Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах: от Parkan до World of Tanks

Автор:
Андрей Подшибякин

Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах: от Parkan до World of Tanks

Андрей Михайлович Подшибякин

Эта книга о том, как все начиналось, продолжается и, вне всяких сомнений, будет продолжаться в будущем. От Parkan до World of Tanks, от Cut the Rope до S.T.A.L.K.E.R., от «Дальнобойщиков» до «Ил-2» – каждая глава основана на новом интервью с титанами отечественной разработки: Андреем «Кранком» Кузьминым, Сергеем Орловским, Олегом Медоксом, Дмитрием Архиповым и многими другими. Отдельно книга рассказывает об играх, у которых были все шансы стать суперхитами, и о причинах, по которым этого не случилось. История «русского убийцы World of Warcraft», в частности, ранее была почти неизвестна широкой публике. Автор – Андрей Подшибякин, человек, который был, возможно, максимально внутри этой индустрии. Креативный директор компании Xsolla, бывший главный редактор PC Gamer, автор Game. EXE, Афиши, GQ.

Андрей Подшибякин

Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах: от Parkan до World of Tanks

© Текст. А. Подшибякин, 2019

© Дизайн макета. Д. Гусаков, 2019

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020

Удивительные истории компьютерных игр

Повелители DOOM. Как два парня создали культовый шутер и раскачали индустрию видеоигр

Реальная история двух молодых людей, которых объединила любовь к видеоиграм. За пару месяцев вместе с маленькой командой они создали культовую, революционную игру, которую сегодня любят миллионы геймеров по всему миру. Эта книга дает читателям возможность познакомиться с создателями легендарной игрушки – Джоном Кармаком и Джоном Ромеро. Ведомые страстью к видеоиграм, они пришли к успеху без чьей-либо помощи и протекции.

Кодзима-гений

Все, что делает Хидео Кодзима, будь то новая игра или пост в Инстаграме, вызывает у публики неподдельный интерес и бурные дискуссии. В этой книге затронуты истоки творчества Кодзимы, его культовые игры, ставшие классикой, включая серию Metal Gear, Snatcher и Policenauts. Эти тайтлы заставили титанов игровой индустрии заговорить о талантливом разработчике, и признать, что этот гениальный парень знает толк в геймдеве.

Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание

Лучшая книга об игровой индустрии от известного американского журналиста Джейсона Шрейера. Автор собрал сотни уникальных и захватывающих историй создания лучших компьютерных игр десятилетия, рассказанных ему самими создателями. Получилась жизненная и нетривиальная книга о том, что стоит за каждой культовой игрой современности и какой ценой ее разработчики выпускают продукты, собирающие миллионы фанатов по всему миру.

Minecraft. Невероятная история Маркуса «Нотча» Перссона и игры, изменившей мир

Minecraft – мегапопулярная игра, завоевавшая сердца миллионов поклонников по всему миру. При этом она не похожа ни на одну из игр, выходивших до нее. В чем же секрет ее успеха? Как шведский разработчик Маркус Перссон создал настолько успешную игру? В этой книге вы найдете историю о нахождении своего пути, о нарушении всех правил и плавании против течения. Это история о том, как инди-игра потрясла основы могущественных корпораций.

Предисловие

Уже два с лишним десятка лет в Лос-Анджелесе проходит ежегодная выставка достижений видеоигровой индустрии – E3, Electronic Entertainment Expo. По ней можно отслеживать, какими гигантскими скачками развивается индустрия видеоигр.

В 1996 году, когда E3 прошла впервые, важнейшими играми были Quake – первый по-настоящему трехмерный шутер в истории, Diablo – первая массовая игра с процедурно генерируемыми уровнями – в сущности, с каждым стартом игра создавала сама себя заново, и Super Mario 64 – первый по-честному трехмерный платформер в истории. В этом году также вышли приставка Nintendo 64, изменившая представления о том, на что способна домашняя консоль, и тамагочи. Да, Tamagotchi – по сути, портативная мини-приставка компании Bandai, не очень легальные клоны которой продавались в России в каждом «коммерческом магазине» (в середине девяностых был в ходу такой оксюморон) и сорвали немало уроков во множестве школ по всей стране. Тогда же анонсировали первую Playstation – домашнюю игровую приставку, которая вскоре станет глобальным культурным феноменом.

В 2019 году на E3 показывают Doom Eternal – бешеный экшен кинематографического качества, формально являющийся далеким потомком Quake; Cyberpunk 2077 – невероятно детальный симулятор жизни в постапокалипсисе; а также будущую приставку от Microsoft под кодовым названием Xbox Scarlett. Sony, пропустившая выставку в этом году, через несколько месяцев обещает показать Playstation 5 – самую мощную

развлекательную систему в истории. Чтобы не вдаваться в лишние технические подробности: в 1996 году разрешение домашних телевизоров составляло 720 на 480 пикселей. Будущие новые приставки предназначены для игр в разрешении 7680 на 4320 пикселей – за отчетный период игры стали четче в десять раз. Во сколько раз они стали больше, дороже и сложнее, посчитать невозможно.

Игры, будучи самым молодым развлекательным форматом, придуманным человечеством, развиваются быстрее и зарабатывают денег больше, чем любой другой сегмент развлекательной индустрии. В 2018 году всемирный рынок видеоигр приблизился к цифре в 144 миллиарда долларов – на 10 % больше, чем годом раньше. Для сравнения, мировой кинопрокат в 2018 году был втрое меньше – все кино, вышедшее за этот период во всем мире, суммарно заработало 41,8 миллиарда долларов. Иными словами, игры зарабатывают больше, чем суммарно кино-, книжная и музыкальная индустрии (а также все американские профессиональные спортивные лиги, вместе взятые). Вспомните это в следующий раз, когда услышите слова «игры – это для детей, а я не такой».

Но дело, разумеется, не в цифрах. Игры (особенно хорошие игры) являются непревзойденным генератором эмоций. Так есть сейчас, так было и двадцать, и сорок пять лет назад, когда вышла Pong – одна из первых видеоигр в полном смысле этого слова. Шок от того, что фигуры на экране повинуются нашим мыслям и движениям наших пальцев. Запах диска с новой игрой (сначала CD, потом DVD, потом Blu-Ray), впервые вынутой из упаковки. Надпись «Нажмите старт» на экране. Первая бессонная ночь за игрой не забудется никогда, как первое свидание. Это абсолютно не с чем сравнить – только, может быть, с книгами. Кино, даже абсолютно гениальное, всегда заканчивается, когда вы выходите из зала. Песня, покрутившись в голове, выветрится. Игру, как и книгу, можно дозировать – и жить с ней месяцами, если не годами. К ней можно вернуться через месяцы или годы, – и она не только дождется вас, но и откроется с совершенно новых сторон.

В середине-конце девяностых случилась важная вещь: компьютерные игры массово пришли в Россию и остались насовсем. Пришли сами по себе, без участия дистрибьюторов и правообладателей. Даже, наверное, благодаря их отсутствию. В определенной точке сошлись несколько факторов: распространение компьютеров, расцвет частной коммерции и абсолютно спокойное отношение к пиратству. Горбушка и Митинский рынок в Москве, Лендворец в Ростове-на-Дону, десятки похожих заведений по всей стране, –

сюда приходили по субботам и «по весу болванок» покупали музыку, программы и, конечно, игры. Не играть в игры в какой-то момент стало труднее, чем играть.

Тогда же у российского игрока сложились любопытные жанровые предпочтения. Всеобъемлющим помешательством стали первые две Fallout – эти ролевые игры до сих пор живут в подсознании и игроков, и разработчиков. Такая же история с квестами ныне закрытой студии LucasArts – Full Throttle! The Curse of Monkey Island и другими. Не упомянуть серию фривольных квестов Leisure Suit Larry невозможно, – и отдельно упомянуть не вполне легально, но блистательно переводившую ее на русский язык ростовскую артель Taralej & Jabocrack. Абсолютно сокрушительным успехом пользовалась походовая стратегия Heroes of Might & Magic III – именно в нее, а не в ее многочисленные сиквелы (некоторые из которых, кстати, разрабатывались российской студией Nival), многие играют до сих пор. X–COM и его сиквел нигде в мире больше не пользовались таким глобальным обожанием. Dune II и последовавшие за ней Warcraft, Command & Conquer и другие стратегии в реальном времени стали синонимом слова «игры» для миллионов – в том числе для автора этих строк, чьей первой компьютерной игрой стала Warcraft: Orcs & Humans, которая потянула за собой хобби, карьеру, существенную часть жизни и книгу, которую вы держите в руках. Есть ощущение, что российские игроки на заре эпохи предпочитали жанры, требующие остроты ума, а не только быстроты рефлексов.

Никто еще не успел понять, что игры пришли в Россию, чтобы остаться, но вокруг них начала быстро образовываться инфраструктура. Появились российские дистрибьюторы и издатели, понимавшие специфику рынка и выпускавшие легальные игры, как это называлось, «в джевелах» – то есть без коробок и инструкций (которые в короткой исторической перспективе все равно умерли), зато по цене, сопоставимой с пиратской. В соответствии с законом Мура, компьютеры каждый год становились быстрее и дешевле. Моментально образовалось с полдюжины игровых журналов, продававшихся огромными тиражами («Игромания») и обсуждавшимихся по всей стране («Магазин игрушек», позднее переименованный в Game.EXE) – примечательно, что в большинстве случаев авторы и издатели этих журналов в СМИ никогда раньше не работали и не особо представляли себе принципов их функционирования. Это не только никому не мешало, но и совсем наоборот.

Чуть раньше сначала взлетела, а потом быстро сошла на нет популярность Dendy – клона суперпопулярной приставки Nintendo Entertainment System. Потом все, кому надо, научились взламывать и клонировать другую суперпорпулярную

приставку – Sega Megadrive (в США продававшуюся как Sega Genesis). Еще потом то же самое случилось с первой Playstation. Тем не менее приставки и игры для них в России не стали культурным феноменом – точнее, стали сильно позже. Возможно, потому, что отдельное устройство для игр воспринималось с подозрением, зато игровой компьютер можно было использовать как рабочий или учебный инструмент (или, по крайней мере, себя в этом убеждать). Но, скорее всего, потому, что в то время приставочные игры были преимущественно про бегать и стрелять, а не про думать и планировать. В России, повторимся, все давно и сразу поняли, что игры – дело серьезное.

Зато в другом глобальном тренде российские игроки оказались сразу же: средний возраст играющего человека во всем мире постоянно растет и сейчас равняется 35 годам. Игры выросли настолько быстро, что прятать приставку на антресоли по достижении пубертатного возраста, как это было принято вплоть до начала девяностых, больше не имеет смысла. Точнее, вы можете, конечно, это сделать, но тогда пропустите мимо себя огромный пласт мировой культуры, – это как вдруг перестать смотреть кино или читать книги. Вне зависимости от того, где вы живете и на чем и как часто играете, играм всегда есть, что вам сказать. И это одна из важных причин появления этой книги.

В середине-конце девяностых с играми в России случилась очень важная вещь. Несколько десятков человек примерно одновременно и независимо друг от друга решили, что хотят и будут делать игры. Это не было бизнес-решением в полном смысле этого слова; по крайней мере, насколько можно судить об этом со стороны. Многие из получившихся игр стали не просто успешными, но успешными во всемирном масштабе, – так нередко случается, когда об успехе думаешь не в самую первую очередь. Золотой век российской игровой разработки («геймдева», как его начали называть позднее) был веком не бизнесменов, а мечтателей. Людей, хотевших сделать «русский Fallout», «русский Baldur’s Gate», русский «F-117A» или то, чего никто из них не делал раньше. У некоторых получилось. У многих – нет, несмотря на все величие замысла. Как и у создателей русской игровой прессы, у русских игровых разработчиков не было представления об индустриальных трендах, о специфике менеджмента студии разработки, о предрелизных рекламных кампаниях и тому подобных прозаических вещах. Они просто любили игры, хотели делать игры и делали игры. Эта книга о них. О том, как из идеи вырастает игра, которую помнят десятилетиями. Как эта игра запускает цикл заново: в современном российском геймдеве работает множество людей, вдохновленных «Вангерами» Андрея Кузьмина или «Ил-2: Штурмовик» Олега Медокса. Или рецензиями на эти игры в журнале Game.EXE.

За последние четверть века сменилось немало технологических циклов и экономических моделей игровой индустрии (и этот процесс все еще далек от завершения), умерла печатная пресса и физические продажи игр в коробках, родился феномен суперзвездных игровых стримеров, а мощность игровой приставки сравнялась с вычислительной мощностью суперкомпьютера начала нулевых. Неизменным осталось только одно: игры. Учащенное сердцебиение от свежих анонсов на E3. Ни с чем не сравнимое ощущение от первых минут долгожданного блокбастера. Цикл «еще десять минут и спать – так, еще десять минут и спать – ну все, последние десять минут и спать».

Мечта автора этих строк – чтобы игры, о которых пойдет речь дальше, заставили читателя решить сделать свою игру, намного лучше. Без оглядки на маркетинг, индустриальные тренды и прочие глупости. Совершить, цитируя одну героиню одного сериала, следующий поворот колеса.

С компьютерными играми в современном понимании этого слова мы познакомились примерно в одно время и примерно одинаковым образом. Самое начало 90-х, у каждого из нас есть друг друга, у чьих родителей на работе есть компьютер. Компьютер, как стало понятно уже тогда, необходим только для одной вещи: играть на нем в Wolfenstein 3D (которая, строго говоря, не была никакой 3D, но узнать об этом в то время было неоткуда). Если Wolfenstein почему-то не было, вместо него обязательно была Dune II – стратегия в реальном времени по мотивам романов Фрэнка Херберта. Или, в крайнем случае, Myst, – сложный и почему-то при всей невинности казавшийся страшноватым квест про таинственный остров. Больше одной игры на этих компьютерах, как правило, не обнаруживалось, но нам было достаточно. Те, кто играл в Wolfenstein, становились во дворе легендами и купались в лучах славы и обожания, – хотя часто безбожно врали о своих достижениях. Те, кто играл в Dune II, особо не хвастались, но считали часы до следующей возможности поиграть. А также планировали когда-нибудь добраться до первой Dune, – ни на одном доступном компьютере ее не было, но про нее ходили самые умопомрачительные слухи. Все до единого оказавшиеся впоследствии неправдой: первая Dune оказалась довольно невменяемой адвенчурой студии Cryo, давно и заслуженно всеми забытой.

Игры, конечно, были и до этого. Двухкнопочная «Ну погоди!» и ее считавшийся почему-то более престижным клон «Тайны океана» (как выяснилось много лет спустя, это были сомнительной легальности клоны портативных приставок Nintendo Game and Watch начала 80-х). ZX Spectrum, куда игры загружались при

помощи кассетного магнитофона. Atari 2600, тоже с магнитофоном, на которых можно было, заплатив десять копеек за минуту, поиграть в странных местах вроде районного Дома быта или фойе окраинного кинотеатра. Dendy – как это красиво сейчас называется, «неофициальный аппаратный клон» приставки Nintendo Entertainment System. Все это, безусловно, важные вехи и важные этапы игровой и просто массовой культуры, без которых нас, как говорится, невозможно представить и еще труднее понять, но ни один из этих игровых форматов не запустил с нуля целую индустрию и окружающую ее субкультуру, как это сделали компьютерные игры.

Как уже говорилось выше, в одной точке сошлось множество векторов. Компьютеры, быстро становившиеся доступными не только друзьям друзей. CD-ROM как формат хранения данных, по всем параметрам превосходивший доминировавшие до недавних пор пяти-, а потом трехдюймовые дискеты. Максимально спокойное отношение к интеллектуальной собственности и лицензированию программного обеспечения. Почти полное отсутствие других развлечений: не будем забывать, что в описываемый период в телевизоре было четыре канала (в провинции – три, а кое-где и два) и показывали по ним преимущественно не совсем то, что хотелось бы видеть детям, подросткам и взрослым, не желающим взрослеть. В кино шла древняя «Жемчужина Нила» и свежий блокбастер «Бабник 2» с Панкратовым-Черным; на книги Кира Булычева в библиотеках была очередь на полгода вперед; на видеосалоны ни у кого никогда не было денег. Компьютерные игры были более или менее единственной альтернативой подвижным играм на свежем воздухе. Мы полюбили их сразу и, как сейчас понятно, насовсем.

Еще один очень важный нюанс: как раз в это время мировая индустрия компьютерных игр резко вошла в свой золотой век. С интервалом в несколько месяцев начали выходить игры, до сих пор оказывающие влияние на глобальную поп-культуру: величайший и до сих пор никем не превзойденный космический симулятор X-Wing (LucasArts, 1993). Гениальная экшен-стратегия Syndicate (Bullfrog/EA, 1993). DOOM (id Software, 1993), не нуждающаяся в комментариях. DOOM II, UFO: Enemy Unknown (она же X–COM) и System Shock в 1994-м. Star Wars: Dark Forces, Descent и Full Throttle! в 1995-м. Quake, Duke Nukem 3D (тоже формально не в 3D!), Master of Orion II и Command & Conquer: Red Alert в 1996-м. Blizzard раз в год выпускала шедевры, в которые миллионы людей играют по сей день: WarCraft (1994), WarCraft II (1995), Diablo (1996), StarCraft (1998). Ни раньше, ни позже девяностых важнейшие игры не выходили с такой плотностью. На наших глазах рождались целые жанры и стартовали игровые серии, продолжающиеся до сих пор, четверть века спустя, и не собирающиеся

сбавлять обороты. По изложенным выше причинам все это великолепие попадало в Россию моментально – без неизбежных задержек, сопровождающих локализованные лицензионные релизы. Во всем мире игры за считаные годы вышли из статуса стыдноватого детского развлечения, расправили плечи и стали глобальным культурным феноменом. И мы наблюдали за этим процессом из первого ряда. Более того: именно тогда игры стали очень важным, если не основным, двигателем прогресса технологий бытовой электроники. Скорее всего, ваш компьютер образца 1995 года спокойно запустил бы сегодняшние Word, Excel и клиент электронной почты. Но у него не хватило бы мощи показать даже статичную заставку любой из сегодняшних игр.

Рынок быстро сообразил, что мы любим игры и готовы их покупать, – причем рынок даже не в макроэкономическом, а во вполне исконном, географическом смысле; как синоним слова «базар». В 2019 году покупка новой игры – процесс скучный: нужно кликнуть пару кнопок, получить смс о списании с карты, подождать завершения загрузки и садиться играть. В 1995 году нужно было в определенный день недели поехать в странное место (в Ростове-на-Дону, где жил тогда автор этих строк, таким местом был сквер у бассейна «Волна», а ездить туда нужно было почему-то глухой ночью с пятницы на субботу), бродить там среди разложенных на земле дисков и пытаться сообразить, во-первых, потянет ли это твой компьютер, а во-вторых, что это вообще за игры? Узнавать о новинках было неоткуда – если не считать слухи и враки одноклассников. Что такое Star Control II (подсказка из будущего – величайшая космическая стратегия)?! На что похожа Sam’n’Max Hit The Road (подсказка из будущего – на Full Throttle)? Стоит ли покупать Cybermage: Darklight Awakening (подсказка из будущего – ни в коем случае)?! Почему The 7

Guest стоит таких безумных денег?! С последним вопросом, впрочем, было все ясно: из-за обилия внутриигрового видео игра занимала пять CD-болванок, то есть была дороже в копировании. Впрочем, рядом лежала версия, сжатая до одной болванки, впятеро дешевле, но с сильно порезанным в произвольном порядке видеорядом. Очень важным, напомним, для сюжета. Мы не были придирчивыми покупателями и пресыщенными потребителями. Нам хотелось поскорее начать играть. И желательно купить вместо одной игры пять или шесть.

Половина купленных таким образом игр дома, конечно же, не запускались, – ошибки копирования, специфика собранных на колене из непонятных комплектующих компьютеров, часто просто царапины на совсем новом диске.

Практика обмена товара по чеку отсутствовала. Чеки тоже. Нам было все равно. Через неделю мы снова приходили в странное место и снова обходили дисковые ряды в поисках свежих (или не очень свежих, – нам было опять же все равно) игр.

Мы учили по играм английский просто потому, что других способов понимать, что там происходит, не было. Наши школьные учителя удивлялись, почему мы еще недавно не могли выдавить из себя «Ландан из зе кепитал оф Грейт Британ», а сегодня бегло читаем заданный текст, не заглядывая в словарь. Это, правда, быстро закончилось: рынок в очередной раз все понял правильно и начал продавать нам игры с неофициальными (и, как следствие, почти всегда чудовищными) переводами, – или, как это тогда называлось, «русификациями». Разумеется, из-за этого в игры моментально стало играть еще больше людей.

Вскоре появилась и расцвела такая поразительная и невообразимая сегодня вещь, как пиратские бренды. Игры, выпускавшиеся под брендами «Фаргус» и «7Волк» обладали всеми отличительными особенностями лицензионных игр, даже близко ими не являясь: дизайн обложек дисков в унифицированном стиле (позже этим приемом стали успешно пользоваться вполне легальные и уважаемые издатели «1С: Мультимедия» и «Акелла»), полная локализация игр на русский язык (настолько полная, что переводились даже не требущие перевода вещи типа имен собственных или слова Start), собственная оболочка для установки и запуска игр (так называемый «лончер», от слова launch – «запускать») и в некоторых случаях отключаемые субтитры. У пиратов были службы поддержки, собственные подразделения для выпуска патчей и дополнений к выпускаемым им играм, и другие атрибуты серьезных мультимедийных компаний. Более того, пираты быстро начали диверсифицировать аудиторию: многие игры «Фаргус» выпускал в «юмористических» версиях, – так, аркадные гонки Midtown Madness 2 в одной из версий «Фаргуса» назывались «Ветер в харю», и это был далеко не самый искрометный пример переводческого юмора. Помимо этого существовали базовые издания «2 в 1» (имеется в виду, оригинальная и локализованная игра на одном диске) и «золотые» версии исключительно на русском языке, озвученные профессиональными актерами, – часто даже без кавычек. Вскоре «Фаргус» стал в России синонимом словосочетания «компьютерные игры» и на какое-то время дорос до высочайшей для бренда чести быть именем существительным, как ксерокс или джип. Выражение «Fallout в фаргусе» не требовало пояснений. «7Волк» не отставал, но их переводы покупали обычно тогда, когда «в фаргусе» было распродано.

Небывалая в истории индустрии развлечений пиратская дуополия вскоре столкнулась с неизбежным: под брендами «Фаргус» и «7Волк» посторонние люди начали массово выпускать совсем уж чудовищную дрянь, отличить которую от оригиналов (точнее, «оригиналов») с первого взгляда не могли не только покупатели, но и многие розничные продавцы. Империя «русификаций» начала рушиться и по другим причинам: появился и стал быстро развиваться интернет, где все было сразу доступно в обход палаток с дисками; на игры обратили внимание цивилизованные издатели; да и просто очень быстро наступило совсем другое время. В первой половине нулевых «Фаргус» попытался легализоваться и даже судился с другим «Фаргусом», но ничего хорошего из этой затеи не вышло. Примерно тогда же свернулись «7Волк», «Дядюшка Рисеч» и родственные им конторы. Сегодня уже трудно представить себе, во-первых, невозможность легально купить любой игровой блокбастер на любой платформе в первые же часы его выхода во всем мире, а во-вторых, радостную анархию, царившую на российском рынке компьютерных игр каких-то два десятка лет назад. Легальные игры при всем желании было взять неоткуда – в описанное время существовал, кажется, единственный в стране магазин лицензионных игр Game Land, открытый Дмитрием Агаруновым на Новом Арбате. Сотни тысяч, если не миллионы, активно играющих людей легальных игр не видели в глаза, – эта ситуация никогда больше не повторится.

Помимо удивительных пиратских медийных империй, золотой век игр породил в России тематическую прессу в количестве, невиданном ни до, ни после. Игровая журналистика («игрожур», как этот термин начали сокращать некоторые участники процесса) требует, конечно, отдельного большого рассказа и, возможно, отдельной книги. Огромные ежемесячные журналы выходили, что называется, «в фаргусе» – на удивительном для кустарных, в принципе, СМИ уровне качества полиграфии, но часто с вполне пиратскими представлениями о журналистике. И о письменном русском языке.

Первым российским периодическим изданием об играх принято считать журнал «Видео-Асс Dendy», вышедший 7 июля 1993 года. В первое время он выпускался по заказу компании Steepler (дистрибьюторов Dendy) и был, в сущности, каталогом игр для соответствующей консоли. Со временем от корпоративного брендинга избавились и журнал был переименован в «Великий дракон». Что это за дракон и почему он великий, так и осталось загадкой, – вообще, российская игровая пресса всегда совершала много эксцентричных и не вполне объяснимых телодвижений. «Дракон» был посвящен приставкам и аниме – достаточно популярным в крупных городах, но вызывавшим интересный спектр эмоций (от недоумения до ненависти) за их пределами. С кроссвордами, комиксами и

конкурсами читательских рисунков, журнал занял нишу изданий «Мурзилка» и «Пионер», чья целевая аудитория на тот момент осталась без присмотра. Закрывшийся в начале двухтысячных «Дракон», как бы там ни было, пропустил через себя немало будущих сотрудников «Игромании», «Страны игр» и других изданий.

В 1995 году вышел первый номер журнала «Pro.Игры» – мультиплатформенного издания с хорошими намерениями, но достаточно невнятными представлениями о том, как и зачем нужно писать об играх. «Pro.Игры» мучились недолго. Впрочем, неясно, как сложилась бы судьба издания, не выйди в том же году первый номер другого журнала – «Магазина игрушек». О нем пойдет речь ниже.

Также в 1995 стартовал «Навигатор игрового мира» – единственный из всех упомянутых журналов, непостижимым образом выходящий на бумаге по сей день. Там сразу был заявлен фокус исключительно на ПК – при помощи сомнительной с точки зрения английского языка плашки «PC Only & Forever!» прямо в логотипе. В первых номерах «Навигатора» присутствовала следующая творческая находка: к рецензиям были подверстаны врезки, где волосатый молодой человек под псевдонимом «Гэймер» (именно так, через «э») озвучивал альтернативное автору мнение. Читатели «Навигатора» долгие годы обсуждали личность таинственного знатока игр; в дальнейшем выяснилось, что на фотографиях был один человек, а тексты язвительных комментариев писал совсем другой.

В сентябре 1997 года вышел первый номер журнала «Игромания» – издания, которое со временем наберет огромные обороты, назовет себя «крупнейшим в Европе журналом о компьютерных играх» и продолжит выходить без перерывов больше двух десятков лет. В декабре 2018 года вышел последний, 225 бумажный номер, – эта история тоже закончилась. Сейчас права на бренд «Игромания» принадлежат медиа-предпринимателю Гаджи Махтиеву, сооснователю игрового сайта «Канобу» (в смысле, «камень-ножницы-бумага»). На момент написания этих строк неизвестно, что будет с «Игроманией» дальше – и будет ли вообще.

В течение нескольких лет (конец девяностых – начало нулевых) автор этих строк работал обозревателем Game.EXE под псевдонимом Андрей Ом, и поэтому даже не будет пытаться изображать беспристрастность. С Game.EXE (так в 1997 году стал называться журнал, ранее известный как «Магазин игрушек») необходима некоторая предыстория. Вне всякого сомнения, ничего даже примерно близкого

в российских специализированных медиа не было ни до, ни после. Этот журнал (мы его так называли даже между собой – «Журнал»; с невысказанным определенным артиклем и немой строчной буквой) повлиял на судьбы многих журналистов, разработчиков и игроков; можно смело сказать, что, если бы не журнал, вся российская игровая индустрия выглядела бы по-другому. Дело в том, что на тогдашнем (да, в общем, и сегодняшнем) общем ландшафте EXE был недосягаемой вершиной; между ним и совсем уже любительскими опытами не было совершенно ничего общего. При этом мы в меру сил делали, конечно, литературу, а не публицистику – плюс все, кроме главного редактора Игоря Исупова, были на тот момент совершенными детьми; безапелляционными и уверенными в собственной правоте. «Как скажем, так и будет» было не нашим слоганом, но вполне могло бы им быть. Что мы на тот момент и в таком состоянии могли понимать про индустрию и какое имели право на нее влиять, непонятно до сих пор.

Мы делали фантастические вещи: писали об играх так, как не писал никто ни до, ни после. Стилизация одного текста под «Письма Мартину Алексеевичу» привела к тому, что в одном романе Владимира Сорокина появился крошечный персонаж Анатолий Омо. Однажды мы приехали к разработчикам игры Commandos в Испанию – и выяснилось, что они забыли о приглашении, но все равно два дня рассказывали нам об играх, о которых не собирались рассказывать вообще. Номер журнала, стилизованный под газету (в том числе и в смысле верстки и дизайна – за это спасибо Денису Гусакову, автору макета этой книги, и Гамлету Маркаряну), мы делали месяц без сна. Однажды мы сделали номер о вымышленных играх, вызвав натуральную истерику у читателей, не вполне готовых к такому концептуальному решению. На улицах к нам подходили просить автографы – причем это случалось по всему миру, в самых неожиданных его уголках. Каждый, кто написал в журнал хотя бы пару текстов, вне зависимости от своего желания и готовности к этому становился субкультурной знаменитостью.

При взгляде назад из 2019 года становится очевидно, что нашим центральным творческим методом был стихийный подростковый постмодернизм: мы пропускали через себя все, что читали, смотрели и слушали, и преобразовывали это в тексты об играх. К счастью для всех нас и, хочется надеяться, читателей, мы читали, смотрели и слушали в основном очень правильные вещи. Игорь Исупов (ИИ, которого мы называли ББ – от «Большой босс») был не столько редактором, сколько воспитателем детского сада для особо одаренных и очень энергичных детей. Он от многого нас оберегал, в частности, от других детей. В Game.EXE принципиально не брали авторов, чьи тексты хотя бы однажды

появлялись в других российских игровых журналах, которые мы тогда называли «мурзилками». Этот снобизм люди, не взятые в Game.EXE, очень хорошо помнят до сих пор – два десятка лет спустя. И за него совершенно не стыдно, потому что уверенность в собственной правоте – гораздо лучший мотиватор, чем любые гонорары.

Иногда кажется, что мы делали журнал, который был бы на своем месте только сейчас, два десятка лет спустя. Хотя на самом деле, конечно, он всегда был бы на своем месте только через двадцать лет в будущем – если считать от любого момента.

Что особенно важно, почти все герои следующих глав этой книги признавались, что либо читали Game.EXE запоем, либо после публикаций журнала решили начать делать игры. Мы подозревали это уже тогда. Мы были страшно (и не без оснований) этим горды. Мы называли эти игры «наши игры» – не только в смысле географии, но и потому, что это были наши игры. Мы хотели в них играть. Мы хотели про них писать. Мы хотели бы их делать, если бы не выбрали другую профессию.

Game.EXE с самого начала входил в издательский дом «Компьютерра» Дмитрия Мендрелюка; вокруг «Страны игр» и «Игромании» издательские дома, наоборот, впоследствии образовались; как бы там ни было, вплоть до начала двухтысячных в игровых СМИ царила такая же веселая анархия, как на пиратских рынках с дисками. Тем не менее узнавать о новых играх было больше неоткуда: немногочисленные регулярные пользователи русского интернета в то время запускали модем, чтобы почитать анекдоты или посидеть в «гостевых книгах» считаных десятков сайтов. Одним из следствием такого положения вещей стала мода на прикрепление к журналам дисков с демоверсиями, видеороликами и всем тем, что сегодня за два клика находится в любом поисковике. Содержанием и количеством дисков было принято гордиться – всех победили «PC Игры», какое-то время прикладывавшие к каждому номеру по три болванки. Добавленная стоимость этим не ограничивалась: в «Стране игр», «Навигаторе» и «Игромании» с определенного момента появились постеры, которыми были впоследствии оклеены сотни тысяч комнат и тысячи лотков с дисками по всей России.

Игровые журналы продолжали открываться – на толстенной мелованной бумаге вышло несколько номеров издания MegaGAME, в начале нулевых запустился лицензионный британский PC Gamer (автор этих строк был его редактором-

основателем и, настало время признаться, изо всех сил и с нулевым успехом пытался воспроизвести магию Game.EXE, уже дышавшего в тот момент на ладан). Открылся никак не связанный с ним журнал с созвучным названием «PC Игры», некоторое время выходил лицензионный американский Computer Gaming World, какие-то умники пытались нелегально скопировать дизайн и идеологию британского журнал EDGE, выпустив несколько номеров издания Videogames INSIDE, – в определенный момент казалось, что половина любого киоска с прессой занята игровыми журналами. Как и в случае с пиратскими играми, эта уникальная ситуация больше никогда не повторится.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/podshibyakin_andrey/vremya-igr-otechestvennaya-igrovaya-industriya-v-licah-i-mechtah-ot-parkan-do-world-of-tanks

Текст предоставлен ООО «ИТ»
Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: Купить