

Бежать слишком поздно. Бежать от Колыбели — все равно, что бежать от воздуха, который вас окружает. В разговорах о видеоиграх мы любим жонглировать словом „иммерсия“, но мало кто задумывается, что это означает в действительности. Иммерсия — это значит быть окруженным, погрузиться, попасть своим существом в новый контекст, как букашка в кусок янтаря. Если у Колыбели что-то и есть, то это иммерсия. Вашу голову погружают в мрачные воды — пока не захлебнетесь.

Колыбель — это предпоследний уровень прошлогодней Thief: Deadly Shadows. На сленге телевизионщиков такие вещи называются format breaker — то, что разом ломает все представления о каком-нибудь телешоу и вдыхает новую жизнь в палитру критических отзывов. Колыбель базируется на стандартной схеме Thief („крадущийся в тени“) и является явной экстраполяцией оригинального уровня „Возвращение в Собор с Призраками“, но размах всего этого усилен настолько, что все стало совершенно по-другому. Вероятно, это самый пугающий уровень в истории, исключительно удачный эксперимент в области нелинейных сюжетов и одно из самых главных достижений игровых дизайнеров за прошлый год.

Как и все, кто входил в Колыбель, я был на взводе еще до того, как загрузился уровень. Может быть, даже больше, чем остальные. В одном своем письме глава проекта Рэнди Смит упомянул об уровне с условным названием „дом с привидениями“, сказав, что это — рассчитанная экстраполяция его теории относительно „фактора страха“. Я ждал чего-то особенного, а потому дождался ночи, вывел картинку на стену через проектор и играл в компании перепуганных друзей. Даже стартовый монолог Гаррета звучал по-другому; впервые вместо обычной самоуверенности в нем слышалась тревога. Уровень запустился — и началось.

Колыбель Шейлбриджа. Вычурный готический фасад обветшалого особняка. Изначальный ракурс выбран так, что он нависает над вами, как разъяренный родитель, готовый наказать ребенка. В этот миг и определяется тема Колыбели — отношения между властью имущими и неимущими, угнетателями и угнетенными.

Гениальность авторов в том, что о смысле Колыбели никогда не говорится прямо. Истина проявляется в намеках, в легких касаниях, в нелинейном изложении, какое бывает только в играх. Ну да, через иммерсию. Уровень не рассказывает вам свою историю. Он только делает намеки, а роль рассказчика вы берете сами на себя. Один из самых страшных моментов Колыбели

заключен именно в процессе осознания. Вначале вам сообщили, что это был приют умалишенных. Еще до этого вам приходилось слышать, что это был сиротский приют. И только когда вы попадаете вовнутрь и читаете записку, нацарапанную детским почерком, вы осознаете, что Колыбель была и тем, и другим одновременно.

Это чудовищная идея. Несколько лет назад в такое место попал один мой друг — он считал себя то ли Антихристом, то ли Сыном Божьим, то ли Муад’Дибом из „Дюны“. Старое клише в действии: тут нужно смеяться, чтобы не заплакать. Но когда я пришел навестить его и увидел эти коридоры, пахнувшие дезинфектантами, полные людей, во взглядах которых была видна только полученная доза нейролептика, стало ясно, что посмеяться не получится. Самое страшное, что есть в этом мире, — безумие, и приют умалишенных — его храм. Идея собрать в одном месте безумных преступников и бездомных детей — жуть,

чистая мелодрама. Если вам предложить такую идею напрямик, вы просто от нее отмахнетесь. Но если действовать полунамеками, предоставив вашей логике возможность самостоятельно сделать такой дикий скачок, вы эту идею примете.

Готовя этот материал, я прошел Колыбель раз шесть, и хотя изначально впечатление во многом стерлось, приятным местом для меня она никогда не станет.

Лезвия некоторых пыточных механизмов затупились от исчезновения элемента внезапности, но кое-какие останутся острыми навсегда. Это то, что доходит до мозга костей, через тональность и тембр: то, как оно звучит и как выглядит. Изображения и звуки, вызывающие чувство тревоги — давно известная вещь. Римско-католическая церковь наложила прямой запрет на создание духовной музыки с аккордами, включающими малую квинту („интервал дьявола“) из-за слишком глубокого воздействия на психику.

Звуковик Эрик Брозиус? Его стоило бы сжечь, как колдуна. Его работа в Thief и System Shock 2 — это уже такое резюме, которого хватило бы любому — это просто вершина карьеры. Из динамиков доносятся просто-таки акустические миазмы, они гнетут вас — пока все не прервется внезапным взрывом шума. Отдаленные звуки становятся громче: к вам крадется что-то неясное, явно не предвещающее ничего хорошего. Моменты кульминации сопровождаются леденящим контрапунктом, соответствующим теме — найдите прах ребенка в кровати, и вас начнет преследовать его предсмертный плач. Мерцание пламени было бы уже не тем без легкого потрескивания. И, конечно, грохот, который раздается, когда вы крадетесь к чердаку — эхо страшного насилия,



Этого человека вы, конечно, знаете

**Звуковик
Эрик Брозиус?
Его надо сжечь,
как колдуна**





ОСТАВЬ НАДЕЖДУ

от которого вы либо замрете на месте, либо броситесь бежать обратно. Визуальные образы умеренно фальшивы. Тут есть свои „интервалы дьявола“. Обитатели Колыбели — марионетки, и их движения очень тщательно выполнены, так, чтобы казаться неестественными. Люди так не движутся. Им словно разорвали внутренности или переломали кости, а потом срастили под неправильными углами. Чистое искусство — не ошибиться (в смысле, сделать неправильно), но Ошибиться (сделать почти правильно... но не совсем). Неважно, сколько времени вы там проведете — как только вы начнете привыкать, то всегда обнаружите какую-нибудь новую деталь, которая проберет вас до костей. Например, вы увидите, что огни медленно пульсируют, и это похоже на дыхание, или... Когда я осматривался — специально, чтобы подобрать материал, один из пациентов внезапно вскочил с земли и бросился на меня. Я заорал. Физически.

из нынешних руин в воспоминания о прошлых временах

Такие мелочи выматывают вас на каждом путешествии в Колыбель. Когда вы впервые спускаетесь в подвал, не представляя, что там можно встретить, эффект оказывается сокрушительным. Подлинный штрих мастера заключается в том, что первая половина уровня пуста. Вы крадетесь по темным коридорам, пытаетесь разобраться, что же здесь стряслось, и поминутно ныряя в тени. Вы ненавидите темноту, которая может скрывать все что угодно. А потом, когда вы запустите генераторы — и это происходит с таким скрежетом, который поднимет на ноги любого за милю в округе, — вспыхивает электрический свет, и вы готовы все отдать за темный уголок. Вот она, психология: заставить вас ненавидеть что-то, а потом лишить вас этого, но так, что вы будете мечтать, чтобы оно вернулось. На таких играх разума и стоит вся Колыбель. Чувство незащитности подстегивается непрерывным изменением правил игры — как только вы начнете к ним привыкать. Во Внешней Колыбели вас терзает только ваш собственный страх. К тому времени, когда вы поймете, что вами манипулируют, вы уже попадете во



ВНЕШНЯЯ КОЛЫБЕЛЬ

НАЧНЕМ, ПОЖАЛУЙ

Большинство фильмов скармливают вам сюжет по капле. В отличие от них, хорошие игры предлагают контекст, который надо изучить самостоятельно. Колыбель полна полунамеков — они в звуках, в тексте, в графике, в поведении обитателей. Вы собираете все это воедино, а потом включаете крупный план, чтобы окончательно заполнить пустые места. Вам не рассказывают историю — существует некий мир и вы мысленным усилием трансформируете его в единый связный образ. Другими словами, делаете то же, что и с реальным миром. Так может поступать с вами любая игра. Многие так и поступают. У Колыбели это получается особенно хорошо, что и делает её отличным примером, который стоит рассмотреть подробно.

ПРЕДЫСТОРИЯ

До того, как попасть в Колыбель, вы мало что знаете об этом месте. Вы пришли сюда, потому что хаммерит инспектор Дрепт в детстве видел здесь Серую Леди, которая убила его подругу Лорил. Ваша единственная зацепка на пути к этой таинственной фигуре. А путь надо пройти, чтобы узнать, какие ужасы она приготовила для Города.

На приведенных картах отмечены самые значительные „улики“, которые вы найдете в ходе игры, а также наши замечания относительно их значимости. Дальше следует попытка превратить все это в одномерное, линейное изложение истории. Если вы играли в Колыбель, считайте это путеводителем. Если нет... значит, это История Таинственного убийства на языке видеоигр, перенесённая на бумагу. Мы показываем „улики“ и предлагаем то, что считаем наиболее вероятным и захватывающим решением.

A) ЗАПИСКА (NOTE)

„Раньше было лучше. Слишком много правил. Туда не ходи. Того не трогай. Не разговаривай с больными. Доктора почти такие же страшные, как и больные. Мисс Артур говорит, что сироты не должны жаловаться“. В этот момент вы понимаете, что Шейлбридж был приютом и для сирот, и для умалишенных одновременно.

B) ПОРТРЕТ ЛОРИЛ (LAURLY'S PORTRAIT)

Как только вы прикоснетесь к нему, то узнаете о призрак Лорил и сможете разговаривать с ней. Когда вы освободите Лорил, она исчезнет с полотна — Колыбель больше не имеет власти над ней. Важный вопрос: кто написал портрет

C) ПРИЗРАК ЛОРИЛ (LAURLY'S GHOST)

Все еще бродит неподалеку от места своего убийства на чердаке, пятна крови до сих пор заметны. Несмотря на свою овальную форму, этот пузырь света отбрасывает человеческую тень. Фантастический эффект — благодаря тому, что его невозможно сделать более осязаемым, использовав другое средство передачи информации, например, киноленту. Взгляните ближе, и вы различите мягкий силуэт лица Лорил на поверхности. Большую часть игры она действует как „путеводный голос в вашей голове“. Интересный момент для поклонников *System Shock 2* — озвучка принадлежит той же актрисе, сценаристу *Thief* Терри Брозиус, которая ранее исполняла роль SHODAN, роль похожую, хотя и куда более агрессивную.

D) КРОВЬ ЛОРИЛ (LAURLY'S BLOOD)

В пузырьке. Все еще теплая. Фу.

E) ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ (CASE STUDY)

С. Пинс, больной из палаты 7. Утверждает, что декорировал свою камеру, как „место убийства“. Обсуждает свое навязчивое состояние с птицами. Так нас предупреждают о порочности обитателя и о некоторых последующих неприятных наваждениях.

F) ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ (CASE STUDY)

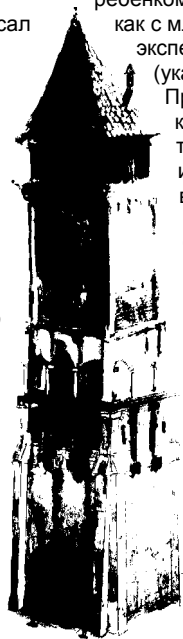
А это Ф. Топпер из палаты 6. Ее нашли, когда она несла урну с прахом, объявив ее своим ребенком. Она обращается с урной в точности, как с младенцем. Рекомендована экспериментальная терапия Хаскомба (указание на жестокость режима). Прислушайтесь к звуку детского плача, когда будете это читать. Это г пример того, как звуковое сопровождение используется, чтобы усилить эффект вашего открытия.

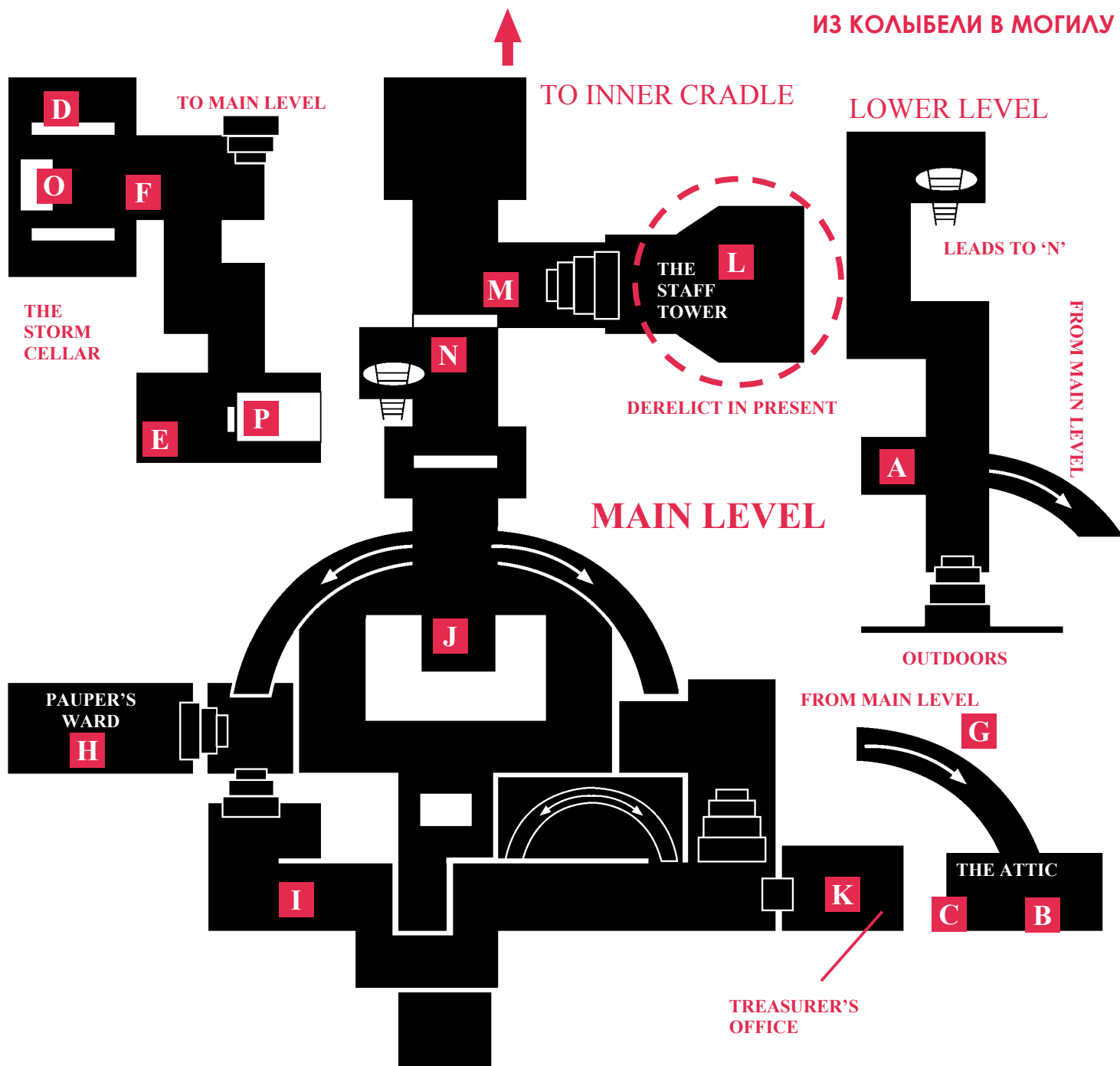
G) ЛЕСТНИЦА (THE STAIRCASE)

Грохот, раздающийся, когда вы начинаете по ней подниматься, — одна из сами пугающих вещей в игре. Там что-то пре исходит. Наиболее вероятный вариант; призрачное эхо давнего убийства.

H) НОЧЛЕЖКА (THE PAUPER'S WARD)

Свободный режим. Обратите внимание на расположение — не за тяжелыми воротами. Записка о ком-то, кто собирает золотые зубы в морге ради наживы, возможно, о ком-то из здешних работников.





I) ЗАПИСКА (NOTE)

„Я не хотела, чтобы он рисовал мой портрет, но мне было слишком страшно отказаться. Наверное, я это сделала потому, что он приказал сидеть смирно“. Записка, вероятно, написанная Лорил, поскольку единственный уцелевший портрет в особняке принадлежит ей.

J) ХОЛЛ (LOBBY)

Мало того, что здесь красиво, тут еще и можно найти интересную книгу, в которой отражаются взгляды учреждения на лоботомию: „На неверно проведенных операциях можно научиться большому, поэтому мы сведем обучение к минимуму“. Мило. Также утверждается, что такой подход может решить проблему с „беспорядками“ в Колыбели.

K) КАБИНЕТ КАЗНАЧЕЯ (TREASURER'S OFFICE)

Полезное место для вора в смысле денег. Но важное и для сюжета благодаря заметкам об экспериментальной тепловой терапии доктора

Хаскомба, каковая должна „иссушать излишние телесные воды“, которые, как он считает, и являются причиной безумия. „Жар должен быть сухого рода, — утверждает он, — и горячую основу необходимо приложить прямо на кожу“.

L) БАШНЯ ПЕРСОНАЛА (THE STAFF TOWER)

Лорил предупреждает, что никому не позволено подниматься вверх. В „нашем“ времени здесь все лежит в руинах, и исследования невозможны. Когда вы впервые отправитесь в прошлое, это место вновь оживет. Когда вы вновь перенесетесь туда, используя Клетку — в более поздний период, — все место будет дымиться призрачным дымом, как при пожаре.

M) КРЕСЛО (THE CHAIR)

Его можно увидеть, только посетив более позднее прошлое. Оно обращено к башне персонала и отбрасывает зловещую тень. Судя по всему, в тот момент в нем кто-то сидел.

N) ДВЕРИ (THE DOORS)

Тяжелые металлические двери открываются только снаружи. По всей видимости, внутри содержится нечто опасное.

O) КЛЕТКА (THE CAGE)

Там держат новоприбывших в Колыбель. Лорил умоляет вас не входить, опасаясь, что иначе Колыбель вас заметит. Но войти придется — чтобы попасть в прошлое и спастись, — и это приведет вас в совершенно новый временной период по сравнению с предыдущими. Интересно, что клетку можно использовать и до того, как вам об этом скажут.

P) ГЕНЕРАТОР (THE GENERATOR)

Если не заменить предохранитель, то огни не будут гореть, а двери во Внутреннюю Колыбель не откроются. Похоже, эти двери довольно долго оставались закрытыми, и с тех пор вы, вероятно, первый посетитель.



ВСЯК СЮДА ВХОДЯЩИЙ

Внутреннюю Колыбель — и страх перемещается изнутри наружу, принимая форму жутко конвульсирующих тел пациентов. Когда вы привыкнете и к этому, Колыбель выкидывает новый финт, посылая вас из нынешних руин в воспоминания о прошлых временах, где вас начнут преследовать мертвенно-бледные служители, власть без лица в буквальном смысле слова.

Ах, эти воспоминания... В этот момент вы и осознаете, что Шейлбридж — это не просто кирпичи, скрепленные раствором. Годы жестокости и пыточной терапии вылепили бесформенный разум, единственное желание которого — оставить вас здесь навсегда. Сначала для вас это просто строение, но когда вы захотите его покинуть, оно становится вашим врагом, и его личность выражается в том мире вокруг вас, через который вы с ужасом пробираетесь. Он не говорит с вами прямо. Никаких насмешек в духе SHODAN из *System Shock 2*, но когда каждое ваше действие встречает безмолвный отпор, становится ясно до боли: вас пытаются здесь удержать. Так же, как желудок пытается удержать завтрак.

жестокая игра призрачной кошки с мышкой

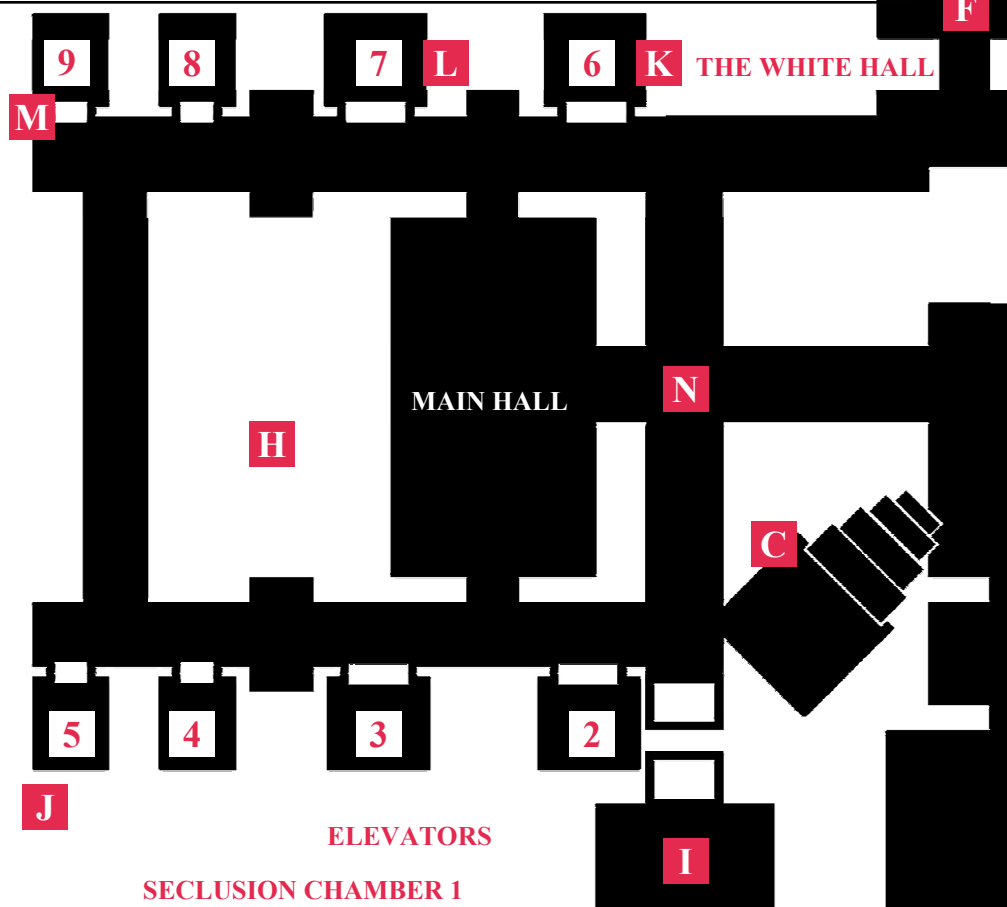
Иногда — против всякой логики — вам кажется, что так оно и будет. Колыбель — это самый длинный уровень игры. Под конец на какое-то мгновение я задумался, а есть ли вообще отсюда выход, или реальный финал *Thief III* — это и есть жестокая игра призрачной кошки с мышкой, игра длиной в вечность.

Но нет, вам все-таки удастся уйти. Правда, не совсем настоящему. Да, уровень кончается. Вы сбежали из Колыбели. Но вы были в ней, ее маленькие жуткие кусочки остаются жить в вашем разуме, а значит, она сбежала в вас. Колыбель осталась во мне. Если вы играли — она осталась и в вас. Если вы не играли, но читаете то, что я написал, тень моего ужаса легла и на ваш разум. Значит, мы все носим ее в себе, как мрачную тайну или как черный зародыш, ждущий своего созревания, чтобы разорвать вашу плоть и вырваться к свету. Бежать слишком поздно. Но пусть это вас не останавливает.



ВНУТРЕННЯЯ КОЛЫБЕЛЬ

И КРИК НЕ УМОЛКАЕТ



A) ХОЛЛ (LOUNGE)

В наличии особенно закопченный камин. Интересная деталь.

B) АРХИВ (THE HALL OF RECORDS)

Центр Внутренней Колыбели важен, поскольку содержит списки больных, истории их болезней и позволенные им привилегии. Особое внимание — больной из палаты 9, которой в награду за хорошее поведение было позволено зажигать огонь в камине в фойе и держать для этого свой труп.

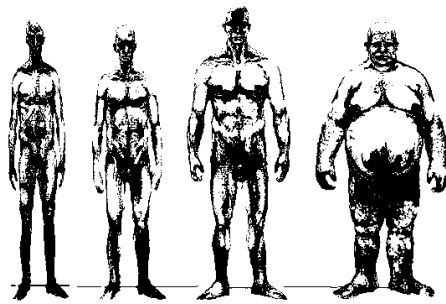
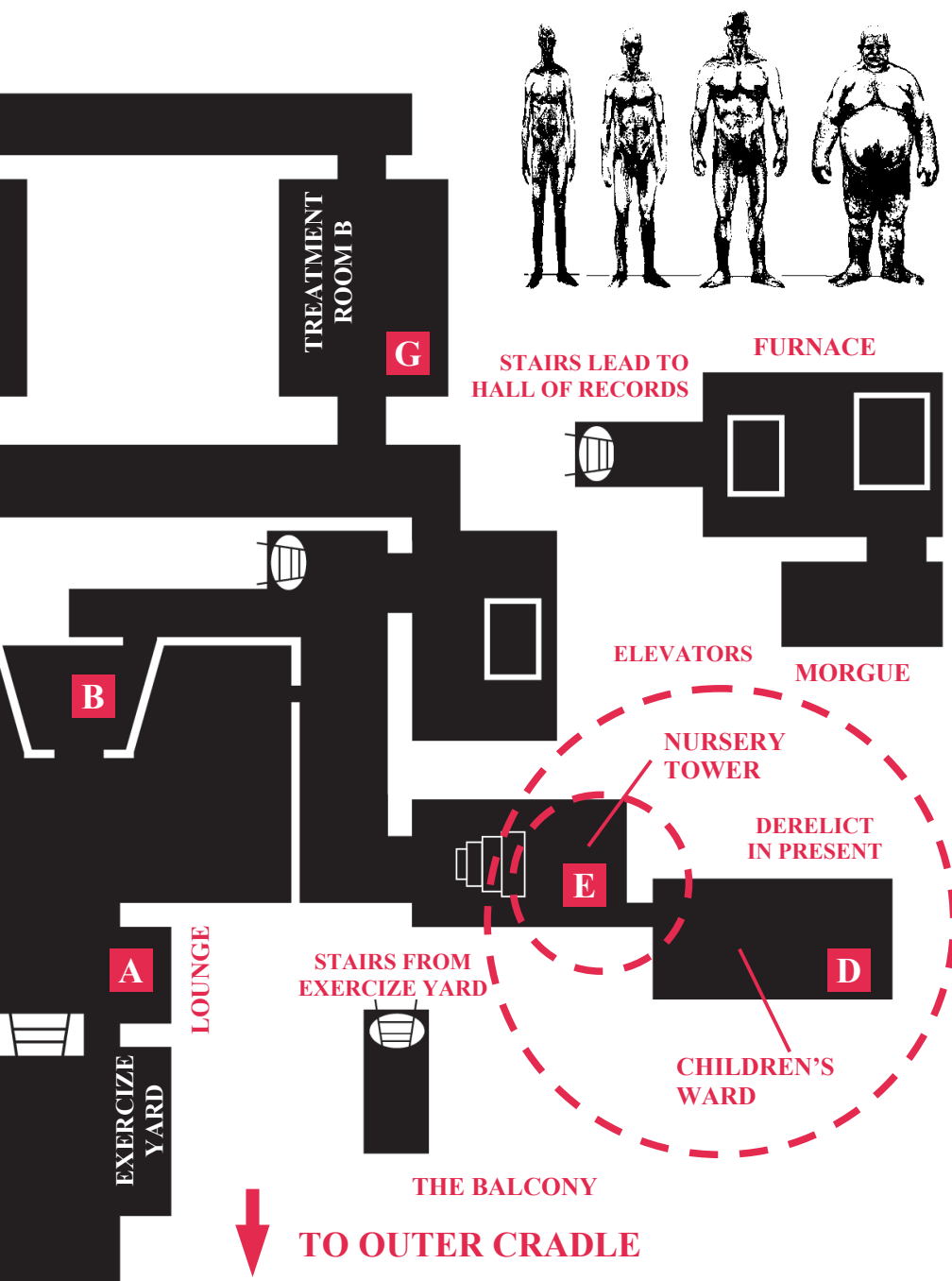
C) ОБСЕРВАТОРИЯ (THE OBSERVATORY)

Здесь есть и обитатель, вероятно, из камеры 5.

В комнате полно портретов, каждый испорчен пятном крови, размазанным по лицу. На месте глаз — драгоценные камни. Обитатель, пока его не потревожат, постоянно ходит от портрета к портрету, убеждаясь, что они расположены идеально правильно. Перфекционист, надо думать.

D) ДЕТСКАЯ БАШНЯ (THE NURSERY TOWER)

В наши дни сожжена и недоступна. Но если отправиться в прошлое, то в главном отделении можно найти дневник Лорил. Кроме того, начинает выходить на свет информация о Серой Леди: доклад о смерти Лорил, в котором утверждается, что девочку убил один из



G) ПРОЦЕДУРНАЯ Б (TREATMENT ROOM B)

Театр лоботомии, где можно найти специальные серебряные инструменты доктора Ранкера. Содержит записку, поздравляющую Ранкера по поводу его описания „грубой“ лоботомии. В записке утверждается, что в будущем это назовут „лоботомией Ранкера“ и станут применять в самых тяжелых случаях.

H) ГЛАВНЫЙ ЗАЛ (MAIN HALL)

Девять камер по кругу. Каждая обставлена в соответствии со стилем того, кто ее занимал, здесь упоминаются только самые интересные из них. Все отделение надежно заперто, тяжелые стальные ворота не дают проникнуть в него снаружи. Везде нужны отмычки. Если вы не Гаррет, вам понадобятся ключи.

I) ИЗОЛЯТОР (SECLUSION CHAMBER)

Дом Короля Никто (большой No 1 — No. One, перевести невозможно. — Прим. пер.). Содержит в себе лифт, идущий вверх к отдельной камере. Всю дорогу вверх вас сопровождает безумный хохот Короля. Наверху становится ясно, почему: кнопки, посылающей лифт вниз, не существует.

J) КАМЕРА 5 (CELL 5)

Стоит телескоп, нацеленный на портрете вырезанным лицом. Явная связь со всем, что было в обсерватории. В камере есть фальшивая стена; если ее сдвинуть, можно найти окровавленное платье Лорил. Если ее убила Серая Леди, то вскоре после убийства этот больной заполучил платье себе.

K) КАМЕРА 6 (CELL 6)

То, о чем говорилось во Внешней Колыбели — Ф. Топпер. Крохотные одежды младенца висят над кроватью. Если подойти ближе, станет ясно, что в кровати лежит урна, а не ребенок.

L) КАМЕРА 7 (CELL 7)

Обитель С. Пинса, Птицелова Шейлбриджа (см., опять же, Внешнюю Колыбель). Содержит его самого, любящегося без перерыва своей коллекцией птиц, пригвожденных к кирпичной кладке. На столе — ряд черепов.

M) КАМЕРА 9 (CELL 9)

Относительно пустое место. Не сразу заметно, что все оно выжжено, особенно в глубине. Трут лежит здесь же. Кто-то определенно любит зажигать огонь.

N) ОБИТАТЕЛИ (THE INMATES)

Марионетки на ниточках Колыбели. Их можно свалить физическим ударом, но они поднимутся вновь. Единственный способ остановить их навсегда — ослепляющие бомбы и святая вода. Обратите внимание на их странные, дерганные движения. Это заимствовано из „Лестницы Джейкоба“.

больных, поскольку идея насчет Серой Леди — явная нелепица. „Начальство обвинило его в том, что случилось со мной, — говорит Лорил, когда вы это читаете, — Они ошибались“. Кто этот „он“? Еще там есть записка насчет необходимости следовать правилам о недопустимости общения сирот и больных.

E) ПРИЗРАКИ ВЛАСТИ (GHOSTLY STAFF)

Колыбель оживляет персонал, только когда вы в прошлом, да и то исключительно в виде призрачных силуэтов. Но поскольку Колыбель запросто может поднять на ноги и настоящий труп больного, стоит задаться вопросом, куда делись трупы персонала —

чтобы и с ними такого не случилось. Вот этот стиль Колыбели в „воспоминаниях“ о людях дает намек на то, что может случиться с миром.

F) ПРОЦЕДУРНАЯ А (TREATMENT ROOM A)

Родной дом электрошоковой и паровой терапии. „Я видела человека, целиком заматанного во влажные бинты, — рассказывает Лорил. — Похоже, он хотел, чтобы я помогла ему, но мне было слишком страшно“. Значит, сироты и больные все-таки пересекались до определенной степени. Еще обратите внимание на восковую маску, лежащую на электрическом стуле, — кто-то бросил ее здесь.



КОЛЫБЕЛЬ ШЕЙЛБРИДЖА: ФОЛЬКЛОР



ТОГДА НАЧНЕМ

ТОЛКОВАНИЕ

То, что идет дальше, — попытка трансформировать разные намеки и мелочи Колыбели, описанные на предыдущих страницах, в связанное линейное изложение событий. Это не является истиной в последней инстанции насчет того, что случилось в Колыбели Шейлбриджа. Как рассуждал Алан Мур в своем произведении *From Hell*, когда речь шла об убийстве: «Решение, любое решение бессмысленно. Убийство — это не как в книге... оно содержит смысл, образ, но не решение». Это не единственный способ объединить разбросанные элементы мозаики, и многое здесь — чистые экстраполяции. Но когда вы окажетесь в сердце чего-то столь же причудливого, как Шейлбридж, то перед вами окажется масса пробелов, которые нужно заполнять инстинктивно. Вот это — мой вариант. Если вы выпрыгнете из самого высокого окна Колыбели и обнаружите себя в новом месте, я с интересом выслушаю вашу историю.



Город привык ко всяким странностям. Странности — это тот раствор, что скрепляет его кирпичи. Горожане — народ суровый. В мире, где мертвым не лежит в могилах, по-другому и нельзя. Все знают, что ждет их во мраке, и хочет забрать себе — и это никакое не суеверие. Но даже и в Городе мало кто хочет болтаться неподалеку от одного дома, что стоит на восточной стороне Старого Квартала, как язва на лице. Колыбель Шейлбриджа. «Если и можно вложить больше страданий в историю одного дома, — сказал как-то вор Гаррет, — то я не знаю, как».

У Колыбели нет истории. Ее история — человеческий крик длиной в годы.

Известно, что Колыбель была учреждением для потерянных детей — сиротским приютом. Известно также, что она была учреждением для потерянных взрослых — ночлежным домом. Многие не знали, что в свои последние дни она была и тем, и другим. Ее безопасные обитатели содержались в ночлежке, ближе к фасаду здания, а опасные безумцы — каковы на момент конца Колыбели было девять — в Белом отделении, позади тяжелых металлических дверей, отделявших их от цивилизации. Неподалеку — сироты, в Детской Башне. А в сердце этого, надо всем, возвышалась Башня Персонала, твердыня тех, кто писал законы. Дети и безумцы под присмотром сестер и докторов. Власть и угнетение, все вместе.

История Шейлбриджа — история двух детей, мальчика и девочки. Мальчик, Дрепт, сбежал, вырос, нашел свое спасение в ордене Молота и стал известен как фанатичный преследователь призраков. У девочки,

Лорил, отняли шанс вырасти. Главные доктора — доктор Сэнбридж, доктор Ранкер и доктор Хаскомб — установили строгие правила, которые и должна была выполнять смотрительница мисс Артур. Вполне очевидные правила: больные-убийцы и дети не должны видеть друг друга. Но в сумасшедшем доме не все идет по правилам, и в один прекрасный день Лорил обнаружила себя сидящей смирно, а больной из камеры 5 по прозвищу Хранитель писал ее портрет. Его привезли в Шейлбридж после того, как он убил своих предыдущих натурщиков за то, что «они пошевелились». А потом, страдая от того, что его работам не хватало жизни, он размазал кровь жертв по их портретам. Лорил была хорошей девочкой. Она не пошевелилась вообще и потому осталась в живых, а Хранитель сумел написать свою единственную безупречную картину.

Дважды такое везение не выпадает никому.

**Дважды
такое
везение не
выпадает
никому.**

В Шейлбридж пришла Серая Леди, существо из кошмарных легенд, чтобы отыскать для своих дьявольских целей человеческое тело. Некоторые уже стали отбросами.

Некоторых никто не будет искать. Сирот. Если бы в тот день Лорил и Дрепт не играли на чердаке, возможно, Серая Леди выбрала бы себе другую жертву. Можно ли было задуматься в зародыше вопль отчаяния Колыбели? Может быть, да, может быть, нет. Мы можем только догадываться, почему Хранитель, оказавшийся близко к месту убийства, прежде чем появился кто-то еще, взял себе на память изорванное, окровавленное платье Лорил. Возможно, убийство, за которое ему придется



отвечать, должно было случиться в любом случае? Колыбель полна такой гнусной иронии.

Несмотря на свидетельство Дрепта о том, что его подругу убило какое-то существо, похожее на ведьму, вещественные доказательства указывали на больного из камеры 5. К нему применили чрезвычайную меру — лоботомию. Или, напротив, не чрезвычайную, а очень даже обычную. Персонал Шейлбриджа отвлекся от экспериментов в рамках своих странных теорий насчет прикладывания раскаленных докрасна брусков к голой коже или исследования практических пределов электрошока и обратился к выполненным на заказ серебряным ножам доктора Ранкера, чтобы обратить вредителя в овощ. Результатом можно было хранить не в дорогом Белом Отделении, а в

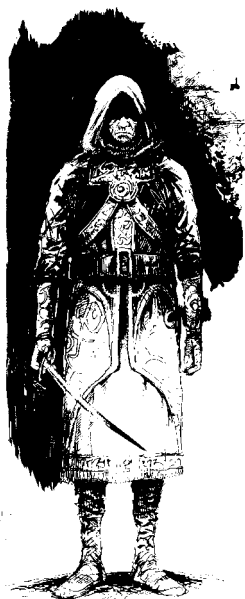


ночлежке вместе с остальным мусором. Поползли слухи: то, что делало Хранителя им самим, было вырезано в Процедура 2.

В конце концов, эти слова достигли человека, который прятал свое изуродованное лицо за восковой маской, больночел номер один, Короля Никто, как его звали соседи. Того, что его держали в изоляторе, наверху Белого Отделения, было недостаточно, чтобы отделить его от остальных больных. Ядовитый шепот Короля просочился сквозь стены и разжег огонь недовольства. Хранителя уважали. Люди его круга решили попытаться остановить все это. Да к тому же, они могли оказаться следующими. Недовольство переросло в бешеный мятеж. Не успел никто опомниться, как пациенты завладели ключами — и освободились. Ворота были закрыты, но

большая часть детей и работников находилась внутри, оказавшись в ловушке и забаррикадировавшись в своих башнях. По крайней мере те, кому повезло. Те же, кто оказался на первом этаже... Для взбесившихся обитателей Белого Отделения это было как спорт.

Для истинного рождения Колыбели была нужна повитуха, и ей стала больная из камеры 9, Мотылек. Она была пироманьяком, и ей позволили держать при себе трут — в рамках терапии. Освободившись, Мотылек заполучила всю пищу для огня, о которой только можно было мечтать. Она и зажгла пламя, превратившее Шейлбридж в руины, сохранившиеся до сего дня. Сначала в своей камере. Потом, в суматохе, с подстрекательства Короля Никто — под основанием Башни Персонала.



Когда Король сбросил восковую маску, обнажив свое растопленное лицо, и повел единомышленников рвать на куски оставшихся служителей, Мотылек втащила свое кресло вверх и смотрела, как люди обращаются в сажу.

Огонь прошел как ураган. Детская башня разделила судьбу остальных. Голоса мальчиков и девочек слились в страшный хор. Дым поднялся к небесам, затемнив их; черное облако — вот и все, что осталось от власти. Все, что возвышалось, рухнуло. Остался лишь фундамент.

Предсмертные вопли стали криком новорожденной Колыбели. Дым — ее первым дыханием. Рожденное из пыток, насилия, властности, убийства и истории страданий, это место стало живым.

Оно раздавило своих оставшихся обитателей. Королевство Короля Никто не могло жить долго — по человеческим меркам. Двери наружу оказались закрыты. Выхода не было. Безумцы чахли и умирали, пока не умерли все.

Но это еще не конец истории.

Они поднялись из мертвых и стали марионетками Колыбели, начав бессмысленный, дерганный танец, который стал эхом их прошлой жизни. Круг за кругом, пятьдесят лет, в ожидании того, кто войдет, обратит на себя внимание Колыбели и потом присоединится к их вечной дьявольской пляске.

Говорят, что перед вами двери откроются. И захлопнутся, как только вы переступите порог. Пока вы живы, вам не выйти оттуда.

И даже в Городе никто не болтается подолгу возле одного дома, который стоит в восточной части Старого квартала, как язва на лице. Колыбель Шейлбриджа. „Если и можно вложить больше страданий в историю одного дома, — сказал как-то вор Гаррет, — то я не знаю, как“.



ИНТЕРВЬЮ ВОЗВРАЩЕНИЕ В КОЛЫБЕЛЬ



ДИЗАЙНЕР КОЛЫБЕЛИ ДЖОРДАН ТОМАС
ОТКРОВЕННИЧАЕТ НАСЧЕТ СОЗДАНИЯ УЖАСА

ДЖОРДАН ТОМАС

Поработав некоторое время журналистом, егерь превратился в браконьера: Psygnosis предложила ему поработать автором в нескольких проектах. Он недолго пробыл в фирме Surreal Software, создавшей Drakan — игру на тему драконов и слегка одетых женщин. Первой настоящей работой Джордана стала игра Harry Potter and The Philosopher Stone (PCG 78%); он занимался ей под крылом фирмы Amaze. Там под руководством Бена Голаса по прозвищу Cyberartist он изучил премудрости UnrealEd, благодаря чему и смог принять участие в работе над Thief: Deadly Shadows. Изначально Джордан был дизайнером, но потом поднялся по служебной лестнице до великой и ужасной должности Ведущего Дизайнера. Каковая и отнимала большую часть его рабочего времени. Но часы после работы он отвел для создания знаменитого уровня „Колыбель“ (наверное, вам уже доводилось прочесть что-нибудь об этом уровне где-нибудь неподалеку). В деле дизайна уровней Джордан считает своим учителем Бена Голаса, а в области гейм-дизайна — главу проекта Thief Рэнди Смита. „А еще, — улыбается он, — я с девяти лет играл в компьютерные игры, и мое отношение к ним всегда было критичным. И это еще не все“.

PCG Откуда взялся образ Колыбели?

Тема серии *Thief* — в целом — это исследование незнакомых пространств во враждебном окружении. Это достаточно элегантно, чтобы принять ее буквально и просто скормить Гаррета (воплощение вторжения на чужую территорию) огромному зданию, которое наделено неким звериным чутьем и извращенным аппетитом. Мы знали, что „дом с привидениями“ (внутреннее название) будет одной из последних глав во всей истории, и там игрок должен столкнуться с нежитью, в той или иной форме.

У меня было несколько дискуссий с Рэнди Смитом (директор проекта *Deadly Shadows*) насчет наших намерений. Мы быстро решили, что главная цель — придумать и создать самый пугающий эпизод во всей истории игр от первого лица. Пусть поклонники сами решают, удалось нам это или нет. По крайней мере, никто не сможет сказать, что нам не хватало амбиций!

PCG Так что именно вы в действительности считаете ужасом?

Если говорить об ужасе, мы не собирались создавать и поддерживать состояние постоянной паники как самоцель. Нашим ключевым словом было — „кошмар“. Я люблю определять это как „ощущение порога“, шепот, а не крик. И он предупреждает вас, что вы — за семь шагов оттого, для чего еще не придумано слов.

Запомнив этот эмоциональный образ, я начал набрасывать дизайнерский эквивалент „чертежей уровня“. За дело взялся, скажем так, серьезно. Довольно очевидно, что тонкая манипуляция мрачными эмоциями игрока (в первую очередь, страхом) — это для меня объект постоянного интереса. Если говорить



красивые слова — я веду свой маленький безумный крестовый поход с целью улучшить качество и спектр игр в жанре хоррора.

PCG Как вы думаете, что неправильно с ужасом в играх?

По этой части там дефицит, и это касается далеко не только игр. Ужас имеет тенденцию просачиваться по пути наименьшего сопротивления. Вспомните, сколько вам приходилось видеть таких фильмов, чтобы ужас пробрал вас до самых костей? Вероятно, меньше десятка, если у вас нормальная, устойчивая психика. А игры и вовсе можно пересчитать по пальцам одной руки.

Страх считается одной из тех эмоций, которые вызвать легче всего — используя аудиовизуальные образы. Напугать более-менее

восприимчивую аудиторию — тривиальная задача. Достаточно в нужный момент заорать: „Бууу!“ — и ваши жертвы уже вцепятся в потолок, задрожат мелкой дрожью и заматерятся шепотом.

Наши мозги отвечают на такое мгновенно, в готовности накачать вас адреналином по горло. Но останутся ли с вами эти воспоминания? Как правило, нет. Это всего лишь знаки опасности, написанные на очень примитивном языке. Как только разум вновь входит в колею, эти сигналы угасают, словно ничего и не было.

Я хочу, чтобы страх оставлял шрамы.

PCG Что ж, это серьезное заявление. А что вы думаете о Колыбели?

Ничего удивительного, что я рас-

смаатриваю Колыбель как мета-проект, в дополнение к уровню игры. И это должно было стать многослойным экспериментом в жанре интерактивного хоррора, где игроки используются, как беспомощные подопытные животные. Шутка. В некотором роде. Мы здесь балуемся некоторой „наукообразностью“.

Была поставлена задача напугать, встревожить, взволновать, поразить аудиторию насколько это возможно в рамках заданных параметров. И если получится, оставить несколько таких „шрамов“. Пресыщенный игрок, вероятно,отреагирует на угрюмый стиль повествования и поддастся ощущению физического напряжения. Игрок впечатлительный, с хорошим воображением, обнаружит себя крадущимся через виртуальный кошмар, боясь вздохнуть.

И, конечно, я надеялся выполнить это все, не принеся в жертву сильные стороны геймплея *Thief*. „Стелс-игра“ органически сочетается с чувством уязвимости, но обычно все же не совсем так, как здесь. В целом, Колыбель — холистический проект в мире игрового хоррора и дизайна стелс-уровней, направленный на то, чтобы сообщить ощущение ужаса посредством нескольких дополняющих друг друга языков.

PCG Что вы имеете в виду, говоря о холистическом дизайне уровней?

Термин „холистический дизайн уровней“ — это не звонкая фраза, а хорошо проработанная креативная философия, которая часто применяется на практике в самых различных отраслях, хотя ее положения и редко формулируются. Попросту говоря, это оценка каждого самостоятельного сегмента игры как единого целого. Полностью. Это часто воплощается в серию вопросов, например, вот таких:

- Все ли системные элементы миссии изящно стыкуются друг с другом?
- Правдоподобно ли выглядит пространство, населенное живыми, неидеальными существами?
- Насколько хорошо все это вписывается в эмпирическую топографию всей игры?
- Приносит ли игроку конечный результат качественное, незабываемое впечатление?

В ходе создания Колыбели я попытался ответить на дюжины таких вопросов. Теперь, глядя в прошлое, я вижу массу возможностей для разных усовершенствований, но это и есть тот способ, которым разработчик расширяет свой список.

PCG Итак, чем же вознаграждает разработчика более холистический подход?

Награду за эти (надо сказать, довольно привередливые) серии испытаний можно охарактеризовать одним словом: „резонанс“. Все действующие лица Колыбели, от мигающих огней до ковыляющих мертвецов, привязаны к единому объекту-хореографу. Это нечто вроде невидимого кукловода, который указывает им, как вести себя в реальном мире и за его пределами (в осколках воспоминаний о предыдущих днях приюта).

И хотя в Колыбели есть доля абсолютно линейных, скриптовых последовательностей, которые должны внушать правильное



Я хочу, чтобы страх оставлял шрамы.

настроение, большая часть планирования событий построена на случайностях. Для каждого семейства объектов прописаны законы их взаимоотношений с другими семействами, которые могут проявиться в ходе игры, доведись им столкнуться. Я не могу предсказать, насколько жуткие моменты может сгенерировать подобная экосистема. Она идеальна.

Жизнь, которую в играх мы грубо эмулируем и обычно приукрашиваем при этом, — бесконечное множество систем, взаимодействующих друг с другом, нечто вроде вечной пляски. Это довольно легко понять — на подсознательном уровне или на каком-либо еще.

Люди привыкли к интуитивному чувству „честности“, которое возникает из-за постоянных ограничений в ходе этого удивительного, симфонического синтеза. Симуляция такого процесса (вроде видеоигр) еще не могут подняться до подобного уровня, и мы принимаем их с неизбежным скептицизмом. В борьбе за территорию они не могут конкурировать с тем, что мы знаем о реальном мире.

Но если мы сфокусируемся на определенном типе впечатлений, которые нужно создать, и положимся на инстинктивное человеческое стремление чем-то заполнить пробелы, то тут можно будет немножко схитрить... Тщательно интегрировав уровень и компоненты игры, мы предлагаем игрокам убедить себя, что происходящее „достаточно реально“ или „достаточно убедительно“, чтобы оно увлекло их. У игроков придирчивый взгляд, но они хотят быть увлеченными.

PCG Вообще, на этом „прыжке веры“ стоят все художественные произведения...

Чем более естественны системы, работающие

на данном уровне, и чем более элегантно они стыкуются друг с другом, тем легче для человека принять участие в борьбе со своим собственным недоверием. Или, в данном случае, в подавлении своего эстетического скептицизма. Это дает некую разновидность трамплина, с которого делается прыжок к той самой „честности“.

В крохотном микрокосме возможных альтернатив поведения в данной ситуации (к примеру, когда вы крадетесь по заброшенному дому, пытаясь остаться в живых) сеть симулированных вероятностей оказывается достаточно плотной для того, чтобы вы перестали протыкать дыры в ткани мироздания — и, напротив, начали заделывать их сами! Ваше воображение переплетается с потребляемым контентом, и вы отчасти сами становитесь архитектором своих собственных реакций.

В таком случае игре гораздо легче начать „резонировать“ с вами, оставить свой след среди ваших прочих воспоминаний. И это, конечно, та честь, за которую боремся мы, разработчики. **PCG** Много ли исследовательской работы вам пришлось проделать, создавая Колыбель?

Колыбель — это собирательный образ, построенный на дюжинах реально существующих викторианских больниц и зданий, в которых, по слухам, „нечисто“. Страдания, врачебные ошибки, болезни, — все списано с этих мест и пропущено через увеличительное стекло.

Я прочитал горы интервью с пациентами и персоналом, продрался через бесчисленные статьи об исторических методах лечения психических заболеваний, составил большой архив фотографий, сделанный городскими искателями приключений, которые регулярно проникают в заброшенные больницы, и даже посетил несколько мест лично.

PCG А были какие-нибудь случаи, которые врезались вам в память по ходу исследования?

Была история с больной, которая сумела сбежать в складское крыло больницы. Ее состояние было таким, что она заблудилась и умерла от голода. А это был такой гадошник, что ее никто не хватилась. Пятно от ее тела влезло в дерево навсегда.

А еще один человек попал туда в ясельном возрасте. Десятилетия спустя, когда его попросили поставить подпись, он нарисовал грубый силуэт больницы. Это место было настолько доминирующей силой в его жизни, что затмило его собственную индивидуальность. Колыбель создавалась по мотивам вот таких „веселых“ историй.

PCG И наконец, какие произведения повлияли на образ Колыбели? Среди фильмов, источников вдохновения, можно назвать *Jacob's Ladder*, *Session 9* и *The Devil's Backbone*. Среди книг — *From Hell*, *House of Leaves* и *The Shining*.

Плюс бесчисленное количество игр. Но самые главные среди них — это серии *Silent Hill* и *System Shock*. Колыбель обязана им очень многим.

