

Содержание дистанционного курса

Лекция 1. История возникновения квестов.

Квест (англ. *quest*), или **приключенческая игра** (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют.

Игры, объединяющие в себе характерные признаки квестов и жанра action, выделяют в отдельный жанр — action-adventure.

Англоязычное название *adventure game* восходит к первой игре жанра, Colossal Cave Adventure, и должно пониматься как «игра, подобная Adventure», хотя современные игры могут сильно от неё отличаться. В русском языке закрепилось наименование «квест, которое изначально также было именем собственным и использовалось в названии популярных игр этого жанра, разработанных компанией *Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest*.

Первые приключенческие игры — Colossal Cave Adventure, Охота на Вампуса и коммерческая Zork — были текстовыми и использовали парсеры (интерпретаторы вводимого игроком текста), основанные на управляющих глаголах. С развитием компьютерной техники и графических подсистем текстовые игры были вытеснены более наглядными и удобными в управлении (но и намного более ограничивающими возможности игрока) графическими квестами. Позднее любители текстовых игр возродили жанр *interactive fiction* (иногда именуемый «текстовым квестом»), создав виртуальные машины для работы с файлами различных игр. Примером подобной игры является браузерная игра Tale. В настоящее время чаще всего текстовые квесты встречаются в качестве мини-игр в составе выпускаемых крупных игр.

Первые графические квесты появились ещё для 8-битных домашних компьютеров в начале 1980-х. Однако по-настоящему «графическими» они стали лишь в тот момент, когда произошёл отказ от текстового интерфейса и переход к так называемому «point-and-click» (то есть управлению с помощью указателя посредством стрелок клавиатуры, джойстика или мыши),

появившемуся в 1985. Одними из популярных игр этого поджанра являются серии игр *Monkey Island* и *Space Quest*.

В квестах-головоломках (англ. *puzzle adventure game*) во главу угла ставится решение каких-либо логических задач, загадок, например, в виде различных механизмов, доступных для обследования игроком; при этом число загадок очень велико, а повествование может быть схематичным или вовсе отсутствовать. Ярким представителем поджанра является игра *Myst* (1993), и более поздние квесты-головоломки, подражающие ей, описывались игровыми обозревателями как «*Myst-образные*» квесты.

Один из подвидов поджанра квестов-головоломок является «выход из комнаты», в котором перед игроком стоит задача вывести персонажа из запертого помещения, пользуясь какими-либо находящимися в комнате предметами.

Визуальный роман (яп. *бидзуару нобэру*) — характерный для Японии подвид текстового квеста, в котором разворачиваемая в виде текста история сопровождается статичными, реже анимированными изображениями. Степень интерактивности в таких играх обычно низка, и от зрителя лишь изредка требуется сделать определенный выбор с помощью меню, в частности — выбрать вариант ответа в диалоге. Визуальные романы крайне популярны в Японии, занимая значительную часть рынка японских игр для персонального компьютера. Популярные визуальные романы часто становятся основой для экранизации в виде аниме или выпуска манги.

Первые «прародители» квестов появились в начале 1970-х, когда программист и спелеолог Уильям Кроутер (англ.) русск. — как принято ныне считать, один из основателей жанра приключенческих игр — разработал программу под названием *Colossal Cave Adventure* для ЭВМ марки PDP-10. Интерфейс игры был текстовым, а сюжетом — похождения героя в большой пещере. Позже игра была доработана и расширена Доном Вудсом. «*Colossal Cave Adventure*» быстро распространилась по ARPANET и стала популярной, породив множество подражаний и продолжений, которые впоследствии распространились повсеместно.

В 1977 году в США два друга, Дейв Леблинг (англ.) русск. и Марк Бланк (англ.) русск., в то время студенты Массачусетского технологического института, наткнулись на одну из версий *Colossal Cave Adventure* Кроутера и Вудса. После её прохождения они изъявили желание присоединиться к проекту Тима Андерсена (англ.) русск. и Брюса Дэниелса (англ.) русск. по разработке схожей игры. Их первый продукт, текстовая приключенческая игра *Zork*, работавшая на PDP-10, как и *Colossal Cave Adventure*, быстро распространилась по ARPANET. Благодаря этому успеху игра, требующая 1 мегабайта на носителе (огромная цифра по меркам конца 1970-х), много раз переиздавалась и обновлялась вплоть до 1981 года.

Друзья решили основать компанию, которая была зарегистрирована 22 июня 1979 года под именем Infocom. Идея распространять игру пришла весьма скоро, но она была слишком велика для портирования на распространённые платформы того времени — Apple II и TRS-80, которые имели всего лишь 16 килобайт оперативной памяти. Чтобы решить эту проблему, игру разделили на три эпизода.

Для облегчения портирования игры под различные платформы был написан специальный язык — ZIL (англ. *Zork Implementation Language*, Язык реализации игры Zork), с помощью которого специальная виртуальная машина (Z-machine) могла запускать стандартизированные «файлы историй» практически на любой доступной платформе.

В ноябре 1980 года вышла игра Zork I: The Great Underground Empire для PDP-11; спустя месяц была выпущена версия для TRS-80. До сентября 1981 было продано свыше 1500 копий. К этому времени Брюс Дэниелс закончил версию для Apple II, которая была распродана в количестве более 6000 копий. Серия Zork стала одной из самых популярных серий текстовых приключенческих игр.

Однако всё возрастающая популярность новых графических микрокомпьютеров привела компанию к упадку. В 1989 году Infocom была куплена компанией Activision и прекратила выпускать текстовые приключенческие игры.

Игры Infocom считаются классикой жанра interactive fiction, а период активности Infocom считается «золотым веком» такого рода игр.

Развитие вычислительной техники и появление домашних компьютеров, отличающихся развитой графической системой (таких, как Apple II) послужило толчком к появлению индустрии компьютерных игр. Соответственно, жанр квестов также получил дальнейшее развитие. Квесты приобрели первые графические иллюстрации происходящего, которые поначалу были чисто декоративными. Игрок по-прежнему управлял действиями персонажа, вводя последовательности команд на клавиатуре, а изображение было статичным и служило лишь для стимулирования воображения играющего.

С появлением достаточно ёмких сменных носителей (прежде всего, дискет) стало возможным внесение в игры цветных, насыщенных деталями изображений, однако в целом они оставались неинтерактивными.

В конце 1970-х Кен Уильямс решил основать компанию, разрабатывающую программные продукты для набирающей популярность платформы Apple II. Однажды ему попалась на глаза Colossal Cave Adventure. Он и его жена Роберта увлеклись игрой, изменившей впоследствии историю игровой индустрии.

Расправившись с Colossal Cave Adventure, они начали искать похожие игры, однако быстро пришли к выводу, что эта ниша рынка ещё никем не занята. Супруги приступили к созданию своей первой игры — Mystery House. Роберте, как дизайнеру игры, больше нравилась концепция текстовой приключенческой игры, однако, прекрасно понимая, что будущее за графикой, она сделала всё, чтобы игрок максимально погрузился в атмосферу таинственного дома. Mystery House, детективная история, созданная по мотивам романа Агаты Кристи «Десять негритят», стала первой приключенческой игрой, в которой появилась примитивная графика. Кен же взял на себя техническую сторону.

Потратив на разработку игры несколько ночей, Кен и Роберта растиражировали её на пятидюймовых дискетах с прилагаемой брошюрой об игре. Первая копия игры была продана в одном из магазинов, торгующих программами. Ошеломительный успех заставил Кена призадуматься об открытии компании, разрабатывающей и продающей исключительно компьютерные игры. И в 1980 году супруги Вильямс основали *On-Line Systems*, которая стала в 1982 *Sierra On-Line*. Быстро набрав обороты, Sierra стала одной из законодательниц компьютерных игр в 1980-х годах.

Благодаря Sierra в приключенческих играх произошёл основополагающий переход от первого лица к третьему, благодаря чему появился главный герой как персонаж, обладающий своим характером.

Sierra продолжала выпускать квесты (среди которых такие знаменитые серии, как King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry, Police Quest, Quest for Glory) до 1998 года, когда подразделение по разработке квестов было продано Havas Interactive, подразделению Vivendi Universal.

В 1987 году, во времена тотального господства Sierra в жанре квестов, Рон Гилберт, совместно с другими программистами из компании Lucasfilm Games (подразделения Lucasfilm, разрабатывавшего компьютерные игры), создал скриптовый движок, названный SCUMM (англ. *Script Creation Utility for Maniac Mansion* — Утилита создания скриптов для [игры] Maniac Mansion), ставший основой для лучших квестов LucasArts следующих десяти лет. Было введено простое решение — отказ от текстового интерфейса и переход к полностью интерактивному графическому окружению. Теперь игрок оперировал не набором команд, вводимых с клавиатуры, а участками изображения — предметами в инвентаре и прочими рисованными объектами игры. LucasArts пришла с новыми идеями в жанр квестов. Прежде всего, теперь игрок не мог попасть в ситуацию тупика или неверных действий, когда пришлось бы начинать игру заново (за некоторыми исключениями). Также произошёл отказ от показа прогресса прохождения игры, как это было в играх от Sierra (в которых процесс показывался в очках из максимально возможных).

Первые игры на основе SCUMM были 16-цветными для EGA-мониторов, и новая, 256-цветная Secret of Monkey Island, с музыкой, атмосферой, юмором и неповторимым Гайбрашем Трипвудом произвела очередной фурор в жанре приключенческих игр.

На протяжении десятилетия движок SCUMM пережил 8 версий, пока в 1998 году на смену ему не пришёл трёхмерный движок GrimE, разработанный для создания игры Grim Fandango.

Золотой век и упадок квестов

Соперничество двух крупнейших производителей квестов — Sierra On-Line и Lucasfilms благотворно сказывалось на самом жанре. В период с 1990 по 1998 год были выпущены лучшие игры из основных серий обеих компаний.

В очередной раз технический прогресс благотворно сказался на жанре компьютерных игр — с появлением звуковых карт появилась первая музыка, соответствующая атмосфере игры, а также озвучивание действий и событий. А с появлением таких ёмких носителей информации, как компакт-диск, стало возможным озвучивание диалогов персонажей.

Благодаря всему этому этот отрезок времени принято считать золотой эпохой графических квестов. Однако появление первых графических акселераторов, а вслед за ними и первых трёхмерных игр послужило закатом эпохи квестов. Рынок требовал игры, демонстрирующей все возможности новых компьютеров. Попытки сделать трёхмерные квесты имели лишь ограниченный успех, от такого внедрения технологии было больше вреда, чем пользы. В большинстве трёхмерных квестов был вид от третьего лица, и низкополигональные персонажи изображались поверх неподвижного двумерного фона. Неудачно расположенные (нередко неподвижные) точки обзора («камеры») дезориентировали игрока. Кроме того, с отказом от удобного и ставшего привычным режима point-and-click (с англ. — «укажи и щёлкни») играющему приходилось управлять персонажем с помощью стрелок клавиатуры, наблюдая зачастую, как тот бежит на месте, натолкнувшись на препятствие или невидимую стену. Существовали, правда, и полностью трёхмерные квесты с видом от первого лица.

Многие поклонники таких классических квестов, как Day of the Tentacle и Space Quest, не смогли принять эти трёхмерные новшества, а любители спецэффектов, как и прежде, обходили «занудные квесты» вниманием, предпочитая им всё более реалистичный 3D action и набирающий популярность жанр RPG. Испытывавшая финансовые трудности Sierra On-Line продала своё подразделение по производству приключенческих игр, а LucasArts переключилась на более прибыльные игры, посвящённые сражениям во вселенной Звёздных войн.

Активные приключенческие игры

После того как доминирование классических квестов в стиле «point-and-click» стало историей, рынок заняли приключенческие боевики — игры, основанные на реакции игрока на внезапные события. Перейдя на трёхмерный графический интерфейс, внеся элементы неожиданности и соответствующую атмосферность, такие игры стали доминирующим поджанром приключенческих игр. Отказ от сложных головоломок и долгих раздумий в пользу быстро сменяющихся действий позволил играм такого рода выйти на рынок видеоконсолей, что способствовало дальнейшей популяризации этого жанра. Отличительной чертой данного направления является атмосферность, заставляющая игрока погрузиться с головой во вселенную игры, будь то таинственный дом, полный ужасов, заброшенная научная лаборатория или город-призрак.

Наиболее яркими играми в этом жанре являются: Fahrenheit, Heavy Rain, The Last Express, почти все игры жанра survival horror, например Penumbra, Amnesia.