

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Введение</i>	7
<i>Примечание</i>	17
1 «Pillars of Eternity»	19
2 «Uncharted 4»	57
3 «Stardew Valley»	97
4 «Diablo III»	127
5 «Halo Wars»	159
6 «Dragon Age: Inquisition»	193
7 «Shovel Knight»	229
8 «Destiny»	259

9 «The Witcher 3»	297
10 «Star Wars 1313»	329
<i>Эпилог</i>	359
<i>Благодарности</i>	362
<i>Об авторе</i>	365
<i>Предметный указатель</i>	366

Посвящается Аманде

ВВЕДЕНИЕ

Допустим, вы хотите создать видеоигру. У вас возникла убойная идея — игра будет об усатом сантехнике, который должен спасти свою любимую принцессу от гигантской огнедышащей черепахи, — и вы убедили инвестора вложить несколько миллионов долларов в ее реализацию. И что теперь?

Ну, для начала нужно выяснить точное количество людей, которых вы можете нанять. Затем вы должны пригласить нескольких художников, дизайнеров и программистов. Вам понадобятся продюсер, чтобы все шло как по маслу, и команда для озвучки, чтобы игра обрела голос. Не забудьте о техническом контроле — необходимо нанять тестировщиков для вылавливания ошибок. А еще нужен специалист по маркетингу — ведь как еще люди узнают о вашем будущем шедевре? После подбора всей команды вам придется составить строгое расписание, которое определит, сколько времени будет тратиться на каждую часть игры. Если все пойдет хорошо, за шесть месяцев вы сможете разработать демоверсию для презентации на Е3, а к концу года у вас будет «полный набор функций».

Прошло несколько месяцев, и все, кажется, идет хорошо. Художники рисуют для вашего сантехника всевозможных врагов — призраков, грибы и тому подобное, — чтобы ему было с кем бороться. Дизайнеры набросали несколько сложных уровней, где нужно будет пройти через бушующие вулканы и зловонные болота. Программисты уже придумали необычные трюки визуализации, благодаря которым подземелья начинают выглядеть более реалистично, чем все то, что вы видели раньше. Каждый член команды достаточно хорошо мотивирован, игра успешно развивается, и вы раздаете фондовые опционы как бесплатные газеты в метро.

Но однажды утром вам звонит продюсер. Оказывается, трюки программистов бесполезны, поскольку снижают частоту кадров до десяти кадров в секунду*. Тестировщики застревают на уровне с вулканом, а специалист по маркетингу ворчит по поводу того, что все это может повлиять на рейтинг игры в Интернете. Арт-директор пытается отслеживать каждый шаг аниматоров, что сводит их с ума. ДемOVERсия для E3 должна быть готова через две недели, но вы знаете, что нет никакой возможности сделать ее быстрее, чем за четыре. И вдруг инвесторы обращаются к вам с просьбой: а нельзя ли сократить 10-миллионный бюджет до 8 миллионов долларов — даже если вам придется уволить для этого несколько человек.

Неделю назад вы мысленно прикидывали речь, которую произнесете на церемонии награждения The Game

* Скорость смены кадров игры — частота, с которой изображения сменяются на экране. Наши глаза натренированы воспринимать видео с базовой частотой в 30 кадров в секунду. При уменьшении частоты ниже этого уровня игра начинает выглядеть дерганой, будто ее запустили на старом проекторе. — *Прим. ред.*

Awards после того, как ваш шедевр назовут игрой года. Сейчас же вы просто тихо надеетесь хотя бы завершить над ней работу.

Однажды я сидел в баре с разработчиком, только-только выпустившим новую игру. Он выглядел измученным. Этот человек рассказал мне, как они с командой уже практически вышли на финишную прямую, когда их настигло откровение: один из самых главных элементов игры оказался совершенно неинтересным. Следующие несколько месяцев разработчикам пришлось провести в состоянии жесткого прессинга, работая по 80–100 часов в неделю, чтобы переделать этот кусок и капитально перелопатить все сделанное до этого момента. Некоторые из них спали в офисе, чтобы не тратить время на дорогу — ведь каждый час, проведенный в машине, нельзя было посвятить исправлению ошибок. До самого последнего дня — представления окончательного варианта игры — многие из них сомневались, что смогут вообще выпустить ее.

— Похоже на чудо, что эта игра все-таки была закончена, — сказал я.

— Ох, Джейсон, — произнес он. — Чудо, что в принципе любая игра доделывается.

За все то время, что я занимаюсь описанием мира видеоигр, других мнений я не слышал. Разработчики и из крошечных независимых студий, и из больших корпораций часто говорят о том, как трудно проектировать и производить игры. Зайдите в любой бар в Сан-Франциско во время ежегодной конференции создателей игр (GDC), и вы непременно найдете там группы усталых дизайнеров, пытающихся переплюнуть друг друга рассказами о запойном кодировании и кофеиновом топливе

для полуночников. И все травят окопные байки — в ходу именно такая военная метафора — о том, как окружающие не способны их понять. Верный способ вывести из себя разработчика игры, едва узнав о выбранной им профессии, спросить, каково это — целый день, не отрываясь, играть в игры.

Но даже если вы согласитесь с тем, что создание компьютерных игр — это изнурительная работа, людям «с улицы» нелегко понять почему. Игры ведь делаются с 1970-х годов, не так ли? Разве при таком многолетнем опыте работы процесс не стал более эффективным? Может быть, такая напряженка наблюдалась у разработчиков конца 1980-х, когда игровой бизнес был прерогативой подростков и 20-летних программистов, которые объедались пиццей и пили диетическую колу, работая всю ночь и отсыпаясь днем? Но почему такой режим работы сохранился спустя десятилетия, когда только в Соединенных Штатах игровая отрасль оценивается в 30 миллиардов долларов?* Почему разработчики до сих пор травят байки о том, как они засиживаются в офисе до трех часов ночи? Почему все еще так сложно создавать игры?

Чтобы попытаться ответить на эти вопросы, я вышел из бара и начал заниматься любимым делом — тормошить людей, которые знают намного больше меня. Я поговорил примерно с сотней разработчиков и руководителей проектов — под запись и без записи, — бесконечно расспрашивая об их жизни, работе и о том, почему они готовы жертвовать своим временем и здоровьем ради создания игр.

* По данным Ассоциации развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association), индустрия видеоигр США в 2016 году принесла 30,4 миллиарда долларов.

В каждой из 10 глав этой книги рассказывается история создания известной игры. В одной главе мы отправимся в Ирвайн, штат Калифорния, и узнаем о том, как финансируемая Kickstarter игра «Pillars of Eternity» помогла Obsidian Entertainment справиться с серьезными трудностями. В другой главе речь пойдет о том, как 20-летний Эрик Барон из Сиэтла заперся в своей комнате на целых пять лет, чтобы создать фермерскую игру «Stardew Valley». В остальных главах рассказывается о технологическом кошмаре игры «Dragon Age: Inquisition», о диком цейтноте при разработке «Uncharted 4» и даже о тайне, связанной с созданием компанией LucasArts широко разрекламированной игры «Star Wars 1313».

Многие истории об играх, столкнувшихся с кардинальными изменениями технологии, сменой руководства и другими факторами, не зависящими от воли разработчиков, могут показаться вам невозможными. После этих рассказов в голову закрадывается мысль, что игры делаются в абсолютно нереальных условиях. Что этим людям просто не повезло. Что создатели этих игр могли бы избежать неприятностей, если бы следовали стандартам отрасли и не повторяли распространенных ошибок или если бы они с самого начала принимали более взвешенные решения.

Но есть и альтернативная теория: каждая компьютерная игра изначально создается в ненормальных условиях. Видеоигры находятся на границе между искусством и технологией, что в некотором смысле было вряд ли возможно всего несколько десятилетий назад. Объедините технологический прогресс и тот факт, что игра может быть, по сути, чем угодно — от двухмерной головоломки

на iPhone до живущей своей жизнью RPG с открытым миром и суперреалистичной графикой, — и тогда вас не будет шокировать отсутствие единых стандартов создания компьютерных игр. Многие игры кажутся одинаковыми, но вы не найдете и двух, созданных одним и тем же способом. Это подтверждается материалом, собранным в этой книге.

Но почему же так трудно их делать? Если вы, как и я сам, никогда раньше не пробовали разрабатывать коммерческие игры, вы, возможно, найдете полезными несколько теорий на этот счет.

1. Они интерактивные. Игра не движется в одном линейном направлении. В отличие, скажем, от созданных на компьютере мультфильмов студии Pixar, игры запускают графику в режиме реального времени, при котором компьютер каждую миллисекунду создает новые изображения. Игры, в отличие от «Истории игрушек», должны реагировать на действия игрока. Когда вы включаетесь в игру, РС или консоль (или телефон, или калькулятор) создают персонажей и сцены на лету, основываясь на ваших решениях. Если вам захочется войти в комнату, игра должна загрузить всю мебель. Если вы решите выйти из игры, она должна сохранить все ваши данные. Если вам понадобится убить робота, игра должна определить: а) можно ли это сделать, б) достаточно ли вы могущественны для этого и с) какие ужасные звуки будет издавать робот, когда вы начнете выворачивать наизнанку его металлические внутренности. При этом игра должна помнить все ваши действия, чтобы другие персонажи знали, что вы — бессердечный киллер, и смогли сказать что-то вроде: «Эй, ты, безжалостный убийца!»

2. Технология постоянно меняется. Компьютеры эволюционируют (это происходит в обязательном порядке практически ежегодно), обработка графики становится все более мощной. А раз так, мы ожидаем, что игра будет становиться все красивее. Как сказал мне генеральный директор компании Obsidian Фергюс Уркхарт: «Мы находимся на самом передовом крае технологии и вынуждены все время давить на газ». Уркхарт отметил, что разработка игр напоминает съемку фильмов в условиях, когда для каждого нового проекта вам приходится изобретать новую камеру. Это самая распространенная аналогия. Другая аналогия — создание игры напоминает строительство здания во время землетрясения. Или попытку управлять поездом в то время, как кто-то бежит прямо перед вами, укладывая рельсы.

3. Всегда используются разные инструменты. Чтобы делать игры, художникам и дизайнерам нужно работать с различными программами — начиная со стандартных (таких как Photoshop и Maya) и заканчивая уникальными, защищенными правами собственности, которые в разных студиях свои. Как и технологии, эти инструменты постоянно совершенствуются с учетом потребностей и задач разработчиков. Если программа работает слишком медленно, делает много ошибок или в ней отсутствуют важные функции, процесс создания игр превращается в настоящее мучение. Как сказал мне один разработчик, «хотя большинство людей, похоже, считают, что для создания игр достаточно “иметь великие идеи”, на самом деле гораздо важнее умение претворять “великие идеи” в жизнь». «Вам нужен хороший движок и набор инструментов для этого».

4. Планирование невозможно. «Непредсказуемость — вот что делает работу особенно сложной», — сказал Крис Риппи, продюсер-ветеран, работавший над игрой «Halo Wars»*. Риппи объяснил, что при традиционной разработке программного обеспечения вы можете составить график на основе длительности решения аналогичной задачи в прошлом. «Но с играми, — заметил он, — вы говорите: в чем удовольствие? Насколько интересно это будет? Вы сумели этого добиться? Вы сделали все достаточно удобным? По сути, вы говорите о произведении искусства, создаваемом художником. За сколько времени был создан этот шедевр? А если потратить на день больше, это существенно изменит мир игры? Где следует остановиться? Это самая сложная часть работы. В итоге, когда вам удалось сделать игру максимально интересной, когда вы уже сформировали ее внешний вид, работа становится более предсказуемой. Но до этого момента работа — настоящее блуждание в темноте». Что приводит нас к...

5. Невозможности знать, насколько «классной» будет игра, пока вы в нее не поиграете. Конечно, можно делать обоснованные предположения, но пока вы не возьмете в руки геймпад, нет никакой уверенности в том, понравится ли вам двигаться, скакать и долбить роботов кувалдой по головам. «Это невероятно трудно даже для очень, очень опытных гейм-дизайнеров, — считает Эмилия Шац, дизайнер студии

* Во время разработки игры продюсер должен согласовывать графики работы, спорить с остальной частью команды и следить за тем, чтобы все действовало заодно. Как однажды сказал мне Райан Тредвелл, продюсер с большим стажем: «Мы — те, кто несет ответственность за успех всей работы».

«Naughty Dog»*. — Каждому из нас приходилось выбрасывать большие куски работы просто потому, что мы придумали кучу всего, а играть в это невозможно. Пока работа кипит, вы строите в голове замысловатые планы, но когда все сделано и вы пробуете играть, то понимаете, что это просто плохо».

Во всех историях, описанных в этой книге, вы увидите несколько общих тем. Каждая игра откладывалась как минимум один раз. Каждому разработчику приходилось принимать жесткие компромиссные решения. Любая компания была вынуждена потеть из-за оборудования и используемых технологий. Всем студиям нужно было выстраивать графики работы с учетом крупных выставок вроде E3, на которых разработчики черпают мотивацию (и даже получают обратную связь) от толпы возбужденных поклонников. И, что самое существенное, всем создателям игр приходилось это делать в режиме острой нехватки времени, приходилось жертвовать личной жизнью и семьей ради работы, которая, кажется, никогда не закончится.

Однако многие создатели игр утверждают: они просто не могут представить, что будут заниматься чем-то еще. Они с восторгом описывают чувство от пребывания на передовом рубеже новейших технологий, от создания ни на что не похожих интерактивных развлечений, от работы в команде из десятков или даже сотен людей и от причастности к тому, во что будут играть миллионы. Когда

* Роль дизайнера в разных студиях может быть разной. Но в целом это его задача — принимать решения о том, как именно будет работать игра. Эти решения варьируются от крупных (какое оружие будет у персонажа?) до мелких (как в игре отличить двери, которые можно открыть, от тех, которые открыть нельзя?).

они рассказывают об этом, ясно видна их непоколебимая убежденность: несмотря на все трудности, промедления и цейтноты, несмотря на все то дерьмо, через которое разработчикам приходится проходить, заниматься созданием игр стоит.

Вернемся к вашей игре о героическом водопроводчике («Super Plumber Adventure»). Оказывается, у всех ваших проблем есть решения, но они могут вам не понравиться. Вы можете сократить свой бюджет, передав заказ на часть анимации на аутсорсинг. Возможно, это будет выглядеть не так хорошо, зато окажется вдвое дешевле. Вы можете попросить дизайнеров уровней добавить несколько дополнительных платформ на уровень с вулканом, потому что это меньше из зол. Когда они будут возражать, напомним им, что не все любят Dark Souls*. И вы можете сказать арт-директору, что у программистов есть своя собственная работа и они не обязаны выслушивать его мнение о светотени в игре.

С дедлайном в виде ЕЗ все может быть еще сложнее. Может быть, попросить ваших сотрудников позадерживаться на работе пару недель? Не больше двух недель, конечно. В качестве компенсации придется покупать им ужин и, возможно, даже предложить хорошую премию, если игра получит высокий рейтинг в Интернете.

А еще придется убрать несколько функций. Жаль, очень жаль. Я знаю, они были потрясающими. Но вашему водопроводчику совсем не обязательно уметь превращаться в енота. Можно оставить это для сиквела.

* Эта игра известна тем, что малейшая ошибка в ней наказывается смертью персонажа и необходимостью начинать часть уровня заново. — Прим. ред.

ПРИМЕЧАНИЕ

Повествование в этой книге основано на интервью, которые я провел примерно с сотней разработчиков игр и других деятелей этой индустрии в период между 2015 и 2017 годами. Большинство моих собеседников говорили под запись. Но кто-то рассказывал о своей работе между делом или на условиях анонимности, поскольку его участие в создании этой книги не было согласовано и он не хотел рисковать и повредить своей карьере. Вы наверняка заметите, что большинство людей, о которых здесь будет говориться, — мужчины. Удручающее (и ненамеренное) отображение индустрии, в которой в течение многих десятилетий преобладали представители именно сильного пола.

За исключением случаев, когда прямо указано иное, все, что вы увидите напечатанным в кавычках, было сказано мне напрямую. В этой книге нет придуманных диалогов. Все истории и детали взяты непосредственно от источников, и в случаях, когда это было возможно, все они подтверждались по крайней мере двумя людьми.

Некоторые из приведенных здесь рассказов были получены в результате поездок в студии и дома в Лос-Анджелесе, Анахайме, Сиэтле, Эдмонтоне и Варшаве. Я сам оплачивал эти поездки и не принимал помощи от каких-либо компаний или разработчиков, хотя порой соглашался пообедать с некоторыми людьми, если еда была кошерная. Я к тому, что все это было этически приемлемо. Но, знаете, давайте уже перейдем к самой книге.



«PILLARS OF ETERNITY»

Самый важный вопрос при разработке игр не имеет ничего общего с собственно созданием игр. Он очень прост, но на протяжении столетий мешает художникам и губит на корню бесчисленные творческие начинания: как все это будет оплачиваться?

В начале 2012 года Фергюс Уркхарт, генеральный директор Obsidian Entertainment, так и не смог придумать ответ. Весь предыдущий год Obsidian — относительно небольшая студия по разработке игр, расположенная в городе Ирвайн в Калифорнии, — работала над компьютерной ролевой игрой* «Stormlands». Они никогда не делали подобных игр. Это было непросто, амбициозно и, что самое важное, финансировалось корпорацией Microsoft, игровые продюсеры которой посчитали необходимым наличие большой эксклюзивной RPG для выпуска на их консоли нового поколения — Xbox One. Около 50 из 115 сотрудников Obsidian работали над этой игрой, что обходилось дорого. Все было хорошо до тех пор, пока Microsoft слал чеки.

* Computer Role-Playing Game обозначается аббревиатурой CRPG или RPG. — Прим. ред.