



Возвращение в Сибирь



Беноа Сокаль.

*Все о творчестве, играх, работе над Syberia 3,
а также интервью с самим мастером*

В детстве маленький Беноа Сокаль не мечтал стать культовым разработчиком игр. Родился он в 1954 году, за два десятилетия до появления первых игровых приставок. Зато он всегда любил рисовать и еще в школе посвящал этому занятию немало времени. По словам Сокалья, он жил в классической, образцовой, бельгийской семье: отец был успешным врачом, очень гордился своей профессией и мечтал, что сын продолжит его дело.

Поддавшись уговорам, юноша поступил на медицинский факультет. И быть бы ему безвестным бельгийским доктором, но на втором курсе Сокаль решает, что тихая и спокойная жизнь ему не по душе.

В этой статье мы расскажем о долгой творческой карьере Беноа Сокалья — за последние тридцать лет он испытывал себя в качестве художника, писателя, дизайнера, сценариста, автора комиксов, руководителя компании... Нам же он больше всего запомнился как разработчик, чье имя навсегда вписано в историю жанра квестов.

И пусть сегодня его немного подзабыли, совсем скоро Сокаль собирается вернуться на игровую арену, чтобы напомнить о себе. Будучи в Москве, он нашел время пообщаться с нами и рассказал о своих играх, о новой «Сибири» и о планах на будущее.

Учебные истории

Не все начинается с таланта или упорства. Важно и везение. И Сокалю действительно повезло: в его родном Брюсселе работала Высшая школа искусств им. Святого Люка. В 1969 году, как раз тогда, когда Сокаль пытался грызть гранит медицинских наук, известный автор комиксов Эдди Паап открыл здесь первые в Бельгии курсы и начал обучать молодежь.

Очень скоро курс лекций превратился в полноценный факультет с трехлетней программой обучения, а ученик Эдди Паапа — Клод Ренар, создал в том же институте экспериментальную мастерскую Atelier R, которая стала школой для целой плеяды известных бельгийских художников. Именно благодаря им в восьмидесятых годах начался «золотой век» европейских комиксов. Среди учеников именных мастеров оказался и молодой Беноа Сокаль.

Кроме преподавания, Клод Ренар занимался выпуском журнала «Девятая мечта», где публиковал работы своих студентов, в том числе и Сокалья. Журнал был известен не только в Бельгии, но и во Франции, благо издавался на французском. В Бельгии говорят на трех языках, но в те времена в школах и университетах чаще использовали французский. Это сильно помогало ученикам: Бельгия



Альма-матер Бенуа Сокала, Высшая школа искусств им. Святого Люка.

страна маленькая, однако знание языка открывало бельгийским авторам и изданиям прямой путь на богатый рынок комиксов Франции.

Первые работы Сокала были выполнены в серьезном реалистичном стиле. Славы они ему не принесли, однако талант молодого художника заметили, и в 1978 году Сокаль начинает работать с только что открывшимся франко-бельгийским журналом «Продолжение следует», решив сменить серьезный стиль на что-то более легкое и забавное и обратившись к жанру юмористических комиксов.

Истина, как всегда, нашлась где-то посередине: в 1979 году Сокаль задумал совместить серьезный сюжет и атмосферу нуар-детективов с юмористическими персонажами. Так появился, наверное, самый известный его персонаж — утка-детектив Канардо. Это был вечно в подпитии, циничный, потрепанный жизнью, страдающий депрессией селезень, который пил все, что горит, дымил как паровоз, гонялся за симпатичными цыплятами, вечно угождал в неприятности, но при этом был классным полицейским. Серия комиксов об инспекторе Канардо стала культовой и выходила больше тридцати лет.

В то время термин «графический роман» еще не вошел в обиход, и все подобные произведения считались комиксами. Лишь к концу восьмидесятих издатели начали разграничивать эти понятия, относя комиксы к произведениям, рассчитанным на детей и подростков, а графические романы — к произведениям для взрослой аудитории. Именно бельгийские и французские художники более всего повлияли на развитие этого жанра в Европе. Во Франции графические романы даже признали девятым видом искусства и включили в программу поддержки министерства культуры.

В игровую индустрию

Вот так, нежданно-негаданно, Бенуа Сокаль стал пионером нового искусства и приобрел большую известность. В восьмидесятых



В восьмидесятых годах журнал *A Suivre* («Продолжение следует») заметно повлиял на возрождение популярности комиксов в Европе. Бенуа Сокаль тоже внес свой скромный вклад в это достижение.

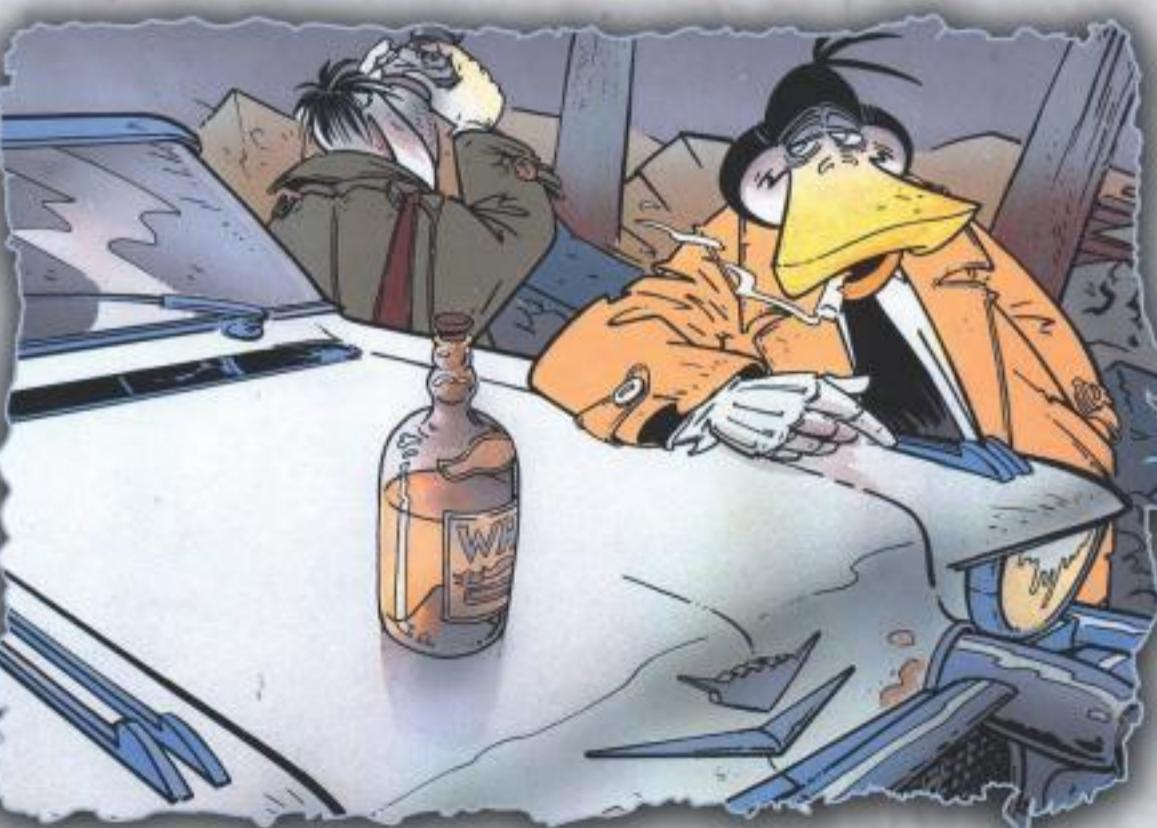
годах он продолжает рисовать графические романы, пробует себя в качестве писателя, а кроме того, одним из первых среди своих собратьев-художников осваивает новинку под названием «компьютер». Оказалось, что на нем удобно редактировать и раскрашивать рисунки.

Сокаль чутко следил за тем, как меняется мир, — чтобы иметь успех, надо угадать, куда ветер дует, найти новые пути и стать первым, кто по нему пройдет, снимая причитающиеся первопроходцу сливки, пенки и прочую сметану. Сокаль ощущал это на себе, однако первый успех пришел к нему случайно. Он и сам не раз говорил, насколько не ожидал стать звездой современного европейского искусства.

Куда же подует ветер в следующий раз? На дворе были бурные девяностые, эпоха расцвета цифровых технологий. Открытие за открытием, прорыв за прорывом. Компьютеры дешевели на глазах, а их начинка могла безнадежно устареть всего за пару лет. Да что там за пару лет — за год! Издатели печатной прессы начали всерьез опасаться, что компакт-диски совсем скоро вытеснят бумагу и она станет таким же пережитком прошлого, как гусиные перья, чернильницы и пресс-папье.

У Сокала появляется идея создать мультимедийное произведение с использованием двумерной и трехмерной графики — своего рода графический роман, только не на бумаге, а на лазерном диске. В 1995 году он предлагает этот проект издательству *Casterman*, с которым он тогда работал. Руководство *Casterman* идею поддержало, благо компания и сама давно искала возможность освоить новые рынки. К тому же эксперимент обещал быть достаточно дешевым: на создание цифрового романа Сокаль просил всего год и скромную сумму в франках (в современной валюте — примерно 35 тысяч евро).

Очень скоро издатель понял, что затея не выгорит. Назревал игровой бум, и недостаточно было просто записать на компакт-диск



Канардо воплотил в себе черты Черного Плаща, доктора Хауза и Коломбо. Не удивительно, что он стал таким популярным.



Нет, это не изуродованная Лиара из *Mass Effect*. Мало кто знает, что до выхода своей первой игры, *Amerzone*, Сокаль уже работал в игровой индустрии — писал сценарий для квеста *Ring: The Legend of the Nibelungen*.

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



Летающая подлодка «Гиперглott» из Amerzone. К слову, в игру с удовольствием играют и сейчас — 2011 году ее портировали на мобильные платформы.

кучу картинок. Люди требовали игр, поэтому Casterman сменила масштаб проекта, превратив компьютерный роман в полноценную игру, получившую название **Amerzone**. Решить решили, однако денег на воплощение идеи в жизнь не хватало — на все про все требовалось минимум несколько сотен тысяч франков, поэтому в 1997 году к финансированию подключилось французское издательство **Microfolie's**. Как оказалось, подключилось оно совершенно зря. Денег у них тоже не было, так что и года не прошло, как компания обанкротилась.

Горькая Амазонка

Над Amerzone навис грозный профиль приближающейся костяной. Но, когда все уже готовились закрывать лавочку и расходиться по домам, **Microids** выкопали останки Microfolie's и дали денег на завершение проекта. Спустя четыре года разработки, сожрав бюджет в пять миллионов франков (порядка 700—800 тысяч евро), Amerzone все-таки оказался на прилавках магазинов.

С технической точки зрения, игра вполне соответствовала времени. Точнее всего будет описать ее как «Google Maps с сюжетом» — вместо статичных картинок игра использовала панорамы, которые можно было разглядывать со всех сторон. Но если на Google Maps можно глядеть лишь на улицы городов, то здесь перед глазами игрока открывался совершенно удивительный мир.

В качестве основы Сокаль выбрал одну из историй об инспекторе Канаардо, под названием L'Amerzone, вышедшую в 1986 году. Правда, из комикса было взято немного. В оригинал действующими лицами были животные, но Сокаль недрогнувшей рукой отправил весь зоопарк в мусорную корзину. Он всегда пред-



Игры Сокала происходят в одной вселенной. Между ними всегда можно найти связь, пусть и самую тонкую. Например, необычная фауна — диковинные животные всегда были слабостью мастера.

почитал серьезный стиль, поэтому антропоморфных уток, свиней и собак сменили обычные люди, а на место крутого Канаардо пришел безымянный доходяга-журналист, который по наводке старого профессора зоологии отправляется на поиски затерянной страны Амерзонии.

Цель была простой — утешить старика, вернув на место похищенное им полвека назад последнее яйцо вымершей птички. Однако сюжет и потрясающий дизайн игры сделали свое дело. Игроки с удовольствием слонялись по неизведанным джунглям, восхищались пейзажами и дивными устройствами типа летающей подлодки «Гиперглott», носились с яйцом как... курица с яйцом, решали головоломки и смотрели очень впечатляющие по тем временам ролики. Игра стала хитом и разошлась тиражом более миллиона копий, а Сокаль официально сделался разработчиком игр.

Из Сибири с любовью

Боссы Microids были довольны успехами своего нового сотрудника. Еще бы, без всякого опыта создания игр, только за счет своего таланта Сокаль вытянул едва не загнувшийся проект! Во время работы он показал себя грамотным руководителем и геймдизайнером, а также мастером на все руки — занимался графикой, писал сценарий и диалоги, прорабатывал персонажей и дизайн игрового мира. Сразу после окончания работы над Amerzone руководство Microids заманило Сокала на создание нового проекта.

Действие Amerzone происходило в вымышленном уголке земли, затерянном мире с уникальной флорой и фауной. В следующей игре Бенуа Сокаль хотел увлечь игрока в столь же загадочный и неизведанный край, но куда? И тут его взор обратился к России: в мире, где на карте не осталось белых пятен, в мире без



«Сибирь». Дизайн Сокала не любит привлекать внимание: приглушенные цвета, отсутствие контраста. Все нацелено на создание атмосферы — тихой, спокойной и загадочной, как и подобает квесту.



Квесты — дело не мужское

Сокаль любит ставить на главные роли женщин — по его словам, это позволяет списать многие сюжетные ходы на женскую слабость. Например, в его играх персонажи регулярно требуют от героя выполнить какую-нибудь глупую работу.

Мужик в таком случае нанес бы, как выражаются юристы, пару другую «повреждений мягких тканей лица и костей лицевого черепа с нарушением целостности кожных покровов», и на этом квест кончился бы. А женщине приходится стараться, бегать по всем уровням, словно пчелке, собирать предметы, решать головоломки.

тайн и секретов именно Россия оставалась для жителей западных стран настоящей «терра инкогнита».

Сокаль вспоминает, что на него произвели большое впечатление виденные по телевизору репортажи с территории бывшего СССР. Высохшее Аральское море с останками кораблей стало прообразом Арапбада, шахты Комколзграда наполнены «развесистой клюковой» в виде гигантских металлических фигур с серпами, и даже французская деревенька носит гордое советское имя Владилена (производное от имени вождя пролетариата).

Да и сама игра совсем не случайно получила название *Syberia*, чтоозвучно со словом *Siberia* («Сибирь»). Собственно, наши локализаторы так эту игру и назвали, хотя правильнее было бы «Сиберия» — именно так назывался таинственный остров, который ищут главные герои игры.

Завязка сюжета, как и в прошлый раз, была очень простой: компания поручает девушке-юристу Кейт Уокер отправиться в Европу, чтобы купить фабрику игрушек. Однако поиски пропавшего владельца заведут молодую американку на территорию бывшего СССР, а затем и на заснеженные просторы Сибири.

Разработкой *Syberia* занялась внутренняя студия издательства *Microids*, расположенная в Канаде, в то время как Сокаль жил во Франции и не горел желанием переезжать на пару лет в чужую страну. Пришлось налаживать рабочие отношения с помощью интернета. Идеи обсуждались через почту, а концепт-арты, демонстрирующие его мысли по графике и дизайну, загружались прямо на сервер студии.

Продолжение следует

Хотя на сей раз у Сокала был опыт в создании игр и целая студия профессиональных разработчиков в придачу, все закончилось точ-



но так же, как с *Amerzone*: деньги вышли, все отпущенные сроки миновали, а игра была готова только наполовину. Разумно рассудив, что долгострой никому не нужен и что половина чего-то лучше, чем целое ничего, Сокаль на скорую руку соорудил концовку и... отправил игру в печать.

Как и в случае с *Amerzone*, сюжет и дизайн, рожденные талантом Сокала, решили дело — квест *Syberia* стал одним из культовых представителей своего жанра. История просто брала игрока за шиворот и макала головой в потрясающую атмосферу игры до тех пор, пока он не приобщался к прекрасному. Поэтому после релиза *Syberia* команда взялась за окончание путешествия Кейт по заснеженной России навстречу мифической Сибири, чудесной теплой страны посреди льда и морозов, страны, где до сих пор живет много-много диких мамонтов.

Хотя *Syberia 2* была лишь завершением первой части, игрокам об этом сказать забыли, да и магическая цифра «2» в названии подкузьмила. Критики вдоволь попинали игру за вторичность, и причины были веские. Первая игра предложила новаторский для квестов подход к графике, совмещавший трехмерные объекты и персонажей и двумерные задники, — сам Сокаль в шутку называл такую картинку 2,75D. Но рынок стремительно развивался, и на фоне шикарных *Doom 3*, *Half-Life 2* и *Far Cry* даже знаменитые пейзажи «от Сокала» уже смотрелись слегка архаично. Отсутствие нововведений, пропавший фактор новизны и необходимость знать события первой части делали *Syberia 2* скорее аддоном, чем самостоятельным проектом.

Тем не менее *Syberia 2* оставалась прекрасной игрой, а продалась даже успешнее оригинала. Став признанным мэтром жанра квестов, Сокаль решает оставить издательство *Microids*, прихватив оттуда самых ценных сотрудников. Вместе с ними он создает новую студию *White Birds Productions*.



Арапбад — город, созданный Сокалем под впечатлением от пустынного кладбища кораблей Аральского моря.



Сокаль, он и в Африке Сокаль. В *Paradise* его рука заметна сразу: солнечные пыльные улички, безлюдные восточные дворцы, таинственные уголки дикой природы с неведомыми животными.

Не ходите, дети, в Африку гулять

Толком не известно, что заставило Сокала пуститься в свободное плавание. Может быть, руководство не давало ему достаточно творческой свободы? Эта гипотеза имеет право на жизнь, ведь при согласовании работы со своим следующим издателем, компанией **Micro Applications**, он поставил категоричное условие о невмешательстве в процесс разработки. В результате новая игра мэтра, квест **Paradise**, при внешней похожести на предыдущие работы сильно от них отличалась.

С первого взгляда **Paradise** можно принять за ту же **Syberia**, только из промерзшей России место действия перенеслось в знойную Африку. Вымыщенная страна Морения, где бушует революция; подбитая средствами ПВО принцесса; дворец в виде утыканного пушками линкора; злобные революционеры; загадочные аборигены с примитивной культурой; традиционно потрясающие пейзажи, сдобренные анимацией. Казалось бы, беспрогрышный вариант.

Однако по мере прохождения становилось ясно, что африканский рай отличается от сибирской тундры не только внешне. **Paradise** был гораздо сложнее и хардкорнее — более трудные головоломки, пиксель-хантинг, сюжет, поднимающий глубоко философские вопросы, длинные пространственные диалоги, недосказанности, неясные аллюзии... Все это само по себе не плохо, могла бы получиться хорошая игра, что называется, «для своих», но время, время...

Paradise вышел в 2006 году, когда устарели даже традиционные квесты в духе **Syberia**, а уж с хардкорностью разработчики и вовсе опоздали лет этак на десять. Пока прессы пела хвалу **Fahrenheit**, Сокаль по-прежнему заставлял гонять трехмерных персонажей по статичным задникам с разрешением 800x600 пикселей.

Не удивительно, что большинство игроков его не поняло. Или не захотело понять. Потому что замороченный сюжет еще можно принять за «авторское видение», а вот необходимость по десять раз возвращаться на локацию и отыскивать там новые активные зоны размером в пару пикселей — это уже явное издевательство. Попытка повторить успешный рецепт «Сибири» провалилась, а значит, пора было искать что-то новое.

Тонем — ионем, не ионем

Пока прошедшие **Paradise** игроки со словами «Сокаль, ты не прав!» гневно грозили кулаками в сторону Франции, на конвейере студии **White Birds Productions** готовилась к выходу пара новых квестов. Спустя год после **Paradise** выходит **Sinking Island**, и уж тут-то игрокам не пришлось жаловаться на недостаток нововведений. Взамен традиционной адвентуры мэтр выдал на суд фанатов настоящий детективный триллер в духе Агаты Кристи.

Вместо традиционной сказочной истории и не менее традиционной женской героини, порхающей среди чудесных пейзажей и запускающей разные стимпанковские девайсы, мы оказываемся в шкуре сурового детектива Джека Норма. Он не страдает амнезией, не ищет мифическую страну с мамонтами, а просто делает свою работу, расследуя причины появления на пляже трупа местного миллиардера. Делает он это скучно и крайне дотошно, скрупулезно собирая и подшивая к увесистому делу улики, а потом раскалывая пытающихся врать и юлить свидетелей, словно спелые орехи.

Зато место действия игры скучным не назовешь: это остров с гигантской башней, выстроенной покойным, который мечтал открыть в ней шикарный отель. Однако природа спутала все карты — остров начал медленно погружаться под воду, и о посетителях пришло забыть. Чтобы добавить перчику, разработчики обрушили на остров сильный шторм. В легком режиме шторм служит лишь декорацией, но на максимальной сложности он устраивает игроку настоящую гонку, заставляя решать задачи как можно быстрее, иначе наступающий океан затопит локацию и уничтожит все незамеченные улики.

Если **Paradise** был старомодно хардкорен, то **Sinking Island** оказался вполне дружелюбным. Однако же отход от традиционной схемы стал фатален: разработчики не справились с реализацией нового геймплея, сделав его слишком линейным и занудным, а допросы были омрачены на редкость бездарной игрой актеров. Новаторские идеи тоже не прижились. Режим реального времени на этапе первого прохождения резко увеличивал сложность игры, а второе прохождение, благодаря полной линейности, выходило не слишком интересным.

Сюжет, который, по идеи, должен был стать для Сокала возвращением в его блестательное прошлое, когда он писал полицейские истории про Канардо, в рамках игры выглядел тривиально. Атмосфера в стиле ар-деко, как всегда, была великолепна, но даже тут имелось одно «но»: как раз в то время вышел **BioShock**, выполненный в таком же дизайне. Понятно, что это простое совпадение, однако в глазах рядового игрока мир **Sinking Island** изрядно потускнел и потерял свою оригинальность.

Конец?

Sinking Island был последней на сегодняшний момент игрой Сокала. Следующая игра студии **White Birds**, фантастический квест **Nikopol: Secrets of the Immortals**, была создана уже без его участия. Обе эти игры нельзя назвать провальными: вполне крепкие квесты, в чем-то даже весьма неплохие, но они явно не соответствовали требованиям современной аудитории. Какое-то время студия пыталась приспособиться к меняющимся условиям рынка, выпуская казуалки для мобильных платформ и портативов.

Некоторые из них пользовались успехом — так, например, tower defense **Babel Rising** только на iOS разошелся тиражом в 160 тысяч копий, а на Nintendo DS неплохо продавался квест **Crime Scene**. Но амбиции Сокала были куда выше. Студия вынашивала планы по созданию большого проекта **Aquarica**. Точнее, даже двух проектов — анимационного фильма со Скарлетт Йоханссон в главной роли и одноименного квеста. Для написания сюжета Сокаль пригласил в помощь своего коллегу, бельгийского художника Франсуа Шуитэна, имеющего опыт в киноиндустрии. На вид, на ощупь и даже на вкус сценарий «Акварики» был удивительно схож со сценарием «Сибири».

Есть и диковинные устройства (чего стоит собранный из обломков корабль), и загадочные движущиеся острова в океане, а вместо мамонтов — гигантские мамонтовые киты, которые, по старой легенде, раз в сто лет пробуждаются от сна, чтобы уплыть на север и дать потомство. И вдобавок ко всему — дружная компания колоритных персонажей в поисках приключений, дайвинг, парусные гонки, рыбалка, штормы, закаты и прочие прелести морской романтики. Ей-богу, та же «Сибирь», только на воде, что логично: снег уже был, жаркая пустыня тоже, пора и в океан окунуться.

Все шло хорошо, но к концу 2010 года случилась знакомая по всем прежним проектам Сокала история — кончились деньги. Только на этот раз уже не было издателей, которые могли растянуть бюджет, не было добрых инвесторов, которые прискакали бы на белом коне и спасли всех от банкротства. Студии пришлось отменить все находящиеся в разработке проекты, и в 2011 году **White Birds Productions** закрыла свои двери.

В **Sinking Island** Сокаль решил отойти от привычной схемы геймплея и сделать полноцейский квест: трупы, улики, допросы... Опа, второй труп. Эй, я еще с первыми не закончил!

Цель грудь в орденах.

Игры Бенуа Соколя получили множество наград, однако и сам автор сумел отличиться парой орденов, да таких, которые простым разработчикам и не снились. В 2002 году Бенуа Соколь получил титул «Человек года» на церемонии вручения премии **Phoenix Award**. В 2006 году он стал кавалером французского ордена Искусств и изящной словесности — сказалось удачное участие в продвижении «девятого вида искусства».

А в 2007 году на своей родине он стал кавалером ордена Леопольда II, который вручается самим королем Бельгии в знак признательности и за особые заслуги. Вот только на игровых мероприятиях о Сокале, увы, вспоминают не часто, но ничего — все еще впереди.

В бой идут одни старики

Жаль, конечно, мамонтовых китов, но нет худа без добра — возможно, именно банкротство студии побудило Бенуа Соколя согласиться участвовать в разработке *Syberia 3*. Издательство *Microds* уламывало его на новую игру еще с 2009 года. Сокаль был не против, но требовал, чтобы это был действительно серьезный крупнобюджетный проект, а не попытка подоить известный бренд.

Microds была согласна на все, ведь именно сотрудничество с Сокалем принесло ей известность. К сожалению, затея сорвалась: как раз в это время в *Microds* менялось руководство: компанию со всеми ее потрохами купило французское издательство *Anuman Interactive*. Прежние договоренности потеряли силу, и с Сокалем пришлось договариваться заново, но того, похоже, не устраивали новые условия сделки.

Время шло. Сначала релиз перенесли на 2011 год, затем стало известно, что разработку даже не начали из-за недостатка финансирования. Долгое время новостей не было вообще, и только в конце прошлого года все наконец устроилось. *Anuman Interactive* заключила с Бенуа Сокалем договор о написании сценария для *Syberia 3*, заново анонсировала игру и даже вернула Эллиота Грассиано, одного из руководителей старого *Microds*, поставив его на место руководителя проекта.

Syberia 3 должна выйти через год-два, и слухи о ней ходят самые разные. Но вместо того, чтобы собирать сплетни, мы дождались, когда Сокаль приедет в Москву на фестиваль комиксов «КомМиссия-2013», а затем обстоятельно с ним побеседовали, спросив о самых разных вещах: о том, правда ли, что на сей раз игроков отправят на радиоактивные просторы Чернобыля, о мамонтах и мутантах, о судьбе заброшенной «Акварики» и о том, что есть самое важное при создании хорошей игры.



Знакомьтесь, Бенуа Сокаль!

Ваша самая знаменитая игра, *Syberia*, стала популярной в том числе и потому, что в свое время покорила сердца чуть ли не всех женщин планеты. Если в середине двухтысячных девушка проходила игру, то почти наверняка это была «Сибирь». Как вам удалось этого достичь, поделитесь секретом?

Дело в том, что благодаря комиксам я умею вызывать у женщин слезы на глазах. Мой учитель и мэтр в сфере комиксов Уго Пратт — не знаю, известен он в России или нет, — сказал мне одну вещь: «У тебя все получится, если ты научишься заставлять женщин плакать». Я делал это в комиксах, а затем применил этот опыт при создании игры.

Анонс третьей «Сибири» состоялся еще в 2009 году, много говорили о вашем участии в проекте, но затем все заглохло. В ноябре 2012 года прозвучал новый анонс. Теперь уже все серьезно?

Да, готов подтвердить. Полгода назад действительно началась работа над новой «Сибирью». Что касается более ранних заявлений, то я их на самом деле никогда не делал. Очень многие люди говорили от моего имени, но сам я в этом не участвовал.

Действительно, была идея начать разработку игры, все мы полнились энтузиазмом, но нас постоянно преследовали проблемы. То не хватало взаимопонимания с издателем, то не придумывалась интересная концепция, и только сейчас все наконец устроилось, и мы смогли приступить к работе.



Топущая башня-гостиница, построенная эксцентричным миллиардером. Первая задача — раскрыть дело, вторая — убраться с острова живым.



Помощи полиции можно дождаться только с воздуха...

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



«Мне очень хотелось стать первым, кто создаст трехмерную модель мамонта», — говорит Сокаль.

Первые две части «Сибири» позиционировались как единое произведение, которое пришлось распилить пополам, придумав промежуточный финал. Правда ли это, и как тогда обстоят дела с третьей частью? Это прямое продолжение или самостоятельная история?

Да, так и есть. Был один сюжет и единый проект, который пришлось разделить на две части, потому что игра получалась слишком длинной. Третья же часть станет совершенно новой историей.

Чтобы играть в нее, не нужно будет знать сюжет предыдущих частей. Хотя главной героиней, как и прежде, будет Кейт Уокер, и мы, безусловно, сделаем какие-то отсылки к исходной «Сибири». Но я хочу еще раз подчеркнуть, что это будет самостоятельное произведение, не зависящее от двух первых частей.

Слухи в интернете говорят, что третья часть начнется на том моменте, на котором закончилась вторая. Судя по всему, это все-таки неправда?

И да, и нет. Третья часть начнется с исчезновения Кейт. В ее родном Нью-Йорке начинаются поиски: ее ищет полиция, родственники, но никто не знает, куда она делась. При этом могу сказать лишь, что в Нью-Йорк она не вернется. Как и раньше, действие развернется в мистической вселенной Сибири — ну а подробности я, конечно, пока утаю.

На презентации вы упомянули, что при создании третьей части вдохновлялись Чернобылем. А вы сами там бывали? И если нет, то собираетесь ли съездить?

Скажем так, я бывал на Украине, хотя до Чернобыля не добрался. Но, если понадобится, обязательно съезжу. Просто порой все тай-



Пока «Акварика» существует только в виде набросков. Будем надеяться, что они не пропадут втуле, — шансы на выход фильма еще есть.

ное и скрытое гораздо интереснее, чем то, что ты видел на самом деле. И иногда лучше просто представлять, чем описывать уже существующую реальность.

Вот как оно сейчас на Украине? Масса людей предлагают свои услуги в качестве гида в Чернобыль. Это наложенный бизнес, есть туристические фирмы, которые проводят групповые экскурсии. Набирается группа, садится в автобус, а гид подробно рассказывает, что и как. Мне же это совершенно не интересно. Это вовсе не то, чего я жду.

С другой стороны — я собираю массу материалов из разных источников. Все, что касается Чернобыля, мне интересно, я за этим слежу. Я смотрю документальные фильмы, которые есть на эту тему, читаю беллетристику и статьи, которые появляются во французской прессе. Кроме того, во время поездки на Украину я много общался с людьми, которые там побывали. Кстати, а вы там были?

Да, доводилось.

И как?

Сильно отличается от постапокалиптических картин в духе «Сталкера». Сейчас это скорее огромный заповедник с дикими животными, где все заросло лесом.

Да, именно это я и слышал. Готовясь к работе и изучая материалы, я узнал, что ученые установили: животные, которые там сейчас живут, совершенно здоровы, а генетическим мутациям подвержены только мигрирующие животные — ласточки, например, и другие перелетные птицы. Однако те животные, что обитают там постоянно, сумели приспособиться. Чего я боюсь, так это чтобы украинское правительство не устроило на этом месте склад радиоактивных отходов.



Хотя Сокаль не участвовал в создании *Nikopol: Secrets of the Immortals*, именно он обратил внимание на работы своего коллеги Энни Билала, что и стало причиной появления игры.



Идеи Сокала кочуют из одного его произведения в другое. В *Sinking Island* есть плот, собранный из подручных материалов, а в «Акварике» — корабль, собранный из обломков других судов.

Последнее приключение

Последним игровым творением Сокала считается *Sinking Island*, хотя формально это не совсем так. На самом деле он приложил руку к созданию еще одной игры. Правда, совсем немного. Пару лет назад White Birds Productions выпустила квест *Secret Legacy: A Kate Brooks Adventure*, причем главную героиню для игры создал именно Сокаль.

Игра получилась проходная, хотя, казалось бы, все при ней: найденное во время уборки бабушкино письмо про сокровище, поездка в Египет, исследование древних руин, охота за кладом. Графика была отличная — яркие, цепляющие глаз картинки с массой деталей, словно взятые из фильмов про приключения Индианы Джонса...

Подвел, как всегда, тривиальный и не слишком сбалансированный геймплей и еще малое время прохождения. В 2011 году игра вышла на PC, а мобильную версию выпустили только год спустя, уже после кончины White Birds Productions.

Мы тоже надеемся, что этого не произойдет. Но вернемся к вашему творчеству. Скажите: почему все-таки мамонты?

Прежде всего, мне очень хотелось быть первым, кто создаст трехмерную модель мамонта. Дело в том, что к тому моменту уже оцифровали почти всех: динозавров, гигантских обезьян и вообще всех вымерших животных — кроме мамонтов. Даже «Титаник» оцифровали, а для меня он приравнивается к вымершему животному. И я вдруг понял, что мамонтов-то нет. И мне очень захотелось сделать правдоподобного трехмерного мамонта.

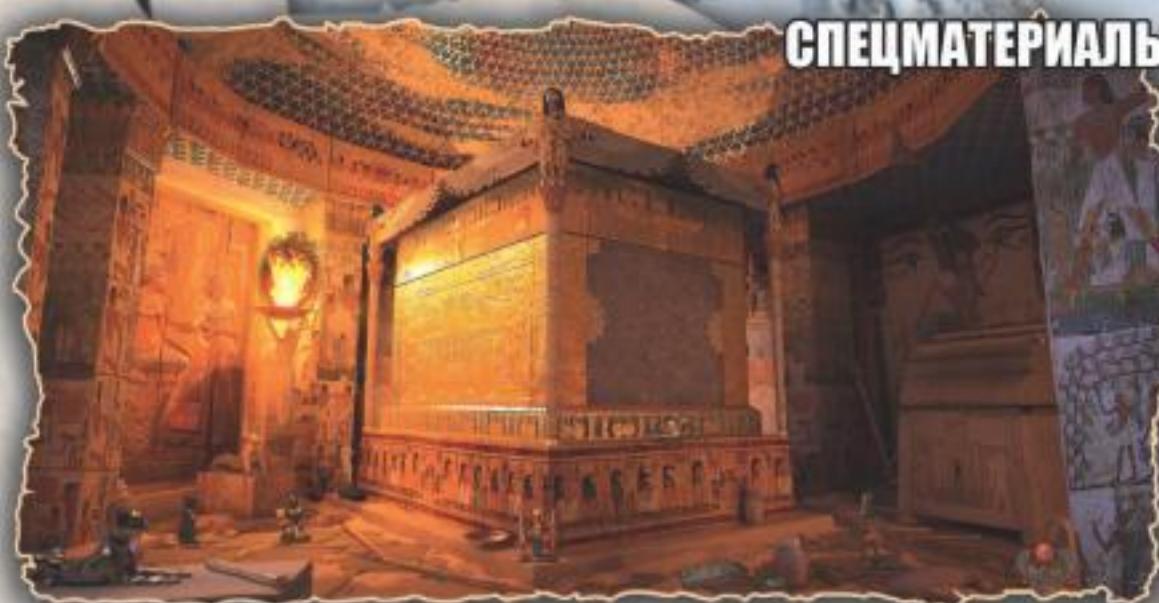
Ну а во-вторых, мне нужен был какой-то символ для игры, а поскольку речь шла о Сибири, мамонт на эту роль подошел как нельзя лучше. Начав изучать материалы, посвященные мамонтам, я неожиданно выяснил, что последние мамонты вымерли совсем не так давно. Они чудесным образом сохранились на острове Врангеля в северной Сибири.

Самое интересное, что эти мамонты были крохотными. Дело в том, что на островах всегда происходит сокращение размеров, — кушать-то нечего. И мамонты из поколения в поколение все уменьшались и уменьшались, пока в итоге не стали размером с пони.

Еще один интересный факт о мамонтах — аборигены представляли их гигантскими кротами. Они находили останки мамонтов исключительно под землей и поэтому считали их подземными животными.

А откуда в принципе взялась любовь к зимней романтике?

Очень сложно сказать. Может быть, все дело в том, что у меня украинские корни. Это, конечно, не совсем северная страна, но она



уж точно не солнечный средиземноморский рай. И вообще мне всегда нравились огромные пустые пространства, неизведанные земли. Поэтому действие многих моих книг и игр разворачивается где-нибудь в джунглях, пустынях или там, где полным-полно опасных дикарей, ядовитых змей и насекомых.

Не знаю, может быть, это идет из детства. Я всегда обожал приключенческие романы: Жюля Верна, комиксы про путешествия. Но если пытаться подойти к этому вопросу с философской стороны, скажу так: в наше время нет необжитых колоний, неоткрытых материков, нет белых пятен на карте. Мы изучили нашу планету, а до новых планет пока не добрались.

Но людям всегда нужно... Знаете, в английском языке есть очень точное слово «фронтир» — некое место, где все неизведанно и новые открытия случаются на каждом шагу. Вот и приходится выдумывать новые фронтиры, чтобы людям было куда отправить свое сознание. К тому же я прекрасно понимаю, что подавляющее число игравших в мою игру никогда в жизни не поедет в Сибирь. Поэтому я могу делать с ней все, что угодно, — все равно никто не проверит!

А что, по вашему мнению, самое главное в хорошем приключении?

Сценарий.

А как же визуальная часть?

Приложится. Если будет хороший сценарий — красивые картинки придут сами собой. Во Франции очень популярно высказывание французского актера Жана Габена. Когда его спросили, что нужно, чтобы снять хороший фильм, он ответил: «Три вещи: сценарий, сценарий и сценарий».

Что ж, время, отведенное на интервью, подходит к концу, но есть вопрос, который мы обязаны вам задать, иначе читатели нас не простят. Какая судьба постигла «Акварику»?

Этот проект был задуман мной и моим приятелем Франсуа Шуэтзном, которого я знаю еще со школы. Задумали мы его буквально между делом; постепенно там что-то начало вырисовываться, но разработка игры так толком и не началась. Зато шансы сделать фильм на эту тему еще есть — как раз сейчас ведутся переговоры с молодым канадским режиссером Мартеном Вильнёвом, снявшим недавно фильм «Марс и Апрель». И сейчас мы втроем пытаемся понять, в каком направлении двигаться дальше. Но пока все находится на этапе предсценарных зарисовок.

Мне очень приятно, что в России выходят журналы по играм, и мне очень приятно, что вы тоже, как и я, считаете игры видом искусства. И я надеюсь, что терпение читателей «Игромании», которые ждут выхода третьей «Сибири», будет вознаграждено сполна! ■



На фестивале «КомИссия-2013» Сокаль рассказывал про свои игры, в том числе и про *Syberia 3*.