

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие к российскому изданию</i>	6
<i>Врата к приключениям</i>	29
<i>Предисловие</i>	34
<i>Об авторе</i>	36
1. Пересечение судеб Interplay и BioWare	37
2. Создание саги Baldur's Gate	45
3. Baldur's Gate: Dark Alliance, спин-офф для консолей	87
4. Beamdog: студия, воскресившая Baldur's Gate	104
5. Музыка и озвучка	122
6. Dungeons & Dragons: рождение ролевых игр	137
7. История Baldur's Gate	151
8. Забытые королевства: грандиозная вселенная	200
9. Дизайн Baldur's Gate: со стола — на экраны	234
10. Наследие Baldur's Gate	265
<i>Заключение</i>	302

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 последовательниц старой BioWare, тоже есть в этой книге.

Наконец, даже такой небольшой проект, как Black Geysers: 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 поднаторела в ремастерах классических RPG, или inXile Entertainment, которая словно из пепла восстала вместе с Wasteland 2.

Но в июне 2021-го вышло полноправное 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, предварял полноценный выход игры. Модель раннего доступа уже стала привычной для игр-песочниц, мультиплеерных проектов, а также всякого рода «рогаликов»*. Однако Baldur's 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 посудины, на которых между планами перемещаются иллитиды — свежеватели разума. Вы играете за одного из пленников корабля, которому вживили в мозг головастика с целью цереброморфизма. Цереброморфизм — это специальная процедура, с помощью которой иллитиды превращают представителей других рас в себе подобных: головастик съедает мозг носителя, затем у него начинает деформироваться череп, а челюсть

* 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.*

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 головоастика 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 рощи, 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 рощу и помирить обитателей; завоевать новую любовь или разругаться с сопартийцами в пух и прах; исследовать подземелья или посмотреть на дракона; не задумываясь о последствиях пользоваться сверхспособностями, которые дает головоастик, или всячески подавлять паразита и неотомимо искать лекарство; освободить из

* 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.*

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 2, 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, если бы новая часть серии двадцать лет спустя держалась 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?