990-х и быстро стала претендентом на звание королевы западных RPG. Студия около 15 лет купалась в безусловной любви игроков и прессы, но все изменилось в 2010-х, когда качество релизов начало падать, а сама компания превратилась чуть ли не в главный объект для насмешек в игровом сегменте Интернета. А после провала *Dragon Age: The Veilguard* в 2024 году ее судьба и вовсе туманна.

Эта книга — попытка собрать в одном месте ключевые моменты в разработке всех игр BioWare и проследить, как менялась ситуация в студии на протяжении 30 лет. А еще — отдать дань уважения сотням людей, тратившим силы и нервы на создание проектов, которые навсегда вошли в историю игровой индустрии и завоевали сердца миллионов игроков — от *Baldur's Gate* до *Star Wars: The Old Republic*. Хотя в книге нет подробных описаний сюжетов или вселенных игр, встречаются отдельные спойлеры: без них было бы невозможно рассказать о части ключевых моментов в истории студии — том же скандале из-за концовки *Mass Effect 3*.

Надеюсь, в этой книге вы найдете новую для себя информацию о BioWare, которая поможет ответить на важный вопрос: «Почему со студией все случилось именно так?». Ну или захотите вновь запустить какую-нибудь ее игру, чтобы вспомнить былые времена.



SHATTERED STEEL

История BioWare началась в конце 80-х, когда в Альбертском университете Эдмонта познакомились три студента, изучавшие медицину: Рэй Музыка, Грег Зещук и Августин Йип. Они сошлись на увлечении настольным футболом, программированием, комиксами и, конечно, разножанровыми видеоиграми — от *Pong* и *Castle Wolfenstein* до текстовой адвенчуры *Pirate Adventure*. В начале 1990-х, после окончания основной учебы, они разъехались по США и Канаде для профессиональной практики и стажировок в рамках интернатуры. По возвращении в Эдмонтон у друзей возникла бизнес-идея — делать программы для обучения студентов-медиков. Такая деятельность позволяла совместить приятное с полезным: развить навыки программирования и заменить медленное, запутанное и скучное учебное ПО.

У существовавших программ хватало недостатков: информация в них доносилась только текстом, а пользовательский интерфейс ужасал. Музыка, Зещук и Йип считали, что главные недостатки можно исправить, геймифицировав процесс обучения, и не сомневались, что с таким подходом сделают ПО намного качественнее.

Опираясь на геймерский опыт и навыки программирования, которые доктора самостоятельно практиковали с детства, они сделали две своеобразные адвенчуры для коллег по цеху — *Acid-Base Simulator* и *Gastroenterology Patient Simulator*. Первая помогала разобраться в кислотно-щелочном балансе, а вторая — в желудочно-кишечном тракте человека. Троица разрабатывала их во время ординатуры в родном университете: Зещук и Музыка занимались программированием на C/C++, а Йип отвечал за арт. Главное достоинство этих симуляторов — наглядность: пользователи будто решали детективные загадки, изучая подсказки-улики и пытаясь понять, что же не так с пациентом. Логично, учитывая, что начинающие разработчики относились к медицинским случаям как к пазлам.

Создание ПО оказалось полезным не только для практики — оба симулятора удалось продать. Альбертский университет приобрел *Acid-Base Simulator* — его использовали для обучения первокурсников почти десять лет. *Gastroenterology Patient Simulator* купила фармацевтическая компания, обеспечившая доступ к ней для семейных врачей по всей Канаде. Троице нравилось заниматься подобными вещами — в том числе потому, что так они разбавляли монотонную докторскую работу игровыми механиками. Возможно, они бы связали свою дальнейшую карьеру с разработкой нескучного медицинского ПО, но рыночная ситуация в Канаде оставляла желать лучшего. Компании проявляли интерес к подобным программам, но деньги на спонсирование разработки давали неохотно.

В начале 1995 года Зещук, Музыка и Йип, обсуждая ситуацию за обеденным перерывом, пришли к неожиданному решению: начать делать видеоигры, чтобы реализовывать творческие амбиции, а не просто зарабатывать. В детстве

у коллег появлялись мысли о карьере в сфере видеоигр, но во взрослом возрасте никто такой вариант всерьез не рассматривал. Тогда холодный Эдмонтон совсем не ассоциировался с набирающей обороты индустрией.

Троица решила основать собственную компанию. Ради стартового капитала друзья собрали сбережения и договорились с банками о максимально возможных кредитных линиях. Затея была рискованная, потому доктора не отказались от медицинских лицензий, чтобы иногда подрабатывать в знакомой сфере. Зещук и Музика совмещали две работы до конца 90-х, так как первые пять лет не получали зарплату в собственной компании. Даже редкие смены оказывались бесценными для юных предпринимателей: эти средства позволяли оплачивать ипотеку и вносить минимальные платежи по кредиткам. Первые годы были очень тяжелыми для амбициозных парней — бессонные ночи, проблемы с деньгами и питание едой быстрого приготовления. Однако тогда им было порядка 25 лет, и сил на преодоление сложностей хватало: молодые люди шли за мечтой и не допускали мыслей о провале. Но со стороны могло показаться, что Зещук и Музыка просто дурачатся и возвращение к медицине на постоянку не за горами.



BioWare открылась 1 февраля 1995 года. Название компании придумали сразу, как решили подать в игровую индустрию: оно предсказуемо отсылает к профессии основателей и подразумевает «софт для людей». К слову, BioWare нужно писать через заглавную W, так как в Финляндии есть компания Bioware, которая занимается производством одноразовой посуды. Что касается логотипа, то в первой его версии обыгрывался интерес

разработчиков к человеко-машинному интерфейсу, через который люди взаимодействуют с программами или оборудованием. Над словом BioWare были изображены две руки — гуманоидная и роботизированная, которые будто тянулись к игроку перед монитором, но с годами от лишних символов избавились и оставили в логотипе только название. Основатели BioWare любили рассказывать, что крупные издатели сперва воротили от него нос и считали, что с таким именем в индустрии не пробиться.

Первые сотрудники BioWare не избежали судьбы многих основателей стартапов: первое время им приходилось работать в тесном подвале Грега Зещука с потолком ниже 180 сантиметров. Высокий Музыка нередко бился головой и один раз даже потерял сознание после неосторожного подъема со стула. Хозяин чувствовал себя комфортнее — он всего лишь касался потолка волосами. Друзья тут же начали искать сотрудников, но потенциальных коллег приходилось убеждать в серьезности всей затеи. Музыка шутливо вспоминал, что программист Скотт Грейг, проработавший в BioWare более десяти лет, был готов выбежать из подвала во время собеседования, задаваясь вопросом, зачем паре докторов открывать игровую компанию. Тем не менее он стал первым официально нанятым сотрудником BioWare, если не считать основателей.

Разработчиков можно было пересчитать по пальцам одной руки, но они уже занимались дебютным проектом (RTS под кодовым названием *Battleground: Infinity*, к которой мы вернемся позже), а свободное время проводили в *Dune* и *Warcraft*. Сотрудников продолжали набирать весь 1995 год, и профессионалов, очевидно, среди них не было — только самоучки, недавно закончившие учебу и найденные через общих знакомых.

Именно тогда в команду пришел Джеймс Олен — один из ключевых дизайнеров в истории студии. До BioWare он заведовал магазином комиксов в городке Гранд-Прери в 460 километрах к северо-западу от Эдмонтона, а в свободное время проводил кампании *Dungeons & Dragons* — настолько захватывающие, что люди записывались в листы ожидания ради шанса попасть на игру. Музыка и Зещук считали, что такой человек пригодится в работе над RPG, и через общих знакомых, которые тоже стали частью BioWare, убедили Олена попробовать себя в студии. Тот сомневался, но к принятию оффера его подтолкнул масштабный кризис в индустрии комиксов, затронувший и канадские магазины.

К 1996 году BioWare расширилась с четырех сотрудников до двадцати, и сформировался костяк команды на первое десятилетие. Два десятка человек уже не помещались в подвале, поэтому BioWare переехала в свой первый офис неподалеку от университета, расположенный в районе Гарно, одном из старейших в Эдмонтоне. Помещение находилось в небольшом двухэтажном здании, и под штаб-квартирой студии продавали велосипеды. Начинаящие разработчики пробыли в Гарно всего полгода, но эти шесть месяцев показали им вечностью, в том числе из-за тесноты и постоянных проблем с электричеством.

Помещение оказалось рассчитано лишь на шесть одновременно работающих компьютеров, а BioWare требовалось в три раза больше. В офисе находилось четыре автоматических выключателя, каждый из которых поддерживал работу нескольких компьютеров. Разработчики опытным путем проверяли, сколько устройств может выдержать каждый выключатель, и определяли порядок, в котором требовалось запускать 20 компьютеров, чтобы не перегрузить сеть. Это был ежедневный утренний ритуал в BioWare. Если

кто-то опаздывал, его компьютер запускал коллега: включение даже одного ПК вне установленного порядка могло привести к проблемам с электричеством.

Были и другие сложности. Например, из магазина этажом ниже постоянно поднимался табачный дым, а плодовые мушки с удовольствием слетались на любую забытую банку газировки. Из-за этого пришлось завести правило пить из бутылок только с крышками.

BioWare арендовала офис в Гарно на два года, но договор пришлось расторгнуть намного раньше. Причин тому, впрочем, было несколько. Так, в 1996-м авторы переключили внимание с *Battleground: Infinity* на другую игру, которая впоследствии стала их дебютным релизом. Ради нее они объединились с другой группой разработчиков-самоучек.



Летом 1994 года другая троица приятелей собралась в их родном городе Ллойдминстере, чтобы за пару месяцев попытаться сделать прототип видеоигры: ими были братья Трент и Brent Остеры, а также Марсель Зещук, кузен Грега Зещука. Задумка заключалась в следующем: если к дедлайну у них будет что-то играбельное, они бросят основную работу компьютерных консультантов и станут профессиональными разработчиками.

Молодые люди вдохновлялись *Asteroids*, одним из главных хитов для аркадных автоматов конца 1970-х, — в нем нужно уничтожать астероиды и летающие тарелки, управляя кораблем. Только в вариации от новоиспеченных разработчиков, получившей название *Blasteroids 3D*, был вид от первого лица. Прототип получился сырым, но рабочим, и его даже выпустили на системах DOS — бесплатно, разумеется. Разработку оценил и Грег Зещук.

Однажды он навел на родственника и между делом упомянул, что тоже хочет податься в игровую индустрию с парой друзей.

Две группы поддерживали связь, но со взаимопониманием по рабочим моментам возникали проблемы. Как рассказывал Трент Остер порталу VG247 в 2019 году, его брат Brent не сработался с Марселем Зещуком, что привело к уходу последнего из BioWare, и также конфликтовал с Августином Йипом. В итоге Остеры основали собственную компанию Pyrotek Game Studios, где тут же приступили к разработке полноценной игры под кодовым названием *Metal Hive* — меха-шутера в духе *MechWarrior*. Pyrotek также заручилась поддержкой BioWare в поисках издателя.

У команды была рабочая демоверсия, и Остеры с оптимизмом смотрели в будущее, набирая новых сотрудников уже в городе-миллионнике Калгари. Однако реальность оказалась сложнее: команде не удалось найти финансирование, и Pyrotek пришлось закрыть. Но далеко не факт, что студия просуществовала бы сильно дольше, даже если бы деньги появились: Остеры ругались и друг с другом, потому без особых сожалений пошли разными дорогами. Brent устроился в Origins Systems¹, принадлежавшую EA, а Трент вернулся в BioWare, прихватив готовые материалы по *Metal Hive*. Но он был согласен передать проект студии только при одном условии: если та покинет тесный и душный офис в Гарно, подыскав более просторное помещение. Вместе с Остером ряды BioWare пополнил художник Майк Сасс, который проработал в студии больше десяти лет.

¹ Основана легендарным разработчиком Ричардом Гэрриотом и его братом Робертом. Студия занималась серией *Ultima* и боевыми симуляторами. — Прим. автора

В 1996 году команда переехала в офис на Уайт-Авеню над книжным магазином. Неподалеку располагалось множество развлекательных заведений, поэтому проблем с поиском еды у команды не возникало. В здании арендовали помещения и другие представители мелкого бизнеса, а когда они выезжали, BioWare занимала их места — расширение ради масштабных задач никто не отменял. Новый офис тоже не был идеальным — разработчики нередко страдали от жары — но все же намного больше подходил для разработки игр. BioWare пробыла на Уайт-Авеню до 2004 года.



Приступив к работе над *Metal Hive*, BioWare перевела на проект некоторых разработчиков *Battleground: Infinity* и сменила название игры на *Shattered Steel*. Именно тогда в студии начали собирать группы для разных проектов. Первую называли «3D-командой»: она взялась за экшен про меха-роботов, а позднее приступила к адвенчуре *MDK 2*. Вторая занялась серией *Baldur's Gate*. Затем команды перестроили: одна под руководством Остера приступила к *Neverwinter Nights*, вторая — к *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Таким образом, BioWare занималась параллельной разработкой минимум двух игр с первого года основания — подход сохранялся вплоть до 2020-х.

Но вернемся к *Shattered Steel*. Игра получалась по-настоящему амбициозной для начинающих разработчиков: в ней была одиночная кампания, мультиплеер, несколько видов оружия и даже какая-никакая деформация поверхности — редкость для игр тех лет. Чего *Shattered Steel* не хватало, так это сюжетной части, поскольку Остеры фокусировались на геймплее.

Под руководством Музики команда всего за несколько дней исправила этот недостаток. Она придумала историю о постапокалиптическом будущем, где мега-корпорации сражались за ресурсы на разных планетах и сталкивались с пришельцами. Учитывая жанр, в BioWare могли бы не уделять сильное внимание истории — не все фанаты экшенов про огромные машины следили за сюжетными перипетиями. Но в студии считали важным дополнить происходящее контекстом, чтобы игроки могли ориентироваться во вселенной и понимать, зачем они уничтожают противников. Это убеждение стало одним из столпов философии BioWare.

Работая над *Shattered Steel*, Зещук и Музика также учились руководить коллективом. Оказалось, что основные принципы не сильно отличались от медицинской работы: в обеих сферах необходимы разношерстные команды со специалистами из разных областей, а идеи нужно доносить четко и с уважением к сотрудникам. Музика говорил, что в медицине люди учатся доверять коллегам и погружаться в детали — эти умения пригодились и в игровой индустрии.

«Поначалу я был слегка замкнут, но по ходу дела немного раскрепостился. С тех пор я становился все большим экстравертом: мне нравился нетворкинг и встречи с новыми людьми», — описывал первые годы работы Рэй Музика в интервью для Ivey Business Review в 2021 году.

Основатели BioWare занимались и деловой стороной разработки: именно на их плечи выпала непростая задача поиска издателя для *Shattered Steel*. Доктора