



Линар Феткулов

РЕНЕССАНС

«Игромания» пророчит третье пришествие бога из машины

Что?
Где?

Deus Ex 3, приквел последнего великого произведения в жанре киберпанк.

Следуя заветам киберпанка, весь материал создан с использованием возможностей Сети и современных средств коммуникации. Выражаясь языком XXI века, мы провели полтора часа на телефоне и несколько дней в электронной переписке с Монреалем.

«Ради того, чтобы бороться за свободу и равенство тех, кто находится под защитой НОКЭТКО, многие оперативники принесли в жертву производительности свою внешность, заменив конечности и некоторые внутренние органы механическими или электронно-усовершенствованными аналогами. Но ваши национальные идентичности — это технология будущего. Тысячи миниатюрных органических устройств существуют в симбиозе с вашими телами. Поскольку такие имплантаты практически не сказываются на внешности, возможны тренировки между вами и механическими усовершенствованными сотрудниками. Важно помнить: НОКЭТКО — это организация, где каждый должен ощущать себя частью целого. Для нас ценен каждый сотрудник, взаимопонимание и терпимость совершенно необходимы в отделе, где люди и киборги работают совместно». Предостережение: лидер персонажа о возможной тропе между агентами. Коалиция объединенных наций по борьбе с терроризмом (НОКЭТКО).

Deus Ex — полномочный представитель киберпанка на персональных компьютерах. Речь тут не только и не столько о внешних атрибутах — вечной ночи, плащах, дожде, неоновых вывесках и темных очках. Этому сегодня научились даже производители «немецких квестов». Deus Ex — настоящая кибер-

панк-игра на уровне механики и внутренней философии. Он регулярно входит во все списки лучших произведений интерактивного искусства, его переиздавали несчетное количество раз, он увешан регалиями самого разного толка (включая награду Британской академии кино и телевидения), но самое удивительное,

ЖАНР

- Шутер
- Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

РАЗРАБОТЧИК

Eidos Montreal

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР

Софт Клаб

ПОХОЖЕСТЬ

- Deus Ex
- Deus System Shock
- Deus Shock

МУЛЬТИПЛЕЕР

Без паройностей

САЙТ ИГРЫ

www.deusex3.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год



Баррет — один из промежуточных боссов игры.



Единственный на сегодняшний день скриншот, намекающий на эпоху Возрождения. Обратите внимание на лежащую на столе руку.



Хронология

Deus Ex (2000)



Deus Ex — ролевой экшен от первого лица, основанный на использовании имплантатов. Вживляя в свое тело различные устройства, герой получал новые способности (усиливал броню, мог становиться невидимым, видеть врагов сквозь стены и т.п.). Выбор имплантатов во многом определял способ прохождения — скрытный или агрессивный. Грубо говоря, в любое помещение можно было войти тремя способами: через центральный вход, стреляя преимущественно ракетами, через вентиляцию, выводя врагов из строя парализующими дротиками, или через заднюю дверь, предварительно узнав пароль у NPC.

Но куда важнее сюжет и социальные идеи Deus Ex. В недалеком будущем, чтобы контролировать рост населения, а заодно усилить свою власть, правительство распространило вирус, оставив за собой монопольное право торговли вакциной от него. В городах начинается паника, а оппозиционно настроенные организации получают поддержку народа. Агент Джей Си Дентон, призванный расправиться с повстанцами, постепенно понимает их мотивы, а затем и сам становится на их сторону.

Deus Ex: Invisible War (2003)



Deus Ex: Invisible War — типичный пример продолжения культового произведения, этакая «Матрица: Перезагрузка» от компьютерных игр. Геймплей вновь был построен вокруг использования имплантатов, сражения с людьми отчетливо отделили от боев с роботами (огнестрельное оружие, невидимость — против живых существ; электромагнитные гранаты, энергетический меч, сенсорная невидимость — против неорганических противников). Больше внимания было уделено взлому охранных систем и управлению дронами. Впечатляла модная, но безотделочная

возможность кидаться подручными предметами, Invisible War был одной из первых игр с динамическими тенями. Но авторов подвел недоработанный движок, следствием которого явился мизерный масштаб — игра выдерживала только замкнутые уровни.

Сценаристы комкали три концовки первой части, бросали сюда знакомых персонажей, но ни о какой социальной идее речь уже не шла. После обрушения Сети социум погрузился в хаос. Разнообразные фракции дрались между собой за право решать судьбу мира, главное оружие их борьбы — как обычно, агенты-киборги. Invisible War — сильная игра, но поставить ее рядом с первой частью при всем желании невозможно.

вали студию Ion Storm, они приняли чуть ли не единственное верное решение за всю свою карьеру — позвали Уоррена Спектора. Человека, который продюсировал Wing Commander, серию Ultima и System Shock. Человека, которому Кен Левайн, автор BioShock, выражал благодарность в титрах первого в мире стелс-экшена, Thief: The Dark Project. Вооружившись передовым на тот момент Unreal Engine 1.0, Спектор придумал Deus Ex — игру, которая в равной степени откусывала ото всех его предыдущих работ: диалоги из Ultima, стелс из Thief, комбинацию RPG/шутера из System Shock.

В итоге получился проект, который буквально дышал киберпанком: кутаясь в низкополигональный черный плащ, вы вживляли себе специальные имплантаты-аугментации, вступали в пространственные диалоги с людьми и машинами и — самое главное — постоянно делали выбор. Deus Ex — это фактически System Shock (он же BioShock)

с диалогами и довольно кособокой стелс-механикой. Отдельные его элементы можно бесконечно критиковать — шутер был примитивен, стелс-система не учитывала все те факторы, которые принимались в расчет в Thief. Но зато в рамках одной и той же компьютерной игры вы могли заботиться охранника, убить его из снайперской винтовки или плюнуть на все и обойти здание с черного хода. Это казалось невероятным.

Конец 90-х — начало 2000-х — эпоха первых жанровых гибридов: шутер скрещивали с RPG, RTS (Uprising: Join or Die, Battlezone), квестами (Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned). Получалось не очень, не хватало ресурсов, бюджетов, вычислительных мощностей, отдельные составляющие приходилось сознательно упрощать. Все это можно предъявить и Deus Ex, но ее монолитную концепцию и философию никакими жанровыми стандартами не проешь и не измеришь.

Именно поэтому нам кажется, что сейчас — отличное время для того, чтобы возродить Deus Ex из пепла. За прошедшие восемь лет бюджеты, компьютеры и сама производственная система изменились до неузнаваемости. Никаких искусственных упрощений больше не требуется, границы отменены, у нас есть физика твердых, жидких и газообразных тел, колоссальные масштабы, фотореалистичная картинка и техника, которая в состоянии все это показать.

У нас нет только Уоррена Спектора, который сегодня затерян в недрах Disney Interactive Studios и вроде бы работает над игрой по мотивам очередного мультфильма Pixar. Разработкой Deus Ex 3 занимается Eidos Montreal — молодая студия, в которой все же есть один человек из команды Ion Storm, сценарист Шелдон Пакотти. «Мы понимаем, что ортодоксальные фанаты были бы рады прежнему Deus Ex с обновленной картинкой. Но мы хотим их удивить, а также



За графику отвечает наноимплантированный движок Tomb Raider: Underworld, который должен выдержать не только узкие коридоры лабораторий, но и просторные улицы.



Оранжевый цилиндр фигурирует на каждом втором игровом арте. Определенно, в нем варится что-то важное.



25-й кадр

$$y = \text{gold } x = \frac{x + \sqrt{x^2 + 4}}{2}$$

$$\frac{y^2 - 1}{y} = x$$

$$\Phi = \frac{1}{\phi} \approx 0.6180339887$$

В конце прошлого года появился тизер Deus Ex 3, который на первый взгляд не содержал в себе ровно никакой информации об игре. Но это только на первый взгляд.



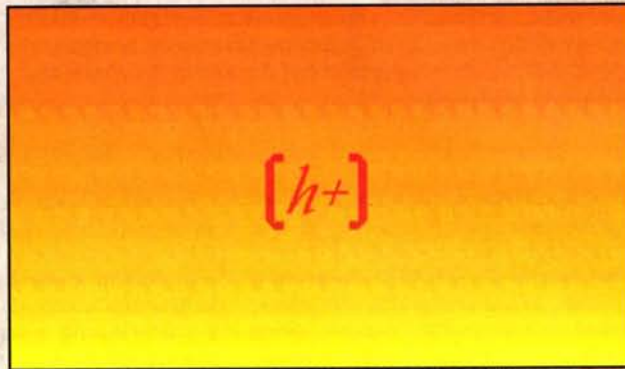
Картина Рембрандта «Урок анатомии доктора Тульпа». На ней изображено вскрытие трупа преступника. Доктор объясняет, как сухожилия отвечают за работу кисти (намек на открытия в устройстве тела человека).



«Модифицированным людям заходить через заднюю дверь». Иллюстрация раскола в обществе. Другой кадр демонстрирует урну для голосования: народ выбирает «биополитику» (политика в отношении тех, кто использует имплантаты).



Картина Герберта Драпера «Плач по Икару». Символизирует стремление человека одолеть свое несовершенство, что неизбежно приводит к гибели. В мифе юноша Икар пытался долететь до солнца (Гелиоса), но его крылья сгорели, и он разбился. Икар, Дедал (его отец) и Гелиос — имена персонажей оригинального Deus Ex.



H+ или >H — символ трансгуманизма (грубо говоря, означает «больше чем человек»). Трансгуманизм — философское движение, чьи последователи считают, что наука поможет человеку стать умнее и сильнее, а также преодолеть такие телесные недостатки, как болезни, старение и смерть.

привлечь новое поколение игроков, не знакомых с этой великой игрой», — говорит руководитель проекта с чудесным именем Жан-Франсуа Дюгуа.

Исходя из этого был разработан свод правил, согласно которым делается третья часть: ни на миллиметр не отступать от постулатов оригинала, от тех идей, благодаря которым Deus Ex до сих пор входит в сотню лучших компьютерных игр, созданных человечеством.

Развитие

Прежде всего речь идет о возможности делать осознанный выбор — с сюжетной точки зрения любое ваше действие всегда сказывается на дальнейших событиях. С геймплейной — мы говорим в первую очередь о выборе между несколькими стилями игры.

Стелс по-прежнему является полноценной составляющей Deus Ex, но сама механика, конечно, стала глубже. Во-первых, герой может использовать в качестве

укрытия любой объект, какой только кажется ему подходящим. То есть речь идет не о примитивной отсидке в тени, а об активном перемещении между элементами интерьера. Во-вторых, ключевую роль в здешнем стелсе играет направление, в котором смотрят противники, — при желании можно будет прошмыгнуть у них за спиной. Тут Deus Ex 3 предусматривает ряд имплантатов, важнейший из которых — устройство, позволяющее ознакомиться с областью видимости врагов. Плюс звук — авторы что-то смутно говорят про распространение звуковых волн, которое тоже нужно учитывать, но никаких подробностей относительно имплантатов, подавляющих шум, пока нет.

Альтернативой стелсу является, конечно, экшен. Здесь все изменилось кардинально: «Перед началом разработки мы прежде всего провели глубокий анализ первой части: что в ней было выполнено прекрасно, а что — не на самом лучшем уровне, — говорит Жан-Франсуа. — В конце концов мы пришли к выводу, что бои можно сделать куда более

интересными». Поэтому Eidos Montreal приняли решение развести перестрелки и ролевую систему по разным углам. Точность стрельбы отныне зависит не от параметров персонажа, а от самого игрока. Развитие умений поможет в общении, взломе терминалов и других занятиях, но как только дело дойдет до открытого столкновения, придется полагаться только на собственный шутерный опыт.

Согласно традиции последних двух лет, в боях важную роль теперь играют укрытия. Разработчики добавляют тактики, они хотят, чтобы игроки оперативно читали обстановку и выбирали стратегически выигрышную позицию. Перестрелки, как и все остальные события, демонстрируются от первого лица, но как только вы прислоните спину к стене или любому другому объекту, игра тут же переключится на вид от третьего лица. Тут авторы обращаются к опыту Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas и Brothers in Arms: Hell's Highway — такое решение позволяет игроку лучше оценить ситуацию.



МЕСТО DEUS EX В СИСТЕМЕ КИБЕРПАНКА

Киберпанк — направление в научной фантастике, посвященное недалекому будущему, то есть своеобразный среднесрочный прогноз. Авторы знаковых произведений этого жанра всегда используют форму для обоснования некоторых общественных идей и философских позиций. Так, в книгах Уильяма Гибсона предсказано обострившееся социальное расслоение, «Матрица» в первую очередь посвящена способности человека увидеть суть происходящего вокруг.

Если рассматривать киберпанк-произведения через призму общественных идей, то получается, что Deus Ex посвящен социологии власти. Deus ex machina («бог из машины») — греческая поговорка, выражающая неожиданное разрешение ситуации (в античных пьесах в конце представления на сцену вывозили машину, символизирующую бога, и бог решал проблемы героев). Русскоязычный аналог — «рояль в кустах». В научном сообществе эту поговорку используют еще и для обозначения чего-то недействительного, притянутого за уши (обыгрывается, что богу неоткуда было появиться, он выбивается из общей картины).

В игре поговорка приобретает третий смысл. Имеется в виду стремление людей стать богами, их жажда господства. Если добавить к названию пропущенное слово «machina», появляется дополнительный посыл, в нем и состоит суть общественной концепции, о которой мы тут столько говорим.

Даже те, кто прошел Deus Ex, могли его не понять. Во-первых, из-за языкового барьера (в любительском переводе Фома Аквинский превратился в таинственных «аквинийцев» и т.п.). Во-вторых, потому, что диалог, в котором она выражена, никак не привязан к сюжетной миссии — его легко не заметить. Джей Си разговаривает с искусственным интеллектом Морфеусом, прототипом более развитого Гелиоса. Морфеус объясняет, что при существующей системе коммуникаций ему под силу следить за каждым человеком (что он тут же доказывает, рассказав Джей Си подробности его жизни). Далее он говорит, что население на самом деле не против слежки и контроля. «Люди всегда кому-то поклоняются: сначала богам, потом — престижу (одобрению со стороны окружающих), а в будущем — мыслящей системе, которую вы сами создадите, чтобы реализовать вездесущую систему наблюдения и суда. Индивиды всегда хотят правосудия. Без этого желания невозможно существование как групп, так и цивилизаций».

Домысливая этот тезис, можно сказать, что среди людей невозможно найти абсолютное правосудие, людские оценки, так или иначе, всегда пристрастны, потому мы часто надеемся на высшую справедливость — бога. Технология позволит его создать. Бог из машины в Deus Ex — правящий миром искусственный интеллект, которому люди добровольно уступят свои права и свободы. Настоящий общественный договор по Гоббсу, каким он может стать в будущем.





Стелс вновь является одной из основ геймплея, и вновь он не привязан к пряткам в тени.



Мы спросили разработчиков, несет ли название Sarif Industries какой-то подтекст. «Конечно, несет! Только мы вам его не расскажем», — дразнят нас Eidos Montreal.

Но имплантаты, разумеется, тесно связаны с экшен-механикой. Тут есть специальные аугментации, которые устанавливаются прямо в руку и уменьшают отдачу от тяжелого оружия. Тут есть взрывчатка, которая устанавливается в руки, ноги, спину, грудь и буквально выстреливается из героя, поражая все вокруг (этот имплантат необходимо отдельно перезаряжать). Наконец, тут есть система ближнего боя (в такие моменты камера снова переключается на вид от третьего лица), для которой предусмотрены отдельные аугментации.

Deus Ex 3 подталкивает игроков к импровизации, к поиску неожиданных комбинаций. Так, специальный усиливающий имплантат дает герою возможность буквально пробить кулаком стену. Если озаботиться отдельным рентген-зрением, то вы сможете провернуть своеобразное комбо: сначала выследить врага через стену, а затем, проломив ее, схватить его за горло. Все это особенно пригодится, учитывая, что в Deus Ex 3 появятся боссы (!).

Пользуясь случаем, мы также хотели бы развеять некоторые слухи. Западная пресса и фан-сайты радостно несут по Сети информацию о щупальцах, которые можно будет установить себе в спину и которые якобы позволяют выше прыгать и безболезненно приземляться при падении. «Все наши аугментации основаны на научных идеях — некоторые из них внедряются прямо сегодня, некоторые находятся в стадии разработки и станут реальностью в ближайшем будущем. У нас для этого даже предусмотрен отдельный консультант. Так вот, никаких металлических щупалец в Deus Ex 3 не будет. Этот слух появился благодаря ранним артам и годичной давности ролику, когда мы еще экспериментировали с концепцией», — отрезал Жан-Франсуа.

Ну и, наконец, ненасильственные способы разрешения ситуации: диалоги и взлом. На первый взгляд, диалоги оформлены как в Mass Effect — среди доступных фраз появляются ключевая реплика, благодаря которой можно или выпытать из персонажа нужную информацию, или убедить его что-то сделать. Но чтобы найти правильный тон в общении с NPC, а также воспользоваться этим, нужно будет распознать тип личности собеседника. Сделать это можно при помощи — правильно! — имплантатов.

Хакерству в Deus Ex традиционно уделялось мало внимания. То есть при

взломе вы просто нажимали кнопку Наск и ждали результата, который зависел от конкретных параметров вашего героя. Теперь все по-другому — для взлома компьютеров и систем безопасности придумана отдельная мини-игра. Если охрана при этом застывает героя за хакерством, ему придется ответить на несколько неудобных вопросов. Смысл в следующем: как только вы начнете взламывать очередной компьютер, вас моментально попытается засечь основной сервер. Его работу необходимо замедлить, запуская для этого специальные программы. Если мейнфрейм окажется быстрее героя — придется уносить ноги.

Возрождение

Ну и, наконец, о сюжете. Возбуждающий общественность рекламный ролик не обманул. Deus Ex 3 — это действительно приквел. Главного героя зовут Адам Дженсен, и он работает в службе безопасности корпорации Sarif Industries, которая производит, разумеется, имплантаты. На компанию совершается нападение, в ходе которого гибнет много тех, кого герой должен был защищать. Вероятная цель штурма — срыв исследования, которым в данный момент занимались ученые Sarif Industries. Чтобы узнать, кто стоит за нападением, Адам начинает собственное расследование. На календаре — 2027 год. До рождения Джей Си Дентона, героя первой части, еще два года, до событий Deus Ex, соответственно, 25 лет.

Джей Си был одним из первых наносовершенствованных киборгов. То есть даже в его время нанотехнологии были вершиной прогресса, а в 2027 году о них и речи идти не могло. Именно поэтому имплантаты Deus Ex 3 — это грубые, страшные, механические устройства. Единственный побочный эффект аугментаций Джей Си — красный отблеск в глазах, легкое последствие глазных имплантатов, которое он скрывает солнечными очками.

Агенты, изуродовавшие себя в обмен на новые возможности, завидовали тем, кто совсем не изменился внешне. Этот же конфликт лежит в основе мира Deus Ex 3, показана лишь другая его сторона. Имплантаты позволяют людям становиться сильнее и умнее, а значит — занимать более высокое положение в обществе. Не у всех хватает денег на то, чтобы сделать операцию, возникает социальное напряжение. Обделенные начи-

нают ненавидеть тех, кто смог усовершенствовать себя, заявляют, что они и не люди вовсе. Киборги, вероятно, так же резко отвечают им, комплекса из-за своей внешности.

Параллельно человечество переживает скачок в науке и медицине, люди проникают в тонкости устройства организма, учатся изменять его, чтобы продлить и улучшать свою жизнь. История уже знает пример такой эпохи. Это Ренессанс, время, когда, помимо развития искусства, был сделан громадный шаг вперед в развитии медицины (открытия в анатомии, сыгравшие решающее значение для лечения многих ран и болезней). Именно поэтому визуально Deus Ex 3 выполнен на стыке высоких технологий и эпохи Возрождения.

К сожалению, канадцы почти ничего не говорят об уровнях: на данный момент у нас есть информация лишь об одной локации — Шанхае, крупнейшем городе Китая. Декорации будут примерно того же размера, что и в первой части, нам советуют ориентироваться на гонконгский этап оригинального Deus Ex. «В прошлых играх серии было постоянное ощущение, что ты выходишь из одной корпорации и идешь в другую, теперь мы дадим игрокам почувствовать, что они попали на улицы», — уверяет Жан-Франсуа.



Наш часовой разговор с Eidos Montreal по телефону дарит надежду на достойную третью часть. Deus Ex — настолько законченное произведение, что продолжения, кажется, не может случиться. Но Eidos Montreal аккуратно следуют заветам первой части, имплантируя сюда свои собственные идеи. Они очень обижаются, когда мы случайно упоминаем в разговоре BioShock, но на самом деле в этом сравнении нет ничего обидного. Кен Левайн поступил самым мудрым образом: он взял свою собственную игру и накачал ее современными технологиями, отчего та только похорошела. Eidos Montreal, кажется, делают то же самое — не занимаются, как это сейчас принято, «переизобретением серии», а развивают ее, используя современные технологии. Хочется верить, что их слова подтвердятся на практике, что вместе с ренессансом Deus Ex 3 случится и возрождение киберпанка на PC. Мы, если честно, заждались. ■