

БЕСТСЕЛЛЕР
AMAZON

ДЖЕЙСОН ШРЕЙЕР
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ КОТАКУ И WIRED

КРАДОВЬ,
ПОТ И
ПЯКСЕЛЫ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ
ВИДЕОИГР

НОВЫЙ
ПЕРЕВОД

Легендарные компьютерные игры

Джейсон Шрейер

**Кровь, пот и пиксели. Обратная
сторона индустрии видеоигр**

«ЭКСМО»

УДК 004.94

ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92

Шрейер Д.

Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр /
Д. Шрейер — «Эксмо», — (Легендарные компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-098960-7

Почему Diablo III чуть не стала крупнейшим провалом Blizzard? Как Halo превратилась в стратегию? Через что прошла студия, создавшая Uncharted? Всё, что вы хотели знать о разработке Witcher-3 и Destiny, а также многие другие эксклюзивные истории, рассказанные автору этой книги теми, кто создавал самые популярные игры последнего десятилетия. Узнайте, почему игровая индустрия — это не только престиж и огромные зарплаты, но и проверка на стрессоустойчивость и выносливость, которую проходят далеко не все. Бестселлер Amazon и национальный бестселлер в США. Больше интересных фактов из мира компьютерных игр читайте в ЛитРес: Журнале В формате PDF А4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.94

ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92

ISBN 978-5-04-098960-7

© Шрейер Д.

© Эксмо

Содержание

Пара слов от переводчика	6
Введение	8
Пара слов от автора	13
1	14
Конец ознакомительного фрагмента.	24

Джейсон Шрейер
Кровь, пот и пиксели. Обратная
сторона индустрии видеоигр

© Голубева А.Д., перевод на русский язык, 2018

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2018

Пара слов от переводчика

*– Эту фичу надо заполишить к майлстоуну. Иначе не примут. – Какие, к черту, фичи? У меня дедлайн по багам! Стриминг не работает, не до полишинга сейчас! – Ну написано же все было в диздоке! Как будто не шутер делаем, а обычный платформер, честное слово.
Типичный диалог из жизни разработчиков игр*

Игровые разработчики довольно забавно разговаривают. Вам, быть может, показалось, что приведенный выше разговор состоялся между двумя американцами или англичанами, но в действительности русские создатели игр и сами используют в речи массу заимствований.

Это вполне естественно: у каждой профессии есть свой сленг, и сленг разработчиков полон англицизмов. Но при переводе книги о создании игр это создает определенные затруднения.

Слово *polishing*, к примеру, означает «полировка» или «шлифовка». В литературном тексте было бы вполне уместно перевести его как «довести до ума» или «навести глянец» – потому что именно это и имеется в виду. Но вот беда: если вы скажете (русскому!) разработчику, что его игре «не хватает глянца», он, вполне возможно, не сразу сообразит, что имеется в виду. Зато если скажете, что некую систему следовало тщательнее *заполишить*, проблемы не возникнет.

Кранч – это не то же самое, что просто аврал: это особый тип длительного аврала, свойственный именно игровой индустрии. *Майлстоун* – это не просто абстрактная «веха», а этап развития проекта, как правило, отраженный в официальных документах и договорах. Ну а переложить на русский язык *фичу* и вовсе затруднительно (в заголовках обычно пишут «особенность», но в тексте это часто не звучит).

Решая, как обойтись с этим специфическим языком, мы попытались соблюсти баланс. Сталкиваясь в тексте с англицизмами, мы оценивали, можно ли перевести их без потери смысла или коннотации. Если да – то переводили («мультиплеер» ничем не отличается от «многопользовательского режима»), если нет – сохраняли сленговое слово. Из-за этого текст порой выглядит своеобразно. Но мы считаем, что, хоть литературность и ценна, ценна также и возможность познакомиться со сленгом, которым пользуются и русские разработчики. По крайней мере, если вас занесет на игровую конференцию, теперь вы поймете, о каком таком полишинге идет речь.

У оригинального текста «Крови, пота и пикселей» есть и еще одна особенность. В английском языке, как и в русском, по умолчанию – когда пол человека неизвестен – используется местоимение мужского рода. Но некоторые авторы – в том числе и Джейсон Шрейер – сознательно нарушают это правило и говорят о человеке неизвестного пола «она», желая подчеркнуть, что в игры играют (и делают их) не только мальчики. В книге местами используется этот прием.

Традиция использовать по умолчанию местоимение женского рода молода в англо-американской культуре, но все же успела немного укорениться. В русской публицистической культуре такого приема нет. Кроме того, русский язык морфологически богаче английского, поэтому каждый раз писать «он или она мог или могла бы...» (как тоже порой делает Шрейер) невозможно.

Поэтому мы в переводе обошлись с местоимениями традиционно – а о взгляде Шрейера на этот вопрос просто рассказали вам здесь. Приятного чтения!

Александра «Альфина» Голубева,

нарративный дизайнер в российской игровой студии и переводчик этой книги
Аманда

Введение

Представьте, что вы решили сделать видеоигру. Идея у вас – просто зашибись: там такой уса́тый сантехник будет спасать принцессу от огромной огнедышащей черепахи. Вам даже удалось выудить из инвестора пару миллионов долларов на это предприятие. Но что же дальше?

Сперва надо подсчитать, сколько людей вы сможете нанять. Потом набрать номера пары-тройки художников, дизайнеров, программистов. Чтобы процессы не застревали, понадобится продюсер, а чтобы игра зазвучала – звукорежиссер. Ну и, конечно, куда уж без тестеров, готовых проверить все это добро на баги. Ах да, и без талантливого маркетолога тоже никуда – иначе как мир вообще узнает о вашем будущем хите? А когда вы соберете полную команду, надо будет четко прописать график ее работы, чтобы точно знать, сколько времени она потратит на каждый этап разработки. Если все пойдет как надо, через шесть месяцев у вас будет демоверсия для E3¹, а к концу года – сборка с полной функциональностью².

И вот прошла пара месяцев. Всё вроде в порядке. Художники рисуют вашему сантехнику всяких клевых врагов: призраков, грибы и так далее. Дизайнеры набросали пару хитроумных уровней, где игроку придется пробираться между пышущими жаром вулканами и вонючими болотами. Программисты только что придумали новый метод визуализации, благодаря которому выглядеть ваши локации будут просто крышесносно. Все мотивированы, работа спорится, а акции компании разлетаются, как бесплатные газеты в переходе.

А потом как-то утром вам звонит продюсер. Выясняется, что хитрая придумка программистов не работает, потому что из-за нее FPS³ игры падает до десяти кадров в секунду. Плей-тестеры⁴ постоянно застревают на уровне с вулканом, и маркетолог уже ворчит, что это подмочит вам рейтинг на Metacritic⁵. Арт-директор не дает аниматорам творческой свободы даже в самых мелочах, отчего те уже на стенку лезут. Демоверсию для E3 надо сдавать через две недели, а работы осталось еще на четыре. И инвесторы вдруг решили поинтересоваться, не получится ли сократить десятиллионный бюджет до восьми миллионов – ну и что, что придется кого-нибудь уволить.

Неделю назад вы с наслаждением репетировали свою будущую речь на The Game Awards⁶ – за титул игры года, конечно; а сегодня уже гадаете, удастся ли вам вообще доделать свой опус.

Как-то раз я сидел в баре с разработчиком, недавно выпустившим игру. Выглядел он изможденно. Дело в том, объяснил он, что, когда проект уже вышел на финишную прямую, они с командой вдруг осознали: одна из центральных механик в их игре приводит к неинте-

¹ E3 (Electronic Entertainment Expo) – одна из крупнейших в мире игровых выставок. Демонстрация на E3 может стать ключевой вехой в судьбе игры, потому что на этом мероприятии можно найти издателей, инвесторов или привлечь к проекту внимание журналистов.

² Сборка с полной функциональностью (feature complete) – неполная версия игры, в которой тем не менее уже присутствуют все ключевые элементы, механики и так далее. Отличается от полной версии багами, неокончательной графикой и общей неряшливостью, но все равно позволяет составить представление о том, каким будет финальный продукт.

³ FPS (frames per second), кадровая частота – количество сменяемых кадров за единицу времени в видеоигре. При низкой кадровой частоте движение выглядит рваным. Игроки обычно воспринимают это критически.

⁴ Плейтестеры и QA-тестеры. Глобально игры тестируют двумя способами: руками профессиональных тестеров (так называемый отдел QA – quality assurance) и руками фокус-группы – обычных игроков, которые готовы пройти черновую версию игры и рассказать разработчикам о своих впечатлениях. Плейтестерами обычно называют вторых. В то время как QA-тестеры специально ищут способы «сломать игру», чтобы найти даже очень редкие проблемы, плейтестеры в первую очередь помогают разработчикам прикинуть, как итоговый продукт будет воспринят своей аудиторией.

⁵ Metacritic – крупнейший сайт-агрегатор оценок, выставляемых играм критиками и аудиторией. Средние оценки на этом сайте позволяют быстро понять, как в целом была принята игра.

⁶ The Game Awards – одно из крупнейших мероприятий, отмечающих и награждающих достижения в сфере видеоигр. Нечто вроде игрового «Оскара».

ресному геймплею⁷. Поэтому следующие несколько месяцев разработчики провели в режиме *кранча*⁸, не вылезая из проекта по 80–100 часов в неделю, чтобы эту механику из него исключить и вообще все переделать. Кое-кто спал прямо в офисе, чтобы не тратить время на дорогу, ведь каждый час в машине – это час, который можно было потратить на исправление багов. Вплоть до того дня, когда окончательная сборка наконец-то была готова, многие из них вообще сомневались в том, что игра выйдет.

– Такое ощущение, – сказал я, – что ваша игра вышла лишь чудом.

– Ох, Джейсон, – ответил он. – *Все* игры выходят лишь чудом.

Я долгие годы занимаюсь игровой журналистикой – и этот мотив замечаю постоянно. Разработчики, будь они из крошечных инди-компаний или огромных корпораций, единодушно и регулярно признаются, что делать игры очень сложно. Зайдите в любой бар в Сан-Франциско во время ежегодной конференции GDC⁹, и вы непременно наткнетесь на кучки усталых дизайнеров, которые меряются тем, кто из них суровее пашет, провел больше бессонных ночей и выпил больше кофе. Часто слышны военные метафоры – мол, докладываем прямоком из окопов; и еще чаще – жалобы на то, что человеку с улицы не понять глубину трагедии. Хотите серьезно взбесить гейм-дизайнера? Узнав, кем работает ваш собеседник, невинно спросите, каково это – круглыми сутками играть в игры.

Но даже если мы примем как данность, что разработка игр – это крайне утомительно, со стороны большинству из нас все равно трудно понять, *почему* это так. Игры же с семидесятых годов делают, нет? У индустрии есть целые десятилетия опыта – наверняка же они не прошли даром, наверняка процессы давно налажены, а эффективные решения найдены? Может, и логично, что в конце 80-х разработчикам приходилось переживать кранчи; в конце концов, тогда игры делала молодежь, готовая заесть нехватку сна пиццей, запить колой и кодить всю ночь напролет. Но с тех пор прошли годы, и сейчас игровая индустрия оценивается в 30 миллиардов долларов только в Америке¹⁰. Так почему же разработчики продолжают травить байки о том, как сидели в офисе до трех часов ночи? Почему игры до сих пор так сложно делать?

Чтобы найти ответы на эти вопросы, я занялся своим любимым делом: принялся донимать тех, кто поумнее меня. Я поговорил примерно с сотней разработчиков и менеджеров, под запись и без, и задал им бесчисленное множество вездыхальных вопросов про жизнь, работу – и про то, зачем же они идут ради игр на такие жертвы.

В этой книге десять глав. Каждая посвящена одной игре. В одной главе мы отправимся в Ирвайн, штат Калифорния, и взглянем на то, как разработка профинансированной через Kickstarter игры Pillars of Eternity помогла компании Obsidian Entertainment выбраться из черной полосы. Действие другой главы разворачивается в Сиэтле, штат Вашингтон, где Эрик Барон, которому нет еще тридцати, почти на пять лет заперся в комнате, чтобы сделать пасторальный симулятор фермера Stardew Valley. В других главах рассказывается про технологический ад, через который прошли разработчики Dragon Age: Inquisition, немилосердном кранче при создании Uncharted 4, и даже про то, как сгинула в веках долгожданная Star Wars 1313 от LucasArts.

При чтении этой книги вам наверняка покажется, что многие из описанных здесь историй ненормальны. В конце концов, они крутятся вокруг каких-нибудь форс-мажоров: резких изменений в технологиях, руководстве и тому подобных штуках, на которые сами разработчики повлиять не могли. При чтении этих историй так хочется думать, что этим играм просто

⁷ Геймплей (gameplay) – игровой процесс.

⁸ **Кранч** (crunch) – сленговое слово, означающее особый род затычного аврала, с которым часто связана разработка игр. От обычного аврала кранч отличается тем, что может длиться много месяцев, превращаясь в почти штатный способ делать игры.

⁹ **GDC (Game Developers Conference)** – одна из крупнейших конференций игровых разработчиков, где те делятся профессиональным опытом, проводят лекции и мастер-классы и показывают свои игры другим профессионалам.

¹⁰ По данным Entertainment Software Association на 2016 год. – *Прим. авт.*

не повезло! Что это только у них так сложно складывалась судьба! Что их разработчики избежали бы трудностей, если бы следовали стандартам индустрии и не наступали на известные грабли. Если бы они с самого начала были прозорливее.

А вот вам альтернативная гипотеза: *абсолютно все игры в мире* делаются в ненормальной обстановке. Видеоигры ведь ходят по тонкому лезвию между искусством и технологиями. Всего пару десятков лет назад такое нельзя себе было и вообразить. Но технологии постоянно меняются, а художественно игры могут быть *вообще какими угодно*: от двухмерной головоломки для iPhone до огромной RPG с открытым миром и ультрареалистичной графикой. Если принять это во внимание, то становится куда понятнее, почему никакого единого лекала в индустрии просто нет. Иногда бывает и так, что внешне игры похожи, но даже их делали совершенно по-разному. Да и вообще все игры делают по-разному – этот мотив вы тоже не раз заметите в книге.

Но почему же все это так сложно? Если вы, как и я, никогда в жизни не пытались сделать коммерческую игру, вам может быть интересно обдумать следующие гипотезы.

1. Игры интерактивны. Игра нелинейна, она одновременно разворачивается во все стороны. В отличие от отснятого заранее мультика, игра визуализируется в реальном времени – каждую миллисекунду компьютер отрисовывает новые кадры, реагируя на действия игрока. Когда вы играете, компьютер или консоль (или смартфон, или калькулятор) обсчитывает и отображает персонажей и сцены на лету, оттапливаясь от ваших действий. Если вам захотелось зайти в комнату, нужно загрузить там мебель. Если вы желаете сохраниться и выйти, нужно записать данные. Если вас тянет убить робота-помощника, игре нужно разобраться, 1) возможно ли вообще его убить, 2) хватит ли у вас сил его убить, 3) какие жуткие звуки издаст умирающий бедолага. А потом еще запомнить, что вы бессердечный убийца, и сообщать вам устами других персонажей что-то типа: «Ой, да ты же тот самый бессердечный убийца!»

2. Технологии постоянно меняются. Вычислительная техника и средства обработки графики с каждым годом становятся все мощнее. Чем круче видеокарты, тем бóльших красот мы ожидаем от игр. Как сказал мне Фергюс Уркхарт, CEO Obsidian: «Мы всегда в авангарде технологий и все время наступаем будущему на пятки». Уркхарт заметил, что делать игры – это примерно как снимать кино, только перед каждым новым фильмом вам нужно заново собрать совершенно новую камеру. И такая аналогия звучит часто. Еще говорят, что делать игру – это как строить дом при землетрясении. Или вести поезд, перед которым бежит человек, спешно прокладывающий ему рельсы.

3. Инструментов очень много. Для создания игр художники и дизайнеры используют самые разные программы – от известных (типа Photoshop или Maya) до написанных специально для конкретной студии. И у каждого они свои. Как и сами технологии, все эти приложения тоже постоянно меняются под влиянием потребностей и амбиций разработчиков. Если вам приходится работать с медленными, забагованными инструментами, не умеющими каких-то важных вещей, делать игры становится невыносимо. «Многим кажется, что главное в создании игр – это блестящие идеи, – сказал мне как-то раз один дизайнер. – А на самом деле главное – это умение идеи воплотить. А для этого нужны хороший движок и утилиты».

4. Построить нормальный график невозможно. «Сложнее всего в нашем деле его полная непредсказуемость», – сказал Крис Риппи, опытный продюсер, работавший над Halo Wars¹¹. При создании обычного программного обеспечения, объяснил Риппи, можно делать прогнозы, опираясь на то, сколько времени та или иная задача заняла в прошлом. «Но с играми, – продолжает он, – все сложнее. Ты спрашиваешь себя: а как устроено *удовольствие*?

¹¹ В игровой индустрии задача продюсера состоит в том, чтобы формировать график работ, спорить с остальной командой и следить за тем, чтобы у всех было единое понимание того, чем они занимаются. Как сказал мне опытный продюсер Райан Тредвелл: «Мы те самые люди, кто отвечает за то, чтобы продукт был сделан». – *Прим. авт.*

А сколько времени нужно, чтобы сделать игру, которая его приносит? А она уже да или еще нет? А достаточно удовольствия или надо больше? Это же попытки измерить и взвесить художественное произведение. Когда его можно считать законченным? Вот представьте, что вы обсуждаете с художником *арт*¹², который он делает для игры. Когда его можно считать законченным? А если художник потратит на него на день больше, насколько это улучшит игру? Когда приходит время остановиться? Это самый сложный вопрос. Однажды наступает день, когда вы финализируете внешний облик и меру увлекательности игры и она уходит в производство. С этого момента все становится более предсказуемым. Но до него вы движетесь вслепую». Что приводит меня к следующему пункту...

5. Пока в игру не поиграешь, невозможно предсказать, будет ли она увлекательной. Да, конечно, можно не просто тыкать пальцем в небо, а выдвигать осмысленные гипотезы, но пока ваши руки не на контроллере, невозможно сказать, приятно ли в игре бегать, прыгать и бить робота-помощника кувалдой по голове. «От этого жутко даже самым опытным игровым дизайнерам, – говорит Эмилия Шац, дизайнер из Naughty Dog. – Мы столько работы выкидываем в корзину! Иногда трудишься, трудишься – а игра не захватывает и все тут. Раскладываешь у себя в голове, как все здорово будет работать, а результат выходит отвратительным».

В историях, рассказанных в этой книге, постоянно повторяются несколько сюжетов. Релиз каждой из этих игр хотя бы раз откладывался. Каждому разработчику пришлось отказываться от каких-то задумок. Каждая компания принимала сложные решения – какой технологией воспользоваться и на каких платформах выходить. Каждой студии приходилось подчинять график разработки важным событиям вроде Е3, дабы набраться там вдохновения (а то и услышать полезную критику) от толп радостных геймеров. Но главное – все, все, кто делает видеоигры, проходили через *кранч*, жертвуя семьей и частной жизнью ради бесконечной работы.

И тем не менее многие создатели игр говорят, что иного не могут и помыслить. Они описывают, каково это: быть на передовом рубеже развития технологий, создавать удивительное интерактивное развлечение, работать в команде из десятков и даже сотен людей, делая продукт, в который поиграют миллионы. И, слушая их, понимаешь: несмотря на все пертурбации, все *кранчи* и всю ерунду, что так часто происходит с разработчиками, эта работа того стоит.

Так вот, насчет вашей игры про сантехника (назовем ее Super Plumber Adventure). Оказывается, у всех ваших проблем есть решения – пусть и не всегда симпатичные. Бюджет можно сократить, отдав часть анимации на аутсорс¹³ студии в Нью-Джерси. Выглядеть будет похуже, зато и стоит в два раза дешевле. Дизайнеров можно попросить добавить на уровень с вулканом пару дополнительных платформ, чтобы проходить его было легче; когда начнут спорить – просто напомните им, что вообще-то не все в мире любят Dark Souls¹⁴. А арт-директору придется усвоить, что у аниматоров своих дел по горло, так что не стоит постоянно высказывать им свое ценное мнение о том, как устроена светотень.

Успеть в срок к Е3 будет сложнее, но что, если попросить сотрудников пару недель поработать сверхурочно? Всего пару недель, не больше. В благодарность обеда будут за ваш счет, а если игра наберет на Metacritic 90 баллов, то вы и компенсации им какие-нибудь выплатите.

¹² **Арт** (art) – сленговое слово. Так называют любые визуальные элементы, создаваемые для игры: 3D-модели, текстуры, задники, наброски персонажей и предметов, иконки и так далее. Отдельно стоит выделить **концепт-арт** – наброски и изображения персонажей и локаций, которые не всегда содержат все нужные детали, но передают суть образа, его настроение и так далее. Именно концепт-арт ложится в основу остальных визуальных решений в игре.

¹³ **Аутсорсинг** (outsourcing) – передача неких задач подрядчику. В игровой индустрии аутсорсинг очень распространен: игра – это настолько масштабный проект, что мало какая компания способна воплотить его от и до. Чаще всего на аутсорс передают графику и локализацию.

¹⁴ Серия игр, знаменитых своей сложностью. – *Прим. пер.*

И да, кое-какие задумки придется выкинуть. Увы, увы. Знаю, они были великолепны. Но все же в теории сантехник может и обойтись без превращения в енота. Прибережем это для сиквела.

Пара слов от автора

Истории, рассказанные в этой книге, опираются на мои беседы примерно с сотней разработчиков и других представителей индустрии. Эти интервью я брал в 2015–2017 годах. Большинство моих собеседников высказывались под запись. Но не все: некоторые попросили сохранить их анонимность, потому что не имели права давать подобные комментарии, так что информация о нашей беседе могла бы повредить их карьере. Вы, наверное, заметите, что большинство моих собеседников – мужчины. Это печальное (и невольное) отражение того факта, что десятки лет этой индустрией заправляли именно они.

Если не указано обратного, всё, что в кавычках, является прямой цитатой. Я не сочинял никому реплик. Все байки и все подробности в книге взяты из конкретных источников, а все факты по возможности подтверждены как минимум двумя людьми.

Часть интервью я брал в офисах и квартирах в Лос-Анджелесе, Ирвайне, Сиэтле, Эдмонтоне и Варшаве. Я сам оплачивал перелеты и проживание, хотя пару раз позволил разработчикам угостить меня ланчем – это вроде было кошерно. Ну, не в смысле, что ланчи были кошерные. А в смысле, что это было этически допу... так, короче. Давайте просто уже перейдем к книге.

1

Pillars Of Eternity

Главный вопрос разработки видеоигр звучит не слишком-то творчески. Вопрос это элементарный, но веками он ставил художников в тупик, обрубая крылья многим творческим начинаниям: *на какие деньги-то?*

В начале 2012 года Фергюс Уркхарт, CEO Obsidian Entertainment, ответить на этот вопрос не смог. Obsidian – относительно небольшая компания, расположенная в Ирвайне, штат Калифорния. Последние пару лет они работали над фэнтезийной RPG Stormlands. Этот проект отличался от их предыдущих начинаний: необычный, амбициозный, но главное – финансировала его компания Microsoft, чьи продюсеры решили, что им нужна большая RPG, которая выйдет вместе с их новой консолью, Xbox One, и станет на ней эксклюзивом. Над игрой трудились около пятидесяти из ~115 сотрудников Obsidian – то есть обходилась она недешево. Что, впрочем, всех устраивало. Главное – чтоб Microsoft продолжали выписывать чеки.

Уркхарту вообще было не привыкать к финансовому давлению. Он делал игры с 1991 года: сперва в качестве тестера, потом дизайнера, а потом и руководителя легендарной Black Isle Studios, которую Interplay распустили в 2003 году, внезапно оказавшись на мели. В том же году Уркхарт вместе с еще несколькими ветеранами Black Isle основал Obsidian, и они быстро выяснили, что управлять независимой студией – это примерно как жонглировать острыми предметами. Если к окончанию проекта у тебя еще не подписан договор на следующий, ты в беде.

Уркхарт – коренастый мужчина с редяющими русыми волосами. Говорит он быстро и уверенно – голосом человека, который не одно десятилетие делает презентации своих проектов. Ему довелось поработать над некоторыми из самых горячо любимых аудиторией RPG в истории – например, Fallout и Baldur's Gate. Выступая на конференциях и общаясь с журналистами, он всегда открыто высказывается о трудностях управления инди-студией. «Суть независимой разработки в том, что каждое утро ты просыпаешься и гадаешь, не позвонят ли тебе сегодня издатели и не решат ли они твои игры отменить, – говорил Уркхарт. – Я бы и рад был родиться психопатом или социопатом, чтобы всяческое над моей шеей лезвие этой гильотины меня не волновало. Но увы. И не думаю, что игнорировать его удастся многим разработчикам – мы все живем под этой постоянной угрозой. На нас часто давят. Постоянно».

Утром 12 марта 2012 года экран мобильного Уркхарта вспыхнул. Ему пришла SMS от продюсера Stormlands со стороны Microsoft: тот приглашал пообщаться голосом. Уркхарт в тот же миг догадался, что сейчас произойдет. «Это как СМС от девушки, которая решила с тобой расстаться, – сказал он. – Приветствуя его на созвоне, я уже знал, о чем пойдет речь».

Представитель Microsoft не стал темнить: Stormlands отменяли. С этого момента у пятидесяти сотрудников Уркхарта больше не было работы.

Продюсер не объяснил, почему Microsoft зарезали проект, но руководству Obsidian и так было ясно, что разработка шла не очень гладко. Давление было невероятным: необходимо было сделать не просто хорошую RPG, а хорошую RPG, *способную продавать консоли*. Сотрудникам Obsidian же казалось, что задумки, легшие в основу Stormlands, не собираются в единую картину. А еще, с точки зрения разработчиков, запросы Microsoft были нецелесообразны.

Люди, которым довелось поработать над Stormlands, говорят, что эта игра была полна амбициозных «высокоуровневых» идей, во многом основанных на том, что, по мнению Microsoft, привлечет потребителей к новой консоли. Одной из главных продающих особенностей Xbox One был Kinect – бесконтактный сенсорный игровой контроллер, камера которого способна считывать движения тела. Что, если в Stormlands можно было бы при помощи Kinect

торговаться в лавках? Xbox One поддерживала облачные вычисления, позволяя каждой консоли обчитывать часть данных на серверах Microsoft, а если так – почему бы не включить в игру масштабные многопользовательские рейды, где игроков подключало бы друг к другу прямо на лету? В теории – очень интересные идеи, но на что они были бы похожи в реальности, никто не знал.

В 2003 ГОДУ УРКХАРТ ВМЕСТЕ С ЕЩЕ НЕСКОЛЬКИМИ ВЕТЕРАНАМИ BLACK ISLE ОСНОВАЛ OBSIDIAN, И ОНИ БЫСТРО ВЫЯСНИЛИ, ЧТО УПРАВЛЯТЬ НЕЗАВИСИМОЙ СТУДИЕЙ – ЭТО ПРИМЕРНО КАК ЖОНГЛИРОВАТЬ ОСТРЫМИ ПРЕДМЕТАМИ.

Другие разработчики Stormlands видят причину ее гибели в ином. Одни говорят, что у Microsoft были несоразмерные амбиции; другие – что Obsidian слишком упрямылись. Но в конечном итоге все согласны, что проект разросся до нездоровых размеров. «Ожидания от игры все росли и росли, – говорит Уркхарт. – И со временем это стало всех пугать. Кажется, даже нас самих».

Уркхарт повесил трубку, пытаясь понять, что же это означает для его компании. Обычно в студии тратилось 10 тысяч долларов в месяц на человека – это с учетом зарплат и дополнительных трат вроде страховки и аренды. Получается, содержание всех пятидесяти разработчиков, делавших Stormlands, потребовало бы по меньшей мере 500 тысяч долларов в месяц. По подсчетам Уркхарта, в создание Stormlands они и так уже вложили два миллиона долларов сверх инвестиций от Microsoft, так что собственные студийные запасы оскудели. На то чтобы платить людям, просто не было денег, а в разработке находилась только одна игра – South Park: The Stick of Truth. Да и с той имелись проблемы: ее издатель, THQ, агонизировал¹⁵.

Фергюс Уркхарт вызвал четырех других владельцев Obsidian и отправился с ними в «Старбакс» за углом, где они просидели много часов, ломая голову над тем, кого оставить, а кому придется уйти. На следующий день Уркхарт собрал всех сотрудников студии. «Сперва все было нормально, – рассказывает Димитрий Берман, ведущий художник по персонажам. – Мы шутили и смеялись. А потом вышел Фергюс – и выглядел он... краше в гроб кладут».

Едва сдерживая слезы, Уркхарт объявил, что Microsoft отменили Stormlands и что компании придется уволить часть сотрудников. Те побрели обратно на рабочие места, гадая, кого из них сейчас выведут из здания. Долгие часы им пришлось просто сидеть и ждать, нервно глядя, как операционный менеджер готовит выходные пособия для тех, кому не повезло. «И вот подходит он такой к тебе с папочкой, мнется и говорит – мол, собирай вещи, – рассказывает Адам Бреннеке, программист Stormlands. – И выводит тебя из здания, и назначает время, когда тебе можно вернуться за вещами. И вот идет он по студии, а ты все думаешь: „Только не заходи в мой офис, только не в мой офис“. Смотришь, смотришь, а потом до тебя доходит – черт, да ведь сейчас уволили одного из моих друзей».

К концу дня компанию выпотрошили. Obsidian уволили примерно двадцать шесть человек из тех, кто работал над Stormlands, включая инженера, которого наняли только вчера. Они не были некомпетентны, не были плохими работниками. Коллеги их любили. «Это было невыносимо, – говорит Джош Соьер, гейм-директор¹⁶ Stormlands. – Просто отвратительно. Наверное, худший день в моей карьере... Таких масштабных сокращений я никогда не видел».

¹⁵ Компания THQ закрылась через девять месяцев, в декабре 2012 года, и еще через месяц распродала свои активы на аукционе, связанном с объявлением банкротства. Права на South Park: The Stick of Truth достались французскому издательству Ubisoft. – *Прим. авт.*

¹⁶ **Гейм-директор** (game director) – глава разработки, аналог режиссера в мире видеоигр. Собственно, на английском director и значит «режиссер». Стоит, впрочем, заметить, что не все термины в игровой индустрии успели стать общепринятыми, так что гейм-директор есть не у каждого проекта.

С 2003 года Obsidian удавалось сохранять независимость, прыгая от контракта к контракту и выступая в роли фрилансеров, чтобы не потонуть. Это была не первая в их истории отмена игры: раньше это же случалось, к примеру, с *Aliens: Crucible* – RPG, которую планировали издавать Sega и отмена которой тоже привела к увольнениям. Но тогда было не так больно. И тогда Фергюс Уркхарт обладал большими возможностями. Теперь же, через десять лет, оставшиеся сотрудники Obsidian впервые задались вопросом: это конец?

Пока команда Уркхарта пыталась прийти в себя после катастрофы, в шести сотнях километров к северу от них, в офисе Double Fine, как раз открывали шампанское. Double Fine – независимая студия из Сан-Франциско под руководством знаменитого дизайнера Тима Шейфера, и они только что перевернули игровую индустрию.

Десятки лет расклад сил в индустрии был довольно простым: разработчики делали игры, а издатели их оплачивали. Конечно, всегда бывали исключения: венчурные инвесторы, победители лотерей и так далее, – но чаще всего игровую разработку оплачивали большие издатели из своих глубоких карманов. Соответственно, во время переговоров все рычаги давления были именно в их руках, так что разработчики часто соглашались на жесткие условия. Например, компания Bethesda предложила Obsidian бонус в миллион долларов, если их ролевая игра *Fallout: New Vegas* получит на Metacritic средний балл 85 (из 100). Но когда игра вышла, оценка плавала вверх и вниз, пока наконец не остановилась на 84 баллах. (Бонус Obsidian не получили.)

Исторически независимые студии вроде Obsidian и Double Fine выживали несколькими способами: 1) искали инвесторов, 2) подписывали договоры на создание игр с издателями и 3) финансировали разработку игр самостоятельно из средств, накопленных при помощи первых двух способов. Ни одна инди-студия сколько-нибудь солидного размера не могла выжить без хотя бы частичных инвестиций со стороны внешних партнеров – даже если это приводило к отменам, увольнениям и невыгодным сделкам.

Double Fine отыскали четвертый способ: Kickstarter, сайт для краудфандинга¹⁷, открывшийся в 2009 году. С его помощью создатели могли преподносить свои игры напрямую поклонникам. «Дайте нам денег, и мы сделаем кое-что крутое». В первую пару лет существования Kickstarter им в основном пользовались любители, мечтавшие собрать пару тысяч долларов на короткометражку или прикольный складной стол. Но в 2011 году там стали публиковать и проекты покрупнее, а в феврале 2012-го Double Fine провели Kickstarter-кампанию будущего квеста под названием *Double Fine Adventure*¹⁸.

Они побили все рекорды. Предыдущие кампании на Kickstarter едва набирали шестизначные суммы; Double Fine за первые двадцать четыре часа получили миллион долларов. В марте 2012 года, как раз когда Microsoft отменили *Stormlands*, Kickstarter-кампания Double Fine успешно завершилась: 87 142 спонсора вложили в будущую игру примерно 3,3 миллиона долларов. Прежде ни одна игра не собирала и десятой доли такой суммы краудфандингом. И к этому моменту все сотрудники Obsidian уже пристально наблюдали за этим процессом.

Kickstarter позволяет разработчикам не оглядываться на партнеров. Воспользовавшись им, инди-студия сможет не отдавать никому права на свою интеллектуальную собственность и не делиться с большим издателем прибылью. Вместо того чтобы пытаться впечатлить инвесторов и руководителей, разработчики могут обратиться к аудитории напрямую. И чем больше людей им поверят, тем больше денег они получат.

Это было начало краудфандинговой революции.

¹⁷ **Краудфандинг** (crowdfunding) – финансирование некоего проекта посредством сбора денег с его будущих потребителей. Для аудитории это нечто среднее между предзаказом и меценатством: давая деньги на продукт, который пока только придуман, но еще не сделан, ты в целом рассчитываешь в будущем его получить, но всегда есть риск, что что-нибудь пойдет не так.

¹⁸ Игра вышла в 2015 году под названием *Broken Age*. Предшествовали этому три мучительных года разработки, о которой Double Fine рассказали в серии блестящих короткометражек. – *Прим. авт.*

Но вернемся в Ирвайн, где Фергюс Уркхарт и другие основатели Obsidian как раз обсуждают следующий шаг. South Park: The Stick of Truth все еще у них в разработке, но они уже понимают, что этого недостаточно. Если с South Park что-нибудь не сложится или если к концу ее разработки у них не появится нового проекта, у компании просто закончатся деньги. Obsidian необходимо найти второй фронт работ. Пусть компания и уволила многих из тех, кто работал над Stormlands, все равно осталось два десятка человек, которым нечем заняться.

Благодаря Double Fine Adventure и другим громким проектам мысль про Kickstarter ползла по студии. Краудфандинг не давал покоя некоторым сотрудникам. Среди них были и два ветерана-начальника, Адам Бреннеке и Джош Сойер. Оба работали над Stormlands: Бреннеке в роли программиста, Сойер – директора. И оба были уверены, что Kickstarter прекрасно подойдет компании вроде Obsidian – часто берущей подряды. Во время собраний, пока руководство пыталось разобраться, как же им поступить, они бесконечно возвращались к истории Double Fine Adventure. Если Тим Шейфер сумел собрать 3,3 миллиона, то чем они хуже?

Уркхарт их не слушал. В его представлении краудфандинг был жестом отчаяния. Ему казалось, что кампания провалится, они опозорятся и никто не даст им ни доллара. «Даже когда ты уверен, что идея твоя гениальна, – говорит Уркхарт, – когда ты веришь в нее всем сердцем, когда ты готов вложить в нее собственные деньги, все равно до последнего сомневаешься, поддержат ли ее другие». Поэтому он попросил Сойера, Бреннеке и остатки команды, работавшей над Stormlands, готовить новые презентации для новых инвесторов и издателей.

Весна сменилась летом. Obsidian успели предложить свои услуги почти всем большим издателям в индустрии. Руководители компании обсуждали с Ubisoft и Activision работу над крупными франшизами вроде Might & Magic и Skylanders. Они предлагали Bethesda свою версию многострадальной Prey 2 (и успели начать ранний этап разработки)¹⁹. Они даже взяли кое-какие идеи из Stormlands и превратили их в набросок новой игры под названием Fallen; инициатором был один из совладельцев Obsidian, Крис Авеллон²⁰.

ОНИ ПОБИЛИ ВСЕ РЕКОРДЫ. ПРЕДЫДУЩИЕ КАМПАНИИ НА KICKSTARTER ЕДВА НАБИРАЛИ ШЕСТИЗНАЧНЫЕ СУММЫ; DOUBLE FINE ЗА ПЕРВЫЕ ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ ЧАСА ПОЛУЧИЛИ МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ. В МАРТЕ 2012 ГОДА, КАК РАЗ КОГДА MICROSOFT ОТМЕНИЛИ STORMLANDS, KICKSTARTER-КАМПАНИЯ DOUBLE FINE УСПЕШНО ЗАВЕРШИЛАСЬ: 87 142 СПОНСОРА ВЛОЖИЛИ В БУДУЩУЮ ИГРУ ПРИМЕРНО 3,3 МИЛЛИОНА ДОЛЛАРОВ.

Увы, ни одно из этих начинаний ни к чему не привело. Крупные издатели были настроены консервативно – и не без причины: консоли Xbox 360 (вышла в 2005) и PlayStation 3 (2006) завершали свой жизненный цикл, новое поколение было не за горами. Но аналитики и эксперты предрекали гибель консольного гейминга из-за популярности iPhone и iPad. Издателям вовсе не улыбалось инвестировать миллионы долларов в высокобюджетные игры, не имея никакой уверенности, что люди вообще купят Xbox One и PS4²¹.

К июню 2012-го многим в Obsidian надоела эта череда провалов. Кое-кто уже успел покинуть студию; другие об этом только размышляли. Те, кто не работал непосредственно над South Park, ощущали себя так, будто они уже в чистилище: то одна презентация, то другая, а реальной работы не прибавляется. «Все это было бесперспективно, – говорит Бреннеке. – Даже наши

¹⁹ Проект под названием Prey 2 изначально разрабатывался студией Human Head Studios из Висконсина, потом сменил несколько разработчиков, успел из Prey 2 превратиться просто в Prey – перезапуск франшизы – и в итоге попал в руки компании Arkane, которая и выпустила эту игру в мае 2017-го. – *Прим. авт.*

²⁰ Впоследствии Fallen превратилась в RPG под названием Turganu. Obsidian выпустили ее в ноябре 2016-го. – *Прим. авт.*

²¹ Как мы увидим через несколько глав, аналитики и эксперты сели в лужу. И PS4, и Xbox One оказались весьма успешны. – *Прим. авт.*

презентации. У меня такое чувство, что мы и сами в них не верили». Фергюс Уркхарт начал приглашать студийного юриста на завтраки, чтобы обсудить, как лучше закрыть компанию – ведь именно это ему и придется сделать, если они не отыщут новый проект к тому времени, как будет доделана South Park.

И тогда Джош Сойер и Адам Бреннеке выдвинули Уркхарту ультиматум: они хотели запустить Kickstarter-кампанию. В идеале – под эгидой Obsidian, но если Уркхарт продолжит упираться, то они уволятся, организуют собственную компанию и сделают все сами. Чтобы предложение звучало привлекательней, Сойер согласился и дальше сочинять презентации для издателей – при условии, что хоть кто-нибудь в студии начнет планировать краудфандинговую кампанию.

Повлияло на ситуацию и то, что другие ветераны студии тоже выказали интерес к краудфандингу. В их числе был и Крис Авеллон, к тому времени неоднократно публично хваливший Kickstarter и даже проводший среди поклонников Obsidian опрос на тему, какой проект они поддержали бы²². Уркхарт сдался – и Адам Бреннеке немедленно заперся в офисе на несколько дней, сочиняя идеальный проект для Kickstarter.

Всем в Obsidian сразу стало очевидно, что делать нужно олдскульную RPG. Ключевая команда студии пришла в нее из Black Isle – компании, которой Фергюс Уркхарт управлял во времена Interplay. Знаменита она была разработкой и изданием классических RPG вроде Icewind Dale, Planescape: Torment и Baldur's Gate. У этих игр имелся ряд сходств: все они опирались на мир и механики Dungeons & Dragons; во всех делался значительный акцент на сюжете и диалогах; и во всех угол обзора был фиксированным, изометрическим – таким, что игрок будто смотрел на игру сверху и сбоку, как на шахматную доску. А еще все они использовали один и тот же движок Infinity Engine, поэтому и игрались схоже.

Такие игры давно перестали делать. Изометрические RPG вышли из моды в середине нулевых: на смену им пришли игры с трехмерной графикой, полной озвучкой и куда меньшим количеством болтовни. И теперь издатели в основном мечтали повторить успех мегахитов вроде The Elder Scrolls V: Skyrim – RPG от Bethesda, которая вышла в 2011 году и продана более чем 30 миллионами копий²³. Игроки по поводу этой тенденции уже некоторое время ворчали. Все, кто вырос на изометрических RPG от Black Isle, сходились в том, что подобные игры – классика и печально, что индустрия их позабыла.

У Obsidian не было прав на мир Dungeons & Dragons, так что метать волшебные стрелы или отправиться в Подземье не вышло бы²⁴. Зато в студии все еще работали несколько людей, приложивших руку к созданию классических Icewind Dale и Baldur's Gate. И они понимали, что сделать изометрическую RPG куда дешевле, чем новую игру с 3D-графикой. Если бы им удалось сохранить небольшую команду и при этом собрать на Kickstarter пару миллионов долларов, то, возможно, Obsidian было бы достаточно продать лишь пару сотен копий новой игры – черная полоса в истории студии закончилась бы.

ВСЕМ В OBSIDIAN СРАЗУ СТАЛО ОЧЕВИДНО, ЧТО ДЕЛАТЬ НУЖНО ОЛДСКУЛЬНУЮ RPG.

Следующие два месяца Адам Бреннеке работал над презентацией игры, перебирая материалы из PowerPoint и всевозможные таблицы, чтобы подготовить то, что они стали звать Project Eternity. Они провели не один брейншторм с Джошом Сойером, Крисом Авеллоном и

²² А еще он успел посотрудничать с давним другом Obsidian и основателем Interplay Брайаном Фарго, собравшим при помощи Kickstarter средства на создание игры Wasteland 2. – *Прим. авт.*

²³ По словам Тодда Говарда, гейм-директора Skyrim. Именно это число он назвал в интервью сайту Glixе в ноябре 2016-го. – *Прим. авт.*

²⁴ Волшебная стрела (Magic Missile) – классическое заклинание в D&D. Подземье (Underdark) – один из многочисленных миров в этой игре. – *Прим. пер.*

другими ветеранами Obsidian – в том числе и Тимом Кейном (дизайнером, знаменитым тем, что он стал одним из создателей оригинальной Fallout). Перед тем как запустить Kickstarter-кампанию, им нужно было утвердить каждую мелочь, так что они долгие недели расписывали будущий график, бюджет и даже варианты наград для спонсоров. «Было много споров, – вспоминает Бреннеке. – Будем ли мы издавать игру на диске? Что, кроме диска, войдет в коробку? А коллекционное издание будет? А туда что?» Коробку с диском, решили они, спонсоры получают, заплатив на Kickstarter от 65 долларов. За роскошное подарочное издание с напечатанной на ткани картой мира игры пришлось бы выложить 140 долларов.

В августе Бреннеке собрал руководство Obsidian и изложил им свою идею. Он предлагал сделать «D&D без фигни». Project Eternity сохранит всеми любимые стороны олдскульных RPG, но избавится от аспектов, которые успели устареть за десять лет развития игровой индустрии. По словам Бреннеке, целью Kickstarter-кампании он выставил 1,1 миллиона долларов, но в душе полагал, что собрать они смогут два миллиона. «И сотрудники компании правда хотят работать над этой игрой», – написал он руководству. Те согласились. Бреннеке разрешили собрать небольшую команду и запустить Kickstarter-кампанию в сентябре.

Тогда Бреннеке вытащил Джоша Сойера из унылого мира презентации идей потенциальным инвесторам и усадил его разрабатывать основы будущей игры. Они уже знали, что действие Project Eternity развернется в оригинальном фэнтезийном мире, но на что тот будет похож? Бреннеке хотелось сочинить что-нибудь про человеческие души, и от этого Сойер и отталкивался. В мире Eternity душа – это не просто метафизическая сущность, а осязаемый источник силы. Ваш герой – талантливый Хранитель, способный заглядывать в чужие души и читать воспоминания. «Такую идею я придумал именно для игрового персонажа, – говорит Сойер. – Что из этого следовало? Пойдем в процессе».

Для начала вам предстоит этого самого персонажа создать. Нужно выбрать класс (боец, паладин, волшебник и так далее), расу (привычную по другим фэнтези: человек или эльф – или одну из оригинальных рас мира Eternity – например, *богоподобных*), несколько навыков и заклинаний. И – шагнуть навстречу миру Эоры. Там можно выполнять побочные квесты, увлекать за собой сопартийцев, добывать снаряжение и с его помощью побеждать монстров. Драки разворачиваются в реальном времени, но в любой момент их можно поставить на паузу, чтобы окинуть взглядом общую картину и обдумать стратегию – как раз в духе старых RPG. И, как и старые RPG, эта игра вышла только на PC. Никаких консолей. По замыслу Obsidian, Eternity должна была вобрать в себя все лучшее из Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape: Torment, превратившись в итоге в отменный коктейль из них.

На протяжении нескольких следующих недель Адам Бреннеке и Джош Сойер проводили регулярные планерки со своей небольшой командой. Они обдумывали каждое слово текста, который собирались опубликовать на Kickstarter, каждый скриншот, каждый кадр видео. Боролись с одолевшими руководством в последний момент сомнениями: а это *точно* хорошая идея? А вдруг никто не придет? И, наконец, утром 10 сентября 2012 года на официальном сайте Obsidian возник обратный отсчет, сулящий поклонникам важные новости через четыре дня. «*Наконец-то* у нас появилась возможность вырваться из старой модели работы с издателями и получить финансирование напрямую от тех людей, которые будут играть в RPG от Obsidian, – написал мне на той неделе Крис Авеллон. – Мне куда приятнее работать прямо на игроков и напрямую же слышать, что именно они считают интересным, чем подчиняться людям, которые хуже понимают процесс разработки, жанр, которым мы занимаемся... да и вообще, положая руку на сердце, не так уж и привязаны к игре».

Примерно в то же время другая команда в Obsidian работала над презентацией для российского издательства Mail.Ru – одной из крупнейших цифровых компаний в Восточной Европе. Mail.Ru пристально следили за успехом игры World of Tanks, прибыль которой составляла сотни миллионов долларов (в основном за счет игроков из Европы и Азии). Им хотелось

запустить собственную игру про танки. И хотя многопользовательские игры про танки были не совсем в стиле Obsidian – по словам Уркхарта, они все же «RPG-задроты», – компания поняла, что это – ее шанс на стабильную прибыль, так что они набросали идею игры, которая впоследствии станет *Armored Warfare*.

К концу 2012 года *Armored Warfare* будет для Уркхарта и его команды важнейшей подушкой финансовой безопасности. Этот проект означал, что они все же не рисковали на Kickstarter судьбой студии. Лишь ее частью.

В пятницу, 14 сентября 2012 года, кучка сотрудников Obsidian собралась у стола Адама Бреннеке и повисла у него за плечом, ожидая, когда на часах пробьет ровно десять утра. Час назад их уже успела испугать большая красная табличка, извещающая, что с кампанией есть некая туманная «проблема», но быстрый звонок в офис Kickstarter все исправил. Ровно в десять Бреннеке нажал кнопку публикации. Когда страница загрузилась, на счетчике было уже 800 долларов. *Чего?!* Бреннеке обновил страницу. Уже больше 2700. Потом 5000 долларов. Через минуту число стало пятизначным.

Зайди вы в офис Obsidian Entertainment 14 сентября 2012 года, вы бы, наверное, и не поняли, что попали в игровую студию. Игры там никто не делал. Вместо этого десятки людей в офисе занимались тем, что неистово жали F5 на клавиатуре, наблюдая за тем, как растут сборы Project Eternity на Kickstarter. Сотни долларов в минуту! Во второй половине дня Фергюс Уркхарт понял, что сегодня они много не наработают, и отвел часть команды в «Дейв и Бастерс» через дорогу, где они купили по кружке пива, расселись за столом и молча уставились в телефоны, обновляя свою страничку на Kickstarter. К концу дня проект собрал 700 тысяч долларов.

Следующие несколько недель прошли в водовороте сбора средств, апдейтов²⁵ и интервью. Уже через день после старта кампании Project Eternity собрала желанные 1,1 миллиона долларов, но теперь Уркхарту и его команде было уже недостаточно выполнить программу-минимум – они хотели собрать как можно больше. Большой бюджет не гарантирует хорошую игру – но он позволяет нанять больше людей и продлить цикл разработки (а уже это, в свою очередь, с высокой вероятностью сделает игру лучше).

Пока Бреннеке напряженно следил за тем, чтобы между апдейтами не возникало больших пауз, команда занялась сверхцелями – дополнительными элементами, которые они добавят в игру, если сумеют собрать ту или иную сумму сверх изначально заявленной. Тут было непросто удержать баланс. Заранее невозможно сосчитать, что во сколько обойдется, так что приходилось прикидывать на глазок. К примеру, Фергюс Уркхарт хотел добавить в игру второй большой город, но как понять, столько это стоит, если они еще даже не начали строить первый? Так что они посчитали приблизительно – и пообещали этот самый второй город, если Eternity соберет 3,5 миллиона.

16 октября 2012 года, в последний день Kickstarter-кампании, команда Obsidian отпраздновала свой успех вечеринкой. Все сотрудники собрались в аудитории – почти как семь месяцев назад, когда они узнали об отмене Stormlands, – и включили камеру, чтобы интернет мог полюбоваться на их реакцию. Они пили, пели и следили за тем, как на счет капает последние доллары. К моменту, когда счетчик достиг нуля, на счету проекта было 3 986 794 долларов – почти в четыре раза больше, чем они просили, и в два раза больше, чем рассчитывал самый оптимистичный член команды – Адам Бреннеке.

С учетом дополнительных взносов, полученных через PayPal и собственный сайт Obsidian, суммарный бюджет проекта составил примерно 5,3 миллиона долларов²⁶. Уркхарт и его команда сделали ставку на то, что простые игроки не проигнорируют их и подарят шанс на

²⁵ **Апдейт** (update) – в широком смысле любое обновление, а в краудфандинге – новость о состоянии проекта. Постоянная публикация таких новостей считается на Kickstarter правилом хорошего тона.

²⁶ Впрочем, на то чтобы изготовить и разослать спонсорам награды за поддержку (например, футболки и портреты), уйдут сотни тысяч долларов, так что реальный бюджет вышел около 4,5 миллиона. – *Прим. авт.*

существование еще одной классической RPG – игре того рода, в которую современные издатели бы не вложились. И поклонники их не подвели. Благодаря Armored Warfare и Project Eternity Obsidian полностью переломили судьбу всего за полгода. Компания больше не стояла на грани краха. Наконец-то они могли творить именно то, о чем мечтали, а не то, чего просил издатель.

Оставалось только сделать саму игру.

Через месяц после окончания кампании, когда страсти улеглись, а похмелье прошло, Джош Сойер выпустил небольшое видео, в котором обращался к спонсорам. «Kickstarter-кампания окончена, – сказал он там. – Спасибо. Настало время поработать».

В понимании Сойера работа на данном этапе означала предпроизводство – период разработки, когда команда ищет ответы на фундаментальные вопросы, касающиеся Eternity. Они точно знали, что хотят сделать игру, которая напоминала бы по ощущению Baldur's Gate, но если использовать правила Dungeons & Dragons нельзя, то на что будут похожи их герои? Какими должны быть возможные навыки, чтобы за каждый класс было интересно играть? Как будет выглядеть боевая система? Сколько будет квестов? Насколько велик будет мир? Какими графическими средствами станут пользоваться художники? Кто напишет сюжет? Насколько разрастется команда? Когда игра выйдет?

ЗАРАНЕЕ НЕВОЗМОЖНО СОСЧИТАТЬ, ЧТО ВО СКОЛЬКО ОБОЙДЕТСЯ, ТАК ЧТО ПРИХОДИЛОСЬ ПРИКИДЫВАТЬ НА ГЛАЗОК. К ПРИМЕРУ, ФЕРГЮС УРКХАРТ ХОТЕЛ ДОБАВИТЬ В ИГРУ ВТОРОЙ БОЛЬШОЙ ГОРОД, НО КАК ПОНЯТЬ, СТОЛЬКО ЭТО СТОИТ, ЕСЛИ ОНИ ЕЩЕ ДАЖЕ НЕ НАЧАЛИ СТРОИТЬ ПЕРВЫЙ?

Джош Сойер – большой поклонник истории и езды на велосипеде, а его руки украшают впечатляющие татуировки с поэтическими цитатами. Как и на Stormlands, он занял на Eternity роль гейм-директора. Коллеги говорят, что он – руководитель, который всегда отчетливо понимает, какого результата хочет добиться, и будет настаивать на своем видении несмотря ни на что. «У Джоша очень высокий КПД при принятии решений с первой попытки, – говорит Бобби Налл, ведущий дизайнер уровней. – В 80–85 % случаев он делает правильный выбор... И если надо, будет бороться за свое решение до конца и дойдет до самых верхов – а когда речь идет о судьбе приличных сумм денег, это непростая борьба».

Во многих из этих схваток во втором углу сидел Адам Бреннеке, занявший на проекте должности одновременно исполнительного продюсера и ведущего программиста. Бреннеке – добродушный любитель футбола с выразительными бровями – часто говорит, что он – *клей*. Его главная задача – следить за тем, чтобы разрозненные фрагменты Eternity собирались в единую картину. Он же отвечал и за бюджет. В первые несколько недель после окончания Kickstarter-кампании Бреннеке сформировал график работ и проанализировал, какую сумму команда может потратить на какой аспект разработки. Это автоматически сделало его противником Сойера, ведь тот пытался впихнуть в игру как можно больше амбициозных идей.

БЛАГОДАРЯ КРАУДФАНДИНГУ В ЧЕКОВОЙ КНИЖКЕ БРЕННЕКЕ БЫЛО БОЛЕЕ ЧЕТЫРЕХ МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ – ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНАЯ СУММА ДЛЯ KICKSTARTER-ПРОЕКТА. НО ПО СРАВНЕНИЮ С БЮДЖЕТАМИ ДРУГИХ СОВРЕМЕННЫХ ИГР, КОТОРЫЕ МОГУТ СТОИТЬ СОТНИ МИЛЛИОНОВ, ЭТО СМЕХОТВОРНЫЕ ДЕНЬГИ.

На раннем этапе предпроизводства Сойер твердо стоял на нескольких ключевых решениях – например, касающихся масштаба игры. В свободное время команда заново играла в старые игры на Infinity Engine, чтобы набраться вдохновения; там миры разбивались на множе-

ство отдельных экранов-карт, каждая из которых наполнилась объектами и событиями. В самой большой из этих игр, *Baldur's Gate 2*, было почти двести таких экранов. Принимая решение о масштабах *Project Eternity*, Сойер и Бреннеке должны были примерно прикинуть, сколько их будет здесь. Бреннеке достаточно было ста двадцати, но Сойер воспротивился: он хотел сто пятьдесят. И он не сдавался, хоть и понимал, что это увеличит бюджет. «В моем понимании, между гейм-директором и продюсером заведомо присутствует определенный антагонизм, – объясняет Сойер. – Не враждебность, конечно. Но суть в том, что гейм-директор говорит: „Хочу вот это, выписываем чек“, – а чековая книжка в руках продюсера».

Благодаря краудфандингу в чековой книжке Бреннеке было более четырех миллионов долларов – очень серьезная сумма для Kickstarter-проекта. Но по сравнению с бюджетами других современных игр, которые могут стоить сотни миллионов, это смехотворные деньги. При стандартных для них затратах (10 тысяч долларов в месяц на человека) Obsidian могли бы, получается, сколотить команду из сорока сотрудников и проработать так месяцев десять. Или работать двадцать месяцев командой из двадцати. На четыре миллиона долларов можно даже сделать команду из двух сотрудников, которая протрудится двести месяцев – но спонсоры игры на Kickstarter вряд ли будут в восторге, если им придется ждать результата семнадцать лет.

Это всё, конечно, в теории. В реальности числа никогда не сходятся так легко. Каждый месяц команда то увеличивается, то уменьшается в зависимости от актуальных потребностей проекта, а это влияет на бюджет. Бреннеке пришлось формировать гибкий график – такой, чтобы его можно было корректировать буквально ежедневно. Графики игровой разработки вообще редко бывают жесткими: в них заранее нужно закладываться на итерирование²⁷, человеческий фактор и то, что вдохновения иногда приходится дожидаться. «С другой стороны, – говорит Бреннеке, – логично ожидать, что по мере работы и создания инструментов для нее мы будем становиться все эффективнее».

Количество экранов – существенный вопрос. 150 экранов-карт вместо 120 – это несколько лишних месяцев работы, расширение графика и дополнительные расходы для Obsidian. Возможно, существенные. Но Сойер не сдался. «Задним числом я думаю, что вот именно поэтому у нас и получаются такие игры, – признает Бреннеке. – Из-за таких вот безумных решений. Мы такие: „Ладно, мы сможем. Давайте придумывать как“».

Пока Бреннеке и Сойер бодались из-за масштаба игры, художники тоже столкнулись с проблемами. Для создания 3D-графики Obsidian долгие годы использовали программу под названием Softimage, но к 2012-му она казалась уже устаревшей – в ней не хватало многих функций, имевшихся у конкурентов. (В 2014 году поддержку программы прекратили.) Чтобы модернизировать процесс, некоторые совладельцы Obsidian и арт-директор студии Роб Неслер решили перейти на Maya – популярную программу для работы с 3D-графикой, которая лучше стыковалась с движком игры (модифицированной версией Unity²⁸).

Неслер знал, что это правильное решение в долгой перспективе, но без болезней роста тут было не обойтись. Художникам потребовались недели на то, чтобы привыкнуть к Maya, и это замедлило ранний этап производства. «На первый взгляд, кажется – ну, это ж просто программа, как-нибудь разберетесь, – говорит Неслер. – Но чтобы достигнуть высокого уровня мастерства, чтобы быть в состоянии рассчитать, сколько займет то или иное дело, нужно прийти до уровня, когда можешь решать задачи прямо в этой программе. ...И нужно время, чтобы

²⁷ **Итерирование** – повторная проработка тех или иных элементов игры, необходимая, чтобы постепенно довести их до желаемого результата. Это очень важный элемент разработки: как не раз упомянуто в книге, некая идея может хорошо выглядеть в теории, но воплотиться далеко не с первой и не со второй попытки. Игровая разработка – это процесс вечного прототипирования, тестирования и исправления.

²⁸ Как мы еще обсудим в главе 6, движок – это пакет кода, который можно использовать в разных проектах. Движки помогают разработчикам делать игры. Unity популярен у инди-разработчиков. – *Прим. авт.*

настолько изучить некое приложение, чтобы, когда тебя спросят: „А сколько займет вот то-то?“ – быть в состоянии дать точный ответ».

Не имея возможности оценить, сколько времени займут базовые работы с художественной частью, продюсеры не могли составить точный график работ. Без точного графика работ – не могли оценить, сколько проект будет стоить. Если на каждую карту уйдет по полгода, то четырех миллионов надолго не хватит. Если бы они работали с издателем, то могли бы в случае чего обсудить новые условия контракта и выудить немного дополнительных средств, но на Eternity такой возможности не было. «У нас имелся конкретный бюджет – и ни центом больше, – говорит звукорежиссер Джастин Белл. – Мы не могли вернуться к спонсорам и попросить еще денег. Выглядело бы это паршиво. Так что пространства для торга почти не осталось».

Из-за перехода на Maya, а еще из-за того, что у художественного отдела не было опыта работы с изометрическими RPG, потребовалось много времени, прежде чем ранние прототипы игры начали выглядеть достойно. Сперва все было слишком темным, слишком грязным и слишком непохожим на старые игры на Infinity Engine. Но после многих попыток и нескольких горячих споров художники поняли, что в такой игре нужно следовать определенным эстетическим правилам. Например, там неуместна высокая трава, потому что она закрывает круги на земле, которыми в Eternity обозначается, что персонаж выделен. Соответственно, в короткой траве проще управлять партией. Другое правило: пространство должно быть как можно более плоским. Карты с возвышениями было делать сложнее всего. Обычно партия заходит на карту с юга или запада и движется на север или восток, и это надо было учитывать в каждой локации. Если персонажи вошли в некую зону, а там есть лестница вверх, но при этом она ведет на юг, игрок запутается. Для него это будет все равно что попасть на картину Эшера.

В последовавшие за Kickstarter-кампанией месяцы команда Project Eternity, постепенно разрастаясь, спорила и спорила о многочисленных творческих вопросах, уменьшая масштаб игры и отказываясь от идей, которые не влезали, чтобы в итоге оптимизировать каждую локацию. «Игры так устроены, что пока не поиграешь – не поймешь, хорошо ли вышло, и особенно сложно предсказать, удастся ли сделать *увлекательно*, – объясняет Бреннеке. – А потом сидишь и думаешь: что-то тут не так, но что? И вот тут в дело вступаем мы с Джошем, садимся и анализируем, что же пошло не так».

Команда создала несколько технических прототипов. После этого их целью стал так называемый вертикальный срез – небольшой фрагмент игры, который при этом максимально напоминал бы будущий продукт. При традиционной разработке, финансируемой издателем, очень важно, чтобы этот вертикальный срез выглядел как можно более впечатляюще – ведь если издателю он не понравится, денег студия не получит. «Когда концентрируешься на издателе, многое делаешь задом наперед, – говорит Бобби Налл, ведущий дизайнер уровней. – Твоя цель – создать иллюзию. Взламываешь собственную игру, чтобы впечатлить человека с деньгами». Но при работе над Eternity команде не нужно было никого дурачить. Чеки были оплачены заранее. Поэтому к вертикальному срезу можно было подойти «правильно», отрисовывая модели и собирая локации точно так же, как они будут собраны в конечной игре. Это помогло сэкономить время и деньги.

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.