

Владимир ЧАПЛЫГИН

# РАЗБИТАЯ ПОДЗОРНАЯ ТРУБА

Тот, кто не знает сомнений, не знает ничего.  
Испанская пословица

**В**торая часть Ultima Underworld, фантастическая дилогия System Shock, авиационная трилогия Flight Unlimited и, конечно же, непревзойденный родоначальник жанра stealth-action Thief – создатели этих игр вписали свои имена золотыми буквами в летопись индустрии. По идее, разработчики хитов должны были уже давно обеспечить себе безбедную старость. Прозвучит банально, но жизнь не всегда складывается справедливо. Что же такое в свое время случилось с Looking Glass Studios? Что могло заставить руководство объявить контору банкротом? В данной статье мы попытаемся проанализировать этапы жизни и причины смерти бесспорно великой компании. Как всё начиналось, как создавались успешные тайтлы, когда была допущена фатальная ошибка, и куда занёс ветер перемен осколки некогда единой команды разработчиков.

## Каждый сам выбирает жизненный путь

В 1989 году программист с шестилетним стажем Пол Нойрат трудился на благо издательства Origin System. В процессе разработки PC-версии Space Rouge он окончательно понял, что настала пора организовать собственное движение. Из огромной команды идею отпочкования поддержал только художник Даг Уайк. Кстати, в те времена над Space Rouge корпел молодой Уоррен Спектор.

Даже 16 лет назад два человека не могли самостоятельно создать игру. Остальных сотрудников свежеспеченной команды пришлось искать в стенах различных исследовательских центров Массачусетского технологического института (Artificial Intelligence Lab, Lab For Computer Science, Media Lab и так далее). Так в 1990 году к Полу Нойрату и Дагу Уайку присоединились Даг Черч и Дэн Шмидт.

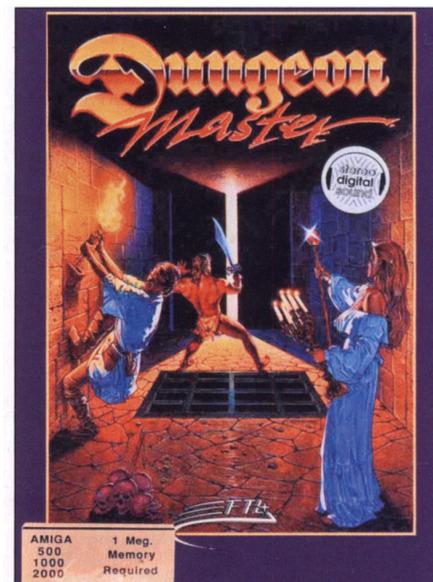
Новую студию четверка друзей

Пол Нойрат решил и не прогадал



Дэн Шмидт - главный заводила в команде

решила назвать Blue Sky Productions, а в качестве основного жанрового направления были выбраны ролевые игры. Причем не классические, а трехмерные. Дело в том, что в те времена почти все представители RPG обладали только двухмерной графикой и стандартной проекцией сверху. Вид от первого лица использовался в паре тройке игр, да и то лишь в случае перехода в боевой режим. В роли главного генератора свежих идей выступил Пол Нойрат. В качестве скелета он взял общую концепцию Dungeon Master от FTL Games 1987 года выпуска (платформа Atari ST) и прикрутил к нему множество мышц-нововведений, наладил подпитку сформированных частей тела свежей сценарной кровью и покрыл получившийся вариант современной графической кожей. Проект получил рабочее название Underworld. Когда летом 1991 года руководство Origin System предложило Blue Sky Productions за относительно небольшую цену купить



В 1987 году Dungeon Master мог похвастаться стереозвуком

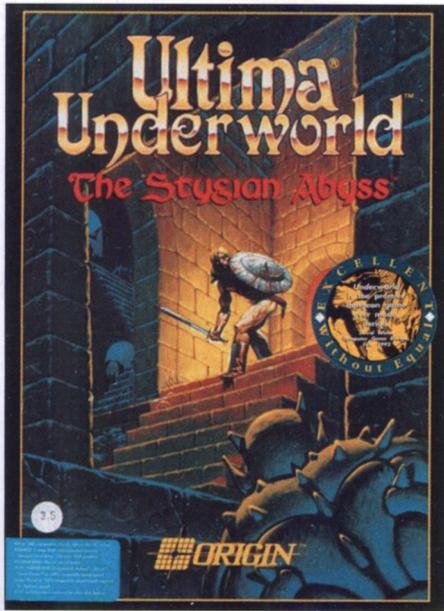


Dungeon Master: Хороший пример для подражания

у Ричарда Гэрриота право на использование в продукте его популярной ролевой франшизы, название тут же сменилось на Ultima Underworld.

## Правильное капиталовложение

На все про все потребовалось два года. Окончательное имя игры звучало следующим образом: Ultima Underworld: The Stygian Abyss. В качестве издателя выступили недавние работодатели Нойрата из Origin System. В 1990 году они выделили \$30-тысячный аванс. К 1992 году процесс создания проекта сожрал аж \$400 тысяч. И это притом, что приходилось экономить буквально на всем: полуподвальное помещение без единого окна вместо элитного офиса, дешевая мебель марки Blue Sky, складные стулья за 15 баксов и так далее. Хорошо, что у Пола лежала в кубышке серьезная сумма, а также на банковский счет капали неплохие деньги



Обложка для Ultima Underworld: The Stygian Abyss получилась на все сто

за лицензионные отчисления от успешной продажи Space Rouge. Далеко не последнюю роль сыграл Уоррен Спектор. На первых порах расположенная в 2000 миль от офиса Blue Sky Productions Origin System не возлагала на игру особых надежд. Фактически Уорен в меру своих сил лоббировал в издательстве интересы команды Нойрата.

Нельзя сказать, что покупатели отреагировали на релиз вяло. Вообще нет. Доходы от продажи почти миллиона экземпляров полностью окупили расходы компании и принесли серьезную прибыль. Дело в том, что игра заслуживала большего. С технической точки зрения к ней нельзя было предъявить никаких претензий. Даже сверхпопулярный в то время Wolfenstein 3D значительно уступал Ultima Underworld: The Stygian Abyss по части графики. Как бы не нахваливали трехмерный движок от id Software, многие вещи в нем были упрощены до предела. В дебри Blue Sky Productions геймерам позволялось двигаться в любом направлении и делать разворот на 360 градусов, а в Wolfenstein 3D – нет. А еще были динамическое освещение, сложная диалоговая система и нелнейный сюжет. Видимо, решающую роль здесь сыграла жанровая принадлежность. Как ни крути, но желающих пострелять в гитлеровских прихвостней из MP-40 оказалось куда больше, чем тех, кому хотелось спасти принцессу и разубить гадов мечом Правосудия.

Впрочем, многие другие разработчики могли только мечтать о подобном успехе переноса. По сути, четверке единомышленников удалось сказать новое слово в компьютерных играх. Выразалось оно в комбинации экшна от первого лица и традиционном отыгрыше роли. Такая смесь создавала неповторимый эффект погружения.



Так выглядел процесс создания персонажа в первой Ultima Underworld



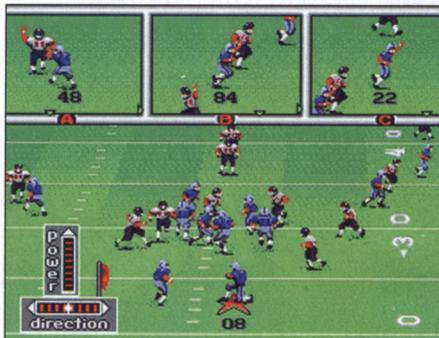
Ultima Underworld: Кругом одни подземелья

### Делаем деньги и не забываем о настоящем творчестве

Для многих свежее испеченных команд Blue Sky Productions стала примером для подражания, эдаким маяком, который указывал верный путь на огромных просторах игровой Индустрии. Разумеется, успех молодой компании заметили и более маститые коллеги. Руководитель фирмы Lerner Research (на тот момент в ее послужном списке значились Deep Space: Operation Copernicus и Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer) Нед Лернер решил обратиться к своему старому знакомому Полу Нойрату с предложением о слиянии двух компаний в одну. Так на свет появилась Looking Glass Technologies. Данная сделка была выгодна для всех. С одной стороны, Lerner Research таким образом пополнила штат амбициозными разработчиками, за плечами которых уже имелся опыт создания хита. С другой – четверка друзей могла сосредоточиться на более важных вещах и поручить выполнение мелких заданий товарищам по команде.

Первым детищем Looking Glass Technologies стала аркадная гонка Car & Driver. Если поднять пыльные архивы и внимательно ознакомиться со списком создателей игры, то выяснится, что никто из основателей Blue

John Madden Football '93: фишка с разделением экрана на части дожила и до наших дней



Car & Driver: Обратите внимание на виднеющийся вдали серп и молот

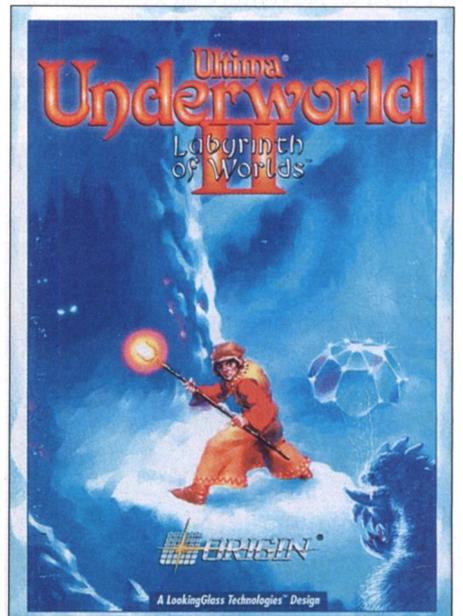


Car & Driver: На трассах порой случается и такое

Sky Productions в сотворении данного продукта участие не принимал, впрочем, как и в разработке порта John Madden Football '93 для Sega Genesis (сразу же после выхода картридж приобрели больше миллиона владельцев консоли). В качестве издателя обеих игр выступила тогда еще окончательно не превратившаяся в монстра маркетинга Electronic Arts.

Спрашивается: "А чем тогда занимались наши герои?" Дело в том, что сразу же после объединения компаний команду Пола Нойрата укрепили отборными программистами и бросили на создание Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds для Origin System. В отличие от предшественницы, вышедшее в конце 1992 года продолжение большим откровением не стало, но свою порцию восторженных отзывов от фанатов все-таки получило. Игровой мир разросся до огромных размеров и отличался большой степе-

Обложка второй части Ultima Underworld по красоте ничуть не уступала первой





Ultima Underworld 2: Задумчивый разговор с лордом Бритишем



Ultima Underworld 2: босс уровня во всей своей красе

нию проработанности. Чего только стоит уникальная система диалогов! Геймплей был отточен до идеального состояния, а графическое оформление все еще полностью соответствовало высокому стандарту.

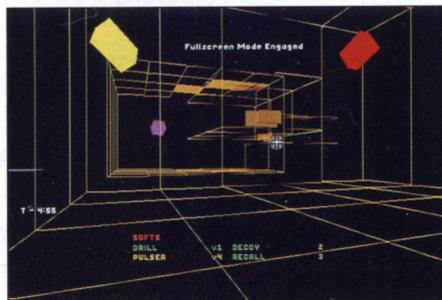
**Настоящий прорыв**

Безусловно, сериал Ultima Underworld стал вехой в истории игровой индустрии, но по сравнению с успехом System Shock (издателями выступили и Electronic Arts, и Origin System) это был всего лишь пробный забег перед рекордным стартом олимпийского чемпиона. Как ни крути, но, когда слышишь словосочетание Looking Glass Technologies, в первую очередь память автоматически выдает картинки из легендарной смеси научной Фантастики, экшна и внушительного пласта ролевых элементов. До сих пор фанаты до хрипоты спорят о том, к какому жанру больше тяготеет эта игра: FPS, RPG, Adventure на худой конец? Правы все. System Shock относится к той породе проектов, которые изящно стирают межжанровые различия. При этом разработчики не изобрели чего-то доселе невиданного. Умудренные годами седые знатоки могут припомнить вышедшие в конце 80-х Incentive's Driller или же The Dark Side.

Знаменитая заглавная картинка, приветствовавшая пользователей System Shock



System Shock: Вот и свежее сообщение подоспело

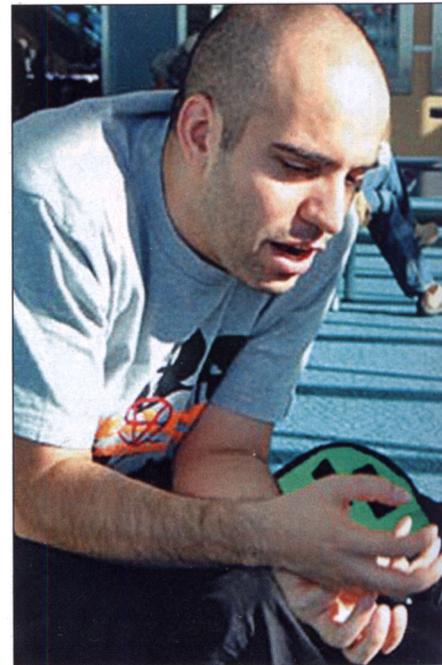


System Shock: Так выглядело путешествие по киберпространству

Там тоже сочетались классическая адвентюра с экшном от первого лица. Но такая великолепная смесь на свет появилась впервые. Ее создатели почему-то называли свое детище не иначе, как Sci-Fi horror RPG.

Во многом детище Looking Glass Technologies опередило свое время. Нечто подобное увидит свет только спустя четыре года и будет откликаться на имя Half-Life. Впрочем, оставим в покое приключения мужественного очкарика Гордона Фримена, сейчас нас куда больше интересует история молоденького хакера. Героя угораздило попасться во время взлома компьютера мега-корпорации TriOptimum. Вице-президент предложил кабальную сделку: или персонаж проникает в искусственный интеллект системы обеспечения космических станций TriOptimum, или же пойманного воришку сдают полиции. Естественно, сидеть за решеткой не хочется. После вживления в организм имплантантов горе-хакер просыпается в криогенной камере и обнаруживает, что весь экипаж станции мертв. А дальше начинается самое интересное: погружение в нелинейный сюжет, сбор дневниковых записей, уничтожение разношерстных противников, открывание замков, реше

Даг Черч и Уоррен Спектор образовали замечательный тандем



Даг Черч при помощи жестикуляции пытается объяснить новую геймплейную фичу

ние головоломок и, конечно же, запоминающаяся битва с электронным мозгом SHODAN.

Несколько фраз о технических новаторствах. Безусловно, вышедший примерно в это же время второй DOOM был велик и ужасен, но у System Shock в рукаве лежали свои козыри: пусть и кучая, но все-таки реалистичная физика окружающего мира, полностью "мышинное" управление, а также обязательные наклоны и приседания. Обычно принято говорить, что игру делает единая команда. Но System Shock во многом является творением Дага Черча. Он не только выступил в качестве ведущего программиста, но и взял на себя функцию лидера команды. Кстати, в роли продюсера оказался Уоррен Спектор.

Чуть позже по горячим следам вышел графически улучшенный вариант игры под названием System Shock Enhanced Version.

**Далеко не простой издательский бизнес**

Увы, дальше наступит момент, когда руководство Looking Glass Technologies сделает роковую ошибку. На первый взгляд, разглядеть ее сквозь дебри лет очень трудно, но именно в 1995 год уходят корни всех

Для 1995 года графика Flight Unlimited смотрелась просто потрясающе





↑ **Flight Unlimited:** созерцание красивых пейзажей прерывали показания приборов

последующих бед. Выделить что-то одно очень трудно. Здесь в единый клубок смешалась целая куча проблем различной величины.

Окончательно уверовав в свои силы, компания решила попробовать себя в издательском бизнесе. Идея вполне разумная, так как, какими бы дружественными не были отношения с Electronic Arts и Origin System, за свое содействие в реализации продуктов они брали внушительный процент от сумм, полученных в результате продажи дисков оптовикам. Куда проще иметь собственную распространительскую сеть и действовать по принципу "сам делаю, сам продаю", отсекая таким незамысловатым образом от денег всех посторонних лиц.

Как говаривал лидер советского пролетариата Иосиф Виссарионович Сталин, кадры решают все. В данном случае в качестве кадров выступили издаваемые Looking Glass игры. Вышедший в 1995 году Flight Unlimited, безусловно, обладал роскошной графикой. Впрочем, визуальная сторона игры была великолепна лишь при поверхностном взгляде. На приличной высоте текстуры поверхности казались идеальными, но стоило опуститься поближе к земле, как тут же становилось видно, что реки, дороги и различные сооружения были попросту нарисованы на поверхности. Как ни странно, но Flight Unlimited со своей упрощенной системой полета (не было даже компаса и счетчика запасов топлива) проиграл более продвинутому



↑ **Terra Nova:** в этом баре солдаты могли выпить и отдохнуть от боев

симулятору гражданской авиации Microsoft Flight Simulator и не смог принести издательству желаемую прибыль.

### Неудачная попытка номер два

Не смогла "выстрелить" и появившаяся в начале 1996 года Terra Nova: Strike Force Centauri. Результат иначе как провальным не назовешь. Вроде бы игра обладала всеми признаками качественного продукта. Ладно скроенный сюжет повествовал о том, как в XXII веке добрые земляне колонизировали расположенные за пределами Солнечной системы планеты, а тем временем на их родине к власти пришли плохиши из организации Earth Hegemony. Правильным ребятам ничего не оставалось делать, как поселиться на одной из планет созвездия Альфа Центавра. Но со временем им пришлось бороться еще и с пиратами. Для этого был создан специальный отряд Strike Force Centauri. На вооружении у бойцов находились суперкостюмы под названием Power Battle Armor.

Не подкачал и геймплей: одни задания строились по принципу "убей их всех", а другие, наоборот, базировались на скрытном прохождении. Кое-где даже нашлось место командным действиям. В отличие от Earth-Siege, управление не требовало запоминать значение множества кнопок на клавиатуре. Неплохо смотрелись и видеовставки с актерами а-ля Wing Commander. В общем, причин для грусти не было. Но почему-то удалось



↑ **Terra Nova:** миссии отличались разнообразием. Например, в этой надо защитить конвой

реализовать лишь 100 тысяч экземпляров игры. Объяснить столь мизерный тираж очень сложно. Некоторые специалисты утверждают, что Terra Nova провалилась из-за того, что была очень похожа на прославленный сериал MechWarrior и по некоторым параметрам серьезно ему уступала. Другие утверждают, что во всем виноваты чрезмерно высокие системные требования (заявленный в качестве минимума Pentium 60 в те времена был ого-го какой машиной!) и отнюдь не передовая графика с разрешением 320 на 200 точек. На самом деле с таким же эффектом можно сослаться на то, что звезды неправильно расположились на небосклоне.

### Первый тревожный звоночек

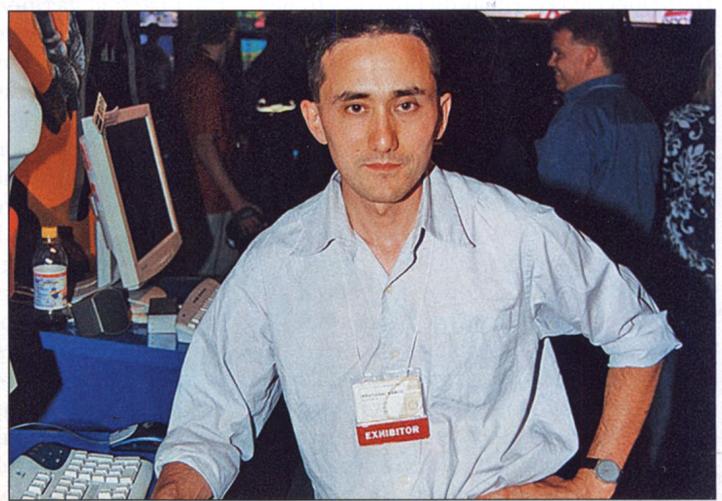
В итоге к середине 1996 года сложилась нелицеприятная ситуация. Looking Glass Technologies оказалась на грани банкротства. Но в тот раз компанию спасли обильные денежные вливания фирмы Averstar Inc. После успешно проведенной финансовой подпитки команда сменила вывеску на Looking Glass Studios.

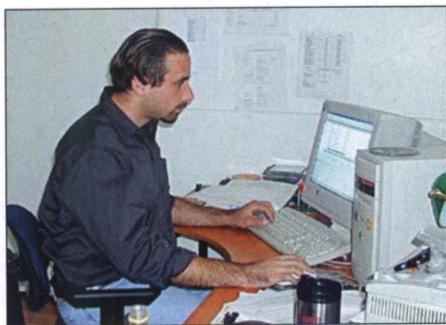
В 1997 году ситуация усугубилась из-за того, что возлагаемые Полом Нойратом большие надежды на удачную мартовскую продажу British Open Championship Golf полетели в тартарары. Links от Microsoft оказался на голову выше. Третья попытка компании издать игру самостоятельно вновь закончилась сокрушительным провалом. К старым долгам теперь прибавились новые. Надо было срочно

↑ На Шемуса Блэкли заглядывается даже Билл Гейтс



↑ Джонатан Чей. Фотография сделана на E3 2002 во время презентации Freedom Force





↑ Кен Левайн весь в работе

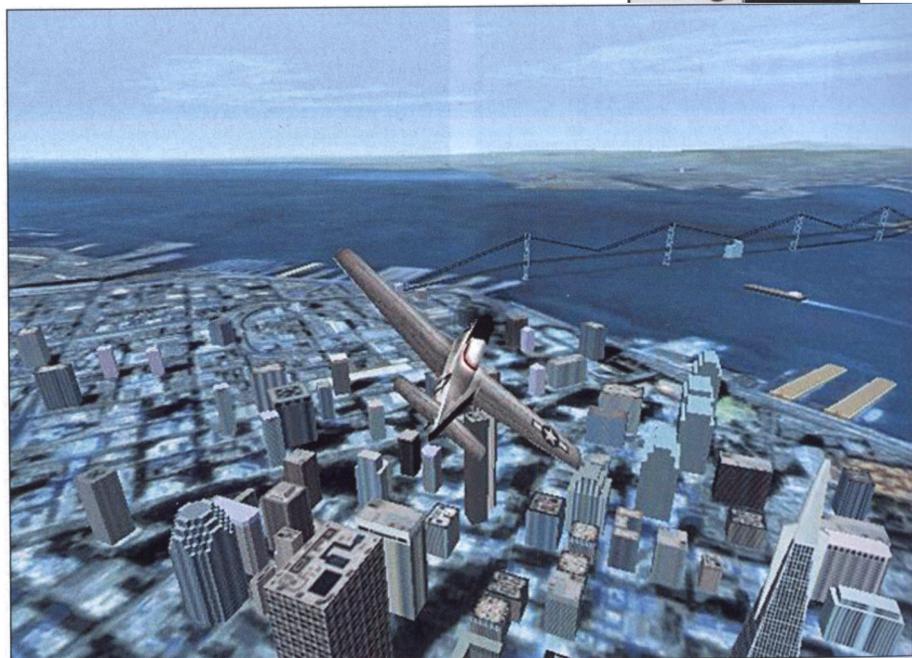
искать выход из кризисной ситуации.

Начался процесс затягивания поясов, результатом которого явилось закрытие внутренней студии в городе Остин (кстати, в ту пору ею руководил перебравшийся из Origin System Уоррен Спектор). Большое количество талантливых сотрудников отправились на вольные хлеба. Многие из них в сентябре 1997 года пошли за Спектором в свежееобразованную ION Storm Austin. Ведущий дизайнер Кен Левайн так и вовсе открыл в Бостоне свою собственную контору под названием Irrational Games и первым делом переманил в нее Джонатана Чей и Роба Ферме. Все те, кто сохранил за собой рабочие места, постоянно находились в состоянии сильного нервного напряжения. Согласитесь, трудно думать о чем-то возвышенном, творческом и великом, когда на повестке дня стоит вопрос о хлебе насущном. Некоторые сотрудники компании не выдержали и написали заявления об увольнении по собственному желанию.

Пожалуй, самой серьезной потерей стал уход дизайнера Шемуса Блэкли. По просьбе Dreamworks Interactive он возглавил разработку амбициозной Trespasser, а потом переехал в Microsoft, где принял участие в создании и запуске на рынок приставки Xbox. Вместо "беглецов" прибыли молодые необстрелянные программисты, которым только предстояло постичь все девелоперские премудрости.

### А на табло горят одни нули

Еще одно последствие болезненно-го процесса затягивания поясов – отмена проекта Star Trek: Voyager (просьба не путать с вышедшим в сентябре 2000 года Star Trek Voyager: Elite Force от Raven Software). Более-менее "устаканить" ситуацию получилось только ближе к концу года. Вновь в качестве заветного спасательного круга выступил тугой кошелек Averstar Inc. А еще серьезные деньги пришли со стороны Eidos Interactive. После феноменального успеха сериала Tomb Raider денег у британцев было навалом. Чего только стоят многомиллионные работы вхолостую Джона Ромеро в ION Storm Dallas. В общем, издательство взяло на себя проблему расчета с кредиторами, но взамен получило исключительные



↑ Flight Unlimited II: пролетая над очередным знаменитым сооружением

права на распространение всех грядущих игр от Looking Glass Studios.

Первым плодом сотрудничества с Eidos Interactive стала вышедшая в середине сентября 1997 года Flight Unlimited II. В плюсы игры следует записать правдоподобный ландшафт. Разработчики с фотореалистичной точностью воспроизвели 8500 квадратных миль окрестностей Сан-Франциско, в том числе знаменитый мост "Золотые ворота" и легендарную тюрьму на острове Алькатрас. Один пиксель соответствовал пяти квадратным метрам. Для пущей реалистичности была внедрена система Visual Flight Rules. Благодаря ей виртуальный пилот мог не смотреть на приборы, а ориентироваться по проплывающему под крылом ландшафту (например, придерживаться главной автомагистрали). Помимо этого, разработчики заготовили редактор миссий, 25 сценариев, 48 аэропортов и 5 моделей самолетов: Cessna 172, Piper Arrow, Beaver Seaplane и P-51D Mustang. Не обошлось и без минусов. Разрекламированная система общения с диспетчерами получилась сыроватой и чересчур замороченной. Кое-где красиво натянутые текстуры распадались на мелкие уродливые куски, не помогали даже популярные в конце 1997 года графические акселераторы 3Dfx.

Что касается финансовой стороны, то для описания сложившейся ситуации лучше всего подходит выражение "ни рыба ни мясо". Проект сработал "в ноль". В переводе с языка коммерсантов это означает, что прибыли издательству и разработчикам он не принес, а всего лишь смог окупить связанные с ним затраты. После этого руководство компании с мотивировкой "из-за отсутствия перспектив на рынке" свернуло все работы сразу над несколькими адд-онами.

### Разбогатеи или сдохни

Наступил 1998 год. Во многом он стал определяющим в развитии компании. Пол Нойрат и Даг Черч столкнулись перед следующей дилеммой: или создавать хитовый проект, который сможет продержаться компанию на плаву еще пару лет, или же заранее выбрасывать белый флаг и объявлять о полной и безоговорочной финансовой капитуляции.

Нетрудно догадаться, что был выбран первый вариант. В роли спасителя выступил официально анонсированный в феврале Thief: The Dark Project. Невероятно, но факт: старт работ над ним начался в далеком 1995 году. Тогда еще трудившийся в Looking Glass Technologies Кен Левайн предложил Дагу Черчу концепцию и основные дизайнерские фишки проекта под кодовым названием Dark Camelot. Со временем он превратится в просто Dark Project, а затем в знаменитого "Вора".

Последний год разработчики корпели над ним в усиленном режиме. Нарушались все мыслимые и немыслимые нормы трудового законодательства. Ради экономии времени было принято решение сократить общение с прессой до минимума и даже от-

↑ Гаррет, картина маслом





казаться от поездки в составе группы Eidos Interactive на ежегодную выставку достижений игрового хозяйства Electronic Entertainment Expo. Лишь ближе к выходу удалось вырваться на ныне покойную European Computer Trade Show.

До намеченной на середину осени даты релиза оставались считанные дни. Благодаря неимоверным усилиям компании игра была собрана, оставалось лишь провести тестирование финальной версии. Но на это мероприятие времени не хватило. После поверхностной проверки британское издательство решило действовать по принципу "будь что будет" и 2 декабря 1998 года отправило в магазины сыроватый продукт.

### Значит, будем жить

То, что предстало на суд геймеров, оказалось настолько великолепным, что мало кто придал большое значение часто вылезавшим на поверхность багам. Не было времени обращать внимание и на далеко не совершенную графику. На повестке дня стояли вещи поважнее. Как и в System Shock, в Thief умело сочетались сразу несколько жанров. Выделить из

них какой-то один, ключевой, очень трудно. Куда проще назвать игру симулятором средневекового вора и таким образом откреститься от межжанровых споров. Поклонники махрового экшна посчитали интересными поединки на мечах с местной охраной. Чего только стоит плетение комбинаций из колющих, режущих ударов и блоков. Любители ролевиков получили в награду яркий запоминающийся персонаж по имени Гаррет и увлекательный мир, где нашлось место как обычным людям, так и магии со странными чудовищами (зомби, вампирам и ожившим скелетам). Но наибольшее впечатление игра произвела на тех, кто всю жизнь мечтал не расправляться с врагами одним махом, а делать все по-тихому.

Thief породил на PC новый жанр, который впоследствии стали именовать stealth action. Это сейчас игра в прятки не вызывает сверхъестественных эмоций. Тогда же отсиживание в тени было в диковинку, а процесс тушения источников света при помощи водяных стрел, осторожное выглядывание из-за углов и перетаскивание трупов воспринимались как что-то экстраординарное. Добавьте к этому

невероятно качественный звук, который оказался такой же важной составной частью геймплея, как и оглушение противников небольшой, но очень увесистой дубинкой. Один лишний шорох, и к вам тут же прибегала толпа охранников. Так что лучше лишний раз отсидеться в безопасном месте, постоянно поглядывая на расположенный в нижней части экрана индикатор скрытности.

В общем, разработчикам вновь удалось удивить этот мир. Все полученные от продажи дисков деньги (по миру успешно разошлось свыше 800 тысяч копий) легли в основу бюджета компании на будущий год. Стоит заметить, что, если бы игра не расположилась на полках магазинов практически одновременно с Half-Life, прибыли от продажи дисков наверняка бы оказались еще выше. Впрочем, впорочку цитировать еще одно знаменитое высказывание: "История не терпит сослагательных наклонений".

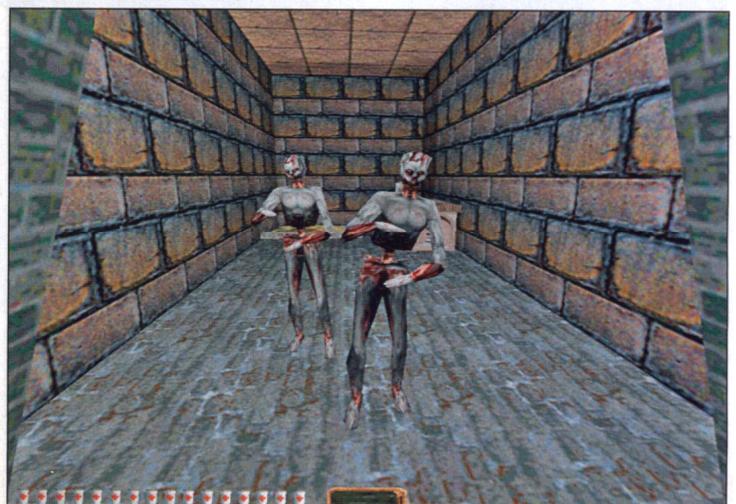
### Правила ведения бизнеса

Чтобы плавно подойти к рассказу о причинах крушения, необходимо ознакомиться со спецификой существо-

Thief: Воровское мастерство вырабатывается на тренировках



Thief: Через пару-тройку секунд охрана превратит тело Гаррета в нашинкованную капусту





Thief: посидим у камина, отдохнем, чайку попьем

вания современных компаний. Всем тем, чьи конторы являются собственностью того или иного издательства, приходится проще: в случае выпуска неудачной игры владелец выступит в качестве автомобильной аварийной подушки и своими финансами смягчит полученный удар. А вот многие самостоятельные девелоперы на подобную поддержку извне рассчитывать не могут. Зачастую им приходится крутиться самостоятельно.

Обычно случается следующее: с готовым для демонстрации вариантом девелопер идет на поклон к издателю и усиленно доказывает, какой у него хороший проект и что именно под него надо выделить зную сумму денег для завершения разработки. Фактически, компания просит займы и обещает расплатиться готовым продуктом. Кстати, в России подавляющее большинство издательств оформляет соглашения с молодыми командами именно посредством составления договора целевого займа. Деньги дают не сразу, а траншами по мере сдачи той или иной части игры. За неисполнение обязательств в конкретно поставленные сроки полагаются нехилые штрафы. После выхода продукта в свет его создатели живут за счет роялти – авторских вознаграждений, выдавае-

мых издательством разработчикам в случае удачной продажи игры.

К числу таких "независимых" компаний относилась и Looking Glass Studios. Ведь когда ранняя версия проекта представляется на суд боссов издательства, еще не известно, какое будущее ждет его в дальнейшем. Команды с внушительным штатом сотрудников предпочитают вести параллельно разработку сразу нескольких игр с раздельными датами выхода. Стратегия достаточно проста: ведь наверняка что-то обязательно "выстрелит" и в случае неудачи с остальными продуктами покроет затраты на их создание. Под затратами следует понимать аренду офисных помещений, закупку оборудования, выплату зарплат сотрудникам и так далее, и тому подобное. Особо затягивать со сроками сдачи игры в печать нельзя, ибо ради улучшения какого-то компонента никто не согласится платить слишком большое количество штрафов.

Вернемся к последним двум годам жизни Looking Glass Studios. На 1999 год компания "зарядила" сразу три проекта: Thief Gold, Flight Unlimited III и System Shock II. Также не следует сбрасывать со счетов специально создаваемый по заказу THQ Destruction



Derby 64 для платформы Nintendo 64. Ведь на эту консольную игру тоже требовались и время, и деньги, и производственные силы.

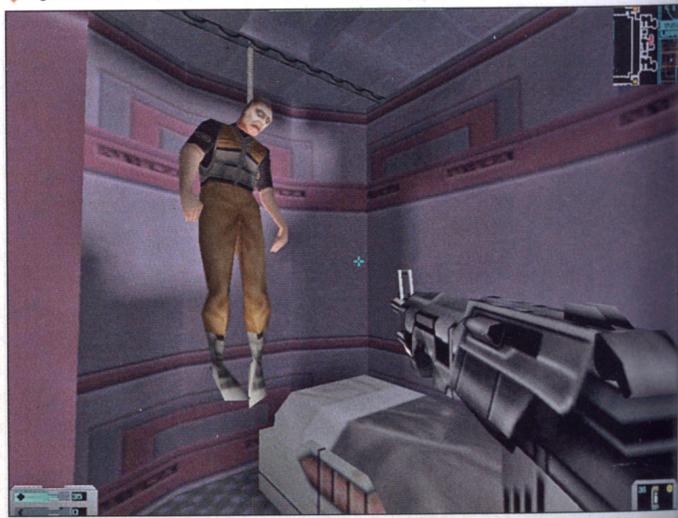
### Им не привыкать шокировать людей

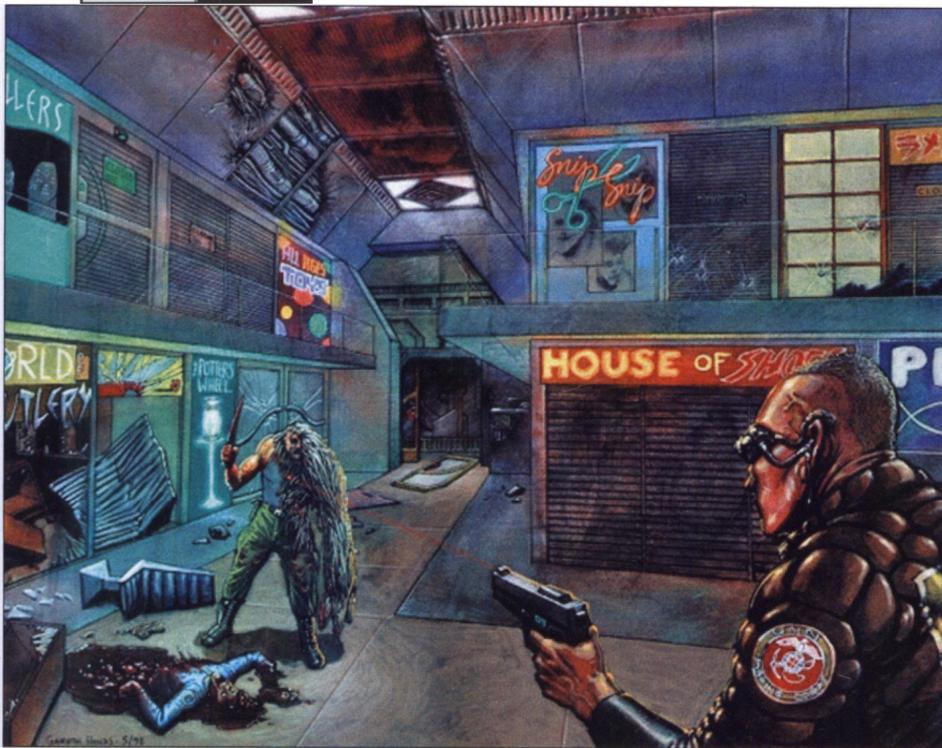
Идем по порядку. Первым свет увидел System Shock 2. Вторая часть разрабатывалась совместно со старыми знакомыми из Irrational Games. Обе команды располагались в Бостоне, а их сотрудники (многие из них уже успели перезнакомиться во время создания Ultima Underworld 2, System Shock, Flight Unlimited II и Thief) часто встречались друг с другом в кафе и обменивались свежими идеями. В 1997 году во время одной из таких бесед высших чинов окончательно сформировалась идея сделать сиквел культовой игры. Образовавшийся тандем поблагодарил за все хорошее Eidos Interactive и отправился под могучее крыло старых знакомых из Electronic Arts. Уже в конце 1998 года, сразу же после выхода Thief, на суд публики были представлены первые скриншоты. Полноценный показ игры состоялся на E3 1999. Из-за произошедших перед началом выставки печальных событий в колорадской Columbine High School (20 апреля ученики Эрик Харрис и Дилан

System Shock 2: после увиденного на потолок залезет кто угодно



System Shock 2: снимать лень, надо двигаться дальше





Клеболд перестреляли школьных товарищей и учителей, после чего покончили с собой; погибло 12 человек) разработчики решили смонтировать специальную демо-версию, в которой отсутствовал всякий намек на оружие и обильное смертоубийство.

В продаже игра появилась 11 августа. Как ни странно, самое сексуальное мировое зло умудрилось выжить. Спустя сорок лет после памятных событий, грозный компьютер SHODAN захватил контроль над сверхмощным космическим кораблем UNN Von Braun. Разумеется, спасти Землю от погибели мог только главный герой. Только это был не какой-то бравый морпех, а эдакое мясное тесто, из которого геймеру позволялось слепить того или иного персонажа. Все зависело от того, как проходила обучающая миссия, во время которой генерировались различные навыки. Впрочем, по ходу игры разрешалось подкачивать те или иные скиллы. Так что хакер мог запросто превратиться в элитного спецназовца или же мастера псионики. Теперь прибавьте к этому внушительный пласт экшн- и RPG-элементов (особенно удалась фиша с

влиянием прокачки на качество апгрейда оружия и сбор чипов с трупов коллег-неудачников), интересные харкеские головоломки, а также игру в прятки с электронными камерами наблюдения, и вы получите достойное продолжение одной из самых великих игр прошлого столетия.

Увы, картинка оказалась не столь великолепной, как игровой процесс. Виною тому пусть и модифицированный, но все-таки преждевременно состарившийся движок Dark Engine. Все те проблемы, которые присутствовали в Thief: Dark Project, успешно перекочевали в System Shock 2: простенькие текстуры, общая угловатость, местами корявенькая анимация движений персонажей и многие другие неприятные глазу графические болячки.

### В полете

Вторым по счету оказался Flight Unlimited III. Первые сведения об игре появились в начале осени 1998 года, хотя разработчики приняли за дело сразу же после выхода второй части. Релиз состоялся 17 сентября 1999. Небо Сан-Франциско сменили

### МЕЖДУ ПРОЧИМ...



### Я получил эту роль, мне выпал счастливый билет

В начале 1999 года была проведена необычная лотерея. Среди активных посетителей официального сайта компании разработчики разыграли право войти в команду космического корабля UNN Von Braun и стать жертвой бесчинств жестокого компьютера SHODAN. Так что о победителе можно смело говорить, что его имя написано в игре кровью.

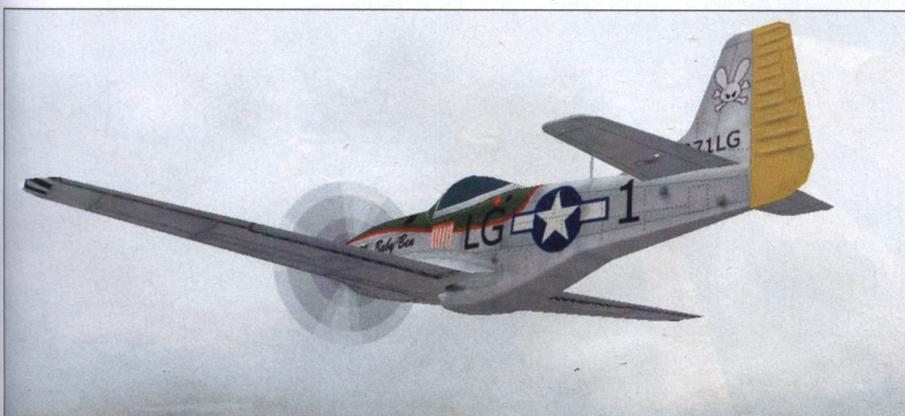
воздушные просторы Сизгла. Новый графический движок научился отображать движение наземных и надводных объектов (автомобили, корабли и так далее). Собственно, на этом ключевые нововведения и закончились. Третья часть от второй фактически отличалась только сменой локаций и похорошевшей картинкой. Этого вполне хватило для того, чтобы не посрамить марку сериала. Увы и ах, Flight Unlimited III выступил крайне неудачно. По сути, вся прибыль от реализации System Shock II пошла на то, чтобы покрыть расходы на разработку плохо продаваемого авиасимулятора.

Появившийся 2 ноября Thief Gold (в него вошли три дополнительные миссии, которые из-за нехватки времени не успели попасть в оригинальную игру) не смог скрасить общую картину. Все прибыли от его релиза ушли на выплату зарплат сотрудникам компании.

### Долетались? Нет, пока только хорошенько тряхнуло

Спрашивается, почему же умерла Looking Glass Studios, если удалось сохранить общее равновесие? Дело в том, что System Shock II не смог потянуть финансирование еще одного проекта – авиасимулятора Flight Combat. Чуть позже игра была переименована в Jane's Attack Squadron и продана Electronic Arts фактически за копейки, хотя на ее разработку требовались внушительные суммы. Ситуацию усугубил постоянный перенос даты релиза. Амортизировать образованные Flight Combat дыры в бюджете было некому и нечем. В конце 1999 года наличные средства стали заканчиваться. Руководство компании больше думало не о перспективах развития и новых проектах, а о том, где же найти

Flight Unlimited III: Буквы LG на борту самолета появились неслучайно





Thief 2: Такую цитадель нахрапом не возьмешь



Thief 2



Умирать нам рановато, есть у нас еще дома дела

деньги. Задерживать зарплату более чем 60 штатным сотрудникам и примерно 20 аутсорсерам (временнонаемные удаленные работники) стало решительно невозможно. Впрочем, боссам Looking Glass Studios удалось как-то извернуться и более-менее благополучно войти в 2000 год.

### Слишком поздно

Вышедший в марте 2000 года Thief II: The Metal Age стал лебединой песней компании. Основательно переработанный движок Dark Engine смотрелся уже не так хорошо, как почти два года назад. Улучшений хватило лишь для поддержки 32-битного цвета и прорисовки дополнительного количества полигонов. По части модных наворотов графическая технология уступала многим играм, в том числе и вышедшим в ноябре 1999 года Unreal Tournament и Quake III. Впрочем, проекту удалось сохранить самое главное - шарм и элегантность первой части. Все свежие веяния разработчики придумывали в строгом соответствии с врачебным принципом "не навреди". Так что съемный глаз в качестве мега-рульного девайса, паровые роботы и прочие нововведения удачно вписались в общую концепцию средневекового воровского мира. Правда, в процессе разработки возникли проблемы со сроками сдачи. Looking Glass Studios настаивала на том, чтобы релиз передвинули на более позднее время. В ответ Eidos Interactive стала давить долларом, грозя врубить нехилые штрафы за каждый день

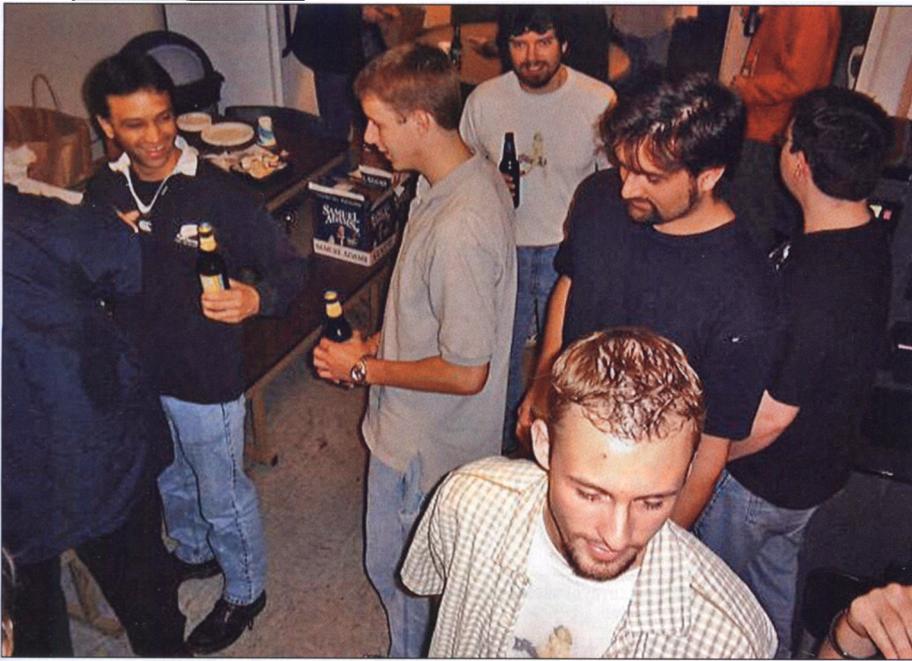
просрочки продукта. Именно из-за этого в финальной версии игры было огромное количество багов и заметно прихрамывал искусственный Интеллект противников.

Впрочем, превращение офиса во второй дом для сотрудников (многие ночевали прямо на диванах рядом с компьютерами) не помогло. На разработку игры ушло \$2.5 млн., еще \$1 млн. на издательство и промоушен потратила Eidos Interactive. Деньги от успешной продажи продукта поступили слишком поздно. К тому времени двери Looking Glass Studios были окончательно закрыты. Все дело в том, что в начале 1999 года совместно с Irrational Games разработчики принялись за создание некой Deep Cover. Игра обещала вылиться в эдакий клон Thief, но события в ней происходили бы не в средневековье, а в XX столетии в самый разгар холодной войны между СССР и США. Участие Looking Glass Studios сводилось к минимуму: компания должна была лишь предоставить компаньонам движок Dark Engine. Все

бы хорошо, но поиски издателя оказались слишком продолжительными. Программисты, дизайнеры, моделлеры и прочий девелоперский люд требовал стабильно выплачиваемой зарплаты. Прошло 9 месяцев, прежде чем проектом заинтересовалась Microsoft. За это время Irrational Games успела "подписаться" на абсолютно другую игру для PlayStation 2 и Xbox – шутер от третьего лица The Lost (кстати, он до сих пор не увидел свет). Таким образом, все права на недоделанный Deep Cover вернулись к Looking Glass Studios. Разработчики уже согласились завершить его своими усилиями, но тут встала на дыбы Microsoft. Боссы игрового подразделения всемирно известной корпорации остались крайне недовольны тем фактом, что Irrational Games покинула проект. Пока переговоры находились в тупике, команда разработчиков усилленно пахала над проектом. А в феврале 2000 года выяснилось, что Microsoft игра не нужна, и поэтому корпорация полностью сворачивает ее финансирование.

Скоро офисная стоянка опустеет, а двери навсегда закроют





↑ Все пытались улыбаться, но все-таки грусть можно прочесть по глазам

А ведь на кону стояли пусть и относительно небольшие, но столь нужные деньги – почти \$1 млн. Именно эта сумма уже была заранее заложена в бюджет. Для компании это была существенная потеря, но отнюдь не смертельная рана. Но когда вместе слились отсутствие средств за Deep Cover, провал Flight Unlimited III и задержка уже проданного по демпинговой цене Flight Combat, тогда настала пора спускать флаг, а почетному караулу устраивать последний салют в честь Геройски погибшего прославленного бойца девелоперского фронта.

### Если бы да кабы...

Как ни странно, ситуацию могла спасти Eidos Interactive. Руководству было достаточно предоставить разработчикам кредит, как несколько лет назад это сделала Averstar Inc. Но все прибыли от Tomb Raider (ориентировочно от 30 до 100 млн. вечнозеленых однодолларовых купюр) к тому моменту профукал Джон Ромеро со своей ION Storm Dallas. Ведающий делами издательства банк находился в

плачевном состоянии (в декабре 1999 года в нем хранился \$21 млн., а к марту осталось лишь \$5 млн.).

Разумеется, отчаянные попытки спасти жизнь предпринимались и внутри компании. Было сделано выгодное предложение Sony. Но японский гигант в 2000 году переживал далеко не лучшие времена, к тому же, как назло, из-за прошедшей в Sony реорганизации свой пост покинул менеджер, который до этого активно способствовал продвижению идеи покупки Looking Glass Studios.

### Теперь уже точно конец

24 мая 2000 года в стенах расположенного по адресу Cambridgepark Drive 100 высотного здания случилось то, что должно было произойти. Окончательно погрязшее в долгах руководство созвало всех подчиненных на экстренное совещание, на котором объявило о закрытии компании и о том, что на следующий день будут произведены все расчеты по зарплате. Когда сотрудники Looking Glass Studios шли в зал для собраний, они даже не предполагали, что на их голову может обрушиться такая печальная новость. Все думали, что боссы похвалятся неким долгожданным контрактом с Eidos Interactive. Так в одночасье распалась команда профессионалов.

Разработчики не стали рвать на себе волосы, кричать, биться головами об стены и совершать прочие глупости. Все собравшиеся прекрасно понимали, что вскоре они без проблем перекочают в какие-нибудь другие компании, так как опытные программисты, дизайнеры, моделлеры, звукорежиссеры, аниматоры с такими чудесными портфолио нужны всем и всегда. Но при этом они с грустью сознавали, что в таком составе они не встретятся больше никогда. Впрочем,

### МЕЖДУ ПРОЧИМ...



### Иногда лучше красиво умереть, чем выжить и ударить в грязь лицом

Через пять дней после закрытия компании разработчики выложили в Интернет специальную петицию, в которой они просили Electronic Arts не закрывать Jane's Attack Squadron. В обращении говорилось о том, что на создание игры было потрачено больше 2,5 лет и что до ее полного завершения остались считанные месяцы. Проект отдали на откуп Mad Doc Software. Молодая и очень неопытная команда умудрилась протянуть с релизом аж до апреля 2002 года и при этом сменить крупнейшего североамериканского издателя на Xicat Interactive. В конечном итоге на полках магазинов появилась полная ерунда. Лучше бы проект умер вместе с Looking Glass Studios.

первые минуты унынья вскоре сменили шутки, после чего уже начальники и подчиненные решили отпраздновать это "знаменательное" событие. Так что похороны проходили с улыбками на лицах. Тут же были уничтожены офисные запасы пива (вещь вроде бы запрещенная, но при этом все прекрасно знали, что те, кто оставался сверхурочно, постоянно заговаривались на ночь несколькими баночками) и более крепких алкогольных напитков.

За годы своего существования Looking Glass выпустила на различных платформах 18 тайтлов, общая прибыль от которых составила свыше \$120 млн., но при этом оставила Eidos Interactive внушительные долги. При этом основным кредитором оказалась Electronic Arts, которая в свое время успешно издавала продукцию погибшей компании. Не иначе как гримасы судьбы.

Сотрудники разбрелись кто куда. Основатель компании Пол Нойрайт ушел в Arkane Studios. В ноябре 2002 года он выпустил Arx Fatalis – духовного наследника серии Ultima Underworld. В 2003 году Пол перебрался в Floodgate Studios и принял участие в создании адд-она к Neverwinter Nights под названием Shadows of Undrentide. Главный дизайнер Terra Nova Дориан Харт отправился к Кену Левайну. В Irrational Games он отличился в работе над Freedom Force, Tribes: Vengeance, Freedom Force vs. the Third Reich и SWAT 4, а сейчас создает амбициозный BioShock. Даг

↓ Распорядок дня на последний день



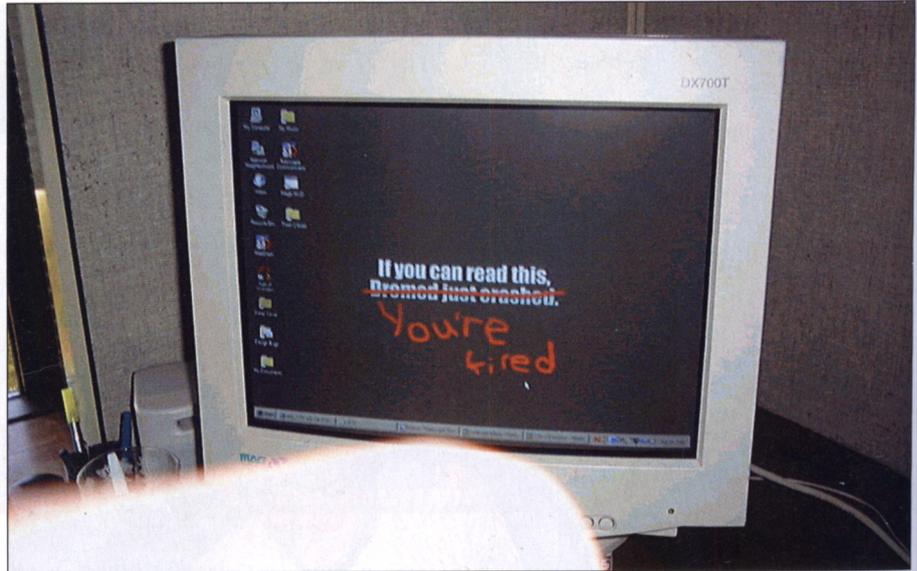


Уоррену Спектору почти удалось воссоединить старую команду

Черч ушел в ION Storm Austin, где на славу потрудились над Deus Ex. В июле 2005 года он обосновался в качестве продюсера в Electronic Arts Los Angeles. Топ-менеджер Эрик Глоерсен влился в ряды Turbine Entertainment (Asheron's Call), а в 2005 году перебрался в Climax (Moto GP). Менее значимые фигуры ушли в Valve Software, Bethesda Softworks, Harmonix, Arkane Studios, Digital Eel и другие компании.

#### Поиск потерянного ковчега

Сейчас остается только догадываться, какие проекты ушли в историю вместе с добрым именем компании. Однозначно можно утверждать, что первым из них был Thief III (работы над ним стартовали в декабре 1999 года). Позже Уоррен Спектор пригнул под своим крылом большую часть сотрудников Looking Glass Studios и при активном содействии Рэнди Смита (в титрах первой и второй части он числился в качестве дизайнера) довел разработку игры до логического завершения. В конце мая 2004 года Thief:



Надпись на мониторе одного из сотрудников компании говорит сама за себя

Deadly Shadows позволил фанатам сериала вспомнить старые добрые воровские времена. Правда, в феврале 2005 огромный амбарный замок повесили и на двери ION Storm Austin. И опять Eidos Interactive безмолствовала. Кстати, вариант Рэнди Смита все-таки отличался от того, что планировалось сделать изначально. В 1999 году разработчики собирались создать огромный средневековый город с открытой картой и полной свободой действий а-ля Grand Theft Auto III.

Вторым по счету идет System Shock 3. Сейчас вокруг тайтла ведется множество споров. Суть их заключается в следующем: какая из двух игр (System Shock 3 или BioShock) больше всего заслуживает звания "почетный продолжатель идей оригинального сериала". Дело в том, что лицензия на знаменитую игру оказалась в руках издательства Electronic Arts. Вот оно и поручило разработку третьей части одному из своих внутренних подразделений. С другой стороны, в Irrational Games собрано много людей, которые успели поработать над пер-

выми двумя эпизодами, и эти ребята не собираются далеко отходить от утвержденной в далеком 1994 году генеральной линии партии.

Третий и четвертый отмененные проекты - это гонки Mini Racers и Wildwaters, которые затачивались под платформу Nintendo 64.

Пятым в очереди стоит сборник дополнительных миссий Thief II Gold. О шестой игре стало известно лишь после того, как в марте 2005 года Уоррен Спектор основал Junction Point Studios. Первым проектом компании стала некая MMORPG, которая разрабатывалась в недрах Looking Glass Studios аж с 1997 года и несколько раз подвергалась заморозке.

#### Никто здесь не виноват

Возникает извечный русский вопрос: "Кто виноват?" Руководство Looking Glass Studios, боссы Eidos Interactive, нерасторопные банкиры, вовремя соскочившая с поезда Irrational Games, транжира Джон Ромеро, наконец? А может, все стрелки следует перевести на тех, кто трудился над Flight Combat? На самом деле не виноват никто. С таким же эффектом можно привлечь к ответственности сотрудников Valve Software во главе с Гейбом Ньювеллом за то, что они выпустили Half-Life одновременно с Thief и таким образом не позволили "воровской" игре принести в казну дополнительные миллионы долларов. Просто произошел несчастный случай. Не пойми откуда взявшийся резкий порывистый ветер вырвал подзорную трубу из рук маленького мальчика и бросил ее на землю. Дорогая оптика разбилась, прибор перестал быть пригоден для выполнения своих функций. Осталась только никому не нужная деревянная палка с разбитыми стеклами. Мальчик вырос, но до сих пор хранит память о своей любимой игрушке, которую так внезапно сломал злой и коварный ветер. Что ж, таковы причуды природы.

