

Ева Сид Мартинес

PORTAL

КУБ, ТОРТ И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ



История
культовой
ГОЛОВОЛОМКИ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные
игры. Подарочные энциклопедии

Ева Сид Мартинес

**Portal. Куб, торт и искусственный
интеллект. История
культовой головоломки**

«ЭКСМО»

2016

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Сид Мартинес Е.

Portal. Куб, торт и искусственный интеллект. История культовой головоломки / Е. Сид Мартинес — «Эксмо», 2016 — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии)

ISBN 978-5-04-246032-6

Экспериментальный центр напоминает вам, что... вы... торт. Серия Portal оставила неизгладимый след в истории видеоигр: она изменила не только способы подачи информации, но и саму форму общения между игрой и игроком. Эта книга показывает, как франшиза Valve стала цельным и зрелым произведением, как создавалась и оттачивалась с помощью наблюдений, анализа данных, экспериментов, тестирования и опросов. Присоединяйтесь к эксперименту и узнайте: - Как, будучи студенческим проектом, Portal стала культовой головоломкой. - В чем заключается принцип «меньше — значит, больше». - Почему игрок в расслабленном состоянии обучается лучше. - Как песня Still Alive разрушает четвертую стену и причем тут ГладОС. В формате PDF А4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-246032-6

© Сид Мартинес Е., 2016
© Эксмо, 2016

Содержание

00	6
01	9
Конец ознакомительного фрагмента.	11

Ева Сид Мартинес

Portal

Куб, торт и искусственный интеллект

История культовой головоломки

Eva Cid Martínez

PORTAL O LA CIENCIA DEL VIDEOJUEGO

©2016 Ediciones Héroes de Papel, S.L., sobre la presente edición

© Клюстер А. В., перевод на русский язык, 2025

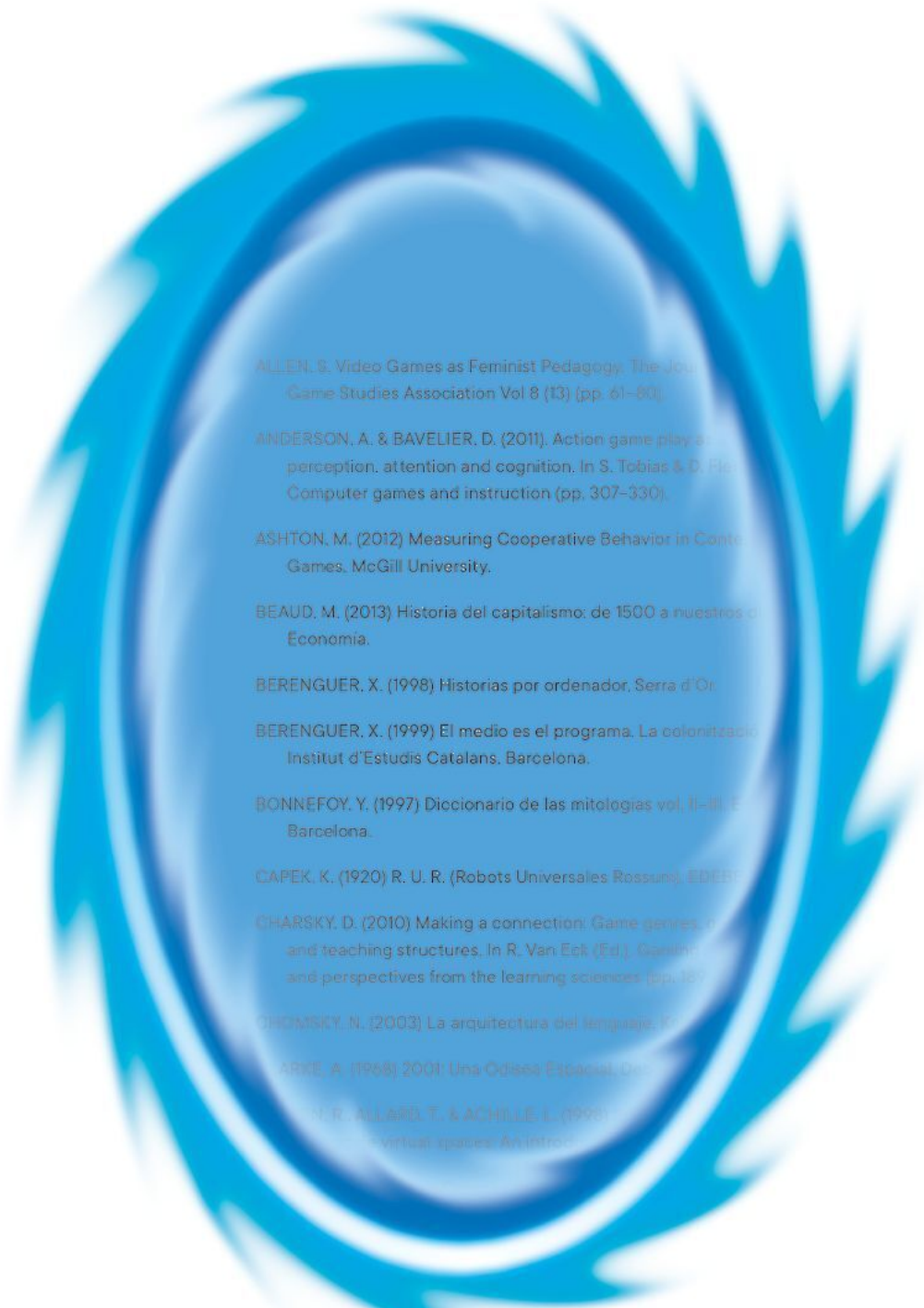
© Софья Клён, иллюстрации, 2026

© Негруль А., иллюстрация на обложке, 2026

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

00

Предисловие

- 
- ALLEN, S. Video Games as Feminist Pedagogy. *The Journal of Game Studies Association* Vol 8 (13) (pp. 61–80).
- ANDERSON, A. & BAVELIER, D. (2011). Action game play and perception, attention and cognition. In S. Tobias & D. Ho. *Computer games and instruction* (pp. 307–330).
- ASHTON, M. (2012) *Measuring Cooperative Behavior in Contextual Games*. McGill University.
- BEAUD, M. (2013) *Historia del capitalismo: de 1500 a nuestros días*. Economía.
- BERENGUER, X. (1998) *Historias por ordenador*. Serra d'Or.
- BERENGUER, X. (1999) *El medio es el programa. La colonización*. Institut d'Estudis Catalans. Barcelona.
- BONNEFOY, Y. (1997) *Diccionario de las mitologías vol. II–III*. E. Barcelona.
- CAPEK, K. (1920) *R. U. R. (Robots Universales Rossum)*. EDEBE.
- CHARSKY, D. (2010) Making a connection: Game genres, learning and teaching structures. In R. Van Eck (Ed). *Games, learning and perspectives from the learning sciences* (pp. 167–177).
- CHOMSKY, N. (2003) *La arquitectura del lenguaje*. E. Barcelona.
- ARKE, A. (1968) 2001 *Una Odisea Espacial*. Océano.
- CHEN, R., ALLARD, T., & ACHILLE, L. (1996). *Virtual spaces: An introduction*.

Мы, любители видеоигр, верим в некий миф, и эта вера уже стала особой религией. Дистрибьюторы, компании и сами игры – все они должны работать исключительно в наших интересах. Забудем о коммерческой стороне индустрии, завышенных требованиях разработчиков и едва заметных глюках. Игры и всё с ними связанное – это отдельная вселенная, а геймер – центр этой вселенной. Кто, если не он, спасет мир и победит зло? С каким облегчением он наконец проходит *Dark Souls*, как отважно защищает линию в *League of Legends*! Все заслуги он присваивает себе.

Потому что игры – это синтезированное пространство, созданное за счет незримой математической красоты чистое поле. Абсолютно поддельное. Гравитации в нем не существует. Твердых тел тоже нет, законы физики там ненастоящие, и всё остальное тоже. Дальнейшее продвижение по сюжету возможно только в том случае, если результат считается данными как положительный. Давайте подумаем: почему смерть – это конец игры (или конец матча, если речь идет о мультиплеере)? Почему приходится начинать заново, в то время как смерть противника или захват позиции, наоборот, продлевают время существования симуляции? Это нужно для того, чтобы связь между игроком и игрой стала теснее. Мы, критики, довольно много говорим о погружении – о том, насколько глубоко этот эффект позволяет пользователям окунуться в виртуальный мир, чуждый нашему, над которым мы едва ли можем властвовать.

Погружение должно заставить нас почувствовать себя новорожденным, существом с неокрепшей, по меркам взрослых, психикой, для которого полученная через органы чувств информация – неотъемлемая часть его существования. Синтезированное пространство во власти игрока, все объекты внутри симуляции принадлежат ему. Он волен создавать их или разрушать любыми способами, будь то удары, прыжки или порталы. Еще со времен *Super Mario* в нас зарождается чувство собственной важности. В играх этой серии сам герой движется в редких случаях, иллюзию создает ускользающая из-под его ног панорама. Виной тому – ограниченность движков того времени, один из их недостатков. Хорошая иллюстрация того, чего стоит ждать от видеоигр: реальность подстраивается под нас.

Но у такого отношения есть пагубное влияние: это и консольные войны, и залитые желчью форумы, если вдруг кто-то или что-то (ограниченное оборудование, фрагмент кода или озабоченный лишь прибылью компании толстосум) посягнет на владения столпа индустрии. Стоит создателям или дистрибьюторам видеоигр заявить о своем статусе истинных демиургов, творцов цифрового мира, это будет расценено как покушение на право собственности. Их заявление может выразиться в цене товара, в выборе платформы (эксклюзивно на ПК или консоли), в программной ошибке, в неудачных решениях по балансу механик или в добавлении персонажа, чья сущность противоречит устоям игрока. Такая ситуация произошла с *Dragon Age: Inquisition*, например. Игрок диктует создателям, что можно, а что нельзя; выступает от имени всего сообщества, хотя на самом деле выражает лишь свои собственные предпочтения. Ну не цирк ли?

Любые изменения всегда воспринимаются как нарушение условий контракта, согласно которому разработчики тихонько сидят в сторонке, а геймер полностью присваивает себе их собственность.

Я всегда считал *Portal* первой полноценной игрой с продуманным повествованием. Мы получили такой мир, где внимание уделено не только началу и концу истории, но и середине, с уникальным пониманием возможного и невозможного – ничего подобного раньше не было. Пространство, смерть, границы симуляции – герметичная конструкция, иллюзорная среда. ГЛАДОС – не что иное, как пародия на гейм-мастера: на создателей видеоигр, на ожидания аудитории, журналистов или всей индустрии.

Portal 2, переняв достижения первой части, наконец-то позволяет нам, игрокам, сосредоточиться на нас самих же, а не на мире вокруг. Позволяет предаться созданию легенд, рассуждениям о Прометее, о человеческом бытии, о картошках и птицах... Узнать, что скрывает

ется за симуляцией, и отправиться навстречу приключениям в неизведанные дали. Обе части, полностью противоположные друг другу, – шедевры игровой индустрии. В них цифровой мир становится не самоцелью, а отправной точкой сюжета.

Челл, главная героиня – это проводник, аватар игрока-новичка. С помощью критического мышления геймер может узнать, что скрывается за белыми стенами, а не просто смиренно завершить прохождение. Помню, как впервые наткнулся на работы Евы Сид. Тогда она обитала в ином синтезированном пространстве, в интернете, и на аватарке у нее стояла Челл. Не случайно она выбрала ее. В этом я увидел то, что описал выше. То, что мы с Джоном Тонсом неоднократно пытались выразить в книге *Mondo Pixel* – необходимость выходить за рамки. Нужно перестать рассматривать игру в рамках симуляции и задуматься о правилах построения мира, диалогов и взаимоотношений между пользователем и разработчиками.

Эта книга – священный трактат, разбор сразу двух игр и одной движущей силы: компании Valve с ее светлой и темной сторонами, благодаря которым части грамматики (прыжки в *Super Mario*, стрельба в *DOOM*, уровни...) стали самостоятельными частями речи: глаголами, существительными и т. д. В видеоиграх есть только один допустимый способ выразиться – действие.

Кинематика – это способ транслокации в иную среду, раз уж на то пошло. Примитивное заимствование иной системы символов и знаков для заполнения пробелов, говоря более пафосным языком. Переход от написания слов к построению мыслей на письме, если уж делать какие-то сравнения. *Portal* не перестает удивлять, сколько бы я ее ни перепроходил. Среди сотни игр, к которым прикасалась моя рука, эта – одно из редчайших исключений, где целое представляет собой гораздо большее, чем сумма всех частей. Где разработчикам не надо ни прятаться, ни подстраивать симуляцию под игрока, чтобы его ничего не раздражало. Ева Сид взяла на себя задачу понять, досконально изучить и разобрать по полочкам каждую часть игры, чтобы узнать сокровенное. Работа долгая и кропотливая, но дающая бесценные плоды. И теперь Ева может объяснить, что такое *Portal*. А вы, прочитав эту книгу, сможете понять и *Portal*, и что такое видеоигра в целом: что она представляет собой как средство массовой информации, мысли, способа повествования и даже религиозного течения.

Но есть еще одна причина, почему я не перестаю читать Еву. Она поднимает такую тему, как человеческая сущность. В беседах о *Portal* она рассуждает о том, что побуждает нас – игроков, людей, мыслящих существ – действовать. Мы не можем просто смириться с окружающими нас белыми стенами, нам нужно знать, что скрывается за ними. В этом трактате ответы не только на мои вопросы о *Portal* и предназначении человека. Благодарю автора за то, что дала мне почву для размышлений, чтобы идти дальше и задаваться новыми вопросами. По моему мнению, лучше про *Portal* уже не напишешь. Эта книга – достойное произведение об игре, где нет границ, возносящихся словно стены лабиринта. Ведь смысл простеньких видеоигр в том, чтобы геймер не смог найти выход, будь то казино, тестовые камеры ГЛАДОС или комнаты страха. Эта книга побуждает выйти за все возможные рамки.

Большое ей спасибо.

01

Введение

Видеоигры как развлекательный, интерактивный и нарративный феномен



Эволюция видеоигр обычно рассматривается с технической точки зрения – совершенствование программного обеспечения и различных составляющих аппаратного оборудования, частично или полностью предназначенного для поддержки игр. Описать и проанализировать технические и визуальные изменения, которые претерпели видеоигры, крайне легко, так как выражаются они в очевидных скачках развития. Однако изобразить график изменений на механическом, жанровом и нарративном уровнях куда сложнее. Такая задача требует от специалиста тщательного анализа.

С самого зарождения видеоигра – некий гибрид. Ровно как любое живое существо в стадии развития, она очень пластична, благодаря чему ей можно придать любую форму. Особенно если учесть непосредственное влияние, которое из-за тематической, контекстуальной и культурной близости на нее оказывают кино, комиксы и даже литература. Не стоит забывать и о полной зависимости от технологий, что постоянно обновляются.

Тем не менее видеоигры обладают своим собственным языком, уникальным и присущим только своей индустрии. И это не что иное, как взаимодействие. На фоне огромного количества технических наворотов и порой чрезмерного заимствования из других сфер, которые часто применяются в качестве заплаток для плохого гейм-дизайна, мы забываем, что взаимодействие – это основной язык интерактивных развлечений. Как забываем и о том, что это универсальная человеческая деятельность. Как выразился Йохан Хёйзинга в книге «Homo Ludens. Человек играющий», игра – это «добровольная деятельность, которая осуществляется в определенных пространственных и временных рамках, подчиняется свободно принятым, но обязательным правилам, имеет самоцель и всегда сопровождается чувством напряжения и радости». Такое определение идеально подходит видеоиграм. Интересный концепт представил Ги Жакин: «Игра создает препятствие, которое нужно преодолеть». Это подтверждает идею получения удовольствия от преодоления трудностей, что, в свою очередь, подкрепляет правдивость определения выше. В толковании Ги Жакина также прекрасно узнается еще одна особенность интерактивных развлечений, в частности многопользовательских.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.