

БЕСТSELLER
AMAZON

ДЖЕЙСОН ШРЕЙЕР
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ KOTAKU И WIRED

КРОВЬ, ПОТА ПИКСЕЛИ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ
ВИДЕОИГР

НОВЫЙ
ПЕРЕВОД

БЕСТSELLER
AMAZON

ДЖЕЙСОН ШРЕЙЕР

ОБЗРЕВАТЕЛЬ KOTAKU И WIRED

КРОБ,
ПОТИ
ПИКСЕЛИ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ
ВИДЕОИГР

НОВЫЙ

ПЕРЕВОД



t.me/marketologmanager

Джейсон Шрейер

**Кровь, пот и пиксели. Обратная
сторона индустрии видеоигр. 2-е
издание**

Пара слов от переводчика

— Эту фичу надо заполинить к майлстоуну. Иначе не примут.

— Какие, к черту, фичи? У меня дедлайн по багам! Стиминг не работает, не до полининга 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 англизмов. 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 заполинить, 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.

Чтобы было проще разобраться в терминах, мы добавили к книге глоссарий. Если вы видите, что слово в тексте помечено вот так: ¹ – значит, у него есть небольшое пояснение в конце книги в разделе «Глоссарий».

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,
нarrативный дизайнер в российской игровой студии и
переводчик этой книги*

Аманде

Введение

Представьте, что вы решили сделать видеоигру. Идея у вас – просто зашибись: там такой усатый 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 застrevали, 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 ЕЗ^{1}, а к концу года – сборка с полной функциональностью^{2}.

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 FPS^{3} игры падает до десяти кадров в секунду. Плейтестеры^{4} постоянно застrevают на уровне с вулканом, и маркетолог уже ворчит, что это подмочит вам рейтинг на Metacritic^{5}. Арт-директор не дает аниматорам творческой свободы даже в самых мелочах, отчего те уже на стенку лезут. Демоверсию для ЕЗ надо сдавать через две недели, а работы осталось еще на четыре. И инвесторы вдруг решили

поинтересоваться, не получится ли сократить десятимиллионный бюджет до восьми миллионов – ну и что, что придется кого-нибудь уволить.

Неделю назад вы с наслаждением репетировали свою будущую речь на The Game Awards^{6} – 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 неинтересному геймплею^{7}. 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 сознаются, что делать игры очень сложно. Зайдите в любой бар в Сан-Франциско во время ежегодной конференции GDC^{9}, 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 прямиком 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 Америке^[1]. 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 въедливых 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 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. Videogames 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, отталкиваясь 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 больших 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 невозможno. «Сложнее всего в нашем деле его полная непредсказуемость», – сказал Крис Риппи, опытный продюсер, работавший над Halo Wars^[2]. 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? 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*^{10}, 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 осмыслиенные 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 ЕЗ, дабы набраться там вдохновения (а то и услышать полезную критику) от толпы 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 аутсорс^{11} 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 Souls^[3]. 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 ЕЗ будет сложнее, но что, если попросить сотрудников пару недель поработать сверхурочно? Всего пару недель, не больше. В благодарность обеды будут за ваш счет, а если игра наберет на Metacritic 90 баллов, то вы и компенсации им какие-нибудь выплатите.

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 нужная 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 редеющими 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 высказывает 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 висящее над моей шеей лезвие этой гильотины меня не волновало. Но увы. И не думаю, что игнорировать его удается многим разработчикам – мы все живем под этой постоянной угрозой. На нас часто давят. Постоянно».

Утром 12 марта 2012 года экран мобильника 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 обсчитывать 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.

Другие разработчики Stormlands видят причину ее гибели в ином. Одни говорят, что у Microsoft были несоразмерные амбиции; другие – что Obsidian слишком упрямились. 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, агонизировал^[4].

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 побрали 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 Сойер, гейм-директор [{12}](#). Stormlands. – Просто отвратительно. Наверное, худший день в моей карьере... Таких масштабных сокращений я никогда не видел».

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 краудфандинга^{13}, 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 Kickstater 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 Kickstater-кампанию будущего квеста под названием Double Fine Adventure^[5].

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.

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 расплзлась по студии. Краудфандинг не давал покоя некоторым сотрудникам. Среди них были и два ветеран-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 компаний 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)^[6]. 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 Авеллон^[7].

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 PS4^[8].

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 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 проведший среди поклонников Obsidian опрос на тему, какой проект они поддержали бы^[9]. 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 продалась более чем 30 миллионами копий^[10]. 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 бы^[11]. 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.

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 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 получат, 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? Поймем 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 руководство 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, положа 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-здроты», – 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, извещавшая, 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, апдейтов^{14} 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 Брэннеке 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 капают 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 Брэннеке.

С учетом дополнительных взносов, полученных через PayPal и собственный сайт Obsidian, суммарный бюджет проекта составил примерно 5,3 миллиона долларов^[12]. Уркхарт и его команда сделали ставку на то, что простые игроки не проигнорируют их и подарят шанс на 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 издаватель.

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?

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.

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 множество отдельных экранов-карт, каждая из которых полнилась 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 проработится

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 итерирование^[15], 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 Unity^[13]).

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 же 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 дойти до уровня, когда можешь решать задачи прямо в этой программе. ...И нужно

время, чтобы 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 закроет 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.

За плечом у команды не стоял суровый издатель, требующий сводок с полей разработки, но Obsidian все равно сочли правильным регулярно отчитываться перед 74 тысячами спонсоров игры, поддержавших ее на Kickstarter. Плюс такого подхода состоит в том, что можно откровенно делиться новостями, не переживая о ежовых рукавицах PR-стратегии издателя. Минус – в том, что нужно *всегда* быть откровенным.

Каждую пару недель команда Obsidian выпускала новый апдейт с подробностями того, как идут дела, удивительным концепт-артом и фрагментами диалогов. Некоторые из апдейтов были очень подробными и даже сопровождались фотографиями таблиц (таблиц!) и детальными объяснениями игровых систем – например, боевки или создания персонажа. И аудитория мгновенно давала обратную связь... что не всегда приятно. «Кожа у нас загрубела мгновенно», – говорит художник по концептам Каз Аруга.

Как и большинство создателей игр, разработчики *Eternity* привыкли творить в уединении, получая обратную связь от внешнего мира, только когда выпускают трейлер или бродят по выставке. Но Kickstarter приносит критику в реальном времени – и это непривычно,

но очень полезно. Джош Сойер почти ежедневно читал форум Kickstarter-спонсоров и внимательно анализировал все их высказывания. Дошло до того, что команда решила убрать из игры одну большую систему, когда кто-то из игроков написал подробный разбор, почему она не нужна. (Эта система – долговечность предметов – привела бы к занудному и утомительному геймплею, объясняет Сойер.)

Некоторые спонсоры вели себя громко и требовательно – и когда увидели, что Eternity выходит не такой, как представлялось им поначалу, даже требовали вернуть им деньги. Другие лучились энергией, были конструктивны и поддерживали команду. Пара из них даже отправили Obsidian посылки с вкусняшками. «Это было прям здорово, – говорит один из владельцев компании Даррен Монахэн. – Казалось, будто вместе с нами над игрой работает еще 300–400 человек, хотя на самом деле их не было».

К середине 2013-го команда доделала вертикальный срез и перешла в фазу производства – здесь им предстояло собрать основной массив игры. Художники привыкли к программам и пайплайну^{16}; Джош Сойер вместе с другими дизайнерами разработали системы вроде магии и крафта^{17}; а программисты разобрались с фундаментальными штуками вроде движения, драк и параметров инвентаря. Дизайнеры уровней набросали большинство локаций. Но разработка все равно сильно отставала от графика.

Главной проблемой стал сюжет Project Eternity – он сочинялся куда медленнее, чем ожидала команда. Центральный нарратив Сойер и Бреннеке доверили Эрику Фенстермейкеру – сценаристу, работавшему на Obsidian с 2005 года. Но беда была в том, что Фенстермейкер одновременно выступал и ведущим нарративным дизайнером на South Park: The Stick of Truth – а та игра уже успела сменить издателя и вообще переживала собственные трудности. При этом Eternity выходила позже, так что South Park была в приоритете.

Фенстермейкер набросал несколько глобальных идей для игры, да и большую часть лора^{18}: команда уже придумала, но стало ясно, что дописать сам сюжет и диалоги без сторонней помощи не получится. В ноябре 2013 года команда пригласила на роль полноценного сценариста Кэрри Пэйттель – писательницу, издавшую несколько книг, но не имевшую прежде опыта в работе с видеоиграми. «Конечно, мне

усложнило жизнь то, что о нарративе задумались не в первую очередь, – говорит Пэйтель. – Во время предпроизводства разные члены команды излагали свои трактовки событий, и надо было взять из них лучшее и собрать в единую историю. Если бы за сюжет взялись с самого начала, таких трудностей бы не возникло».

Пэйтель очаровал переход в мир видеоигр. Сочинять сюжет для игры – это совсем не то же самое, что писать книгу, где события развиваются только в одном направлении. Игра вроде *Eternity* вынуждает сценариста видеть в сюжете не тропинку, а дерево, где разные игроки пойдут по разным веткам. Почти в каждой беседе в *Eternity* можно выбрать, что сказать, и дальнейший сюжет учитывает все эти варианты. Скажем, ближе к концу игры игроку надо решить, какой из имеющихся в мире богов будет покровительствовать его попыткам найти злого священника Таоса. Пэйтель и ее команде пришлось сочинять диалоги для каждого из богов – понимая, что один игрок при этом увидит только один из них.

В конце 2013-го Obsidian решили показать миру, чем они занимаются, и выпустить тизер. Адам Бреннеке уселся монтировать видео, а концепт-художник Каз Аруга – рисовать логотип. Аруга – еще одного новичка в индустрии, который до *Eternity* работал над мультфильмами по «Звездным войнам», – эта перспектива повергала в ступор. Он работал на Obsidian меньше года – а теперь ему нужно было соорудить один из главных элементов игры; изображение, которым долгие годы будут залеплены все рекламные материалы *Eternity* и сама игра.

Это было тяжко. Каждый день Аруге приходили комментарии из разных отделов Obsidian – и каждый раз разные. Мнения людей подчас противоречили друг другу, и Аруга не мог представить, как выдать результат, который всем бы понравился. «Давление было ужасное, – говорит он. – Это многому меня научило». Прежде чем нарисовать логотип, который одобрила вся команда, Аруга успел сделать более сотни набросков.

10 декабря 2013 года Брэндон Адлер, глава отдела производства, опубликовал на Kickstarter новый апдейт. «Всё это время наша команда напряженно работала, чтобы представить вам первый тизер игры», – написал он. В трейлере под эпичное хоровое пение мелькали кусочки геймплея. Волшебники швыряли огонь в гигантских пауков. Огр

опускал молот на партию приключенцев. Огромный дракон плевался пламенем. А в конце появлялся логотип кисти Аруги: массивные столбы из оникса, обрамляющие новое официальное название игры – Pillars of Eternity.

Аудитория была в восторге. Pillars of Eternity выглядела так, будто вышла напрямую из начала нулевых. Она напоминала Baldur's Gate и прочую классику на Infinity Engine, по которой все так соскучились, но графика была краше. «Ух ты!» – писал один спонсор. «Локации внутри помещений выглядят потрясающе! – писал другой. – Да и вне их тоже».

Вдохновившись положительной реакцией, команда Eternity вступила в 2014 год с ощущением, что проект набирает обороты, хотя работы им предстояло еще немало. По графику, намеченному Бреннеке, им предстояло выпустить игру в ноябре 2014-го, но незаконченных дел оставалось много. Даже без модного 3D мир игры успел вырасти до колоссальных размеров – в основном благодаря постановлению Сойера о том, что карт будет 150.

Когда возникает подозрение, что команда не укладывается в сроки, на большинстве проектов продюсеры могут просто вырезать механики и локации, от которых допустимо отказаться. Но на Pillars of Eternity Адам Бреннеке столкнулся с новой для себя проблемой: большинство фич^[19] игры уже были обещаны поклонникам. Во время Kickstarter-кампании команда с апломбом представила аудитории огромное подземелье из пятнадцати этажей, которое теперь предстояло построить – пусть даже ценой сверхурочной работы. И был еще вопрос второго города.

Первый город в игре, Бухту Непокорности^[14], команда уже построила, и выглядел он отлично. Сложная, многоуровневая локация, важная и с сюжетной точки зрения. Но они потратили столько сил на то, чтобы придумать и смоделировать все многочисленные районы Бухты Непокорности, что теперь от мысли о втором городе всех начинало мутить. «Все хором сказали: „Зря мы это пообещали“, – объясняет Фергюс Уркхарт. – По большому счету, без него можно было бы обойтись».

«Наверное, куда проще было бы добавлять районы к уже существующему городу, – говорит Джош Сойер. – Да и с точки зрения повествования... Ты проходишь всю Бухту, потом – локации на

природе, а потом попадаешь в новый город. И явно же думаешь: „Блин, я определенно на пороге развязки, когда уже все это закончится?“» Но слово есть слово. Второй город надо было построить. Так появилась локация Вязы-Близнецы. Команда понимала, что если бы в игре не оказалось всего, что они обещали, то поддержавшие их люди почувствовали бы себя обманутыми.

В мае 2015 года Obsidian снова пришлось поменять приоритеты. Они заключили договор с издателем Paradox, обязавшимся помочь им с продвижением игры. В рамках этого договора компания должна была представить что-нибудь на E3 – ежегодной выставке видеоигр, где разработчики собираются, чтобы похвастаться свежайшими проектами. Pillars of Eternity было бы очень выгодно не пропустить столь важное мероприятие, но это также означало, что команде придется потратить не одну неделю на создание демоверсии, которая была бы функциональна и хорошо бы выглядела – почти как конечная игра.

Начальство компании решило, что игру на Е3 не предоставят любому желающему, а будут показывать только за закрытыми дверьми, причем мышка останется в руках у сотрудника компании. Так можно было гарантировать, что игроки не нарвутся на баги или игра не вылетит, потому что кто-то не туда кликнул. Адам Бреннеке также решил, что в демо войдет сегмент игры, над которым они и так работали. «Такова моя позиция по поводу Е3 и вертикальных срезов: делать для них надо то, что войдет в итоговую игру, чтобы работа не пропадала даром, – объясняет он. – Я видел много проектов, где демоверсия на Е3 не имела ничего общего с конечным результатом. Мы от такого недоумеваем – потеряя времени же».

Бреннеке решил, что команда покажет первый час игры, где протагонист Pillars of Eternity путешествует по лесу с группой незнакомцев. Караван попадает в засаду, протагонисту приходится спасаться по лабиринту пещер, побеждая там монстров, спасаясь от ловушек и в итоге натыкаясь на группу культистов, проводящих подозрительный ритуал. В этом сегменте игры рассказывается часть сюжета, там есть экшн, а финал там открытый и интригующий – в общем, идеальное демо. «Ну я и сказал: давайте возьмем этот сегмент и доведем его до ума, – говорит Бреннеке. – Время, которое у нас на

это уйдет, в итоге не будет потрачено зря. Именно начало игры требует самого тщательного полишинга – так давайте полишишь [\[15\]](#)».

И вот пришла пора Е3. Команда Бреннеке провела целых три дня в тесной, душной будке, раз за разом повторяя новым группам журналистов заготовленную речь. Но эта занудная работа окупилась – писали об игре много. Журналисты – особенно те, кто в свое время любил Baldur's Gate, – сразу оценили потенциал Pillars of Eternity. Как написал один критик на сайте PCWorld: «Не сомневаюсь, что игра выйдет отличной, если только Obsidian удастся избежать своих классических проблем: багов, ошибок в квестах и так далее».

После Е3 команде Pillars пришлось создать еще одну публичную вариацию игры: бета-версию для спонсоров. Бреннеке и Сойер хотели, чтобы любой желающий мог поиграть в Pillars of Eternity на Gamescom – игровой выставке, проводящейся в Германии, где каждый год собираются десятки тысяч европейских геймеров. Но при этом им казалось, что было бы нечестно сперва предоставить эту версию игры случайным посетителям Gamescom и только потом – тем людям, которые оплатили ее создание, так что команда Pillars решила, что версию для спонсоров им необходимо выпустить к тому же времени. То есть дедлайн был четкий: 18 августа 2014 года.

Последовавшие за E3 два месяца команда провела как в тумане. Все работали сверхурочно – начался кранч. Вечер за вечером люди проводили в офисе, пытаясь довести бета-версию для спонсоров до ума. Но по мере того, как приближалось 18 августа, Джош Сойер начал понимать, что игра не в лучшем состоянии. И в самом деле – когда Obsidian представили бета-версию спонсорам, реакция оказалась не слишком позитивной. «К сожалению, та версия игры была полна багов, так что мы получили много критики, – говорит Бреннеке. – Полагаю, чтобы бета-версия стала приличной, ей требовался еще где-то месяц доработок». Отсутствовали описания предметов. Баланс боевой системы был кривой. Когда игрок заходил в подземелье, модели персонажей исчезали. Игрокам в целом понравились общие идеи игры и ключевые механики, но бета-версия вышла столь глючной, что испортила первое впечатление.

К сентябрю 2014 года до команды наконец-то дошло, что выпустить игру в этом году вряд ли получится. И дело было не только в неудачной бета-версии – доработка требовало всё. Obsidian требовалось полишить, оптимизировать, вылавливать баги – и убедиться, что во всех локациях происходит что-то интересное, во что увлекательно играть. «Все переглядывались: „Не-а, до завершения работ еще далеко. Еще трудиться и трудиться“», – вспоминает Джастин Белл, звукорежиссер. – Ведь в результате нужно получить такой продукт, который можно пройти от начала до конца и получить некий цельный опыт, а нашей игре до этого было еще далеко».

Адам Бреннеке и Джош Сойер назначили Фергюсу Уркхарту встречу. За ланчем в «Чизкейк фэктари», одном из любимых ресторанчиков Уркхарта, Бреннеке и Сойер объяснили ему, что выпускать игру в ноябре чревато катастрофой. Команде требовалось дополнительное время. Да, деньги, полученные с Kickstarter, уже закончились, так что придется залезть в закрома самой компании Obsidian. Но игре уровня Pillars of Eternity – важнейшему проекту в истории студии – требовались эти инвестиции. Уркхарт был против, но Бреннеке и Сойер настаивали. Им решение казалось очевидным.

«Фергюс усадил нас с Джошем, – вспоминает Бреннеке, – и говорит: „Если игра не выйдет в марте, то после окончания проекта вы оба уволены“».

Но сейчас Бреннеке вспоминает это давление со смехом. «О’кей, сказали мы. Сделаем».

Это один из важных мотивов, повторяющийся в разработке многих игр: все всегда обретает законченный вид только в последний момент. Что-то есть в этих решающих минутах судьбоносное. В последние месяцы и даже недели разработки повсюду творится полный хаос, а команда в мыле пытается заполищить, оттестировать игру и внести в нее последние изменения. А потом в один прекрасный момент все вдруг становится на места. Иногда секрет кроется в визуальных эффектах, аудиосигналах или оптимизации, которая наконец-то стабилизирует FPS. Но чаще – во всем сразу: просто наступает некий волшебный момент, когда разрозненные аспекты игры вдруг собираются в единое целое.

Когда разработка была на финишной прямой, вся команда Pillars of Eternity не вылезала из кранча. Из-за масштаба игры особенно трудно было вылавливать баги. QA-тестерам Obsidian нужно было пройти всю Pillars of Eternity от начала до конца (а это 70–80 часов), попутно стараясь сломать в ней всё, что ломается. Команда понимала, что выловить и починить все баги все равно не удастся. Так что до релиза программистам просто нужно было сделать максимум, на который они способны, а потом работать сверхурочно, когда игра выйдет и игроки начнут присыпать собственные отчеты о багах^[16]. О консолях Obsidian волноваться не приходилась – Pillars of Eternity вышла только на PC, – но оптимизировать игру так, чтобы она хорошо работала на разных конфигурациях компьютеров, было непростой задачей. «У нас имелись проблемы с памятью, – говорит Бреннеке. – Игра ее всю съедала, и пришлось поломать голову над тем, как заставить ее стablyно работать на большинстве компьютеров». По подсчетам Уркхарта, отложив выход игры до марта 2015-го, компания ухнула на это дело лишних полтора миллиона долларов – но оно того стоило. Благодаря дополнительному времени (а значит, дополнительному кранчу у всех участников команды) игра получилась гораздо более качественной.

26 марта 2015 года Pillars of Eternity вышла. Критикам она понравилась. «Самая увлекательная RPG на PC, что попадалась мне в последние годы, приносящая настоящее удовлетворение», – написал один из них^[17]. За первый год после выхода игры Obsidian продали 700

тысяч ее копий – помимо тех, что достались Kickstarter-спонсорам. Это превзошло все ожидания; благодаря таким успехам компания смогла сразу взяться за сиквел. «Круче всего в этой истории то, что вся команда работала над этим проектом по любви, – отмечает Джастин Белл. – Так сложилось из-за истории со Stormlands. Pillars of Eternity восстала из пепла, оставшегося от очень печальных событий в истории Obsidian. И все просто горели и пламенели – команде безумно хотелось сделать самую лучшую игру на свете. Просто усилием воли».

Но когда игра вышла, разработка Pillars of Eternity не закончилась. В последующие месяцы разработчики исправляли баги, а потом выпустили дополнение в двух частях, The White March. Целый год после релиза Сойер продолжал налаживать баланс игры: опираясь на отзывы игроков, он слегка менял параметры и навыки разных классов. И команда не теряла связи со своими Kickstarter-спонсорами, рассказывая о том, как продвигается работа над патчами^{20} и чем еще занимается Obsidian. «80 тысяч человек или около того сказали, что хотят в это поиграть, и вдохнули в нас новую жизнь. Мы за это безумно благодарны, – говорит Роб Неслер. – Есть во всей этой истории что-то чистое и *подлинное* – и я надеюсь, что нам удастся ее повторить».

Obsidian сделали одну из лучших RPG 2015 года – игру, которая выиграет ряд наград и обеспечит студии стабильное будущее. И у них ушло на это даже меньше шести миллионов. Компания предотвратила полный крах. А еще они наконец-то создали интеллектуальную собственность, права на которую полностью принадлежали самим Obsidian – а значит, и выплаты с которой целиком идут в студийный бюджет. (Издателю Paradox, помогавшему студии с маркетингом, дистрибуцией и локализацией, не принадлежит никаких прав на Pillars of Eternity.) Пока команда, собравшаяся на пышный ланч в клубе «Коста Меса», чокалась друг с другом, Уркхарт обратился к коллегам. Он гордился ими. Почти ровно три года назад ему пришлось уволить десятки сотрудников, но сегодня в студию снова пришел праздник. Риск оправдался. Они победили. После долгих лет, прошедших в неясности и зависимости от других компаний, Obsidian наконец-то обрела независимость.

Беседы, которые изложены в этой книге, я вел с сотрудниками Obsidian летом 2016 года, когда команда готовила краудфандинговую

кампанию сиквела Pillars of Eternity. Там, в офисе, я увидел раннюю версию трейлера – в ней огромное божество уничтожало крепость Каэд Нуа (локацию, хорошо известную поклонникам первой части). Я слушал, как разработчики из Obsidian спорили о том, в каком направлении стоит развиваться серии и какой подход ко второй кампании лучше прочих. На сей раз вместо Kickstarter они решили обратиться к Fig – краудфандинговому сайту, в запуске которого участвовал и сам Фергюс Уркхарт.

Obsidian вернулись к краудфандингу не только для того, чтобы прибавить к прибыли от первой части игры новые средства, но и чтобы сохранить дух сообщества. Да, спонсоры не всегда вежливы, но разработчикам Pillars of Eternity очень понравилось напрямую общаться с поклонниками и получать от них мгновенные комментарии об игре. Они хотели так же подходить и к созданию Pillars of Eternity II, хотя столь же оглушительного успеха в плане сборов не ожидали. «Мы, конечно, снова просили денег, – сказал мне Уркхарт, – но вряд ли такой успех можно повторить».

Спустя полгода, 26 января 2017-го, Obsidian запустили кампанию Pillars of Eternity II на Fig. Целью они ставили 1,1 миллиона долларов. Нужная сумма оказалась у них не счету за 22 часа 57 минут. В итоге же кампания собрала 4 407 598 долларов – почти на полмиллиона больше, чем у первой части игры. На сей раз второго города они не обещали.

Нельзя сказать, что все финансовые проблемы Obsidian магически решились. Вскоре после запуска кампании на Fig студия объявила, что их сотрудничество с Mail.Ru над Armored Warfare закончено, так что им снова пришлось сокращать сотрудников. Но все же возможность создать собственную игру у команды Фергюса Уркхарта теперь имелась.

2. Uncharted 4

Как и любой другой род искусства, видеоигры становятся отражением своих создателей. The Legend of Zelda родилась из воспоминаний Сигеру Миямото о том, как он в детстве занимался спелеологией. Doom – из кампании в D&D, где Джон Ромеро и Джон Кармак позволили демонам захватить свой вымышленный мир. А Uncharted 4, последняя часть вдохновленной «Индианой Джонсом» серии приключенческих экшнов про дерзкого авантюриста Натана Дрейка, – это история про человека, который слишком много работает.

Naughty Dog – студию, сделавшую Uncharted, – объединяют с небритым протагонистом серии не только инициалы. В индустрии Naughty Dog славится двумя качествами. Во-первых, все знают, что эта студия – лучшая из лучших, и прославлена она не только великолепными сюжетами, но и тем, что от красоты их игр просто челюсть отваливается. Конкуренты не стесняются вслух интересоваться, не пришлось ли им продать душу дьяволу. Во-вторых же, кранч в Naughty Dog – в порядке вещей. Чтобы сделать игры вроде Uncharted и The Last of Us, сотрудники студии работали как проклятые, оставаясь в офисе до двух-трех часов ночи – причем не разово, а на протяжении целых невыносимо долгих периодов перед сдачей каждого этапа работы. С кранчем сталкиваются все игровые студии, но мало где его так много.

В начале Uncharted 4 мы видим остеинившегося Натана Дрейка, бросившего захватывающие погони за сокровищами ради радостей повседневной жизни. По вечерам он ест лапшу и играет в видеоигры с женой Еленой. Но мы быстро понимаем, что без адреналина ему тоскливо: это ярко показано в сцене, где Дрейк под управлением игрока стреляет из игрушечного пистолетика по потолку. И когда после многолетнего отсутствия в жизнь Дрейка возвращается его брат, Натана неизбежно затягивает в новую авантюру. Потом он начинает врать. Рисковать жизнью. Дрейку непросто сознаться себе в том, что он адреналиновый наркоман; а терпение Елены небезгранично. Uncharted 4 – это игра про тайное пиратское общество, но еще это игра

про гораздо более общечеловеческую проблему. Как у gnаться за мечтой, не разрушив в процессе отношения с близкими?

«В жизни человека есть страсти, а есть любовь, и эти вещи не всегда совпадают, – говорит Нил Дракманн, один из гейм-директоров Uncharted 4. – Иногда даже противоречат. Это видно и в игровой индустрии: люди приходят сюда из любви к формату – приходят, мечтая отдаваться этому делу полностью, посвятить себя ему. Но если не уследить, порой такая страсть начинает вредить личной жизни. В общем, игра во многом вдохновлена личным опытом».

Казалось бы, раз Naughty Dog выпустили уже три игры в серии Uncharted, то сделать еще одну им наверняка раз плонуть, да? Увы, плевать пришлось не раз и не два: разработка претерпела смену гейм-директора, полный перезапуск, сжатие сроков и многие месяцы кранча. В серии Uncharted есть повторяющаяся шутка: когда Натан Дрейк прыгает на крышу или скалу, та обычно рушится. К концу разработки команда Naughty Dog слишком хорошо понимала, что он чувствует в эти моменты.

Первая часть Uncharted стала для Naughty Dog неожиданным ходом. Студия была основана в 1984 году двумя друзьями детства, Джейсоном Рубином и Энди Гэвином. Почти два десятка лет они делали платформеры типа Crash Bandicoot и Jak & Dexter – оба дали рождение знаменитым сериям и популярны на PlayStation^[18]. В 2001 году Sony купили Naughty Dog, а через несколько лет им дали задание сделать игру для новой PlayStation 3. Гейм-директором проекта стала опытная разработчица Эми Хенниг, и под ее руководством Naughty Dog взялись за проект, совсем не похожий на то, что они делали раньше. Это была приключенческая игра с легким настроением, вдохновленным красочными эскападами Индианы Джонса. Взяв на себя роль Натана Дрейка, игрок должен был путешествовать по всему свету, искать сокровища и решать загадки.

Ход был амбициозный. Создавать новый бренд всегда сложнее, чем работать над сиквелом, потому что в оригинальном произведении не от чего отталкиваться. И еще сложнее работать на новой платформе – особенно если это PS3 с ее непривычной архитектурой Cell^[19]. Студия тогда наняла сотрудников – талантливых и с опытом работы, но в Голливуде, а не над играми, что дополнительно усложнило дело.

Остальным сотрудникам Naughty Dog пришлось учить их нюансам того, как графика обрабатывается в реальном времени.

В особо печальные дни арт-директор Uncharted Брюс Стрейли любил заглянуть в отдел дизайна, дабы обсудить с коллегами свои тяготы. Стрейли делал игры с 1990 года, но разработка Uncharted его утомила, и ему требовалась отдушина. Вскоре он уже начал ходить на ланчи с дизайнерами – включая некоего Нила Дракманна, юношу двадцати лет родом из Израиля, который всего пару лет назад пришел в Naughty Dog стажером-программистом. Дракманн, с его черной шевелюрой и оливковой кожей, упрямым характером и мастерством рассказывать интересные истории, уже был в студии восходящей звездой. И хотя в титрах Uncharted он значится только как дизайнер, со сценарием Дракманн тоже помогал.

Стрейли и Дракманн быстро подружились. Они обменивались идеями по дизайну, жаловались друг другу на офисные ссоры и вместе анализировали игры, в которые играли, пытаясь понять, как довести каждый уровень до идеала. «Мы стали играть из дома в онлайн-игры, так что даже в них продолжали общаться и обсуждать интересные темы, – говорит Стрейли. – Так и завязались наши рабочие отношения».

Uncharted вышла в 2007 году. Вскоре после этого Naughty Dog повысили Стрейли до гейм-директора (по-прежнему под руководством Эми Хенниг, ставшей креативным директором). Это позволило ему сильнее повлиять на дизайн Uncharted 2, вышедшей в 2009 году. Потом основная часть команды Naughty Dog занялась Uncharted 3, но Стрейли и Дракманн откололись от них, чтобы попробовать свои силы на новом фронте. В ноябре 2011 года на полках магазинов появилась Uncharted 3, а Стрейли и Дракманн в это время корпели над первым проектом, где они выступили в роли гейм-директоров: постапокалиптической приключенческой игрой The Last of Us.

Новая игра сильно отличалась от серии Uncharted. Если Uncharted напоминала «Приключения Тинтина», то The Last of Us была ближе к «Дороге» Кормака Маккарти. В отличие от бодрых и беззаботных игр серии Uncharted, The Last of Us начиналась со сцены, где солдат убивает двенадцатилетнюю дочь главного героя. Но цель была не только в том, чтобы игроки всплакнули. Смотря фильмы вроде «Старикам здесь не место», Стрейли и Дракманн всегда недоумевали:

почему столь многие игры по изяществу изобразительных средств сравнимы с кувалдой? Почему там совсем нет места недоговоренности? В The Last of Us Америка лежит в руинах и по ней бродят зомби, но это лишь фон, необходимый, чтобы рассказать историю двух главных героев. С каждой новой сценой или схваткой все глубже становятся отношения между седеющим наемником Джоэлом и девочкой Элли, которая постепенно заменяет ему дочь. Другие игры, возможно, ударили бы игрока этим по лбу: «Ух, Элли, а ты неплохо заполнила дыру в душе, которая осталась у меня после смерти дочери!» – но создатели The Last of Us верят, что игрок и сам сможет достроить историю.

Конечно, куда проще решиться тонко подать сюжет, чем собственно это сделать. Второй раз за десять лет Брюс Стрейли и Нил Дракманн столкнулись с тем, что создавать бренд с нуля довольно муторно. И они до самого конца были уверены, что The Last of Us ничего хорошего не светит. По словам Стрейли, это был «самый сложный проект в его жизни». Они с Дракманном постоянно спорили о том, где золотая середина между нужным количеством острых эмоциональных сцен и перестрелок с зомби. Непросто давалось вообще всё, от системы укрытий до концовки. Тестеры из фокус-групп предлагали добавить в игру больше типичных игровых элементов: драк с боссами, супермощного оружия, разных классов врагов, – но Стрейли и Дракманн не отступились от своего видения, хоть первые тестеры и сулили им посредственные отзывы в прессе.

Отзывы посредственными не оказались. В июне 2013-го когда The Last of Us вышла, дифирамбы слышались со всех сторон. The Last of Us стала самой успешной игрой в истории Naughty Dog, превратив Стрейли и Дракманна в настоящих рок-звезд и гарантировав им, что они всегда смогут руководить проектами в студии, если только этого захотят.

Одновременно с этим, с 2011 по 2014 год, Эми Хенниг вместе с небольшой командой работала над Uncharted 4. У них были мысли, как разнообразить игровой процесс – например, они хотели добавить в игру вождение. А то и скалолазную кошку. А главное – как ни странно, они хотели, чтобы Натан Дрейк хотя бы пол-игры провел без огнестрельного оружия. Критики уже отмечали, что в прошлых играх серии присутствовал диссонанс: по сюжету Дрейк – герой веселый и

добродушный, но в геймплейных секциях он, не моргнув глазом, убивает противников тысячами. Хенниг и другие разработчики решили, что будет интересно нарушить ожидания и сделать так, чтобы Дрейк какое-то время обходился рукопашными приемами, а игроки увидели, что и хитрый авантюрист мог измениться.

По замыслу Хенниг, в Uncharted 4 мы впервые увидели бы старого напарника Натана Дрейка, Сэма. В прошлых играх серии он не фигурировал, потому что Натан пятнадцать лет полагал, будто тот погиб во время неудачного побега из панамской тюрьмы. В той версии Uncharted 4, которую замышляла Хенниг, Сэм стал бы одним из главных злодеев – он не простил бы Натану, что тот бросил его на верную смерть. По мере развития истории Натан пытался бы порвать с прошлым искателя сокровищ, а игрок узнал бы, что на самом деле Сэм – его брат. Но в итоге они должны были помириться, объединившись против реального антагониста игры – коварного вора по имени Рейф (в озвучке актера Алана Тьюдика), сидевшего в тюрьме с Сэном.

Но разработка шла нелегко. Naughty Dog позиционировали себя как компанию с двумя командами, способную делать параллельно две игры, но, кажется, это был с их стороны идеализм. На протяжении 2012 и 2013 годов команда The Last of Us постепенно перетягивала к себе все новых разработчиков из команды Uncharted 4, так что в итоге у Хенниг остался лишь минимальный штат. «Мы надеялись, что у нас будут две полные команды, – говорит один из президентов Naughty Dog Эван Уэллс. – Но обе команды постоянно соперничали, а мы неправлялись с их запросами – не успевали нанять нужное количество людей, потребность в которых росла по мере того, как росли ожидания от игр и их масштаб. И в итоге у нас было в лучшем случае полторы, а на самом деле – 1½ команды».

В начале 2014 года Нил Дракманн и Брюс Стрейли закончили работу над дополнением к The Last of Us под названием Left Behind, и Naughty Dog перешли в тревожный режим. Они собрали несколько совещаний, чтобы подробнее проанализировать проблемы с разработкой Uncharted 4.

Мнения о том, что же случилось дальше, расходятся. Кое-кто говорит, что команде Uncharted 4 просто не хватило ресурсов – все внимание студии было приковано к The Last of Us и Left Behind, туда

утекали люди и деньги. Другие утверждают, что Эми Хенниг вела себя нерешительно, а проект и сам по себе не очень складывался. Некоторые из людей, работавших над *Uncharted 4*, говорят, что им не хватало более четкого видения. Другие – что с такой маленькой командой игра и не могла оформиться.

Но одно известно наверняка: в марте 2014-го, после совещания с президентами Naughty Dog Эваном Уэллсом и Кристофом Балестрой, Эми Хенниг покинула студию – и больше никогда туда не возвращалась. Вскоре за ней последовали ее творческий напарник Джастин Ричмонд и еще несколько ветеранов студии, в плотную работавших с Хенниг. «Такое происходит на всех уровнях, – говорит Уэллс. – Просто эта история привлекла внимание. Но на самом-то деле текучка есть всегда – люди уходят по разным причинам. Эми – мой друг, я желаю ей удачи и скучаю по ней, но та разработка у нее не складывалась. Наши пути разошлись – и залечивать эту рану пришлось нам».

На следующий день после ухода Хенниг игровой сайт IGN опубликовал материал, где, ссылаясь на анонимные источники, сообщалось, что из студии ее выделили Нил Дракманн и Брюс Стрейли. После этого Naughty Dog дали публичный комментарий, в котором резко протестовали против такой интерпретации и утверждали, что эти данные – «ложь и непрофессионализм». В подробности студия вдаваться не стала; не сорвала покровов со случившегося и сама Хенниг. «Было больно читать эти слухи, – говорит Уэллс, – потому что они связывали имена наших сотрудников с событиями, к которым те не имели никакого отношения».

Но кое-кто из Naughty Dog рассказывает, что у Дракманна и Стрейли и правда были разногласия с Хенниг. Их представления о том, как должна развиваться серия *Uncharted*, сильно различались. По словам людей, знакомых с подробностями этой истории, уходя, Хенниг подписала с Naughty Dog договор о неразглашении, запрещающий и ей, и студии публичные критические высказывания о сложившейся ситуации. (Сама Хенниг отказалась поговорить со мной для книги.)

Как только Хенниг ушла, Эван Уэллс и Кристоф Балестра вызвали Нила Дракманна и Брюса Стрейли, чтобы сообщить им о случившемся. Позже Стрейли признается, что тогда у него «зашемило внутри», ведь он догадался, что прозвучит дальше. «Кажется, я тогда

сказал: „О’кей, и что из этого следует? Кто теперь руководит Uncharted 4?“ – вспоминает Стрейли. – И они взволнованно ответили: „А вот тут нам нужны вы“». После невероятного коммерческого и критического успеха The Last of Us Дракманн и Стрейли стали любимчиками студии. И теперь им настало время решать: готовы ли они потратить следующий год жизни на Натана Дрейка?

Вопрос этот был не так-то прост. Дуэт гейм-директоров уже успел мысленно рас прощаться с Uncharted навсегда. И Дракманн, и Стрейли хотели работать над новыми играми – они экспериментировали с прототипами будущего сиквела The Last of Us, – а Стрейли так и вовсе выгорел. «Я только что закончил работу над одним из самых сложных – да что там, над самым сложным проектом в жизни, The Last of Us», – объясняет Стрейли. Следующие несколько месяцев он хотел посвятить расслабленному прототипированию и брейнштормам без дедлайнов. Сразу же взяться за Uncharted 4, которая была в разработке уже более двух лет и должна была выйти всего через год, в 2015-м, – это было как пробежать марафон и потом немедленно поучаствовать в летней Олимпиаде.

Но какие у них были варианты?

«Uncharted 4 надо было спасать, – говорит Стрейли. – Пайплайн, коммуникация в команде, расклад сил – все это не было налажено. И, что важнее, прогресса как-то тоже не наблюдалось… Каково мне было? Не слишком здорово. Роль не самая завидная – но в то же время я верю в доброе имя Naughty Dog. И в команду верю». Стрейли надеялся, что они с Дракманном присоединятся к проекту на пару месяцев, создадут у команды целостное видение, наладят процесс, а потом уйдут заниматься своими проектами, передав руль другим дизайнерам, когда машина сдвигается с места.

Дракманн и Стрейли согласились при одном условии: полный творческий карт-бланш. Они не собирались доделывать историю, начатую Хенниг. Да, они попытаются сохранить часть уже придуманных героев (например, Сэма и Рэйфа) и локаций (большие секции в Шотландии и на Мадагаскаре), но существенную долю того, что уже сделала команда Uncharted 4, придется выкинуть. Выкинуть катсцены, озвучку и анимации, на которые студия уже потратила миллионы долларов. Ну что, Naughty Dog, вы согласны?

Да, ответили Уэллс и Балестра. Дерзайте.

И Дракманн со Стрейли немедленно приняли весьма спорное решение: *Uncharted 4* станет последней игрой в серии – по крайней мере, последней про Натана Дрейка. Студия и при Хенниг уже начинала об этом задумываться, но теперь это утвердили официально. «Мы вспомнили прошлые игры, – говорит Дракманн. – Их сюжеты, развитие Дрейка как персонажа и то, какие еще истории про него можно рассказать. И поняли, что на ум нам приходит только одна – последняя. История о том, чем закончится его путь».

Мало какая другая студия могла бы себе такое позволить. Какой нормальный издатель завершит прибыльную франшизу, когда она на пике славы? Как выяснилось, Sony. Годы успешной работы обеспечили Naughty Dog репутацию, позволяющую делать что заблагорассудится – даже попрощаться с Натаном Дрейком навсегда. (А кроме того, Sony никто не помешает выпустить в серии *Uncharted* новые игры с другими героями.)

Uncharted 4 была в разработке уже примерно два года. Но Стрейли и Дракманн столько всего поменяли относительно версии Хенниг, что им казалось, будто начали они с нуля. «Задача была непростая, – говорит Стрейли. – Не вышло бы просто взять старые наработки, потому что в них-то отчасти и состояла проблема. И геймплей, и сюжет были сломаны. Оба этих аспекта пришлось дорабатывать. В общем, режим тревоги – красный, все на палубу, паника-паника, „Что нам с этим вообще делать?!“ и все такое. И это после выгорания и кранча на *The Last of Us*».

Дуэт гейм-директоров часто обсуждал необходимость «кормить зверя» (термин из книги президента компании Pixar под названием *Creativity, Inc.* [20]). Так он называл неутолимый голод до работы, присущий творческим людям. *The Last of Us* вышла, так что над *Uncharted 4* теперь трудилось почти двести человек – и никто не хотел сидеть сложа руки. Как только Стрейли и Дракманн оказались во главе проекта, им пришлось быстро принимать решения. Да, Шотландия и Мадагаскар остаются. Да, флешбэк про тюрьму – тоже. Дуэт встретился с главами всех отделов: художественного, дизайна, программирования и так далее – и убедился, что, несмотря на суматоху, у команд все равно есть работа на каждый день.

«Стресс был тот еще, – вспоминает Дракманн. – Иногда казалось, что времени взвешивать варианты нет вообще – нужно принимать

решения как из пулемета. И если 80 % решений окажутся верными, это все равно лучше, чем потратить время на попытки достичь КПД в 100 %, потому что в это время команда будет сидеть без дела и ждать».

Все эти внезапные перемены вымотали многих в Naughty Dog – особенно из тех, кто работал над Uncharted 4 с самого начала. Хорошо, конечно, что Стрейли и Дракманн старались сохранить как можно больше проделанной работы, но от мысли о том, что годы труда полетят в помойку, некоторых все равно мучило. «Порой каждое их решение было как нож в сердце, – говорит Джереми Йейтс, ведущий аниматор. – „Божечки, поверить не могу, что мы вырезаем вот эту штуку, над которой я – или кто-то другой – корпел без преувеличения месяцами“». Переход и правда дался нам тяжело. И все же после каждого такого решения, оглядываясь назад, мы понимали, что оно было верным. Игра от него стала лучше. Сфокусированней и яснее».

«Переход был относительно быстрым и легким, – говорит Тейт Мозейджн, ведущий художник по локациям. – У них был четкий план, и они внятно изложили его команде. Это внушило уверенность. Конечно, очень грустно было прощаться с командой, которая столько лет занималась этой франшизой, но все же мы ясно смотрели в будущее и видели свет в конце тоннеля».

Следующие несколько недель Стрейли и Дракманн сидели в переговорке и пялились на карточки с заметками, пытаясь пересобрать сюжет Uncharted 4. Они решили оставить брата Натана, Сэма, но сделать его куда меньшим злодеем. Теперь он стал искушением – катализатором, который утянет Натана Дрейка из лона быта, призывая его вернуться к старой добре охоте за сокровищами. Антагониста Рейфа тоже сохранили, выписав его как испорченного богача, желчно завидующего успехам Дрейка. В процессе Стрейли и Дракманн привлекали к своим размышлениям разных дизайнеров и сценаристов – не только чтобы те помогли им разобраться с сюжетом, но и чтобы присмотреть себе замену: тех, кто встанет у руля, когда сами они покинут проект.

Неделю за неделей они собирались в одном и том же зале, развесивая карточки с заметками на большой доске, которая станет библией Uncharted 4. На каждой карточке был записан сюжетный ход или идея для сцены – например, один сегмент из середины игры назывался просто «эпичная погоня». Вместе они складывались в

нарратив игры. «Чего мы никогда не делали – так это не пытались записать весь сюжет игры как линейную историю от начала до конца, – говорит Джош Шерр, сценарист, присутствовавший на многих из этих собраний со Стрейли и Дракманном. – Так никогда не делают. А не делают так, потому что разработка игры – это итеративный процесс. И если все записать, то неизбежно настанет момент, когда твое сердце обольется кровью, потому что что-нибудь неизбежно поменяется, в геймплее что-то не заработает, или у тебя возникнет идея получше, или еще почему-нибудь. Так что нужно сохранять гибкость».

За следующие несколько недель Дракманн и Стрейли подготовили двухчасовую презентацию, разъясняющую, какой они видят Uncharted 4, и продемонстрировали ее остальной команде Naughty Dog. Это история про зависимость, объясняли они. В начале игры Натан Дрейк работает на обычной работе и живет обычной жизнью со своим давним партнером Еленой – хотя вскоре станет ясно, что Дрейк не слишком-то счастлив. И тогда нарисуется Сэм – затянет Дрейка в запутанную авантюру, протащит по всему свету, через лихие перестрелки и опасные гонки на машинах, в погоне за набитым сокровищами пиратским городом. Кроме эпичных сцен, которых поклонники привыкли ждать от игры-блокбастера, там будут и более сдержанные флешбэки. Мы увидим, как Дрейк врет Елене. Мы увидим, как она это выясняет. А закончится все в Либертальи, где Дрейк и его спутники увидят: то, что казалось им пиратской утопией, на самом деле держалось на жадности и паранойе.

Игра будет большой – больше всех предыдущих релизов Naughty Dog. И они по-прежнему планировали выпустить ее осенью 2015-го, то есть через полтора года. Дорожная карта разработки Uncharted 4, конечно, помогла команде, но грядущее количество работы пугало. «Многие и так уже выгорели, – объясняет Дракманн. – Амбициозность замысла их несколько пугала. И вновь их вдохновить удалось не сразу».

К счастью, ЕЗ была не за горами. Для некоторых студий выставки – это только помеха, которая отвлекает силы команды на свистелки, фантики и маркетинг, но для Naughty Dog ЕЗ – важный этап. На ежегодной пресс-конференции Sony они обычно в центре внимания. Нередко десятки сотрудников Naughty Dog приезжают из офиса в Санта-Монике в Лос-Анджелесский конференц-центр, где проходит

мероприятие. И каждый год E3 бодрит сотрудников Naughty Dog: их вдохновляет реакция аудитории.

E3, прошедшая в июне 2014-го, не стала исключением. В самом конце пресс-конференции президент Sony Эндрю Хаус вышел представить последний тизер, на экране появилось название Naughty Dog – и зал взорвался аплодисментами. В тизере раненый Натан Дрейк брел по джунглям, и из его диалога с давним напарником Салли было ясно, что это – их последнее приключение. Потом загорелось название – Uncharted 4: A Thief's End. Дракманн и Стрейли не планировали убивать Натана Дрейка, но определенно хотели создать такое впечатление – и фанаты разволнились. Готовясь начать чудовищно тяжелый производственный цикл, команда Naughty Dog постоянно заглядывала на сайты вроде YouTube и NeoGAF, чтобы вдохновиться горячей реакцией аудитории.

А потом они возвращались к работе. На декабрь 2014 года была запланирована новая масштабная выставка компании Sony – PlayStation Experience (PSX). Чтобы привлечь к ней внимание, Naughty Dog согласились представить там солидную игровую демоверсию Uncharted 4. А значит, у них было лишь несколько месяцев на то, чтобы понять, как же должен выглядеть срез будущей игры.

Как и во многих других опытных студиях, в Naughty Dog верят, что нельзя оценить, будет ли сегмент игры хорошо играться, пока в него не поиграешь. Поэтому, как и другие студии, они делают небольшие прототипы при помощи так называемых серых коробок – замкнутые локации, где все 3D-модели однотонные и вообще ужасно выглядят, потому что реальное визуальное оформление еще не готово. В таких локациях тестируют всяческие дизайнерские идеи, чтобы понять, в какие из них хорошо играется. Дизайнерам полезен такой период прототипирования: они многое могут попробовать, не рискуя слишком сильно временем и деньгами. Минус – в том, что в финальную версию игры входит очень небольшая доля идей.

Работая под Эми Хенниг, команда делала множество прототипов с «серыми коробками». Была механика скольжения, позволявшая Дрейку кидаться вперед, как в Mega Man. Были склоны, в которые можно было выстрелить, а потом по ним взобраться, хватаясь пальцами за отверстия от пуль. Была сцена на итальянском аукционе, где игрок мог переключаться между разными персонажами в поисках подсказок,

пока Дрейк и его команда пытаются украсть некий артефакт, не привлекая внимания толпы.

В сцене с аукционом был момент, когда Дрейк и Елена танцевали в шикарном зале, подбираясь все ближе и ближе к артефакту. Игроку же надо было нажимать кнопки в такт музыке, примерно как в ритм-игре (ну то есть как в *Dance Dance Revolution*, только без прыжков). В теории звучит обалденно, но на практике танец не работал. «Когда говоришь: „О’кей, давайте добавим в игру механику танца“, надо понимать, что больше она там ни с чем не стыкуется, не комбинируется. Значит, она должна приносить игроку удовольствие сама по себе, – говорит Эмилия Шац, ведущий дизайнер. – Так что мы от нее отказались». Команда подумывала сохранить эту механику для сцены в начале игры, где Дрейк и Елена вместе ужинают дома – эта сцена должна была показать, на что похожи их отношения после трех предыдущих *Uncharted*. Но, увы, смотрелось такое решение неловко.

«Это было неинтересно, – говорит Шац. – Мы хотели, чтобы в этой сцене игрок посочувствовал героям, проникся их отношениями. А живые люди редко танцуют так в гостиной». Потом кому-то пришло в голову, что Дрейку с Еленой стоит играть в игру, и после быстрых переговоров о правах Naughty Dog протащили в *Uncharted 4* оригинальную Crash Bandicoot. Получилась милая сцена, где пара пикируется перед PlayStation 1.

Брюс Стрейли и Нил Дракманн видели, что многие ранние прототипы не стыкуются с их видением игры. Стрейли убежден, что игру нужно строить вокруг набора «ядерных механик», то есть базовых манипуляций, которые игрок будет выполнять на всем ее протяжении, и очень важно ограничивать их количество. «Это было для меня самым главным – понять, какими именно будут ядерные механики, – говорит Стрейли. – Перебрать все прототипы и понять, что там работает, а что нет. Что можно масштабировать. Что с чем сочетается». Выше всего Стрейли ценил гармонию. Бывают прототипы – вроде того же танца, – которые круто смотрятся в вакууме, но просто не подходят к тону остальной игры. «Многие из них и вовсе были чистым теоретизированием, – говорит Стрейли. – Идеи того рода, что гипотетически звучат неплохо – например, когда за ланчем говоришь приятелю: „А вот было бы круто, если бы там было

то-то и то-то, да?» Но когда проверяешь их в реальной игре, они быстро разваливаются».

К набору ядерных механик, кроме классических для серии Uncharted прыжков, скалолазанья и стрельбы, Стрейли и команда добавили еще два прототипа. Во-первых, возможность водить автомобиль, которую вырезали из игры и возвращали в нее уже несколько раз. Во-вторых, веревку со скалолазной кошкой, с помощью которой Дрейк мог бы забираться повыше и прыгать через пропасти. Веревка пережила десятки итераций. В одной из них игроку приходилось кошку доставать, разматывать и только потом целиться в конкретную точку. Стрейли счел, что это все чрезвычайно громоздко, и они с дизайнерами дорабатывали идею, пока не довели ее до того, чтобы игроку требовалось нажать только одну кнопку – и только рядом с точкой, за которую кошкой можно зацепиться^[21]. «Так стало доступнее, быстрее и надежнее, – говорит Стрейли. – Прошлую версию кошки не получилось бы использовать в бою, потому что взаимодействие с ней было трудоемким. Она не отзывалась на действия игрока чутко. А когда по тебе стреляют, нужна возможность отреагировать мгновенно, иначе игра тебя выбесит».

Еще они хотели добавить возможностей красться – эта механика прекрасно работала в The Last of Us и, по мнению команды, неплохо подошла бы Uncharted 4. Натану Дрейку куда логичнее тайком пробираться по локациям, высматривая врагов и снимая их по одному, чем устраивать кровавую баню, размахивая пулеметом. Но сразу возникло много вопросов. Какой будет конфигурация типичного уровня? Насколько зоны будут открытыми? Дрейк сможет снять врага, подкравшись к нему со спины? Как он будет отвлекать противников? Многие уровни, которые команда Uncharted 4 уже успела построить, подразумевали, что Дрейк не будет использовать огнестрельное оружие, – но Стрейли и Дракманн отвергли эту идею Хенниг. Готовясь впервые показать серьезный кусок геймплея Uncharted 4 на PlayStation Experience, команда вынуждена была многое в игре поменять.

Подвешенным оставался и более волнительный вопрос: станут ли Нил Дракманн и Брюс Стрейли полноценными гейм-директорами Uncharted 4? После изнурительной разработки The Last of Us попасть сразу на Uncharted 4 было, как сказал один из двух арт-директоров игры Эрик Пангилианан, «как вернуться из Афганистана и немедленно

узнать про Ирак». И Дракманн, и Стрейли едва держались на ногах. «Изначально мы предполагали, что станем на этом проекте лишь наставниками, обучим настоящих гейм-директора и креативного директора игры, а потом уйдем, — объясняет Стрейли. — Мы не планировали присваивать Uncharted 4». А потом, может, они смогли бы наконец взять долгий отпуск или хотя бы поработать над чем-нибудь поспокойнее — например, поэкспериментировать с разными прототипами, о которых мечтали с релиза The Last of Us.

Не судьба. Чем ближе становилась PSX 2014, тем яснее Стрейли понимал, что уйти они не могут. Разработчики, которых они с Дракманном присматривали на роль руководителей проекта, по тем или иным причинам отказывались, и Стрейли стало ясно, что только они с Дракманном имеют возможность довести до ума многие из ключевых механик игры. Например, скалолазанье. Сразу несколько дизайнеров потратили месяцы на то, чтобы разработать хитрую систему лазанья — в ней использовались ненадежные опоры и скользкие поверхности. Сама по себе система была реалистичной и увлекательной, но в общий контекст Uncharted 4 она не вписывалась. Там прыгать со скалы на скалу подчас приходится посреди перестрелки — и мало что сильнее раздражает в такой ситуации, чем поскользнуться и умереть, потому что ты нажал не ту кнопку. Так что эту механику Стрейли отменил — к неудовольствию дизайнеров, потративших кучу времени на скалодроме и за изучением реальных хардкорных техник скалолазов.

«Наверное, это и стало для меня поворотным моментом, — говорит Стрейли. — Чтобы сделать демо, которое привлечет внимание и даст проекту нужный импульс, чтобы оно показало людям, на что будет похожа вся игра, мне приходилось принимать такие вот решения... Демо нельзя было сделать иначе, а решения не мог принимать никто, кроме нас с Нилом. Да, это был поворотный момент, когда я сказал: „Ладно, это дело надо довести до конца“».

К PSX стали ясны две вещи. Во-первых, Uncharted 4 не выйдет в 2015-м. Начальство Naughty Dog обсудило это с Sony, и они сошлись на новой дате релиза — в марте 2016-го. Кое-кому в команде даже этот срок казался сомнительным, но все же у них появился еще целый год на то, чтобы довести игру до ума.

Во-вторых же, к концу 2014-го стало ясно, что Нил Дракманн и Брюс Стрейли никуда уже от Натана Дрейка не денутся и останутся с ним до конца.

Разработкой большинства игр руководит один человек. Он может называться «креативным директором» (как Джош Сойер на Pillars of Eternity) или «исполнительным продюсером» (как Марк Дарра на Dragon Age: Inquisition – с его историей мы познакомимся в главе 6), но объединяет их одно: именно за ними всегда последнее слово. Если возникают творческие разногласия и сомнения, решает их один-единственный мужчина или женщина. (Увы, в игровой индустрии первых намного больше, чем последних.)

Дракманн и Стрейли – исключение. И The Last of Us, и Uncharted 4 они делали дуэтом, что создает необычную динамику. Они друг друга дополняют: Дракманн любит писать диалоги и работать с актерами, а Стрейли обычно проводит дни с командой дизайнеров, налаживая механики, – но все равно ониссорились ровно столько, сколько и полагается двум амбициозным творческим лидерам. «Это прямо как отношения, как брак, – говорит Дракманн. – Как у Дрейка с Еленой. Кто Дрейк, а кто Елена? Наверное, я Елена».

За солидное время, прошедшее с тех пор, как они жаловались друг другу на ситуацию с первой Uncharted во время ланча, внутри дуэта сформировался особый род взаимопонимания. «Мы стараемся быть друг с другом предельно откровенны, – говорит Дракманн. – Когда кому-то из нас что-то не нравится, другой сразу об этом узнаёт. А когда нужно принять важное решение по поводу игры, мы всегда следим за тем, чтобы второй был в курсе и обошлось без неожиданностей».

Когда они в чем-то друг с другом не соглашались, то выставляли оценку тому, насколько горячо каждый стоит на своей позиции, – по шкале от одного до десяти. Если у Дракманна получалась восьмерка, а у Стрейли только тройка, то делали так, как хотел Дракманн. А если у обоих были девятки-десятки? «Тогда мы запирались в одном из офисов и обсуждали проблему. „Ладно, а тебе почему так дорог твой вариант?“ – рассказывает Дракманн. – Иногда мы говорили часами, пока наконец-то не сходились на общем видении. И оно могло не иметь вообще ничего общего с теми двумя вариантами, с которых мы начали».

Это непривычный способ руководства – что, впрочем, почти традиция в студии, сделавшей Uncharted. Сотрудники Naughty Dog любят подчеркивать, что у них, в отличие от других студий, нет продюсеров. Нет людей, чья работа состояла бы сугубо в том, чтобы следить за расписанием и координировать чужую работу – а в других компаниях этим занимался бы именно продюсер. В Naughty Dog же каждому и каждой предлагают самостоятельно следить за своим графиком. Когда в другой студии программиста посещает интересная идея, ему приходится договариваться о встрече с продюсером и только потом делиться ей с коллегами. В Naughty Dog этот программист может просто встать, пройти через зал и рассказать о своей идее дизайнерам.

Такая свобода подчас ведет к хаосу – например, как в тот раз, когда и Дракманн, и Стрейли разработали две версии одной сцены (каждый свою), потому что они несколько дней не разговаривали. Это стоило им недель работы. Будь в студии отдельный продюсер, такого бы не случилось. Но руководству Naughty Dog нравится именно этот подход. «Иногда так теряешь время, но намного чаще его экономишь, – говорит Эван Уэллс. – Это лучше, чем каждый раз предлагать собрание, аргументировать его необходимость, получать разрешение, искать для него место в расписании. Все эти траты времени попросту того не стоят^[22]».

Может, именно из-за этого необычного устройства коллектива Naughty Dog проявляют столь невероятное внимание к деталям. К какой сцене в Uncharted 4 ни присмотрись, заметишь что-нибудь невероятное: складки на одежде Дрейка; стежки, которыми пришили его пуговицы; или то, как он перекидывает через голову ремень, когда берет винтовку. Эти детали возникают не из воздуха. Они – детища студии, сотрудники которой настолько одержимы своей работой, что готовы засидеться в офисе до трех ночи, чтобы только эти детали добавить. «Мы выжимали из себя все что могли, – говорит ведущий звукорежиссер Фил Ковац. – Это ведь была последняя игра про Дрейка, так что нам всем хотелось убедиться, что в ней будет как можно больше всего».

Это особенно бросалось в глаза в демоверсии для ЕЗ, ставшей важнейшим майлстоуном^[21] в разработке Uncharted 4. Презентация на PSX тоже прошла успешно. Там показали ту самую «эпичную погоню»

с карточек на доске – герои сломя голову мчались по улицам вымышленного города на Мадагаскаре, демонстрируя зрителям продвинутое вождение и роскошные взрывы.

В период перед Е3 художники и дизайнеры Uncharted 4 работали без устали, мечтая довести игру до состояния, когда все было бы *как надо*. Раз в неделю (а то и раз в день) вся команда, отвечающая за презентацию на Е3, собиралась в общем зале и оценивала прогресс. Они анализировали, какие механики не работают, какие эффекты надо доделать и кого из персонажей надо передвинуть немного влево. «В общем, все работали именно над тем фрагментом, который предстояло показать, так что коммуникация была совсем прямой, – говорит Энтони Ньюман, ведущий дизайнер. – Брюс с Нилом садились, играли, а потом четко говорили: вот тут, мол, есть проблемы, и вот тут, и вот тут».

Действие демоверсии начинается на многолюдном рынке, где Дрейк и Салли попадают в перестрелку, убивают нескольких наемников и убегают от танка. Прыгая со здания на здание, они добираются до припаркованной неподалеку машины. Вот он, шанс Naughty Dog впечатлить игроков новой механикой! Смотрите, Uncharted, в которой можно водить машину! Дальше Дрейк и Салли хаотично гонят по лабиринту старых улочек, снося ограды и лотки с фруктами в попытке стряхнуть противников с хвоста. Потом они находят Сэма – а у него как раз в разгаре собственная эпичная погоня: злодеи пытаются вытолкнуть его с дороги. Дрейк велит Салли хватать руль, а сам цепляется кошкой за грузовик и продолжает путь уже на веревке, которая тащит его рядом с хайвеем со скоростью сотня километров в час.

Уэйлон Бринк, директор по техническому арту, вспоминает, как потратил многие часы на оформление мешков с зерном на рынке: нужно было, чтобы те сдувались, когда наемники по ним стреляют. И чтобы потом из мешков сыпалось зерно, образуя на земле аккуратные кучки. Подобный уровень внимания к деталям показался бы многим студиям пустой тратой ресурсов, но для художников из Naughty Dog эти лишние часы работы того стоили. «Эта сцена неслучайно так запала людям в душу, – говорит Тейт Мозейджн, ведущий художник по локациям. – Мы соотносим нашу работу с геймплеем, стараемся подхватить его, чтобы события воспринимались максимально

органично. Подчас для этого требуется что-то масштабное, вроде падающего здания. А подчас все дело в мешке с зерном».

Демоверсия получилась невероятной – эта сцена в итоге стала одной из самых ярких во всей игре. Задним числом невольно думаешь, что, возможно, Naughty Dog не стоило раскрывать столько карт прямо на E3. Но эта дилемма мучает всех разработчиков: как убедить игроков, что вы делаете классную игру, не проспойлерив лучшие моменты? «Мы переживали о том, что, возможно, показываем крутейший момент игры, – говорит Дракманн. – Но он был самым продвинутым... Да и, с другой стороны, чтобы продать людям игру, их надо впечатлить».

Подход оправдал себя – положительная реакция на E3 вдохновила команду. А вдохновение на ближайшие месяцы было им жизненно необходимо: к июлю 2015 года разработчики Uncharted 4 совсем перегорели. Пока они готовились к E3, многим приходилось засиживаться в офисе до ночи и проводить там выходные – и все понимали, что дальше график не станет свободней. Кое-кто перескочил с кранча на The Last of Us прямиком на кранч на Uncharted 4 – почти без перерывов и отпусков. «Мне кажется, все в команде говорили себе: „Просто напрягись и найди в себе силы каждый день приходить на работу и делать дело“, – говорит Брюс Стрейли. – Могу точно сказать, что сам я задавался вопросом: „Где мне найти смелость и волю хотя бы на то, чтобы просто продолжать работать?“ Потому что у других ее не было. Кажется, все в команде выдохлись».

Стрейли жил в восточной части Лос-Анджелеса, так что дорога до офиса Naughty Dog в Санта-Монике занимала у него не меньше часа. Во время кранча при разработке Uncharted 4 ему нужно было как можно раньше приезжать в офис, а уходить часа в два-три ночи, так что он заволновался: постоянные поездки на машине не просто отнимали кучу времени – они становились небезопасны. Так что он снял вторую квартиру рядом с офисом. В рабочие дни жил там, а по выходным возвращался домой. «Квартира была поблизости, так что я перестал ставить свою жизнь под угрозу, и мне удавалось возвращаться пораньше, минуя трафик», – говорит он.

Так Брюс Стрейли – человек, полагавший, что поработает над Uncharted 4 лишь пару месяцев, – обнаружил себя в незнакомой квартире, которую он снял для того лишь, чтобы доделать игру.

Английское слово *crunch* дословно означает «грызть с хрустом»; в нем слышится скрежет зубов. Отлично описывает состояние человека, для которого создание высокобюджетной видеоигры ведет к бесконечным переработкам. Повторяющаяся изо дня в день сверхурочная работа десятилетиями была повсеместной практикой – ее воспринимают как столь же неотъемлемую часть разработки игр, как клавиши компьютера. Но об этой привычке много спорят. Кое-кто говорит, что кранч – признак плохого руководства, неудачного управления проектом; и если сотрудники месяцами работают по четырнадцать часов в день, обычно еще и без доплаты, то это просто бессовестно. Другие недоумевают, как можно делать игры без этого.

«Да, у нас кранч на всех проектах, – признаёт один из президентов Naughty Dog Эван Уэллс. – Но никто никого не заставляет. Никто не говорит сотрудникам: „О’кей, теперь работаем шесть дней в неделю“ или „О’кей, теперь шестьдесят часов в неделю“. Наши ожидания от работников никогда не меняются: сорок часов в неделю, с 10:30 до 18:30. Люди работают намного больше – но это их собственный внутренний мотор. У кого уж насколько горячий». Конечно, на самом деле принцип тут каскадный: если один дизайнер сидит допоздна, чтобы доделать уровень, другим неловко уйти вовремя. Все сотрудники Naughty Dog с самого начала знали, что у компании есть некая планка качества, а чтобы этой планки достичь, часто приходится перерабатывать. Ну и вообще, какой уважающий себя творец не вложит в свой труд каждую минуту, какую сможет, чтобы результат вышел как можно лучше?

«Тема, безусловно, острая, и пусть вам не покажется, что я считаю ее несущественной, но у меня такое чувство, что кранч не уйдет никогда, – говорит Уэллс. – Можно его уменьшать. Можно работать над тем, чтобы у него было меньше стратегических последствий – чтобы у людей точно нашлось потом время прийти в себя и снова набраться сил. Но мне кажется, что такова уж природа творческих начинаний – ведь никакую игру не делают по шаблону. Всегда приходится изобретать ее заново».

Именно в этом изобретательстве и состояла главная проблема. Даже работая над четвертой игрой серии, которой уже десяток лет, команда Naughty Dog все равно не могла точно предсказать, что сколько времени займет. «Беда в том, что нельзя поставить сотруднику

задачу „придумай оригинальную идею“, – говорит Стрейли. – Нельзя поставить задачу „сделай так, чтобы играть в игру было увлекательно“».

Как без недель тестирования и многочисленных итераций понять, есть ли смысл сохранять в игре новую механику скрытности? Как без недель оптимизации художникам выяснить, будут ли их роскошно оформленные локации поддерживать приличный FPS? И пока игра не закончена, как программистам угадать, сколько багов им в итоге придется из нее вычищать? Как и во всех игровых студиях, в Naughty Dog опираются на предположения. А потом эти предположения неизбежно оказываются слишком консервативными – и наступает кранч.

«Пожалуй, лучший способ победить кранч – это сказать себе: не пытайся сделать игру года, – объясняет Нил Дракманн. – Не пытайся – и все будет в порядке». Как и для многих опытных дизайнеров, для Дракманна кранч – сложный вопрос. Он отмечает, что Naughty Dog – студия перфекционистов. Даже если бы менеджеры велели всем уходить домой в семь вечера, команда принялась бы бороться за свое право сидеть до ночи и улучшать игру до последней минуты. «На Uncharted 4 мы постарались даже раньше, чем обычно, зафиксировать сюжет. Вот история – от начала до конца, вот ее важные вехи, – говорит Дракманн. – И выяснилось, что это не сокращает кранч, а просто делает замыслы амбициознее – и в итоге люди корпели над Uncharted 4 так же, как и над прошлой игрой. Так что идеальный баланс между работой и частной жизнью нам еще предстоит найти».

Эрик Пангилинан решил эту проблему так: он каждый день задерживался очень надолго – «часов до двух ночи», как он сам говорит, – но никогда не работал по выходным. «У меня с этим строго». Другие жертвовали ради проекта здоровьем и благополучием. Один дизайнер из Naughty Dog потом признался в Twitter, что на финишной прямой разработки Uncharted 4 набрал семь кило. А еще тогда, в конце 2015-го, некоторые сомневались, выйдет ли игра вообще. «Кранч в конце этого проекта был, пожалуй, самым жутким в нашей истории, – говорит Эмилия Шац. – Если честно, это было крайне нездорово. У нас и раньше случались жесткие кранчи, но на сей раз мне впервые казалось, что проект мы не закончим. К концу

разработки Uncharted 4 у людей прямо на лицах читалось: „Не представляю, как мы это осилим. Это же нереально“».

Работы было невероятно много. Надо было доделывать уровни, настраивать заскриптованные события, дорабатывать визуальную сторону. А порой прогрессу мешали катастрофы – как в тот раз, когда студийные серверы упали, потому что Naughty Dog загружали на них сотни тысяч тяжелых ассетов^{{22}{23}}. Даже когда основная часть команды работала над игрой сверхурочно пять дней в неделю (а то и шесть, и семь), финиш, казалось, оставался далеко за горизонтом.

По мере того как игра приближалась к финальному состоянию, становилось понятно, что именно требует доработки, но определить приоритеты команде было сложно. «Под конец разработки мы проводили много собраний, на которых просто напоминали друг другу, что лучшее – враг хорошего, – говорит сценарист Джош Шерр. – Ты улучшаешь что-то, что готово на 95 %, когда на самом деле к тебе взыывает какая-то штука, готовая только на 60 %. Это дополнительное усложнение кранч, потому что, садясь за дело, было легко потерять лес за деревьями».

В последние месяцы работы Нил Дракманн и Брюс Стрейли решили вырезать из игры один из любимых моментов всей команды – большую сцену в Шотландии, где Дрейк забирался на гигантский кран, а потом пытался сбежать, когда тот рушился, попутно отбиваясь от врагов. Дизайнеры собрали подробный прототип этой сцены и верили, что она могла бы стать очень зрелищной, но команде просто не хватило времени ее доделать. «Прототип был полностью рабочим, – говорит Эван Уэллс. – Но чтобы превратить прототип в окончательный продукт, нужно столько полишинга… Нужны спецэффекты, звук, анимация. Это бьет по всем отделам сразу. Собрать прототип порой можно за несколько дней, а на то, чтобы его закончить, уходят месяцы».

Тогда же Дракманн и Стрейли активно занялись тестированием игры на фокус-группах. Участники тестов – обычно это были разношерстные жители Лос-Анджелеса с разным количеством игрового опыта – приходили в офис и рассказывались за выставленными в ряд столами. У каждого были наушники и машина с последней сборкой Uncharted 4. Тестеры играли по много часов подряд, и в голубоватом свете мониторов дизайнеры Naughty Dog наблюдали все их реакции. Мимику и движение игроков показывала висящая в зале камера – и их можно было соотнести с тем, чем именно тестеры занимались в конкретный момент. У дизайнеров из Naughty Dog даже была возможность оставлять к этим видеозаписям комментарии в духе «Тут он десять раз умер» или «На вид игрок скучал».

На финишной прямой фокус-группы стали для Дракманна и Стрейли особенно важны. Uncharted 4 постепенно превращалась из набора разрозненных прототипов и «серых коробок» в настоящую

игру, и теперь можно было оценить, где у нее глобальные проблемы – например, с тоном и темпом повествования. Стрейли и Дракманн провели с игрой два года, и их глаза замылился; тем важнее были для них тестеры. «Они могут не понять какую-то механику, – говорит Дракманн. – Могут растеряться и сбиться с темпа. Могут запутаться в сюжете и упустить нюансы, которые тебе казались очевидными, а на самом деле вовсе не очевидны». Отдельные мнения были не слишком полезны – ну мало ли, вдруг у скучающего тестера просто день не задался? – так что команда смотрела на тренды. Была ли точка, на которой многие застревали? Была ли секция, которая показалась скучной всем?

«Первые несколько тестов спустили нас с небес на землю, – говорит Дракманн. – Мы с Брюсом теперь их обожаем, потому что это позволяет посмотреть на то, что мы делаем, под новым углом. Ты получаешь от тестеров жесткую обратную связь, это обрубает тебе крылья. Дизайнерам часто тяжело смотреть, как люди проходят уровни, хочется буквально рвать на себе волосы. „Да нет же, обернись, ну вон же ручка, да что ты делаешь-то?“ А помочь ты им не можешь».

К концу 2015-го дедлайн ужасал. Чтобы игра вышла в назначенный срок, 18 марта 2016 года, голд-мастер^[24] надо было сдать в середине февраля. Казалось, совершенно невозможно исправить даже самые существенные баги к этому сроку, и всех в студии захлестнуло тревогой: они не справляются. «Тебя постоянно прошибает холодный пот, потому что ты просто не знаешь, чем все обернется, – говорит Эван Уэллс. – Знаешь только, что у тебя три месяца. Возвращаешься к баг-репортам с прошлой игры. „Сколько у нас тогда было багов за три месяца до релиза? А сколько из них было уровня А^[25]? Сколько мы исправляли в день?“ Ага, исправляли пятьдесят. Подсчитываем. „Что ж, шансы еще есть“».

Еженедельные фокус-тесты помогали. По мере того как исправлялись баги: от критических («если выстрелить не туда, игра падает») до менее значимых («тут непонятно, что надо прыгать») – отзывы тестеров становились все теплей. И команда Naughty Dog выжимала из себя всё, работая больше, чем когда-либо, чтобы только в Uncharted 4 все было хорошо. Но, увы, у них кончалось время.

«Тогда мы признали – о’кей, придется выпускать патч, – говорит Уэллс, имея в виду набирающую популярность практику выпускать

„патч первого дня“, исправляющий баги, прокравшиеся в голд-мастер. – Когда мы запишем нечто на диск, это нечто не будет идеально отшлифованной игрой от Naughty Dog. На необходимый полишинг мы потратим те три или четыре недели, что пройдут между печатью дисков и моментом, когда они окажутся на полках магазинов». Иными словами, всякий, кто купил бы Uncharted 4 и сел играть в нее без подключения к интернету (и, соответственно, без патча), получил бы ухудшенную версию игры. «Мы начали готовить Sony к тому, что у нас будет довольно существенный патч первого дня, – рассказывает Уэллс. – У нас, мол, все не так гладко. Финишируем впритык».

И пока инженеры Sony готовились организовать распространение патча, слух, что с Uncharted 4 все не так хорошо, пополз по компании. Однажды эта весть добралась и до верхушки.

Как-то ночью в декабре 2015 года Уэллс сидел в офисе и играл в свежую сборку Uncharted 4. Зазвонил мобильник. Высветился неизвестный номер из Сан-Франциско. Это был Шон Лейден – президент Sony Computer Entertainment America и человек, отвечающий за всех разработчиков Sony. Лейден сказал Уэллсу, что, мол, поговаривают, будто Uncharted 4 нужно больше времени на разработку. А потом огорошил его.

«[И он говорит:] „А что, если выпустить игру в апреле?“ – рассказывает Уэллс. – Я отвечаю: „Это было бы супер“. Ну а он: „Заметано. Это ваша новая дата выхода“».

Теперь вместо середины февраля голд-мастер надо было сдать 18 марта – и у команды появилось дополнительное время на то, чтобы отладить игру, заполишил ее и исправить баги. И тогда патч первого дня не потребуется. Как сказал потом Уэллс команде, это было «как чудо на Хануку».

Спустя некоторое время с Уэллсом связался представитель европейского подразделения Sony и спросил, смогут ли Naughty Dog предоставить голд-мастер не 18 марта, а 15-го. Sony отлаживают кое-какие фабрики в Европе, пояснил представитель, и чтобы напечатать Uncharted 4 вовремя, им потребуется на три дня больше.

«И мы такие: „Серьезно?“ – рассказывает Уэллс. – Эти три дня для нас многое решали. Нам было очень нужно это время». Но Sony Europe не отступали. Если команде Naughty Dog так требовалось эти три дня, то выпуск игры пришлось бы снова отложить, теперь уже на

май. «Это ужасно расстраивало, – говорит Уэллс. – Потому что мы-то понимали, что люди снова обвинят во всем нас, а на этот раз мы были не виноваты. Не виноваты. Но я надеюсь, что обо всем этом уже забыли и помнят только игру».

Да, это дополнительное время воистину стало для команды чудом на Хануку, но каждая новая неделя разработки – это и новая неделя кранча. «Было тяжко, – говорит Брюс Стрейли, – особенно когда разум и тело говорят тебе: „О’кей, у нас осталось сил на неделю“, а ты такой: „Стоп, но мне же нужно пропахать еще три?“ В конце было совсем трудно». Но они справились – во многом благодаря коллективному опыту Naughty Dog и тому, что знали, когда остановить разработку. «Есть такая знаменитая фраза: „Произведение искусства нельзя доделать до конца, только бросить“, – говорит Стрейли. – Однажды игру просто выпускаешь. Таким был наш девиз в последнюю четверть разработки. Я просто ходил и на все говорил: „Выпускаем. Выпускаем. Вот это в таком виде и выпускаем“».

И 10 мая 2016 года они ее выпустили. В первую неделю после релиза было продано 2,7 миллиона копий Uncharted 4. Игра получила блестящие отзывы и, без сомнения, стала самой впечатляющей фотореалистичной игрой из всех, что выходили на тот момент. В последующие недели и месяцы ряд выгоревших разработчиков уволились из Naughty Dog. Другие ушли в долгий отпуск и начали готовить прототипы двух будущих релизов: дополнения к Uncharted 4, которое впоследствии превратилось в отдельную игру Uncharted: The Lost Legacy, и продолжения The Last of Us под официальным названием The Last of Us: Part II.

На этих проектах на предпроизводство было отведено должное количество времени, так что команде больше не приходилось прыгать в омут с головой. «И поэтому, как видите, сейчас все довольны, – сказал мне Брюс Стрейли, когда я заезжал в офис студии в октябре 2016 года. – Все приходят и уходят в адекватное время. По утрам занимаются серфингом. В обед ходят в спортзал». Но спустя всего пару месяцев, когда Naughty Dog анонсировали обе игры, стало известно, что Брюс Стрейли не будет работать над The Last of Us: Part II. В студии официально объявили, что он ушел в долгий творческий отпуск.

В финале Uncharted 4, чуть не погибнув в Либерталии, но умудрившись сбежать, Натан и Елена понимают, что, возможно, толика приключений в жизни все-таки нужна. Может, и есть способ найти правильный баланс между работой и частной жизнью. Елена рассказывает, что только что купила компанию по поиску и сбору мусора, где работает Дрейк, и что она хотела бы путешествовать вместе с ним – только без угрозы жизни. Отныне они будут искать артефакты более легальным путем. «Знаешь, это будет непросто», – говорит Натан. Елена с полсекунды молча смотрит на него, а потом отвечает: «Важные вещи простыми не бывают».

3. Stardew Valley

Эмбер Хейгеман познакомилась с Эриком Бароном, когда продавала брецели. Она заканчивала школу, он недавно поступил в колледж, и вместе они работали в торговом центре в Оберне, к югу от Сиэтла. Барон был симпатичным юношей с темными глазами и застенчивой улыбкой, и Хейгеман привлекла в нем его тяга к творчеству. Он делал все на свете: писал крошечные игры, сочинял музыкальные альбомы, рисовал. Вскоре они начали встречаться. Выяснилось, что оба любят Harvest Moon – серию пасторальных японских игр, где игроку нужно восстановить старую ферму и ухаживать за ней. На свиданиях Хейгеман и Барон часто садились рядом и играли в Harvest Moon: Back to Nature на PlayStation, передавая друг другу контроллер, заводя дружбу с обитателями деревни и высаживая капусту на продажу.

К 2011 году пара поняла, что отношения их вполне серьезны. Они съехались и стали вместе жить у родителей Барона. Барон только что окончил университет в Такоме, штат Вашингтон, и получил диплом по специальности «информатика», но никак не мог найти работу. «Я начинал волноваться и вести себя неловко, – рассказывает Барон, – так что с собеседованиями у меня не ладилось». Бродя по дому и рассылая резюме по всем вакансиям, он задумался. А почему бы ему не сделать игру? Это был бы хороший способ улучшить свои навыки программирования, обрести уверенность в себе и, может, найти приличную работу. Раньше он уже брался за большие проекты – например, браузерный клон экшн-игры Bomberman, – но ни один не закончил. На сей же раз он пообещал себе не бросать проект до упора. Хейгеман он сказал, что это займет максимум полгода – как раз в срок к новой волне вакансий.

Видение у Барона было не самое оригинальное, зато четкое: он хотел сделать свою Harvest Moon. Из-за конфликта вокруг прав на товарный знак оригинальная серия резко испортилась и потеряла популярность, а среди других современных игр непросто было найти что-нибудь, что сравнилось бы с ней по умиротворенности^[26]. «Мне просто самому хотелось поиграть в игру, как можно больше похожую

на первые две Harvest Moon, только с другой картой и персонажами, – говорит он. – Я мог бы бесконечно играть в разные вариации одного и того же. Но такой игры не было. Ну я и решил, а почему бы за это не взяться? Уверен, в мире многим нравятся подобные игры».

А еще он хотел сделать эту игру в одиночку. Большинство игр создаются командами из десятков людей, каждый из которых специализируется на конкретном поприще: визуальное оформление, программирование, дизайн, музыка. Над играми вроде Uncharted 4 работают и вовсе сотни, не считая аутсорсеров со всего света. Даже маленькие инди-разработчики обычно полагаются на помочь аутсорсеров и купленные движки. Но у Эрика Барона, не скрывающего своей интроверсии, были другие планы. Он хотел сам написать каждую строчку текста, нарисовать каждую картинку, написать каждый музыкальный трек. Даже код игры он планировал написать с нуля, не прибегая к уже существующим движкам, – просто чтобы посмотреть, получится ли. В отсутствие помощников ему не пришлось бы ни с кем обсуждать свои идеи или ждать чьего-то одобрения; можно было просто брать и делать. Он мог принимать решения, исходя из того, что считает правильным он – и только он один.

Барон планировал опубликовать свой маленький клон Harvest Moon в Xbox Live Indie Games (XBLIG) – популярном магазине для инди-разработчиков. В отличие от других цифровых площадок, в 2011 году XBLIG почти не накладывала ограничений и была готова разместить игру любого автора – даже недавнего выпускника без опыта. «Тогда я воображал, что потрачу на разработку пару месяцев, максимум пять–шесть, размешу результат в XBLIG по цене в пару баксов и в итоге заработкаю, может, тысячу, – говорит Барон. – Получу новый полезный опыт и пойду дальше».

Используя примитивный набор инструментов Microsoft XNA, Барон принялся писать простейший код, который позволил бы персонажу перемещаться по двухмерному экрану. Потом он выдернул несколько спрайтов из игр для Super Nintendo (SNES) и разобрался, как их анимировать, вручную нарисовав серии кадров^[27]. «У меня не было никакого конкретного метода, – говорит Барон. – Я действовал совершенно от балды».

К концу 2011 года Барон бросил попытки найти работу. Его полностью поглотил новый проект, который он назвал Sprout Valley

(позже название трансформируется в *Stardew Valley*), и прежде чем взваливать на себя ярмо полного рабочего дня, ему хотелось закончить эту игру. Суть *Stardew Valley* была очень простой. Вы создаете персонажа, настраиваете его или ее внешность – от прически до цвета штанов. Игра начинается с того, что ваш герой увольняется с тоскливой офисной работы в огромной корпорации и уезжает в пасторальный город Пеликан. Там стоит старая, обветшалая ферма, оставшаяся от дедушки. Теперь вам предстоит растить злаки, налаживать отношения с другими обитателями городка и возвращать Пеликан к былой славе. Барон хотел, чтобы, как в *Harvest Moon*, в игре было приятно делать даже самые обыденные вещи – например, сажать семена или убирать мусор. И можно было объединиться с друзьями в многопользовательском онлайн-режиме.

Повседневные привычки Барона отличались стабильностью. Каждое утро он просыпался, варил кофе и брел к компьютеру, где 8–15 часов корпел над игрой. Когда домой возвращалась Хейгеман, они обедали и гуляли, за прогулкой обсуждая *Stardew Valley* и важнейшие вопросы вроде «На ком из героев должна быть возможность жениться?» и «Кого из героев должна быть возможность поцеловать?».

Жить с родителями – это возможность не платить за квартиру, но однажды пара поняла, что им нужно собственное жилье. Они успели накопить определенную сумму, но надолго ее не хватило бы, особенно если они планировали поселиться в центре Сиэтла. Игровой проект Барона приносил ошеломительные ноль долларов в месяц, так что жить обоим приходилось на средства Хейгеман, которая как раз готовилась стать бакалавром. Когда они подобрали квартиру, она вышла сразу на две работы – баристой в кофешопе и няней. «Мы жили скромно, но нас это устраивало», – вспоминает Хейгеман. Текли месяцы, жизнь вошла в свою колею: Барон делал игру, а Хейгеман платила за еду, бытовые расходы и аренду небольшой квартиры-студии.

Более темпераментная девушка, наверное, такого бы не вынесла, но Хейгеман все устраивало. «Когда мы жили дома, было проще. Потом, когда перебрались в Сиэтл, я впервые в полной мере поняла, каково это – полноценно кого-то поддерживать. Но это никогда нас всерьез не смущало, – вспоминает она. – Он столько работал, что сердиться было невозможно».

Работал Барон и правда много – да только не слишком эффективно. Он ведь делал *Stardew Valley* сам, а значит, никто не следил за его продуктивностью и не заставлял придерживаться графика. У него не было ни наемных работников, ни затрат. Над его компьютерным креслом не нависал продюсер, велящий не раздувать масштаб игры и грозящий дедлайном. Стоило Барону придумать клевую идею или интересного героя, с которым игроки могли бы подружиться, как он тут же их добавлял. С каждой неделей игра все разрасталась.

Конечно, нетрудно отличить игру, над которой трудились сотни людей, от игры, которая сделана в одиночку. Чем реалистичнее игра на вид – чем жизнеподобнее графика, чем больше полигонов в каждой 3D-модели, – тем более вероятно, что над ней работал огромный опытный коллектив, хорошо разбирающийся в технической стороне вопроса. Играм вроде *Uncharted 4* требуются огромные команды (и десятки миллионов долларов), потому что у игрока должна от них падать челюсть.

Но Барон сидел один в небольшой квартире, и для него разработка была чем-то совершенно иным. В его игре не было современной 3D-графики или саундтрека с живым оркестром. Двухмерные спрайты в *Stardew Valley* нарисованы от руки, а музыку Барон написал сам в недорогой программе *Reason*. И хотя он раньше почти не делал игр, писать музыку он умел, потому что много лет играл в группах (а в школе и вовсе помышлял стать профессиональным музыкантом). Программировать он научился в колледже, а теперь постепенно набивал руку на простеньких фонах и спрайтах, из которых и будет составлен мир *Stardew Valley*. Барон читал теоретические статьи про пиксель-арт^{23} и смотрел руководства на YouTube – так он разобрался, как составить картинку из отдельных пикселей. Он ничего не знал о хитрых техниках игрового освещения, но сумел их симулировать, нарисовав полупрозрачные белые круги и разместив их за лампами и свечами, тем самым создавая впечатление, будто они освещают пространство.

Чего ему не хватало – так это нормального графика. Некоторые разработчики планируют майлстоуны, опираясь на прогнозируемую трудоемкость тех или иных задач; другие отталкиваются от необходимости представлять демоверсии на всяческих публичных мероприятиях вроде Е3. Но у Барона все было иначе: он делал что

хотел. Может, с утра ему захочется сочинить музыкальный трек, а днем – нарисовать пару персонажей или поломать голову над механикой рыбалки. И в любой день Барон мог критически посмотреть на графику игры – уже настоящую, а не вырванные из игр для SNES спрайты, – и решить, что выглядит она отвратительно и все надо переделать.

Хейгеман и другие близкие люди стали все чаще спрашивать Барона, когда же *Stardew Valley* выйдет. «Через пару месяцев», – отвечал он. Через два месяца они спрашивали снова. «Еще через пару», – отвечал он. Время шло, и Барон все передвигал сроки. *Еще три месяца. Еще шесть.* «Когда делаешь игру один, когда у тебя нет денег, зато есть девушка, которая мечтает о совместном будущем, очень важно добиться того, чтобы люди поверили в твой проект и не пытались тебя от него отговорить, – говорит Барон. – Мне пришлось всех убеждать. Но штука в том, что если бы я сразу сказал: „Ну, это займет пять лет“, – вряд ли бы кто-нибудь это принял. Звучит как грязная манипуляция – и, поверьте, я делал это не специально, но задним числом понимаю, что, возможно, подсознательно чувствовал: правду надо выдавать по кусочку. „Ух, займет полгода. Год. Ладно, два года“».

В середине 2012-го, проработав над *Stardew Valley* почти год, Барон запустил сайт и начал писать про свою игру на форумах поклонников *Harvest Moon*, многие из которых тоже считали, что серия испортилась. Этим людям *Stardew Valley* сразу приглянулась. Она выглядела бодро и ярко, как потерянная игра с Super Nintendo, которую кто-то выкопал спустя двадцать лет и освежил. Да, спрайты там примитивные, но трудно не испытать умиление при виде того, как ваш жизнерадостный фермер тащит из земли репку.

Вдохновившись положительной реакцией людей, Барон снова задумался, как лучше распространять *Stardew Valley*. Он уже отказался от Xbox ради PC, где аудитория была куда больше. Главный магазин на этом рынке, чье влияние существенно перевешивает все остальные, – Steam, масштабная сеть, принадлежащая издателю Valve. Но тогда инди-разработчики не могли просто так публиковать игры в Steam: сперва им было нужно получить от Valve одобрение.

Это было проблемой. Барон не знал никого в Valve. У него не было никаких контактов с издателями. У него даже с другими

разработчиками контактов не было.

Опасаясь, что никто просто не узнает об игре, над которой он трудился целый год, Барон пошел искать информацию в интернете и наткнулся на новую многообещающую программу – Steam Greenlight. С ее помощью Valve передавали процесс одобрения новых игр в руки сообщества: поклонники могли голосовать за интересные им проекты. Игры, набравшие определенное количество голосов (точное число Valve, знаменитые своей скрытностью, держат в тайне), автоматически попадали в магазин.

В сентябре 2012 года Барон разместил Stardew Valley в Steam Greenlight. «Я тогда думал, что игра почти готова, – говорит он. – Думал, что через полгода легко ее выпущу».

Вскоре с Бароном связался британский разработчик по имени Финн Брайс. У него было предложение. Брайс руководил компанией под названием Chucklefish, и ему стало любопытно, что это за штука такая – Stardew Valley. «Потенциал игры был очевиден, – говорит Брайс. – Версия Harvest Moon для РС, да еще и такая милая, сразу вызывала симпатию». Барон скинул Брайсу на почту сборку игры, и вскоре Chucklefish всем офисом смотрели на ее геймплей. Stardew Valley местами была не закончена и порой падала, но она всех очаровала.

Финн Брайс сделал Барону деловое предложение: за 10 % с продаж Chucklefish, по сути, станет издателем Stardew Valley. У них не было мощной инфраструктуры и связей, как у гигантов вроде Electronic Arts (EA) и Activision, но зато имелись юристы, пиарщики и другие специалисты, способные помочь Барону с занудной стороной разработки. (Если вы никогда не читали пачку документов по торговым маркам, то не ведаете, что такое скука.)

Барону понравилась перспектива оказаться на одной полке с приключенческой игрой Starbound, созданной и изданной Chucklefish, собравшей сотни тысяч долларов предзаказами. А еще он выяснил, что издатель покрупнее потребовал бы куда более серьезную долю – скорее всего, около 50–60 %, – что делало предложение Chucklefish особенно привлекательным. «Так что я, конечно, согласился», – говорит Барон.

17 мая 2013 года Stardew Valley набрала нужное количество голосов в Steam Greenlight и получила одобрение. Окрыленный, Барон

поспешил разослать новость все растущей базе поклонников. «Я приложу все усилия, чтобы эта игра добралась до вас поскорее, – написал он, – насколько можно это сделать, оставив ее такой же увлекательной и сохранив богатство механик (в адекватные сроки). Точную дату релиза пока назвать не могу – предсказывать тут сложно, а разбрасываться словами я не хочу. Но можете быть спокойны: я работаю над игрой ежедневно, и процесс идет полным ходом!»

Еще пару месяцев. Всего пару месяцев. Продолжая разработку, Барон повторял эту мантру, хотя мрачные мысли уже начали забредать ему в голову. По утрам он теперь часто просыпался с грызущим чувством, что игра не так уж и хороша. «Я понял, что она – полный отстой, – говорит Барон. – Всё надо было сильно улучшать. То, что я перед собой видел, хитом бы не стало». И он принялся кромсать Stardew Valley с рвением безумного плотника, выбрасывая фичи и куски кода, которые писал месяцами. «В какой-то момент мне показалось, что все почти готово, – говорит Барон, – но потом я передумал. Я понял: игра не готова, она мне не нравится, я не могу под ней подписаться».

В последующие месяцы Барон перерисовал все спрайты. Сменил портреты персонажей. Выкинул ключевые фичи – например, процедурно сгенерированную секцию в подземной шахте. Переписал большие сегменты кода, чтобы Stardew Valley лучше запускалась. Потратив на разработку игры почти два года, Барон улучшил многие свои навыки: стал лучшим художником, лучшим программистом, лучшим звукорежиссером, научился лучше рисовать визуальные эффекты. Логично было эти навыки использовать и переделать устаревшие аспекты игры.

«Портреты он перерисовывал раз пятнадцать – дикое какое-то количество раз, – говорит Эмбер Хейгеман. – Конечно, задним числом я вижу, что его художественные навыки росли и оно того стоило… Но когда он день за днем бесконечно крутил одного и того же персонажа, мне хотелось ему сказать: „Ну всё, хватит уже, выглядит отлично, брось париться“. Он перфекционист, и если что-то не получается, будет переделывать это до упора».

С деньгами у пары стало потуже. Почти все сбережения они уже проели, а Хейгеман еще не выпустилась из колледжа и не могла работать полный день. Чтобы помочь с деньгами, Барон думал было

разместить *Stardew Valley* в раннем доступе (если это сделать, Steam позволит игрокам покупать незаконченную версию игры до официального выхода), но его смущала перспектива брать у кого-то деньги, пока игра не сделана. Это слишком давило бы на него. Так что он нашел работу на неполный день – билетером в кинотеатре Paramount в центре Сиэтла. Там он работал несколько часов в неделю, чтобы пара совсем уж не обнищала.

Раз в месяц Барон публиковал на сайте *Stardew Valley* пост, где рассказывал про новые фичи игры (фруктовые деревья! коров! удобрения!) и делал хорошую мину. К концу 2013 года блог Барона читали сотни людей, оставляя там добродушные комментарии. Но его мораль упала. Барон два года не вылезал из-за компьютера. Каждый день он возвращался к одной и той же игре. Семена тревожности уже пускали в нем ростки – причем в самые неудачные моменты.

«Порой меня поглощала депрессия, я просто недоумевал: чем я вообще занимаюсь? – говорит Барон. – У меня диплом по информатике, а я работаю билетером в кинотеатре за гроши. Меня там спрашивают: „А где-нибудь еще ты работаешь?“ И я отвечаю: „Делаю видеоигру“. И это ужасно стыдно. Они наверняка считали меня полным неудачником».

Бывали дни, когда Барон вовсе не работал. Он вставал, заваривал кофе, ласково прощался с девушкой, а потом по восемь часов играл в *Civilization* или старые *Final Fantasy*. Когда Хейгеман возвращалась, он переключался на *Stardew Valley*, чтобы скрыть от нее свое отлынивание. «У меня бывали периоды очень низкой продуктивности, – рассказывает Барон. – Я просто открывал Reddit, читал его и ничего не делал». Может, это Барону так посыпал тревожные сигналы его собственный организм – у него ведь два года не было выходных.

«Определенно были моменты, когда его все доводило и он ненавидел игру, – говорит Хейгеман. – Но он ни разу не дошел до того, чтобы ее прям забросить. Он на день проникался к ней ненавистью и в отчаянии пытался хоть как-то улучшить, а на следующий день уже снова обожал. Такой уж он человек».

Но Барону и правда требовался отдых. В начале 2014 года он увидел, как Хейгеман играет во что-то на новеньком планшете, и у него возникла идея. Почему бы не взять паузу в разработке *Stardew*

Valley и не сделать мобильную игру? Что-нибудь маленькое и простенькое, что займет всего пару недель. На следующий месяц Барон забыл про Stardew Valley и посвятил себя разработке игры на Android про фиолетовую грушу, занимающуюся серфингом. При помощи тачскрина игроку предлагалось помочь груше миновать препятствия, соревнуясь с другими игроками за лучший счет. 6 марта 2014 года Барон без особой помпы выпустил Air Pear. «Она помогла мне понять, что я не хочу делать игры для мобильных устройств, – говорит Барон. – И вообще я ее терпеть не могу».

Но даже если Барону не суждено было создать новую Candy Crush, пауза помогла ему посмотреть на основной проект немного другими глазами. Гнуть спину семь дней в неделю просто невозможно. Он стал делать больше перерывов в работе над Stardew Valley и рассказал об этом на сайте (где поклонники, два месяца сидевшие без новостей, уже как раз решили, что он, видимо, умер). Теперь он перестанет марафонить, чтобы «не только вспомнить радость жизни, но и убедиться, что когда он занимается Stardew Valley, то делает это продуктивно и с должной концентрацией».

Окончив колледж, Эмбер стала лаборантом на полный день. Это помогло паре с деньгами. (Позже, в 2015-м, она поступила в магистратуру, где получила стипендию за научную работу в области ботаники.) Хейгеман не смущало быть в семье единственной добытчицей, но, возвращаясь домой и видя, как здорово выглядит Stardew Valley, она постепенно начала давить на Барона, умоляя его отпустить проект. «Меня это угнетало, – говорит Хейгеман. – Если ты уже видеть не можешь собственную игру – что ж ты ее не выпускаешь?» К концу года тот же вопрос посетил и поклонников Барона. Где Stardew Valley? Почему в нее до сих пор нельзя поиграть?

В апреле 2015 года Барон ответил на эти вопросы в блоге. «Как только я пойму, когда игра выйдет, я немедленно об этом сообщу, – написал он. – Не хочу ничего скрывать и никого обманывать». Он прибавил, что не видит смысла объявлять дату затем лишь, чтобы потом ее перенести, и излишне накачивать ожидания аудитории^[28]. «Я работаю над Stardew уже годы и не меньше вашего хочу, чтобы она поскорее вышла, – написал Барон. – Но не выпущу ее, пока она не будет готова; и более того – пока я сам не буду ей полностью доволен. В нынешнем состоянии это выпускать нельзя… это еще не готовая

игра. Stardew мучительно близка к тому, чтобы ей стать, но все же она большая, а я всего один».

Разработчик-одиночка сталкивается с двумя главными сложностями. Во-первых, все занимает кучу времени. У Барона не было строгого плана работ; многие фичи он делал лишь на 90 % и бросал, когда они ему надоедали, переключаясь на что-то новое. И хотя он работал над Stardew Valley почти четыре года, многие ключевые механики игры – например, женитьба и рождение детей – до сих пор не были закончены. Особенно непросто было заставить себя с восторгом взглянуть на перспективу написать меню настроек. «Думаю, поэтому у меня и возникло ложное чувство, что все почти готово, ведь когда я запускал игру и играл в нее, там вроде бы все уже можно было делать, – говорит Барон. – Но если приглядеться, все требовало доработки». На то, чтобы вернуться к недоделанным фичам и закончить их, уйдут месяцы.

Второй сложностью было одиночество. К тому моменту Барон четыре года провел за компьютером, общаясь почти сугубо с Эмбер Хейгеман. У него не было коллег, с которыми можно обсудить идеи, разделить ланч или побрюзжать о новейших трендах в индустрии. За полный творческий контроль приходится платить уединением. «Думаю, чтобы работать соло, нужно относиться к тому типу людей, которым нормально много времени проводить наедине с собой, – говорит Барон. – И я такой человек. Мне это нормально. Но одиноко, спорить не буду. Отчасти поэтому я и устроился билетером, чтобы была возможность хоть иногда выходить на улицу и хоть с кем-то общаться».

Впиваясь глазами в горы и деревья Stardew Valley, Барон вновь понял, что не знает, хороша ли его игра. Да, она была похожа на Harvest Moon. Там можно было растить злаки, ходить на свидания и тусоваться с милыми героями на ежегодном фестивале яиц. Но Барон так долго работал над игрой, что уже не мог оценить ее художественные стороны. Хорошо ли написан текст? А музыка? Портреты достаточно милые или надо их снова перерисовать? «Это еще одна беда разработчика-одиночки, – говорит Барон. – Не получается оценить свою игру объективно. Я понятия не имел, интересно ли в нее играть. Да и вообще, только за пару дней до релиза

она перестала казаться мне полной дрянью. А до этого я такой: „Отстойная игра“».

Но другие этого мнения не разделяли. В сентябре 2015 года группа сотрудников Chucklefish запустила на Twitch трансляцию своего прохождения Stardew Valley. Игра все еще не была закончена, но все существенное в ней уже присутствовало. Они показали ключевые элементы, помогли главной героине очистить старую ферму от мусора и познакомились с дружелюбными обитателями города Пеликан. Аудитории очень понравилось. «И выглядит, и звучит обалденно, – написал один комментатор. – А еще говорят, один в поле не воин».

«Чем ближе мы были к релизу, тем яснее становилось, что игра выстрелит, – говорит Финн Брайс. – Мы верили в проект, конечно, но он превзошел наши самые смелые надежды. А наши надежды сами по себе были на пару порядков оптимистичнее ожиданий Эрика».

В начале 2015 года Барон решил, что больше не будет ничего добавлять в Stardew Valley, а вместо этого проведет остаток года, исправляя баги и доделывая всякие мелочи. Довольно скоро он это правило нарушил. К ноябрю в Stardew Valley появились сельскохозяйственные культуры, рецепты для крафта, частные спальни (куда можно заглянуть, если вы подружились с их владельцем), журнал квестов, заезжий торговец и лошадь (которую не придется кормить или ухаживать за ней, чтобы эта механика «не вызывала стресса», объяснил Барон поклонникам).

Несмотря на эти дополнения, игра была почти готова – кроме одного ключевого элемента. Изначально Барон обещал, что в Stardew Valley будет и одно-, и многопользовательский режим, но работа над последним оказалась куда более трудоемкой, чем он ожидал. 2015 год подходил к концу, зима была не за горами. Они с Хейгеман как раз бросили тесную студию и переехали в небольшой дом, который делили с двумя друзьями. Тогда же стало ясно, что до выхода «полной» версии Stardew Valley может пройти еще год.

Это решение далось Барону очень тяжело. Выпускать игру недоделанной было ужасно. Но поклонники *годами* спрашивали его, когда же Stardew Valley выйдет. Не пришло ли время? Без многопользовательского режима игра наверняка продастся хуже, но он четыре года пашет без роздыху. Как и немой протагонист Stardew Valley в начале своей истории, Барон устал от ежедневной рутины.

«Мне так надоело работать над Stardew Valley, что я не мог ее не выпустить, – говорит он. – Просто настал момент, когда я вдруг сказал себе: „О’кей, она более-менее готова. Меня задолбало над ней работать. Я больше этого не хочу“».

29 января 2016 года Барон объявил, что Stardew Valley выйдет 26 февраля. Стоить будет 15 долларов. Барон понятия не имел, как запустить рекламную кампанию, но не для того ли он согласился отдать 10 % прибыли Chucklefish? Их пиарщики разослали ключи от Stardew Valley журналистам и стримерам. Барон сперва относился к стримингу^{24} скептически: «Я опасался, что люди посмотрят прохождение на Twitch и у них возникнет чувство, что они уже знают эту игру, так что они ее не купят». Но ранние стримы и видео привлекли к Stardew Valley больше внимания, чем любой журнал или сайт. В тот месяц она стала одной из самых популярных игр на Twitch, почти ежедневно появляясь на главной странице сервиса.

В последние недели февраля Барон перестал даже пытаться взять выходной. Он сидел за компьютером как прибитый (или стоял – благодаря самодельному стоячему столу, который он соорудил, поставив монитор на пустую коробку от Wii U) и яростно исправлял баги. У него не было тестеров, кроме соседей по дому и пары друзей, которым он показал игру. Не было QA-команды. Каждый баг ему приходилось искать, описывать и править самому. «Это был сущий ад, – говорит Барон. – Я не спал сутками». Рано утром в день релиза, пытаясь исправить мелкую ошибку локализации, Барон уснул прямо за столом. Стоя.

26 февраля 2016 года истощенный Эрик Барон выпустил Stardew Valley. Его девушка и соседи, Джаред и Рози, взяли по этому поводу выходные и встретили релиз игры вместе с ее создателем. Пока они праздновали, Барон пялился на свой аккаунт разработчика в Steam. Открыв статистику, он мог посмотреть на обновляющиеся в реальном времени числа, показывающие, сколько людей купили и прямо сейчас запустили Stardew Valley. Один клик – и сразу станет ясно, насколько успешна игра.

Тогда Барон еще понятия не имел, чего ожидать. Он уже давно выгорел. Да, друзья твердили, что игра получилась отличная, но трудно было предугадать, как мир отнесется к его маленькому клону Harvest Moon. Купят ли? Понравится ли? А вдруг всем наплевать?

Он открыл статистику.

Спустя полгода, в теплый четверг в Сиэтле, Эрик спрыгнул с крыльца своего дома. В руках у него была коробка мягких игрушек, и он не был уверен, что сможет впихнуть ее в машину. В пятницу начиналась Penny Arcade Expo (PAX) – мероприятие, куда собираются гики со всего света. На выставочной площадке соберутся десятки тысяч людей, жаждущих отыскать новые классные игры, и Барон арендовал небольшой стенд для Stardew Valley. Это был первый конвент в его жизни, так что он волновался. Раньше он никогда даже не встречался с разработчиками игр, что уж говорить о возможных поклонниках. А вдруг они ему не понравятся?

При помощи двух своих соседей (и моей – я как раз заглянул к нему из Нью-Йорка) Барон принял участие в упаковывать в багажник главное: два небольших монитора, самодельный баннер, сумку с питьем, немного дешевых значков и мягкие игрушки по Stardew Valley. Упаковавшись, Барон забрался в водительское кресло через пассажирскую дверь. Просто дверь со стороны водителя, объяснил он, уже давным-давно сломана. Машина эта принадлежала его семье почти двадцать лет и передавалась из поколения в поколение. Я спросил, собирается ли он починить дверь. Он ответил, что как-то не задумывался.

Такая классическая, почти затасканная сцена: независимому разработчику досталось желанное место на большой конференции, и вот соседи помогают ему обустроить стенд. Если повезет, то присутствие на выставке и публикации после нее принесут пару сотен новых поклонников. Для инди-разработчика это очень важный момент. Хороший «сарафан» на мероприятии вроде PAX способен превратить маленькую игру в хит.

Вот только Эрику Барону помочь не требовалось. К тому моменту, как он перелез через пассажирское кресло и сел за руль, игроки успели купить полтора миллиона копий Stardew Valley. Сборы ее с момента релиза составили почти 21 миллион долларов. Эрику Барону было двадцать восемь лет, он сидел в машине со сломанной дверью, а в банке у него лежало больше 12 миллионов долларов. И все равно он ездил на разбитой «Тойоте Камри». «Меня все спрашивают: ну и когда ты купишь спортивную тачку? – говорит Барон. – Но мне она не

нужна. Не знаю, правда, когда это изменится. Наверное, однажды куплю дом, но спешить некуда. Мне не нужна шикарная жизнь. Я же знаю, что не в ней счастье».

Следующие несколько дней он провел в тесной будке на шестом этаже Вашингтонского конференц-центра, где пожимал бесконечные руки и впервые в жизни давал автографы, чувствуя себя всамделишной рок-звездой. Поклонники приходили в костюмах героев Stardew Valley – например, Эбигейл с ее фиолетовой шевелюрой или галантного Гюнтера. Некоторые приносили рисунки и самоделки. Другие рассказывали, как Stardew Valley помогла им пережить непростые времена. «Я слышала, как многие благодарили Эрика – очень мило и сердечно, и видеть это было так приятно, – рассказывает Эмбер Хейгеман, помогавшая Барону на стенде. – Об этом я и мечтала. Мечтала, что работу Эрика оценят, что другие люди тоже насладятся его музыкой, текстами и всем остальным – ведь, на мой вкус, у него это все отлично получается. Было здорово увидеть, что другие люди это тоже ценят – и делятся с ним своим восторгом».

Последний год прошел для Эрика Барона и Эмбер Хейгеман как в тумане. После релиза Stardew Valley игра попала в топ бестселлеров Steam. В день продавались десятки тысяч копий. Барон допускал, что его проект способен преуспеть, но реальные числа превзошли все ожидания – что и радовало, и пугало. Вместе с успехом пришло и давление – и необходимость улучшать игру. Теперь, когда с ней ознакомилось больше пяти человек, Барон вынужден был тратить все свое время на исправление багов, которые все вылезали и вылезали тут и там. «Пойдем мы, например, спать, – говорит Хейгеман, – и тут он такой: „Так, я спать не пойду, мне нужно кое-что починить“, – и сидел целую ночь».

Это был замкнутый круг. Поклонники сообщали о багах, Барон исправлял их патчами – из-за которых возникало еще больше багов. Потом он сидел ночами, пытаясь выловить новые. Так продолжалось неделями. «Думаю, когда на тебя обрушивается такой успех, это шок, – говорит Финн Брайс из Chucklefish. – Ты вдруг выясняешь, что должен всем кучу всего».

А еще этот успех означал, что Эрик Барон теперь мультимиллионер – хотя за прошедшие полгода он так это в полной мере и не осознал. По скромному дому, где он жил с девушкой и

соседями, и раздолбанной «Тойоте», на которой ездил по Сиэтлу, вряд ли кто догадался бы, что их обладатель уже заработал больше, чем многим удается добыть за всю жизнь. Прошлая жизнь Барона – работа билетером, Хейгеман как единственная добытчица – казалась миражом из другого измерения. «До выхода игры нам приходилось просчитывать бюджет на еду и так далее, – ответил он, когда я спросил, сделал ли он уже что-нибудь со своим новообретенным богатством. – Теперь, когда мне хочется бутылку вина, я могу ее просто купить. И не приходится об этом думать. – Он на пару секунд задумался. – А еще я купил медицинскую страховку, у меня ее раньше не было».

Позже Барон прибавил, что еще купил новый компьютер.

«На первых порах было трудно поверить, что это все реальность, – говорит Эмбер Хейгеман. – Это ведь такие абстрактные материи. Да, у нас много денег, но это просто цифры на мониторе... Мы обсудили, что однажды купим дом и это круто. Есть воскресная газета, к которой прилагается каталог очень шикарных домов, и мы по приколу его листаем, потому что теперь могли бы их купить. То есть покупать-то мы не будем, но просто листать каталог – прикольно».

В 2014 году журналист из *New Yorker* Саймон Паркин написал статью под заголовком «Игровые миллионеры и их чувство вины», где исследовал сложные чувства, которые вызывает у инди-разработчиков финансовый успех. Люди вроде Рами Исмаила, автора *Nuclear Throne*, и Дэйви Ридена, автора *The Stanley Parable*, описывали в этой статье лавину сложных чувств, обрушившихся на них вместе с богатством: депрессию, тревожность, стыд, творческое бессилие и так далее. «Деньги осложнили личные отношения, – рассказал Паркину Эдмунд Макмиллен, создатель платформера *Super Meat Boy*. – Я просто чувак, который делает игры. Я люблю одиночество. Успех будто бы искусственным образом поднял меня над другими; это вызвало зависть и даже ненависть».

Эрик Барон попал в такой же водоворот эмоций. После выхода *Stardew Valley* его захлестнули сильные и подчас парадоксальные чувства. Сперва, когда числа поползли вверх и с ним принялись выходить на связь крупные компании вроде Sony и Valve, Барон позволил себе несколько зазнаться. «Я чувствовал себя просто

звездой», – признается он. Microsoft приглашали его на дорогие обеды. Nintendo провели ему экскурсию по фешенебельному офису в Редмонде (такому тайному, что, чтобы туда попасть, нужно подписать NDA [\[25\]](#), где вы пообещаете не делать фотографий). «Все от меня чего-то хотят, – говорит Барон. – Nintendo хотят, чтобы я портировал игру на их консоли, а на самом деле, чую, хотели бы подписать со мной договор об эксклюзивности, но я на это не пойду [\[29\]](#)».

Но сомнения и неуверенность разъедали его душу. Пока издатели пытались его охмурить, Барон чувствовал себя туристом в чужой стране, пытающимся быстро поглотить десятилетия знаний об игровой индустрии. Он всегда любил игры, но прежде почти ничего не знал о связанной с ними культуре. «Меня вдруг швырнуло в этот безумный мир, – говорит он. – Я был никем, а потом в одночасье меня вытолкнуло на сцену, где я чувствовал себя чужаком… мне просто повезло, я сделал правильную игру в правильный момент».

Барон глубже нырнул в работу, жертвуя сном ради все новых патчей для Stardew Valley. Потом он обратил внимание на свои здоровенные списки задач, где были не только несколько патчей с новым контентом, но и обещанный многопользовательский режим, которого люди ждали с выхода игры. Сильнее всего Барона удручало то, что в программировании последнего не было ничего творческого. Нужно было просто писать строку за строкой сетевого кода. Это вызывало у него ужас.

Как-то утром в середине 2016 года Эрик Барон вдруг прервал работу. Он больше просто не мог. После четырех с половиной лет непрерывной работы над Stardew Valley мысль о том, чтобы потратить долгие месяцы жизни на создание для нее многопользовательского режима, вызывала у него тошноту. «Я полностью выгорел, – говорит он. – Я давал интервью, ежедневно общался с людьми по телефону, заключал договоры, работал с мерчандайзом. И однажды все это меня довело». Он позвонил Chucklefish и сказал, что ему нужен отдых. Издатель предложил поручить работу над многопользовательским режимом одному из своих программистов, и Барон радостно согласился.

Когда большая компания выпускает новую игру, разработчики часто уходят после релиза в долгий творческий отпуск – это нормальная практика. Ад кранча ведь уже позади, и все причастные

вполне заслуживают пару месяцев отдыха и перезагрузки. В феврале, когда игра вышла, Барон так этого и не сделал, но летом он понял, что настало время долгого отпуска. Он часами играл в игры на РС и просто расслаблялся перед компьютером. Много пил. Курил травку. Начал употреблять растение под названием ашваганда, помогавшее ему снять стресс и сохранять бодрость, но и это не дало мотивации проводить за работой больше времени.

6 августа 2016 года Эрик Барон написал на сайте *Stardew Valley* новый пост. Он хотел рассказать поклонникам о степени готовности свежего патча, 1.1, который должен был добавить в игру новые фичи и контент. «Если совсем честно, – писал он, – работа над патчем занимает столько времени в первую очередь потому, что я сильно выгорел и моя продуктивность упала. *Stardew Valley* поглощает почти каждую минуту моей жизни вот уже почти пять лет, и, кажется, мой мозг вопиет об отдыхе».

Барон прибавил, что за лето сделал очень мало и чувствует себя виноватым. «По правде сказать, у меня нередки подъемы и спады, периоды очень продуктивной работы и периоды низкой мотивации, – написал он. – Сколько себя помню, я всегда был таким. На сей раз перепад был сильнее обычного, но я напомнил себе, что успех *Stardew Valley* внезапно сделал мою жизнь очень странной. Наверное, вполне нормально, что мне нужно время, чтобы к этому привыкнуть. Я даже не уверен, с чем связан этот свежий перепад: со внезапным успехом, нестабильной химией моего собственного мозга или просто с тем, что я слишком долго слишком напряженно работал без выходных. Порой я забываю, что я все же человек, которому нужно иногда расслабляться и развлекаться».

А времени расслабляться особо не было. После PAX Chucklefish сказали Барону, что, чтобы вовремя портировать игру на PS4 и Xbox One, патч 1.1 надо доделать к концу сентября. Барон снова маниакально кинулся работать и вошел в режим многонедельного кранча, чтобы к этому дедлайну успеть. Доделав патч, он снова почувствовал себя выгоревшим, и круг замкнулся.

В ноябре 2016-го, продолжая периодически работать над *Stardew Valley*, Барон получил письмо от представителя издателя NIS America. Его спрашивали, не хочет ли он встретиться с человеком по имени Ясухиро Вада. Конечно, ответил Барон. Упустить такую возможность

было бы безумием. Вада – японский дизайнер, делавший игры с восьмидесятых, – тогда продвигал в Сиэтле свой новый симулятор Birthdays the Beginning. Но до этого Вада прославился в первую очередь тем, что сделал кое-какую игру про ферму. Она называлась Harvest Moon.

Взволнованный и оробевший Барон приехал в офис, который NIS America снимали в деловом центре Сиэтла, понимая, что сейчас встретит человека, чьи работы стали самым большим вдохновением в его жизни. «Я очень волновался, – говорит Барон. – Но все равно решил, что надо это сделать. Как минимум это отличная байка».

Барон и Вада пожали друг другу руки и вежливо обменялись приветствиями. Переводчик Вады переводил с японского на английский и обратно. Барон сказал, что захватил с собой оригинальный картридж для Super Nintendo с Harvest Moon, и Вада с улыбкой на нем расписался. Они вместе пообедали, выпили пива и поиграли в игры друг друга. «Это было сюрно. Я не мог поверить, что это реальность, – рассказывает Барон, – что я говорю с чуваком, который сделал Harvest Moon. Когда она вышла, ему было тридцать, а я был еще ребенком. А теперь я с ним встретился и обсуждаю разработку той игры, а он знает про Stardew Valley».

Вада сказал Барону, что Stardew Valley ему понравилась и что он в восторге от того, как Барон развил основанный им жанр. «Он как-то прям подсел на уборку своей фермы, – говорит Барон. – Большую часть времени он просто косил траву и рубил деревья».

Пять лет назад Барон жил с родителями, проваливал собеседования и пытался понять, что же делать с жизнью. Теперь создатель Harvest Moon рубил деревья в его игре, ставшей хитом. «Сюрно» – это, пожалуй, мягко сказано.

В декабре 2016-го, спустя почти год после выхода Stardew Valley, я позвонил Барону, чтобы узнать, как у него дела. Мы обсудили его встречу с Вадой, его маниакальный ритм работы и глитчи^{26}, с которыми они с Chucklefish столкнулись, портируя игру на консоли. Он рассказал, что снова устал от Stardew Valley и готов делать что-нибудь новое.

Я спросил, начал ли он планировать следующую игру.

Да, ответил Барон. Он размышлял о том, не сделать ли игру про ловлю жуков.

Я спросил, сколько времени займет ее разработка.

«На этот раз я стараюсь прикидывать реалистичнее, – ответил Барон. – Надеюсь, пару лет».

4. Diablo III

15 мая 2012 года сотни тысяч людей со всего света загрузили онлайн-клиент Battle.net и ткнули в кнопку запуска Diablo III – игры, которую разработчики, компания Blizzard, делали почти десять лет. Долгое время поклонники терпеливо считали дни до момента, когда снова смогут до смерти закликать толпы демонов в адских пейзажах готического фэнтези. Но в полночь 15 мая по Тихоокеанскому стандартному времени, когда Diablo III вышла, всякого, кто пытался зайти в игру, приветствовало лишь невнятное и раздражающее сообщение:

В настоящее время серверы заняты. Пожалуйста, повторите попытку позже. (Ошибка 37)

После десяти лет напряженной разработки Diablo III наконец-то вышла – а поиграть в нее никто не мог. Некоторые сдались и пошли спать. Другие не оставляли надежды. Но даже через час они видели лишь:

В настоящее время серверы заняты. Пожалуйста, повторите попытку позже. (Ошибка 37)

«Ошибка 37» мгновенно стала мемом, облетевшим все интернет-форумы, где поклонники изливали свой гнев. Идея Blizzard сделать Diablo III доступной только в онлайн-режиме и так уже вызывала скепсис – циники предполагали, что это лишь способ защититься от пиратства, никак не улучшающий игровой опыт тех, кто Diablo III купил. Теперь же проблемы с серверами только подкрепили уверенность, что это была плохая идея. Поклонники немедленно задумались о том, что если бы Diablo III работала и без подключения к сети, то они уже рубили бы монстров в Новом Тристраме, а не разбирались с тем, что такое «ошибка 37».

В это время в кампусе Blizzard в Ирвайне, штат Калифорния, группа инженеров и специалистов по оперированию и поддержке^[30], собравшихся в, как они его называли, «боевом командном центре», психовала. Продажи Diablo III были намного лучше самых оптимистичных их ожиданий, но серверы неправлялись с наплывом игроков, пытающихся зайти в игру. Около часу ночи Blizzard

опубликовали краткое сообщение: «Пожалуйста, обратите внимание, что из-за большой нагрузки на серверы вход в игру и создание персонажа могут работать медленнее обычного... Мы надеемся решить эти проблемы как можно скорее и благодарим вас за терпение».

В паре километров от них, в открытом торговом центре «Ирвайн Спектрум», остальная команда Diablo III понятия не имела о том, что людям не удается запустить их игру. Они были заняты празднованием. На официальное мероприятие, посвященное запуску Diablo III, пришли сотни хардкорных фанатов в шипастых доспехах и с гигантскими пенопластовыми топорами в руках. Раздавая автографы и сувениры толпе, разработчики услышали первые перешептывания о перегруженных серверах. И вскоре стало ясно, что это не обычная для запуска игры мелкая неурядица.

«Нас всех это застало врасплох, – говорит Джош Москейра из Blizzard. – Забавно звучит, правда? Игра, которую все так напряженно ждали, – и застала врасплох? Но я помню, как на совещаниях незадолго до релиза мы говорили: „Так, у нас все готово? Ладно, давайте удвоим ожидания, даже утроим“. И все равно мы недооценили масштаб».

Позже в тот же день, вновь пытаясь загрузить Diablo III, поклонники увидели новое невнятное сообщение: «Невозможно подключиться к сервису, или соединение было прервано (ошибка 3003)». Ошибка 3003 не завоевала такой популярности, как ее более броская младшая сестра, но заставила людей задуматься о том, как удалось избежать остальных 2966 ошибок. На следующий день ошибка 37 вернулась – вместе с пачкой других проблем, которые еще не один день после релиза мешали игрокам наслаждаться Diablo III. В боевом центре Blizzard круглыми сутками кипела работа: усталые инженеры вились вокруг компьютеров, прихлебывая кофе и пытаясь разобраться, как усилить инфраструктуру.

Через сорок восемь часов им удалось стабилизировать серверы. Ошибки все равно периодически высказывались, но в целом люди могли играть без помех. 17 мая, когда все более-менее успокоилось, Blizzard выпустили официальное извинение. «Мы сражены вашим энтузиазмом, – написали они. – Искренне сожалеем, что ваш

крестовый поход на Владыку Ужаса был прерван не толпами демонов, а смертной инфраструктурой».

Наконец-то мир мог поиграть в *Diablo III*. Как и в предыдущих играх серии, здесь людям предстояло прокачивать персонажа и прорубаться им через орды демонов, попутно собирая горсти сверкающей добычи. В зависимости от того, какой класс вы выбрали (колдун, охотник на демонов и т. д.), дальше можно открывать разные навыки, выбирая свой репертуар из множества разных приемов и заклинаний. Бесчисленные локации с монстрами все сгенерированы процедурно, так что каждое прохождение получается уникальным. Сперва казалось, что именно о такой игре и мечтали люди.

Но в последовавшие за выходом недели игроки поняли, что у *Diablo III* имеются фундаментальные недостатки. Прорываться через полчища монстров было здорово, но сложность росла слишком быстро. Легендарные предметы выпадали слишком редко. Финальный отрезок игры был слишком хардкорным. А главное – и самое, пожалуй, раздражающее! – система выдачи добычи, кажется, полностью подчинялась существованию внутриигрового аукциона, где игроки могли покупать и продавать мощное снаряжение за реальные деньги. Из-за этой весьма спорной системы *Diablo III* начала восприниматься как одна из игр, где работает дурной принцип *pay-to-win*, то есть где лучший способ сделать своего персонажа сильнее – не играть в саму игру, принимая интересные решения о навыках и так далее, а просто вбить номер кредитки в окошко на сайте Blizzard.

С момента своего основания в 1991 году студия успела обрести репутацию разработчика, который делает блестящие игры, включая легендарные *Warcraft* и *StarCraft*. Когда видишь, что на игре красуется угловатое голубое лого Blizzard, сразу понимаешь, что тебя ожидает нечто незабываемое. Вышедшая в 2000 году *Diablo II* стала основательницей целого жанра экшн-RPG и вдохновила миллионы подростков на бесчисленныеочные игры по сети, битвы с уродливыми демонами и охоту за ускользающими Камнями Джордана^[31]. Многие считают *Diablo II* одной из лучших игр в истории. Теперь же, в мае 2012 года, неловкий запуск *Diablo III* впервые связал логотип Blizzard с чем-то, чего компания раньше никогда не испытывала: публичным провалом. Ведь ошибка 37 была лишь первой из их проблем.

Джош Москейра всегда ненавидел монреальские зимы. Канадец мексиканского происхождения, с сильным акцентом, служивший пехотинцем в Черной страже в канадской армии, Москейра начинал с того, что писал сценарии для ролевых игр для издательства White Wolf, мечтая прорваться в игровую индустрию. Поработав над парой игр и проведя семь лет в Ванкувере, в Relic Entertainment, Москейра потом переехал в другой конец Канады, чтобы присоединиться к команде Far Cry 3. Работали они в колоссальном офисе Ubisoft в Монреале, где по зиме температура падает на пару градусов ниже, чем ей стоит делать в городе, где обитают живые люди.

В один особо снежный день в феврале 2011-го, больше чем за год до ошибки 37, Москейре позвонил Джей Уилсон, его давний друг со времен Relic. Он теперь работал на Blizzard Entertainment в Ирвайне и искал нового ведущего дизайнера на игру, где сам выступал гейм-директором. Кто-то из Ubisoft откликнулся на вакансию, так что он хотел расспросить, на что в этой компании похожа культура поведения и разработки. Потенциальный дизайнер сможет влиться в коллектив Blizzard? Друзья разговорились, и Уилсон предложил другой вариант: а почему бы на эту вакансию не податься самому Москейре?

Москейра ответил, что ему надо подумать. Но, глянув в окно, за которым падал снег, он понял, что думать-то особо и не о чем. «И вот прошло два с половиной месяца, и бац – я захожу в эти стены как ведущий дизайнер консольной версии Diablo III», – говорит он. Работа его состояла в том, чтобы руководить крошечной командой (сперва там было три человека, включая его самого), которая займется адаптацией Diablo III под Xbox и PlayStation. Для компании Blizzard, которая долгие годы отказывалась выпускать игры на консолях, а вместо этого делала свои хиты вроде World of Warcraft или StarCraft II доступными только на PC и Mac, это была неожиданная инициатива. С выходом Diablo III мозговой центр Blizzard впервые решил прикоснуться к гигантскому консольному миру.

Вместе со своей командой Москейра занял уголок офиса и принял участие играть в прототипы, разбираясь, как достичь того, чтобы в Diablo III было приятно играть с контроллером. Blizzard дали им карт-бланш переделать для консольной версии что угодно, и они этим правом смело воспользовались, поменяв навыки всех персонажей так, чтобы они сочетались с консольной схемой управления.

«Использование многих навыков ощущалось несвоевременным, потому что при игре на консоли глаз фокусируется не на курсоре, а на персонаже, – объясняет Москейра. – Так что мы перекалибровали все навыки в игре».

К концу 2011 года, когда в студии начался кранч в преддверии весеннего релиза *Diablo III* на РС, команда Москейры приостановила процесс портирования, чтобы помочь коллегам доделать основную игру. «Наша троица – а вернее, тогда нас стало уже восемь... Наша восьмерка состояла сплошь из новичков в Blizzard, так что мы в некотором роде чувствовали себя обязанными, – говорит Москейра. – „Мы хотим в этом участвовать. Это будет очень круто. Это будет важный момент в истории Blizzard, и нам приятно стать его частью“».

Потом пришло время релиза, ошибки 37 и лихорадочного мая 2012-го в Blizzard, когда команда пыталась стабилизировать серверы. Команда Москейры вернулась к работе над консольной версией *Diablo III*, а остальным дизайнерам предстояло разобраться в глубинных проблемах игры. Например, игроки явно были недовольны системой выдачи добычи, но что именно с ней было не так? И что можно было сделать, чтобы игра на высоких уровнях прокачки стала такой же увлекательной, как в *Diablo II*, где игроки часами рубились с ордами демонов и охотились за артефактами, хотя сюжетная кампания уже давно закончилась?

Разработчики поняли, что главной проблемой была сложность игры. Эта система в *Diablo III* копировала аналогичную из *Diablo II*. Сперва игрок проходил игру в нормальном режиме, потом – во второй раз – в более сложном режиме «Кошмар», потом продирался через «Ад». В дополнение к этим трем в *Diablo III* добавили и четвертый уровень сложности, «Инферно». Он был разработан для игроков, которые уже получили максимальный уровень, и сложность тому соответствовала – по сути, пройти этот режим можно было, только если у тебя есть лучшее в игре снаряжение. Но вот беда: лучшее снаряжение в *Diablo III* тоже падало только на «Инферно»! Так возникала демоническая вариация дилеммы про яйцо и курицу. Как добить крутое снаряжение с «Инферно», если ваше нынешнее, менее крутое снаряжение не позволяет играть на «Инферно»?

Выход был: аукцион. Если не хочется биться головой о стенку «Инферно», всегда можно выложить реальные деньги и купить доспех

лучше. Разумеется, большинство игроков хотели ровно обратного. В итоге самые хитрые из них нашли способ эксплуатировать систему себе на пользу. Благодаря тому, как работает генератор случайных чисел в Diablo III, вероятность получить добычу из высокоуровневого врага была не сильно выше, чем вероятность найти ее, разбив глиняный горшок. Осознав это, игроки начали долгими часами играть исключительно в войну с керамикой. Это было не особо увлекательно, но все же лучше, чем платить реальные деньги.

Вскоре в Blizzard поняли, что людям больше нравилось *обыгрывать* Diablo III, чем *играть* в нее, и, чтобы решить эту проблему, потребовались серьезные вложения. С 15 мая до конца августа команда Diablo III выпустила около восемнадцати бесплатных патчей и хотфиксов^{27}, исправляя баги, корректируя навыки персонажей и учитывая всяческие жалобы игроков. Крупнейший из этих патчей, вышедший 21 августа 2012 года, добавил систему так называемых уровней совершенствования, которые позволяли игроку и дальше развивать персонажа, даже когда он достиг максимального уровня (60). В этом же патче «Инферно» сделали чуть проще, а легендарному снаряжению добавили уникальные эффекты, чтобы игрок, добыв новое модное оружие, мог почувствовать себя неукротимой машиной для убийства.

Но в Blizzard понимали, что эти патчи – лишь пластыри, временные решения, которые отвадят игроков уничтожать горшки, но не спасут игру. В боку у Diablo III продолжала зиять кровавая рана. И зашивать ее придется долго.

В центре просторного кампуса Blizzard в Ирвайне стоит гигантская статуя орка из Warcraft. Вокруг статуи – кольцо из табличек, на каждой из которых выбита одна из «мант» сотрудников Blizzard. Кое-какие из них выглядят так, будто их списали с пародийных мотиваторов: «Мысли глобально» или, скажем, «Качество превыше всего». Но одна из них в 2012 году обрела для команды Diablo III новое звучание: «Каждый голос важен». Игроки были недовольны, и разработчики Blizzard чувствовали, что обязаны к ним прислушиваться. Продюсеры и дизайнеры Diablo III много сидели в интернете – в разных местах, от Reddit до официального форума Blizzard, – собирая и анализируя мнения о том, как улучшить игру. В летних и осенних постах в блоге и

письмах Blizzard посулили разобраться с аукционом, улучшить систему выдачи добычи и сделать высокоуровневую игру в Diablo III увлекательней.

Такое серьезное отношение к судьбе проекта после его релиза необычно. Чаще разработчики выпускают игру и двигаются дальше – быть может, выделив минимальный штат на то, чтобы исправить оставшиеся критические баги, прежде чем компания полностью погрузится в новую игру. Но репутация Blizzard как студии, выдающей продукты уникального качества, зиждется именно на том, что они не бросают проекты. Долгие годы после релиза Blizzard продолжают выпускать бесплатные патчи для всех своих игр, полагая, что такая поддержка обеспечит им доверие аудитории, а это в итоге приведет к лучшим продажам^[32].

К концу июля 2012 года было продано невероятное количество копий Diablo III – десять миллионов. Разработчики в Blizzard видели, что сделали увлекательную игру, но знали они и то, что она может быть намного лучше. «Это был неограниченный алмаз, – говорит Уайатт Чен, старший технический дизайнер. – Мы все понимали, что игру нужно дорабатывать. Ей не хватало завершающих штрихов». К счастью, CEO Blizzard Майк Морхейм дал команде Diablo III добро улучшать игру и выпускать к ней бесплатные патчи сколь угодно долго. «Мало в какой другой компании можно одновременно а) продать десять миллионов копий игры и все еще полагать, что мы могли поработать и лучше, – говорит Чен, – и б) получить столь долгоиграющую возможность улучшать продукт с учетом всех сложностей, которые были у него на старте».

Это одна точка зрения на вопрос. А с другой точки видно, что из-за этого люди, работавшие над Diablo III (причем некоторые – уже почти десять лет!), лишились возможности отдохнуть. Любой, кто проводил за одним и тем же проектом много времени, знает, как приятно довести его до конца, – и знает, что, когда он доделан, хочется больше никогда его не видеть. «Я слушал один подкаст, – рассказывает Чен, работавший над Diablo III с ранних этапов ее создания. – Там писательница рекламировала свою книгу, – (он имеет в виду психолога Анджелу Дакуорт), – а писала она про твердость^[33]. Она говорила, что это свойство присуще многим успешным людям. Вот эта настойчивость, способность идти вперед. Стоящие вещи вовсе не

всегда приятно делать, ежедневная рутинा не всегда приятна. Иногда – да. И здорово, когда это так. Но твердость – это когда ты видишь стратегическую цель и идешь к ней через любые мелкие ежедневные преграды, потому что не теряешь из виду главное».

«Целью» – или, по крайней мере, следующей важной вехой – было дополнение для Diablo III. Blizzard обычно выпускают щедрые дополнения ко всем своим играм, и команда Diablo III понимала, что это – наилучшая для них возможность глобально переделать игру. К концу 2012 года они завели огромный гугл-документ, куда записывали все проблемы, которые предстояло решить, и фичи, которые хотелось добавить: например, переделать предметы и добавить новые цели для высокоуровневой игры.

Но для этого им нужен был новый руководитель. Давний гейм-директор Blizzard Джей Уилсон сообщил команде, что планирует уйти. Он ссылался на то, что, проработав над игрой десять лет, очень от нее устал^[34]. Blizzard был нужен новый гейм-директор – не только чтобы руководить разработкой дополнения, но и чтобы в принципе сформулировать, в каком направлении будет развиваться игра. И был один новичок, который на эту роль подходил идеально.

Увидев вакансию на сайте Blizzard, Джош Москейра сперва не планировал на нее откликаться. Ему нравились задачи, которые он решал, портируя Diablo III на консоли, и нравилось управлять маленькой командой. Она, конечно, за это время разрослась с трех человек до двадцати пяти, но все равно это разительно отличалось от его дней в Ubisoft, когда ему приходилось координировать четыреста с чем-то человек. Даже когда сам Уилсон и другие ведущие специалисты в Blizzard посоветовали ему откликнуться, Москейра продолжал сомневаться. «Меня вполне устраивала роль руководителя небольшого отдела. Мне нравилось работать над этим проектом, – говорит он. – Нравилось, что я занимаюсь непосредственно игрой, а не просто рисую презентации в Power Point».

Но Москейра любил и культуру разработки Diablo III, так что в итоге его убедили, и он откликнулся на вакансию. После долгой череды собеседований – не только с руководством Blizzard, но и со всеми коллегами – Москейру вызвали в офис одного из основателей Blizzard Фрэнка Пирса, где обрадовали: работа ему досталась. Москейра не так давно присоединился к команде Diablo III, но коллеги

уважали его как дизайнера и руководителя, и Blizzard хотели, чтобы именно он вел игру в будущее. «Когда мне об этом сказали, это был незабываемый момент, – признается Москейра. – За которым последовал припадок паники, когда я вспомнил, что Diablo – очень весомая франшиза, причем не только для Blizzard, а вообще в индустрии, так что такая ответственность, конечно, внушала трепет».

Когда Москейра стал гейм-директором, первым делом он организовал собрание с остальной командой Diablo III – прежде равными коллегами, а теперь подчиненными. Он расспрашивал про их ощущения от игры. Что им в ней нравилось? Чего бы они хотели от Diablo III в будущем? Обычно игровые дополнения лишь добавляют что-то к основному блюду: новый контент, новые локации, новую добычу, – но Blizzard хотели, чтобы дополнение к Diablo III что-то в ней *поменяло*. «И стало ясно: команда очень хочет, чтобы это дополнение не просто что-то поправило в игре, а стало эдакой платформой, которая позволит Diablo развиваться и дальше, – говорит Москейра. – Вот такую задачу они на себя взвали – сами. Они мыслили очень масштабно».

А еще Москейра понял – и попытался донести до команды, – что на самом деле они все по-прежнему не вполне знают, что такое Diablo III. Москейра любит отмечать, что, когда игроки тепло вспоминают Diablo II, они имеют в виду не изначальную версию игры, а то, чем она стала в 2001 году, когда разработчики, опираясь на комментарии игроков, выпустили дополнение Lord of Destruction. Именно эту версию люди запомнили. А она возникла, потому что миллионы игроков дали Blizzard обратную связь, а те на нее откликнулись.

«Сложность тут в том, что можно сделать игру, протестировать игру, решить, что ты понимаешь игру... пока ее не выпустишь, – говорит Москейра. – Но в первый же день после выхода больше людей потратят на нее больше часов, чем, пожалуй, все разработчики за весь период разработки. И ты увидишь штуки, которых вовсе не планировал. Увидишь, как игроки реагируют... Они играют, они взаимодействуют с игрой. И сложнее всего тут научиться дисциплине и стойкости, чтобы правильно реагировать на реакции».

Планируя дополнение, которое назвали Reaper of Souls, команда Diablo III увидела возможность исправить – не только ошибку 37, а вообще все недостатки ранней версии игры. Это был их шанс сделать

свое Lord of Destruction и достичь планки, которую много лет назад задала Diablo II. «Мы смотрели на это так: это наш единственный шанс снова завоевать расположение аудитории, – говорит старший продюсер Роб Фут. – Дерзаем».

Человеку со стороны может показаться странным, что запуск игры, которую делали десять лет, был сопряжен с таким количеством сложностей. Но, с точки зрения Москейры, команде сильно мешала тень столь любимой всеми Diablo II. Как он сказал в выступлении 2015 года: «Над командой витал призрак Diablo II. Это создавало давление, вело к необходимости не подвести наследие столь блестящей игры и повлияло на многие решения».

Команду из BioWare, делавшую Dragon Age: Inquisition, терзали дурные отзывы на Dragon Age 2 (подробнее об этом в главе 6), а у Blizzard проблема была противоположная: Diablo III нужно было превзойти невероятный успех Diablo II. Дизайнеры Diablo III решались на чрезвычайно свежие идеи в некоторых сферах – например, связанные с гибкой системой навыков, которую обычно считают одной из сильнейших сторон игры. Но, по мнению Москейры, в целом они все-таки слишком цеплялись за традиции серии.

Москейра же был новичком и потому не боялся спорить с устоявшимися представлениями о том, что делает игру серии Diablo игрой серии Diablo, – даже если это неизбежно вело к ссорам с ветеранами студии. Для консольной версии, которая делалась параллельно с Reaper of Souls, он активно предлагал уклонение – фичу, которая позволила бы игроку перекатываться по земле, уворачиваясь от атак противников. Спорная идея. «Об уклонении очень жарко дискутировали, – говорит Москейра. – Очень, очень жарко. Мы с другими дизайнерами очень разгоряченно обсуждали, зачем такая опция на консолях».

Москейра настаивал, что игрокам надоест часами ходить, не имея возможности как-то разнообразить свои движения – в отличие от, к примеру, World of Warcraft с ее обожаемой кнопкой прыжка. Другие дизайнеры отмечали, что, если добавить в игру уклонение, это сделает менее ценными предметы, увеличивающие скорость движения (концепт из Diablo II), а значит, глобально игра станет приносить меньше удовлетворения. «Это все резонные аргументы, – говорит Москейра, – и разумные. Но в конечном итоге надо сказать себе:

„Ладно, я немного пожертвую глобальным удовольствием от игры ради того, чтобы ее ситуативный геймплей стал эффектнее“. ...Я понимаю, что отказываюсь от возможности наградить игрока развитием персонажа, но, чтобы игра органично ощущалась на консолях, мои пальцы должны регулярно делать что-то с контроллером. И это круто. Это *консольно*. (В этой битве Москейра в итоге победил, и уклонение вошло в игру.)

Экспериментируя на консолях, где потребность следовать заветам *Diablo II* ощущалась не так сильно, команда Москейры решалась на шаги, которые остальным разработчикам казались радикальными. «Пожалуй, именно это и дарило нам свободу, – говорит он. – Намерения РС-команды были благородны, они чувствовали все это давление и все ожидания, так что их подход оставался консервативным. Но на консолях у нас был немножко Дикий Запад. Хотя в каком-то смысле, оглядываясь назад... в каком-то смысле мы вели себя очень наивно. Мы крутили и вертели игру полгода, не имея представления о том, почему то или иное решение когда-то было принято. Просто как дети тыкали в разные кнопки».

Когда игру делают столько лет, свежий взгляд бывает очень полезен, особенно если приходит время переработать ключевые элементы вроде системы выдачи добычи. В РС-версии *Diablo III* враги, умирая, взрывались фонтанами наград, даря игрокам желанный дофаминовый приход, когда те подбирали новое крутое оружие и снаряжение. Но без клавиатуры и мышки разбираться во всех этих сверкающих кольцах и амулетах было весьма утомительно. Тестируя *Diablo III* вместе с консольной командой, Москейра обнаружил, что переизбыток добычи тормозил людей, заставляя их каждые несколько секунд останавливаться и копаться в инвентаре.

И тогда они изменили подход. «Мы решили, „О’кей, пусть, когда должен выпасть серый или белый предмет^[35], в 70 % случаев вместо них выпадает золото“», – говорит Москейра. Ревнителям *Diablo II* такой поворот показался бы радикальным, но именно он лег в основу того, что команда назвала «новой системой распределения добычи (Loot 2.0)»; эта система в итоге улучшила *Diablo III* и на РС, и на консолях. «Мы догадались, что, возможно, игроку стоит выдавать меньше предметов, – говорит Москейра. – А раз предметов меньше, то сами они должны быть, ну, лучше».

Системой Loot 2.0 команда Москейры надеялась ответить на все претензии, что были у игроков к снаряжению. Поклонники жаловались, что, чтобы добыть самые лучшие, «легендарные» предметы, приходится тратить слишком много времени; Loot 2.0 гарантировала, что из каждого важного босса выпадет как минимум что-нибудь легендарное. Игроки жаловались, что, когда легендарный предмет все-таки находишь, игра генерирует его параметры случайно. Получалось, что только обрадуешься оранжевому сиянию легендарного оружия – и тут же испытываешь разочарование, потому что оно бесполезно для твоего класса^[36]. Поэтому в Loot 2.0 ввели систему коэффициентов, искаjая случайность генерации и повышая вероятность того, что, когда игрок поднимет предмет, это будет что-то, что ему пригодится.

На протяжении всего 2013 года разработчики регулярно собирались и обсуждали, чего они хотят от Reaper of Souls. Часто звучали слова «случайная генерация». В конце концов, именно случайные числа всегда были пламенным мотором в сердце Diablo. С самой первой игры, вышедшей в 1996 году и отправившей игроков в процедурно сгенерированные подземелья под разваливающимся Тристрамом, игры серии Diablo полагались на генератор случайных чисел почти во всем. План подземелий был случайным. Сундуки с сокровищами – тоже. Случайным было и большинство магических предметов; игра собирала их по огромной таблице префиксов и суффиксов, где каждый параметр соотносился со словом в названии предмета. (Например, «счастливый» пояс – это такой, надев который вы добудете из монстров больше золота. А меч «пиявки» будет воровать у противника немного жизни при каждом ударе.)

Случайная генерация – это именно то, что привлекло в Diablo столько людей. Игра в Diablo – это немного как проходить модуль в Dungeons & Dragons: каждый раз опыт получается новым. В том, чтобы нажать «опознать» на неизвестном предмете – понимая, что он может оказаться чем угодно, – есть что-то неописуемо приятное и вызывающее привыкание. Diablo взыывает к тому же инстинкту, что побуждает нас спускать деньги в игровых автоматах и на лотерейные билеты. Этой игре нашлось бы место рядом со столом для игры в кости в Вегасе.

Поэтому разработчики не сразу поняли, что их одержимость случайными числами портит Diablo III. «Я был из тех, кто поклонялся алтарю случайности, – говорит Кевин Мартенс, ведущий дизайнер. – И если у меня была возможность сделать что-то еще случайнее, я ей пользовался – не понимая, что случайность – это лишь инструмент, необходимый для того, чтобы игру было интересно проходить много раз... Когда меня спрашивают, в чем главное различие между Reaper of Souls и Diablo III, простейший ответ – мы почекали случайную генерацию. Сделали так, чтобы она работала на игрока, а не против него».

Здесь и кроется отличие Diablo III от Вегаса: Blizzard вовсе не хотели, чтобы казино всегда побеждало. Команда Джоша Москейры поняла, что играть интересно, когда преимущество глобально на стороне игрока. «Когда Diablo III только вышла, ваши шансы получить легендарный предмет зависели просто от бросков костей, – говорит Москейра. – Может, вам повезет, а может, и нет... На Reaper же мы сказали себе: „Так, мы не хотим жульничать. И не хотим, чтобы игроку показалось, будто мы облегчаем ему жизнь и все такое. Но нижнюю планку нужно поднять, чтобы легендарный предмет не приходилось искать 104 часа^[37]».

А еще им нужно было исправить сложность. Делая первую версию Diablo III, разработчики полагали, что игроки мечтают об очень сложной игре. «У нас было такое видео, „Diablo вас изувечит“, – вспоминает Мартенс. – Там люди из команды рассказывали, какая игра хардкорная и как их все равно убивают, хоть они и опытные разработчики. А правда в том – это я сейчас очень крепок задним умом, – что кто-то хочет, чтоб было очень сложно, а другие хотят попроще. И на все промежуточные варианты найдутся желающие».

Дело было не только в том, что режим «Инферно» сам по себе вышел слишком хардкорным. Игрокам надоедало раз за разом проходить одну и ту же кампанию, где не менялось ничего, кроме силы монстров. В 2001 году эта структура работала, но в 2012-м – по ряду причин – навевала лишь тоску. За это десятилетие игровой дизайн сильно развился. Появились десятки клонов Diablo, и некоторые из них даже улучшили структуру оригинала (хотя ни один не добился такого же успеха). Когда вышла Diablo III, люди не ожидали от нее такой вторичности.

Reaper of Souls стало возможностью исправить эти проблемы. Тактически Blizzard уже сделали это, упростив «Инферно» в одном из патчей, но в Reaper они могли переработать все еще радикальнее. «Кажется, где-то в ноябре 2012-го я задумался, что мы могли бы полностью переделать систему уровней сложности, — говорит Мартенс. Перспектива это была суровая. — Но вся игра строилась вокруг тех четырех, что у нас уже были. Параметры каждого монстра были настроены по ним».

Кевин Мартенс взглянул на вещи шире. А что, если вместо поэтапного повышения сложности переделать всю структуру, чтобы сила монстров росла по мере того, как прокачивается игровой персонаж? А потом — что, если добавить в игру новую систему модификаторов, чтобы любой, кто захочет игру посложнее, мог переключиться в «сложный» или «экспертный» режим, где у врагов будет больше здоровья и больше урон? А если, наоборот, захочется попроще, всегда можно вернуться к нормальному. Чтобы решить дилемму яйца и курицы на «Инферно», Blizzard решили уничтожить и куриц, и яйца.

Со стороны может показаться, что это очевидная мысль: в конце концов, в большинстве игр сложность именно так и работает. Но для серии Diablo она была революционной. «Изначально казалось, что это нереально, — говорит Мартенс. — То есть ты понимаешь, что вот эту ключевую штуку надо переделать, но никогда раньше ты о таком не задумывался, не представлял автоматическую настройку сложности. Не смотрел под таким углом».

И все это — из-за Diablo II. Команде не приходило в голову, что структуру уровней сложности можно поменять, потому в прошлых играх серии уже было привычное решение. Сперва играешь на нормальном уровне, потом на «Кошмаре», потом на «Аду» — это ведь и есть то, что делает игру серии Diablo игрой серии Diablo, разве нет? На ранних этапах разработки игроки и без того уже обругали Blizzard за идею — всего лишь! — сделать так, чтобы из убитых врагов выпадали шарики, пополняющие здоровье. Некоторые поклонники сочли это нарушением традиций серии. Так что команде страшно было и вообразить нечто настолько радикальное, как переработка всей структуры Diablo. Но что, если бы они все же рискнули? И что, если бы им удалось найти замену, способную превзойти оригинал?

Когда игра только вышла, некоторые игроки жаловались, что не могут телепортироваться между четырьмя ее актами, и Blizzard искали способ решить эту проблему. «Мы поговорили с инженерами, и они сказали: „Ага, мы можем придумать выход“», – вспоминает Роб Фут. – И, кажется, именно кто-то из инженеров прибавил: „Но почему бы не придумать что-нибудь получше?“»

И все снова вошли в режим мозгового штурма. А что, если дать игрокам не просто возможность телепортироваться между локациями, а добавить новый режим, который вообще все менял бы? И что, если бы этот режим стал ядром высокоуровневой игры в обновленной *Diablo III*?

Они назвали его «режим приключений». Пройдя *Reaper of Souls*, вы получали к нему доступ и могли перенестись в любую локацию в игре, от пустынь Калдея до снежных вершин горы Арреат. В каждом из пяти актов игры появлялись случайно сгенерированные поручения – например, «убить босса» или «зачистить подземелье», – и чем больше поручений вы выполняли, тем больше добычи вам выпадало. В режиме приключений также появились новые события и так называемые нефалемские порталы – многоуровневые подземелья, где зоны и монстры со всей *Diablo III* перемешивались, как на готическом микстейпе. Blizzard надеялись, что режим приключений на долгие часы займет игроков, прошедших основную игру. Уж всяко лучше биться горшков.

В августе 2013-го на выставке Gamescom в Германии Blizzard анонсировали *Reaper of Souls* целому залу журналистов и геймеров. Главным героем дополнения станет инферnalный архангел Малтаэль. Появится новый класс персонажей – крестоносец. А еще вместе с выходом дополнения будут доступны новые фичи – начиная с Loot 2.0, которую Blizzard выпустят бесплатным патчем, надеясь, что игроки увидят: их жалобы услышаны.

«За минуту до анонса в зале прямо чувствовалось напряжение, – вспоминает Джош Москейра. – Все явно думали: „Лучше бы этому анонсу быть хорошим“. И ожидали, что мы их разочаруем». Тогда Blizzard запустили видеоанонс: четырехминутный стартовый ролик *Reaper of Souls*, представляющий миру Малтаэля. Держа в каждой руке по жутковатому серпу, архангел порубил группу хорадрических магов и напал на бывшего собрата, ангела Тираэля. «Нефалем тебя

остановит», – сказал Тираэль. Малтаэль ответил: «Никто не остановит смерть».

Зал взорвался аплодисментами. «Воодушевление прямо катилось волной, – говорит Москейра. – Это чувствовалось. И я такой: „Ладно, эти люди готовы дать нам еще один шанс. Давайте его не упустим“».

Изначально Blizzard планировали выпустить Reaper of Souls в конце 2013-го, но команда Diablo III поняла, что им нужно дополнительное время, и релиз переехал на первую четверть 2014 года. Что никого не удивило. Blizzard знамениты тем, как долго возятся с играми (Diablo III, в конце концов, заняла десять лет), и вряд ли у них есть хоть одна игра, не срывающая дедлайнов.

Мне запомнилась одна цитата, произнесенная гейм-директором StarCraft II Дастином Броудером, – очень уж хорошо она описывает подход Blizzard к созданию игр. В июне 2012-го, спустя больше года после того, как компания планировала выпустить первое дополнение к StarCraft II, Heart of the Swarm, он рассказал мне, как идет работа над игрой. «Всё готово на 99 %, – сказал он, – но оставшийся один процент – настоящая зараза». Heart of the Swarm вышло только в марте 2013-го. Последний процент занял почти год.

«Распланировать график сложно из-за итерирования, – говорит Роб Фут. – А если хочешь сделать отличный продукт, оно необходимо». Именно итерации занимают этот последний процент. Продюсеры Blizzard стараются оставлять в конце расписания чистые листы, чтобы у команд была возможность крутить, вертеть и доводить до ума все стороны своей игры, пока они не сочтут результат идеальным. «И это непростая ситуация, – говорит Фут. – Потому что тебя спрашивают: „Куча дополнительного времени, что они вообще там делают-то?“ Итерируют. Мы не знаем, чем именно они займутся, но чем-то – займутся».

Но, даже получив на доработку Reaper of Souls дополнительное время, команда Джоша Москейры вынуждена была кое-что вырезать. Вместе с режимом приключений они задумали систему под названием «колода дьявола», которая разбрасывала по миру пятьдесят двух сверхмощных врагов. Игроки могли бы убивать их в надежде собрать все пятьдесят два предмета, которые из них выпадали. Но у команды Diablo III не хватило времени довести систему до готовности, так что Москейра решил ее вырезать. «Мы подумали: время у нас есть, но

заполишил обе системы мы не сумеем, – говорит он. – А из этих двух важнее режим приключений, потому что он радикально меняет игровой процесс. Так что „колоде дьявола“ пришлось посторониться [38]».

Шли месяцы, и все в Blizzard были довольны тем, как продвигается работа. Со временем ошибки 37 они переосмыслили сам рецепт Diablo III, переработали систему выдачи добычи и поверили, что смогут вернуть любовь миллионов, выпустив Reaper of Souls. Но Москейра продолжал считать, что у игры остается один критический недостаток. Нечто, что противоречило тому игровому опыту, который они хотели предоставить игрокам. Аукцион.

Когда Blizzard впервые объявили, что в Diablo III будет аукцион с реальными деньгами, циники сочли, что это все желание стричь купоны. В конце концов, с каждого проданного там артефакта компания получала солидный процент. Разработчики отвечали, что порывы их были куда благороднее, а аукцион возник, чтобы игрокам было удобнее меняться предметами. В 2002 году Diablo II: Lord of Destruction просто заполонили сторонние «серые рынки», где люди покупали мощные артефакты за реальные деньги на сомнительных сайтах безальной защиты. По словам Кевина Мартенса, Blizzard хотели предоставить заинтересованным в покупках игрокам «сервис мирового уровня» – надежный и безопасный.

Но вскоре после запуска Diablo III стало ясно, что аукцион портит игру. Да, конечно, кое-кому нравилось торговать – особенно тем, кто тратил много времени на выбивание добычи и потом получал с нее солидную прибыль, – но многим аукцион портил игру. Искать снаряжение становилось неинтересно. Если тебе улыбнулась удача и новый доспех оказался очень мощным, так ли это радостно, когда можно просто зайти на аукцион и купить там броню еще круче?

Одна группа игроков, звавших себя Железнорожденными (в честь дома Грейджой из «Игры престолов»), подчеркнуто отказывалась пользоваться аукционом. Они даже писали Blizzard петиции, предлагая им добавить в игру «Железнорожденный» режим. «Это было целое сообщество игроков, которые говорили: „Слушайте, Diablo III остается все той же игрой, но я получаю совсем новый опыт, играя в нее без аукциона“, – рассказывает Уайатт Чен. – Можно взглянуть на Diablo III

под таким углом, и знаете, у нас отличная игра, но аукцион искажает то, как некоторые ее воспринимают».

Однажды в сентябре 2013 года, когда производство Reaper of Souls было в самом разгаре, Джош Москейра сидел на совещании и калякал в блокноте. Это было штатное ежемесячное собрание, где CEO компании Майк Морхейм обсуждал с управленцами бизнес-вопросы, и существенная часть технического обсуждения финансов пролетала у Москейры мимо ушей. А потом беседа перешла на Diablo III, и все вдруг заговорили про аукцион.

«[Майк] спросил: „Ну и что ты о нем думаешь?“ – говорит Москейра. – Будь я где угодно еще, я бы, наверное, ответил: „Ну знаете, нам еще нужно это обмозговать“ или „Я не вполне уверен“. Но я посмотрел на них... вспомнил, как нам важно, чтобы игроки в нас верили, и заявил: „Знаете что? По-моему, его надо просто вырезать“».

Они коротко обсудили логистику (как доставить новость до игроков? что делать с активными лотами? сколько придется ждать?), и решение сформировалось. Аукциону в Diablo III настало время умереть. «А я такой думал: „Ух ты, это все на самом деле“, – говорит Москейра. – К чести Майка будь сказано, он заядлый геймер. Он обожает игры. Больше всего на свете любит играть. И обожает игроков. И он готов на такое идти, готов сказать: „Да, это будет непросто – но это правильный поступок“».

17 сентября 2013 года Blizzard объявили, что в марте 2014 года аукцион закроют. Поклонники были преимущественно в восторге. Теперь в Diablo III можно было охотиться за добычей без противного ощущения, что за деньги удалось бы купить снаряжение получше. Как написали в комментариях на Kotaku: «Отличная работа, Blizzard. Вы немного вернули мне веру. Может, я даже снова запущу вашу игру».

«В Diablo приятнее всего играть так: ты убиваешь монстров, добываешь предметы лучше имеющихся и усиливаешь персонажа, – говорит Уайатт Чен. – И если для прокачки не нужно убивать монстров... это нехорошо».

Кажется, они наконец-то нашли идеальный рецепт Reaper of Souls. Кроме новой локации (Вестмарша) и нового босса (Малтаэля) в дополнение также вошли Loot 2.0 (бесплатным патчем для всех игроков), режим приключений и новая система уровней сложности. За неделю до выхода Reaper of Souls Blizzard убрали из игры аукцион.

Заканчивая работу над дополнением и готовясь к запуску, команда Москейры впервые поняла, что предвкушает важный момент. Они вновь очаруют разочарованных.

25 марта 2014 года, когда Reaper of Souls вышла, ошибка 37 не появилась. На сей раз Blizzard усилили инфраструктуру. Кроме того, компания улучшила сами сообщения об ошибках, чтобы, если что-то все же пойдет не так, информация в окошках была не такой туманной. «Думаю, тут мы усвоили важный урок. Если ты переживаешь, пытаешься зайти в игру и получаешь некую „ошибку 37“, ты недоумеваешь: „Что это такое? Понятия не имею“, – говорит Джош Москейра. – Теперь сообщения об ошибках стали подробнее. Там написано: „У нас такая-то проблема. Примерно за вот такое время она должна решиться“».

Появились первые реакции игроков, и сотрудники Blizzard дружно выдохнули с облегчением. Как и поклонники Diablo. «Наконец-то Diablo III смогла воссоздать игровой процесс, которым и славится серия, – написал рецензент на сайте Ars Technica. – Разработчики исправили или убрали почти всё, что мешало этому величию. Reaper of Souls – возрождение Diablo III».

Спустя два года после запуска люди наконец-то возлюбили Diablo III. «Теперь на форумах – или общаясь напрямую – поклонники жаловались на куда более конкретные проблемы, не такие глобальные, – говорит Кевин Мартенс. – И вот тогда я впервые подумал: „О’кей, вроде у нас все получается“». Листая Reddit или Battle.net, дизайнеры с радостью отмечали, что игроки жалуются на недостаточную мощь отдельных предметов или просят Blizzard усилить конкретные билды^{28}. Люди больше не ограничивали свои комментарии двумя словами, которые звучат для любой игры смертным приговором: «Не увлекает».

Отдельно Джоша Москейру согревало то, что людям очень полюбилась консольная версия Diablo III, вышедшая на PS3 и Xbox 360 в сентябре 2013 года и на новом поколении консолей (PlayStation 4 и Xbox One) в августе 2014-го. После десятилетий закликивания это звучит почти святотатственно, но играть в Diablo III на контроллере было даже увлекательнее, чем при помощи клавиатуры и мышки.

В последующие месяцы и годы Blizzard продолжили выпускать патчи для Diablo III и добавлять туда новые фичи. Местами

бесплатные – например, зону под названием Седой остров и улучшенную версию собора из первой Diablo. Другие стоили денег – например, новый класс: некромант. И хоть поклонники грустили о том, что к игре нет новых больших дополнений (по крайней мере, к началу 2017 года не было [39]), все видели, что Blizzard готовы поддерживать Diablo III долгие годы после выхода. Другие разработчики, может, не стали бы тратить на это ресурсы, особенно с учетом катастрофического старта. «Майк Морхейм, президент компании, сказал нам: „Наша цель – вновь заслужить расположение и доверие игроков“, – говорит Уайатт Чен. – Мы столько над игрой трудились. Так в нее верили. Мы знали, что она отличная, и, наверное, все это было бы менее трагично, будь мы компанией, способной сказать: „Ясно, тут ошибка 37, вырубайте это дело“».

А вот Джош Москейра с Diablo III рас прощался. Летом 2016-го он ушел из Blizzard и вместе с Робом Пардо, опытным управленцем из Blizzard и ведущим дизайнером World of Warcraft, основал новую студию – Bonfire. «Оставить эту команду и компанию было самым сложным решением в моей жизни из тех, что не касались жизни и смерти, – говорит Москейра. – Но я решил, что хочу попытаться сделать что-то совершенно новое».

По крайней мере, он покинул Blizzard, оставив после себя нечто прекрасное. Diablo III – один из крупнейших бестселлеров за всю историю видеоигр; к августу 2015 года было продано 30 миллионов копий. А еще эта игра доказала бесчисленным игровым разработчикам со всего света – в том числе и создателям The Division и Destiny (с которыми мы познакомимся в главе 8), – что любую игру можно починить.

Разработка часто набирает обороты ближе к своему завершению, когда создатели игры наконец-то понимают, на что похоже их детище и как оно играется. Для Diablo III и подобных ей игр запуск – лишь начало разработки. «Даже если за игрой стоит очень мощное видение, если у нее, как у Diablo, есть мощная идентичность, – говорит Москейра, – мне кажется, в начале проекта одна из трудностей... Пока игра не вышла, у всех в голове живет немного разный образ того, какой она получится. Он сидит очень глубоко. Но когда игра выходит, споров становится меньше, потому что теперь это всем видно.

Разрабатывать игры сложно, но до и после релиза эти сложности разные. До релиза они больше экзистенциального толка».

Diablo III показала, что даже игра одной из самых прославленных и талантливых студий в мире, студии с почти бесконечными ресурсами, все равно может искать верную форму годами. Что даже в третьей игре серии существует множество переменных, сбивающих людей с толку. Что если на старте игра полна чудовищных проблем, приложив усилия, время и деньги, ее можно сделать отменной. В 2012 году, когда по интернету пролетела ошибка 37, игроки решили было, что Diablo III обречена. А она передумала.

5. Halo Wars

Летом 2004 года команда менеджеров Ensemble Studios прилетела в Чикаго на неожиданно серьезное выездное совещание. Можно сказать, что у них был кризис идентичности. Ensemble долгие годы делали прототипы, которые упорно их не радовали, и им нужно было вырваться на несколько дней, чтобы это обсудить. «Мы решили, что нам пора заняться чем-то увлекательным, – говорит Крис Риппи, продюсер из Ensemble, который присутствовал на той встрече. – Снова войти в колею».

Но вот вопрос: а как это должно выглядеть? Расположенная в Далласе, штат Техас, студия Ensemble вот уже почти десять лет делала однотипные игры. Слава их держалась на Age of Empires – интеллектуальной серии, где вы начинаете игру горсткой крестьян, а в итоге строите мощную цивилизацию. Как Warcraft от Blizzard или Command & Conquer от Westwood, Age of Empires – это стратегия в реальном времени (RTS), то есть действие там разворачивается без ходов или пауз. Игроку предстоит прожить цепочку технологических «эпох» (каменный век, бронзовый век и т. д.), собирая ресурсы, возводя здания, тренируя солдат и завоевывая противников.

Чтобы сделать первую Age of Empires, команда Ensemble прошла через то, что ведущий дизайнер Дейв Потtinger впоследствии назвал «чудовищным маршем смерти, невообразимым в нынешнее время»: они почти год работали по сто часов в неделю. Когда в 1997 году Age of Empires все же вышла, она сразу стала хитом; к удовольствию самих Ensemble и их издателя, Microsoft, были проданы миллионы копий игры. За этим последовала лавина прибыльных сиквелов, дополнений и спин-оффов, и в итоге Microsoft купили Ensemble. К 2004 году студия работала над очередной игрой серии, Age of Empires III, которая должна была выйти в конце 2005-го.

У Ensemble есть необычная черта: сотрудники этой студии воспринимают ее как семью – и поэтому текучки там почти нет. Основанная в 1995 году, Ensemble изначально состояла в основном из молодых холостых мужчин, которые вместе не только работали, но и отдыхали. «Каждую субботу многие люди из студии собирались у

кого-нибудь дома, – вспоминал ведущий дизайнер Иан Фишер в статье-мемуаре^[40]. – В пятницу вечером кто-нибудь непременно сидел в зоне для плейтестов и рубился в Quake (а потом в Quake 2, а потом в Half-Life) до трех утра... Если вы с тем парнем, что сидит от вас за соседним столом, не жили в одной квартире, то уж точно порой пили вместе пивко».

Даже в начале нулевых, когда основатели Ensemble выросли и обзавелись настоящими семьями, отношения между ними остались очень тесными и дружескими. Каждому потенциальному сотруднику предстояло пройти изматывающую серию собеседований – некоторое время она включала в себя встречи со всеми двадцатью с чем-то сотрудниками компании. И если хоть один из них говорил «нет», соискателю отказывали. «Мы правда были как семья, – вспоминает Рич Гелдрич, графический программист. – Это была такая семья-дробь-общага».

Летом 2004 года, пока шла работа над Age of Empires III, многие ветераны Ensemble начали ворчать, что устали делать игры из этой серии. Некоторые так и вовсе устали от стратегий. Они уже несколько раз пытались создать вторую команду разработчиков, чтобы та экспериментировала с другими жанрами, но ничего не выходило.

У Ensemble каждый раз повторялся один и тот же сценарий. Вторая команда некоторое время экспериментировала со всяческими прототипами и ранними идеями игр, а потом основная команда, работающая над очередной игрой из серии Age, неизбежно сталкивалась с какой-нибудь бедой – например, как когда им после года разработки пришлось переделать весь дизайн Age of Empires II, потому что играть в нее было неинтересно. Тогда руководство Ensemble просило вторую команду временно приостановить свой проект и помочь первой. И каждый раз, когда такое происходило, вторая команда теряла запал и увядала, как паровой двигатель без угля.

«Начиная с Age II мы повторяли один сценарий: мы так амбициозно придумывали игры и с таким трудом их доделывали, что хоть и пытались заниматься чем-то еще, в итоге приходилось привлекать всех к тому, чтобы выпустить очередную Age», – говорит Дейв Поттингер. За прошедшие годы вторая команда Ensemble успела запрототипировать RPG, платформер и еще несколько игр, но все их бросили. Бросать прототипы – нормально для игровой студии, но

повторение этого сценария стало давить на сотрудников Ensemble, которые жаждали показать миру, что способны на что-то еще, кроме Age of Empires. И поэтому в 2004 году руководство студии сидело в Чикаго и пыталось понять, как им жить дальше.

Крис Риппи, Дейв Поттингер и остальные руководители Ensemble взвесили варианты. Сейчас в разработке у них было две игры: Age of Empires III, их будущий флагман, и экшн про машины Wrench, который никого особо не вдохновлял. Два дня они сидели и спорили. Хотят ли они продолжать работу над Wrench? А почему тогда продолжают? По инерции? Сверкала куча новых идей. А почему бы им не сделать клон Diablo? А что насчет многопользовательской онлайн-игры (ММО)? Или стратегии в реальном времени, но для консолей?

Долгие десятилетия в индустрии считалось очевидным, что стратегии в реальном времени уместны только на компьютере. Это быстрый и сложный жанр, поэтому в RTS лучше играть с клавиатурой и мышкой – так проще одной рукой двигать карту, а другой отдавать команды. На консолях клавиатура и мышь нет; есть только контроллеры с их стиками и относительно небольшим количеством кнопок – неэффективное устройство ввода для быстрой игры, требующей многозадачности. За все годы существования RTS никто не сумел решить эту проблему. Страстные ревнители PC-гейминга любили потыкать в StarCraft 64 (2000) – несовершенную консольную версию StarCraft от Blizzard, не отражавшую многих нюансов своей компьютерной сестры. Она вроде бы подтверждала, что хорошая RTS на консолях невозможна.

Анджело Лаудон, опытный программист и один из руководителей Ensemble, всегда считал иначе. Как и большинство инженеров, он всегда обожал решать нерешаемые задачки – и мысль о консольной RTS казалась ему достойным вызовом. «Анджело горел этой идеей, – рассказывает Крис Риппи. – И у нас возникло несколько прикидочных мыслей, как это можно сделать». На встречах в Чикаго Лаудон с Риппи активно продавливали идею консольной RTS, заверяя, что для Ensemble это прекрасная возможность. У них есть правильные люди и опыт. Игроки уважают их именно как разработчиков RTS. А их родительская компания, Microsoft, в обозримом будущем запустит горячо ожидаемую Xbox 360 – новую мощную консоль, на которой было бы славно выпустить первую в мире хорошую консольную RTS.

Еще этот план позволил бы Дейву Потtingеру и тем членам команды, кто был сыт RTS по горло, поработать над чем-нибудь другим. CEO Ensemble Тони Гудмен давным-давно хотел сделать ММО в духе World of Warcraft от Blizzard, которая как раз должна была выйти в ноябре 2004 года. (Почти все в Ensemble играли в ее бета-версию.) Идея большой многопользовательской игры вызвала в студии разные реакции, но Гудмен и некоторые другие ветераны (например, Иан Фишер) давно об этом мечтали.

Из Чикаго руководство Ensemble возвращалось, одобрав три новых проекта. Во-первых, консольную RTS, которую они предварительно окрестили Phoenix. Во-вторых, ММО под кодовым названием Titan. Третья игра, Nova, станет фантастической экшн-RPG, тем самым клоном Diablo, и руководить ее разработкой будет Потtingер, как только он и его команда доделают Age of Empires III. Если Blizzard удастся жонглировать StarCraft, World of Warcraft и Diablo, рассудили менеджеры, почему бы Ensemble не сделать нечто подобное?

Когда руководители студии вернулись в Даллас, они объявили, что отменяют Wrench и запускают три новых, куда более заманчивых проекта. Ведущим программистом на Phoenix будет Анджело Лаудон, продюсером – Крис Риппи. А чтобы разобраться в тонкостях игрового процесса, они пригласили одного из самых опытных своих сотрудников – дизайнера по имени Грэм Девайн.

Девайн, экспат из Шотландии с длинными волосами и тоненьким смехом, может похвастаться одним из самых эклектичных резюме в игровой индустрии. В восьмидесятые, тинейджером, он программировал для Atari, Lucasfilm Games и Activision. Ему не было еще тридцати, когда он основал собственную компанию, Trilobyte и сделал ставшую хитом игру The 7th Guest, где хитрые загадки переплетались с кинематографичным повествованием. Поругавшись с сооснователем Trilobyte и увидев, что студия гибнет, Девайн ушел в id Software, где работал с одним из давних своих друзей, легендарным программистом Джоном Кармаком. Четыре года он помогал делать игры вроде Quake III и Doom 3, пока в 2003-м не перешел в Ensemble, где руководил написанием алгоритмов поиска пути – математических формул, определяющих, как передвигаются юниты, – в Age of Empires III.

Задним числом это решение показалось руководству студии странным. Девайн блистает на поприще игрового дизайна и повествования, так почему же его поставили обучать юниты из Age of Empires ходить? Как вспоминает сам Девайн: «Мне позвонил Дейв Поттингер и говорит: „Слушай, мы в Ensemble нерационально тебя используем. Нам очень хочется сделать одну консольную RTS – как тебе идея возглавить команду, которая будет с этим работать?“»

«Отлично, – ответил Девайн Поттингеру. – С чего начнем?»

Теперь в команде Phoenix состояли Грэм Девайн, Анджело Лаудон, Крис Риппи и еще несколько художников и программистов. Это был маленький дружный коллектив, всех участников которого прельщала перспектива поработать над чем-нибудь, что не Age of Empires. «Команда белых ворон», – любил говорить Девайн. Базовый концепт игры появился у них быстро. Phoenix станет фантастикой, где людям предстоит сражаться с инопланетянами, примерно как в StarCraft. Игра за людей и за инопланетян, которых Девайн назвал «свямыми»^[41], должна была сильно различаться. Команда хотела воссоздать ощущение от «Войны миров», где гигантские инопланетные машины сражались с разрозненными отрядами людей.

Набрасывать идеи было несложно. Куда сложнее, понимал Девайн, разобраться с управлением. Когда разработчики берутся за создание игры, обычно им есть на что опереться в этом вопросе – есть традиция. Если вы делаете шутер от первого лица, то заранее знаете, что правый триггер отвечает за стрельбу, а левый – за прицеливание. Левый стик – это движение персонажа, правый – вращение камеры. Разработчики больших серий вроде Call of Duty или Assassin's Creed могут вносить в этот рецепт небольшие правки, но им не приходится заново сочинять всю схему управления каждый раз, когда они садятся делать новую игру.

Phoenix таким похвастать не могла. Собственно, из-за отсутствия удобной схемы управления RTS и не были популярны на консолях. Так что команде Девайна с самого начала разработки пришлось задаться фундаментальными вопросами, которые в большинстве игр решены заранее. Как перемещаться по экрану? Нужен ли курсор, как в Age of Empires, где им можно выделять юниты^{29} и отдавать команды? Или лучше управлять юнитами напрямую? Можно ли выделить сразу нескольких? Как строить здания?

Не протестировав все варианты, ответить на эти вопросы было невозможно, так что у команды Девайна месяцы ушли на эксперименты. «Мы меняли один прототип за другим, – говорит Колт Макэнлис, выступивший на Phoenix инженером графики. – Как перемещать камеру; как перемещать камеру и при этом хватать юнитов; как сделать так, чтобы игрока к тому же не стошило. Мы провели много уникальной исследовательской работы».

Пришлось перебрать сотни разных схем управления. Команда освежила в памяти игры вроде *Pikmin* и *Aliens versus Predator: Extinction* – обе вышли на консолях и содержали элементы RTS, так что можно было проанализировать, что в них работало. «Сперва мы копировали их решения, а потом выбрасывали то, что нам не нравилось, – говорит Крис Риппи. – Во всех этих играх имелись очень остроумные находки, и мы, по сути, просто собирали их в один пакет».

Каждую неделю – а обычно и каждый день – в студии проводили обязательные плейтесты: команда Phoenix садилась и играла в прототипы, сделанные за эту неделю. Это был напряженный процесс, требовавший большой концентрации и приводивший к тому, что большое количество проделанной работы шло в корзину. «Система обратной связи в Ensemble была суровой и честной, но в итоге она помогала делать хорошую игру», – говорит Девайн. Так они избрали несколько схем управления, которые вроде как было приятно использовать, – например, возможность выделить область (и группу юнитов в ней), зажав кнопку A.

Теперь им нужно было одобрение компании. Microsoft, конечно, дали Ensemble свободу экспериментировать с прототипами вроде Phoenix и прочими «играми второй команды» вроде всех тех, что они за эти годы отменили. Но чтобы всерьез начать производство игры по такому прототипу, нужно было официальное согласие. Пока боссы в Редмонде не дадут Phoenix зеленый свет, игра останется в невесомости – начать производство или нанять новых сотрудников на нее не получится.

Когда студию посетили управленцы из Xbox, команда Phoenix показала им свои прототипы. Microsoft вроде понравилось, и они дали Ensemble добро продолжать. К концу 2005 года, пока остальная студия готовилась к выпуску *Age of Empires III*, команда Phoenix продолжала трудиться – воодушевленная тем, что они

наконец-то делают игру не из серии Age, которая при этом нравится Microsoft.

Сотрудники в команде Age of Empires III, работавшие ночами, чтобы доделать игру, были в куда меньшем восторге. «Это был интересный период в жизни Ensemble, потому что Microsoft впервые увлеклись „игрой второго порядка“, – говорит Поттингер, ведущий дизайнер Age of Empires III. – И, к сожалению для нас, это была RTS. А мы ведь столько времени пытались сделать что-нибудь другое. Нам не хотелось становиться конторой, которая делает исключительно RTS. Но, конечно, именно этого хотели Microsoft. Мы в этом хороши, за это нас и купили – и, конечно, этого от нас и ждали».

Microsoft не одобрили ни один из предыдущих прототипов Ensemble, но в Phoenix представители компании просто влюбились. Управленцы из команды Xbox, которых волновала только одна цель – обойти PlayStation 3 в так называемой войне консолей, – были в восторге от мысли, что одна из их ведущих студий выпустит игру для Xbox 360. Что им не нравилось – так это новый бренд. По мнению Microsoft, полностью новую франшизу было бы сложно рекламировать. Стратегии в реальном времени – и так не самый популярный жанр, и продаются они часто хуже, чем столь любимые Microsoft шутеры от первого лица. Если Phoenix не выйдет под неким уже известным брендом, то, по опасениям Microsoft, они могут не продать такое количество копий игры, какое оправдало бы вложения.

Чтобы игре дали зеленый свет, сотрудникам Ensemble пришлось провести череду собраний с руководителями Xbox – такими как Фил Спенсер и Питер Мур. На первом собрании все шло хорошо. Но когда Грэм Девайн со товарищи встретились с Microsoft во второй раз, те выдвинули новое требование: пусть это будет игра в мире Halo.

«Halo тогда были очень популярны, – вспоминает Питер Мур. Были проданы миллионы копий двух первых игр, а Halo 3, вышедшая в 2007-м, до сих пор остается одной из самых ожидаемых игр в истории. – Мы решили, что Halo – это бренд, по которому стоит сделать стратегию в реальном времени, с учетом того, как устроена ее вселенная. Хорошие против плохих. Всё, что нужно для RTS. На мой взгляд, все указывает на то, что выпустить игру в мире Halo – меньший риск, чем под новым брендом».

В игровой индустрии такое случается нередко. Издатели часто консервативны и не хотят идти на риск, предпочитая устоявшиеся франшизы и сиквелы новым начинаниям. Даже самые амбициозные студии подчас перекраивают свои игры, чтобы связать их с известными франшизами. Но для команды Девайна, проработавшей над этой игрой почти год, предложение сменить бренд на более привлекательный звучало, как если бы матери предложили поменять младенца на более симпатичного.

Последовали долгие горячие споры. В итоге руководство Microsoft отрезало: если Ensemble хотят делать свою RTS на консолях, она должна быть в мире Halo. И точка. «По сути, нам сказали: либо вы делаете Halo, – говорит Девайн, – либо вы все уволены».

Девайн был морально уничтожен. Он месяцами сочинял и прорабатывал персонажей Phoenix, и, с его точки зрения, они были для игры не менее важны, чем все остальное. Это была не просто какая-то консольная RTS – это было его детище. «Когда ты по уши в создании собственного бренда, его нельзя не полюбить, – говорит Девайн. – Ты любишь его, очень любишь. Он твой, он замечательный».

Еще он понял, что замена мира Phoenix на мир Halo повлечет за собой ряд логистических проблем. Большую часть проделанной работы придется выбросить. «Когда тебе предлагают сделать Halo, ты пытаешься объяснить, что нельзя просто переименовать инопланетян в ковенантов, а людей – в ККОН; на самом деле изменения куда глубже, – говорит Девайн. – Но мне кажется, меня не услышали. Кажется, для Microsoft это было как перекрасить стены, чисто вопрос графики».

«Помню, я не то чтобы очень удивился, – говорит Крис Риппи. – Уверен, Грэму было тяжелее. Он увлекающийся человек, а этот прототип был сделан на его крови, поте и слезах. Наверняка его это ранилольнее».

Сердце Девайна было разбито. Он решил уйти из Ensemble. Сел за компьютер, открыл Google. Что это вообще за Halo такая? Известнейшая игра, да. А за что люди ее так любят? Им просто нравится сносить головы инопланетянам? Или там скрывалась некая глубина, о которой Девайн не подозревал? Больше прочитав про мир Halo, от могущественного героя Мастер Чифа до продвинутой инопланетной империи ковенантов, Девайн заподозрил, что верно

именно второе. «В пятницу вечером я представлял себе Halo как игру, где перед тобой носятся фиолетовые инопланетяне, а ты их мочишь, – говорит Девайн. – В понедельник утром я сказал себе: „Черт, а они за эти годы серьезно продумали свой мир. Может, он интереснее, чем я сперва думал“».

И так команда Девайна приняла решение: Phoenix станет Halo Wars. Прощайте, свеи; здравствуй, Мастер Чиф. Хотя использовать Мастер Чифа им запретили. Bungie – студия, сделавшая Halo, – не хотели, чтобы кучка не пойми кого из Техаса лезла в историю их культового героя. Bungie и Ensemble были сестринскими студиями – но папа с мамой любили именно первую из них. Age of Empires – популярная серия, но по сравнению со славой Halo она оставила в культуре примерно такой же след, как фотография завтрака в «Инстаграме». В 2005 году серия шутеров от первого лица от Bungie была одним из самых известных произведений на земле.

Спустя пару дней руководители проекта Phoenix прилетели в Сиэтл к Bungie. Сперва они встретились с ведущими специалистами студии. Обсудили мир и сюжет серии с Джо Стейтеном, давним сценаристом Halo. Потрепались про схемы управления с Джейми Гризмером, ведущим дизайнером серии. Позже они пообщались и с остальными сотрудниками Bungie. Стоя перед создателями Halo и рассказывая про свой замечательный новый проект, Крис Риппи и Грэм Девайн получали в ответ лишь недоуменные взгляды.

«Мы рассказали им, что будем делать RTS по миру Halo, но, кажется, никого из них не предупредили об этой встрече, – объясняет Риппи. – А если вы знакомы с ребятами из Bungie, то знаете, как щепетильно они относятся к своим проектам. Думаю, мы их шокировали. Не скажу, что к нам отнеслись так уж враждебно – но прием определенно был холодный. И они тут не виноваты. Если бы кто-нибудь пришел к нам и внезапно сказал: „Привет, а мы тут делаем экшн по Age of Empires“, – мы бы, наверное, отреагировали так же».

Чтобы снять напряжение, Девайн и Риппи занялись тем, что умели лучше всего: сели играть в игры. Рассказав сотрудникам Bungie про Halo Wars, всего через пару минут они уже запустили им раннюю сборку Phoenix, чтобы доказать, что в их консольную RTS и правда приятно играть. «К тому времени, как Bungie немного оправились от шока, они уже играли в нашу игру, – говорит Риппи. – Это пришло

кстати». Кстати пришлось и то, что Девайн был рад поглотить столько информации про мир Halo, сколько вообще способен поглотить человек. Девайн впитывал всё, что говорил Джо Стейтен, даже самые неочевидные и мелкие детали. Он хотел к концу встречи быть в состоянии подробно объяснить, чем сан'шайуум отличаются от сангхэйли. (Ясное дело, сан'шайуум, они же Пророки, – это правители Ковенанта, а сангхэйли – раса ящероподобных воинов.)

Вернувшись в Даллас, команда Halo Wars выбросила почти всё, что успела сделать. Они оставили схему управления и интерфейс, но остальные идеи, придуманные ими для Phoenix, не подошли бы игре по миру Halo. Команда начала набрасывать новые элементы дизайна, сюжета и рисовать новый арт к Halo Wars, понимая, что, по сути, они берутся за дело с нуля.

Поскольку права на всё, что хоть как-то связано с Halo, по-прежнему принадлежали Bungie, Ensemble вынуждены были получать их одобрение по каждому сюжетному решению, что вело к бюрократическим проволочкам. Ensemble хотели, чтобы действие игры было посвящено группе солдат ККОН (Космического Командования Объединенных Наций) на корабле «Дух огня» и чтобы основная часть сражений происходила на планете Аркадии, которую команда придумала специально для Halo Wars. Все эти решения должны были пройти через Bungie.

Понимая, что лучше бы ему очаровать коллег, Грэм Девайн сделал вымышленную туристическую брошюру Аркадии и показал ее Джо Стейтену – человеку, отвечающему в Bungie за информацию о мире Halo. «Я сказал: „Я добавляю новую планету. Можно, пожалуйста, вот такую? Вот ее рекламный буклет“», – говорит Девайн. Стейтена позабавила эксцентричная манера Девайна, и в последующие месяцы тот постоянно летал в Сиэтл, чтобы обсудить с Bungie сюжет Halo Wars. «Думаю, сперва они были обеспокоены, – говорит Девайн, – но со временем полностью мне доверились».

И все же команда Halo Wars постоянно будто отставала на пару шагов. Трудно рассказать историю про мир Halo, когда мир Halo существует преимущественно в головах кучки людей в трех тысячах километров от вас. А кроме того, Bungie были заняты собственным проектом – окутанной завесой тайны Halo 3. «Мы столкнулись с тем, что они готовы показать или пересказать нам не всё, что связано с Halo

3, а это усложняло процесс, – говорит Крис Риппи. – Они блюли целостность своего сюжета и своей игры. И защищали свои тайны, так что у нас остались некоторые лакуны в понимании, и приходилось искать обходные пути».

По словам нескольких людей, работавших в обеих компаниях, правда состояла в том, что существенная часть руководства Bungie была недовольна существованием Halo Wars. Bungie терпели вопросы Ensemble и старались отвечать как можно дружелюбнее. Их забавлял эксцентрик Грэм Девайн, а Джо Стейтен всегда вел себя достойно. Но когда сотрудники Bungie оставались наедине, они досадовали: им вовсе не хотелось, чтобы какая-то чужая студия трогала Halo. Когда Ensemble присыпали вопросы или просили разрешения использовать некие элементы мира, Bungie порой специально ставили им палки в колеса. В 2012 году в интервью сайту GameIndustry.biz глава Ensemble Тони Гудмен публично признался, что отношения у студий напряженные. «Bungie были не в восторге от этой идеи, – рассказал он. – Кажется, они высказывались в том духе, что их франшизу „выгнали на панель“».

Напряжение между студиями только усугубило внутренние проблемы Ensemble. Разработка Halo Wars шла не слишком гладко, и, по некоторым оценкам, смена мира игры на Halo стерла месяцы работы. Им нравилась схема управления – дизайнеры Ensemble поверили, что наконец-то нашли подход к консольной RTS, но на то, чтобы придумать и создать мир Halo Wars, ушло куда больше времени, чем они ожидали.

К середине 2006 года Microsoft официально дали добро на Halo Wars, так что руководство Ensemble теперь могло нанять на проект нужных людей и начать производство графики и кода. И теперь им предстояло разобраться с бедой, вскрывшейся за пару месяцев до этого: кроме Грэма Девайна, Криса Риппи, Анджело Лаудона и других людей из маленькой команды Phoenix, никто в Ensemble не хотел работать над Halo Wars. После десятилетия, посвященного только Age of Empires и ее спин-оффам, ветераны студии видеть больше не могли жанр RTS. Когда им предоставили выбор, многие пошли на зарождающийся ММО-проект, надеясь превратить свое обожание World of Warcraft в собственный хит. Другие делали «фантастическую Diablo», Nova, с Дейвом Потtingером.

У всех в Ensemble были разные представления о том, что делать дальше, так что каждый делал что-то свое. Сотрудники шутили, что название студии теперь звучит иронично^[42]; нынче они вовсе не ощущали себя семьей. Теоретически им стоило бросить большую часть ресурсов на Halo Wars, ведь их владельцы, Microsoft, не давали добро на другие прототипы, но студия раскололась. Команда Age of Empires III не хотела переходить на Halo Wars, и, хоть команде Halo Wars и требовалось пополнение, кое-кто в ней и сам не был рад видеть людей из Age на своей территории.

«Нас это устраивало, – говорит Колт Макэнлис, инженер на Halo Wars. – Просто имелись внутренние склоки. И мы думали: „О’кей, переходите туда-то и оставьте нас в покое“». В глазах команды Halo Wars, состоявшей в основном из молодых и менее опытных сотрудников Ensemble, поведение ветеранов выглядело высокомерно и недружелюбно. «Стоило им что-то решить, как они тут же выжимали сцепление, – говорит Макэнлис. – Не обсуждали, не оценивали, ничего. И я такой: „Нет, у нас так дела не делаются. Не нравится – уходите“».

А тем временем в другой части Ensemble Halo Wars воспринимали как проект, нужный лишь затем, чтобы задобрить Microsoft. Как когда голливудский актер снимается в фильме про супергероев, чтобы у него появилась возможность сделать дорогую сердцу картину про глобальное потепление. Большинство ветеранов Ensemble мечтали о других играх.

В какой-то момент руководители студии решили, что действие MMO не будет разворачиваться в свежепридуманном фантастическом мире, как планировалось изначально. На общем собрании студии они заявили, что теперь делают MMO по Halo. «Иан Фишер поднялся на сцену и говорит: „Мы выбрали бренд, это Halo“», – рассказывает Грэм Девайн. Но многие сильно удивились, ведь официального разрешения так поступить от Microsoft они не получали – и это предвещало плохие новости. «Мы поняли, что Microsoft не даст нам таких денег на неведомый бренд, – говорит Дэйв Потtinger. – Идея использовать бренд Halo пришла нам в голову как способ добиться, чтобы игра состоялась. Так что да, разрешения мы не спрашивали, хотя они знали о проекте. А мы знали, что рискуем».

Со стороны все это может показаться полным безумием. В Ensemble работало меньше сотни человек, но студия пыталась делать три игры одновременно, причем одна из них – ММО, а этому жанру нужны как минимум десятки сотрудников. (По словам представителя Blizzard, когда World of Warcraft запустилась в 2004 году, над ней работала команда из 50–60 человек; а именно эта игра поставила Ensemble планку.) Без разрешения Microsoft студия не могла расширяться, а в Microsoft, кажется, не особо стремились дать добро на другие прототипы Ensemble, включая ММО по Halo. Но Ensemble все равно продолжали работать над всеми тремя играми. «В какой-то момент у нас шла работа над фантастической консольной RTS, фантастической ММО и фантастической Diablo, причем все они были разными, – вспоминает Дейв Поттингер. – Если взглянуть на ситуацию пессимистически, то она наглядно свидетельствовала о том, что в студии раскол».

В результате команде Halo Wars по-прежнему не хватало людей. «Я долго не мог взять в толк, – говорит Рич Гелдрич, – почему над проектом работает всего человек двадцать пять, когда это наш новый будущий флагман, когда было столько прототипов». Halo Wars очень не хватало программистов – особенно таких, которые разбирались бы в более тонких аспектах создания RTS вроде симуляции искусственного интеллекта (AI). В стратегии компьютер ежесекундно принимает тысячи микрорешений, незаметно подсчитывая, когда построить здание и отправить фаланги юнитов по карте. Для неопытного программиста это сложная задача.

«Представьте, что у вас в игре сотни сущностей и каждая должна пропраивать маршрут, принимать решения в реальном времени – ну или хотя бы создавать такое впечатление, – говорит Гелдрич. – Это требует AI. Когда отдаешь им команды, это команды высокого уровня – вроде „иди сюда“, или „бей тут“, или „стой“. А потом они должны сами разобраться, как построить маршрут из точки А в точку В, и это порой сложнейшая задача. Представьте, что, пока юнит идет от А до В, у него на пути взрывается здание... или новый маршрут возникает, потому что где-то срубили деревья. Это динамическая задача». А если добавить к уравнению многопользовательский онлайн-режим – где задержки соединения могут вывести компьютеры из синхронизации и расстроить всю симуляцию, – то становится ясно, как

легко такой игре оказаться сломанной. Проблемы усугублялись и тем, что команда Halo Wars не взяла наработки серии Age, а стала делать систему с нуля на новеньком движке, способном эффективно использовать уникальные вычислительные мощности Xbox 360. «Построение маршрутов всегда было сложной задачей в RTS, но мы к тому моменту вложили в ее решение, кажется, с двадцать человеколет, — говорит Дэйв Поттингер. — А команда Halo Wars выбросила это все в корзину и начала заново».

Несмотря на неувязки, Microsoft всей душой обожали игру Ensemble. 27 сентября 2006 года издатель представил Halo Wars миру, показав драматичный CGI-трейлер про войну между человеческими солдатами-Сpartанцами и их инопланетными противниками. Был момент, когда Ensemble рассчитывали выпустить игру в конце 2007-го, и, возможно, именно этого тогда ожидали и в Microsoft, хотя более пристальный взгляд на положение дел в студии дал бы им понять, что это невообразимо.

Грэм Девайн с его «белыми воронами» вполне наслаждались процессом, но вообще команде Halo Wars не хватало рук, и они многое в чем важном отставали. Как-то раз Рича Гелдрича достало, что художникам все не удается в должной мере ухватить эстетику Halo, так что он распечатал четыреста полноцветных скриншотов из игр серии и развесил их по стенам. «Я залепил ими всю студию, — говорит он. — Туалеты, кухню... коридоры, залы. Потому что меня бесило, что наша игра выглядит не как Halo».

У других команд дела обстояли не сильно лучше. После почти года работы прототип поттингеровского клона Diablo, Nova, отменили. Вместо этого Microsoft дали добро на многообещающую экшн-RPG Too Human от другой студии^[43]. Несколько месяцев Поттингер с небольшой командой работал над другим прототипом — «Zelda про шпионов» под названием Agent, — но ему не удалось набрать на этот проект достаточно сотрудников, и в итоге он присоединился к Halo Wars. Команда Поттингера разделилась. Многие художники ушли на ММО, а программисты — на Halo Wars, где их как раз отчаянно не хватало.

В начале 2007 года команда Грэма Девайна начала работать над демоверсией для ЕЗ. Они надеялись развеять скепсис многих поклонников, убежденных, что из Halo нельзя сделать стратегию в

реальном времени. К выставке они подготовили эффектное десятиминутное видео с закадровым голосом Девайна, где показали серию схваток между солдатами ККОН и злобными ковенантами. В демоверсии игрок строил два «Вепря» – бронированных вездехода, ставших символом серии, – и прыгал ими через расселину рядом с базой. «„Вепри“ позволяют захватить контроль над зонами карты, куда другой транспорт добраться не может», – объяснял на видео Девайн.

Аудитория была в восторге, что взбодрило и разработчиков. «Демка была очень привлекательная, и с Е3 мы вернулись полными энтузиазма, – вспоминает Дейв Потtingер. – Приняли нас хорошо. Грэм – идеальный шоумен, он сказал все нужные слова про нашу любовь к франшизе. Да он и в самом деле ее любил. Мы убедили людей, что команда, которая знает толк в RTS и любит Halo, подарит им идеальное сочетание первого и второго».

Но когда работа над проектом продолжилась, стало ясно, что у Halo Wars проблемы. После Е3 2007 их выявились две. Во-первых, команде Halo Wars по-прежнему не хватало людей. Многие из ветеранов студии продолжали работать над ММО по Halo – она все еще не была одобрена, но вытягивала из студии немало ресурсов. Вторая проблема состояла в том, что дизайн игры постоянно менялся. Из-за того, что Ensemble отменили ряд прототипов, и из-за внутренней динамики в коллективе вышло так, что к концу 2007 года над Halo Wars работало сразу несколько опытных дизайнеров, включая и Грэма Девайна, и Дейва Потtingера. Девайн вел этот проект еще с тех пор, когда он назывался Phoenix, то есть с 2005 года, и имел четкое представление о том, чего хочет от игры. Потtingер присоединился к команде лишь пару месяцев назад, но он был старшим дизайнером серии Age и имел собственное мнение.

Но дирижер в оркестре только один, и в итоге команда Halo Wars немало времени тратила на ссоры. «Мы, конечно, не орали, но голос повышали, – говорит Девайн. – Забавно – но только по делу. Должна ли игровая экономика быть дешевле или дороже? Что лучше, свободное расположение баз или когда они все соединены? В общем, отличные темы для ссор – не какое-нибудь там „Божечки, какая у тебя дрянная футболка“. Замечательные ссоры, от которых игра становится куда лучше. Но, конечно, выматывает это изрядно».

Одна из самых значительных ссор касалась того, что Девайн называл «правилом восьмерки», – принципа, которого команда Halo Wars придерживалась еще со времен Phoenix. Он постулировал, что чтобы игра при помощи контроллера не становилась неповоротливой и сложной, за раз должно выделяться не больше восьми юнитов. Кое-кто из дизайнеров начал сомневаться в этом правиле, утверждая, что из-за него Halo Wars выходит слишком простой. Девайн не поддавался. «Когда тестируешь игру каждый день, очень к ней привыкаешь, – говорит он. – И забываешь, что когда-то тебе приходилось всему учиться. Тебе вдруг начинает казаться, что управиться с десятью юнитами тоже просто. А то и с шестнадцатью».

Разработчики часто сталкиваются с этой дилеммой. Когда делаешь игру многие годы, неизбежно начинаешь скучать. Тянет вносить изменения просто ради изменений, чтобы как-то все разнообразить, потому что тебя задолбало каждый день приходить на работу и использовать все ту же схему управления. На Halo Wars это вело к раздражению. Девайн с командой сознательно сделали игру проще, чем компьютерные RTS, потому что консольное управление непривычно. А теперь некоторые хотели обратно все усложнить? «Мы старались избежать наслаждений, – говорит Крис Риппи. – Это одна из серьезнейших проблем при долгой разработке: когда слишком долго тестируешь игру, начинаешь сочинять проблемы и добавлять в игру новые пластины, которых там не требуется».

Несмотря на то что аудиторию впечатлило демо на E3 2007 (то самое, с закадровым голосом Девайна), команда Halo Wars была в плачевном состоянии. Демоверсию они заскриптовали вручную – в конечной игре этот код не заработал бы. Да, графика там обрабатывалась в реальном времени, а вот AI на самом деле не был подключен, так что играть в реальную Halo Wars было вовсе не так увлекательно, как казалось по демо.

По мнению Дейва Поттингера, Halo Wars нужно было разворачиваться и идти совсем другим курсом. «Игра была неинтересная, – говорит он. – Всё не складывалось. Демоверсия для E3 выглядела просто обалденно, но она не отражала реальный геймплей. Мы сделали ее чисто для E3». В последовавшие месяцы команда Halo Wars продолжила спорить о базовых фичах игры. Не маловаты ли юниты на экране? Почему база такая сложная? Не стоит ли дать

игроку возможность назначать горячую клавишу на конкретный отряд юнитов, как в StarCraft и других RTS?

Когда все грызутся, однажды кому-то приходится отступить. И этим кем-то стал Грэм Девайн. «Нехорошо, когда ведущие дизайнеры на ножах, – говорит он. – Так что на одной встрече я сказал: „Дейв, становись ведущим дизайнером игры. Мне очень нравится ее сюжет. Сюжетом я и буду заниматься“». При этом Девайн остался лицом игры, демонстрируя ее на встречах с маркетологами Microsoft и пресс-показах. А Дейв Поттингер, который несколько лет не желал больше работать над RTS, стал ведущим дизайнером Halo Wars.

Поттингер немедленно внес изменения в ключевые механики. «По сути, мы выкинули старый дизайн и начали с нуля», – говорит он. Он изменил большинство юнитов, включая прыгучие «Вепри» из демо с E3. (В игре они остались, но прыгать через ямы и расселины больше не могли.) Выбросил возможность строить бесконечно разрастающуюся базу, заменив ее на стандартную – с ограниченным количеством слотов. Переработал систему ресурсов, сделав так, чтобы на менеджмент экономики у игрока уходило меньше времени. И добавил кнопку «выделить всех», чему команда прежде сопротивлялась. Halo Wars должна была выйти всего через пару месяцев, а Поттингер выбросил почти весь дизайн Девайна. «Дизайном теперь занимался я, – рассказывает Поттингер, – а Грэм на полную ставку занимался сюжетной стороной, и у него отлично вышло».

Не все было гладко и у второй команды Ensemble. К этому моменту значительная часть студии уже не первый год работала над игрой мечты – ММО по миру Halo. Проект не был тайным – Microsoft знали, что Ensemble хотят сделать свою World of Warcraft, – но добро на него так и не было дано. У некоторых сотрудников Xbox вызывал недоумение тот факт, что существенная часть команды работает над ММО по Halo, когда, по идее, вся студия должна трудиться над Halo Wars. «Когда люди из Microsoft к нам приходили, их реакция часто бывала: „Что за хрень, почему вы работаете над этим?“ – говорит Кольт Макэнлис. – Помню пару ключевых совещаний, на которых присутствовал, где они такие: „Мы не знали, что вы вкладываете в эту штуку ресурсы. Разве вы должны их вкладывать не вот туда?“»

(Другие с этим спорят, заявляя, что руководство Microsoft отлично знало, сколько именно людей из Ensemble работали над ММО.)

Но однажды дамоклов меч упал. Microsoft недвусмысленно сообщили Ensemble, что не планируют тратить десятки миллионов на ММО, и проект не церемонясь закрыли. «Мы искали компромиссы, – говорит Дейв Потtingер. – Halo Wars мы делали отчасти ради того, чтобы нам дали шанс закончить ММО... Но увы, боюсь, проект вышел очень большим, и Microsoft решили, что им он неинтересен». Кое-кто из команды, делавшей ММО, откололся и некоторое время работал над новыми прототипами – включая гипотетическую Age of Empires IV, – а другие присоединились к Halo Wars.

Без сомнения, все эти разборки вызывали в Microsoft удивление. Еще с выхода в 1997-м первой Age of Empires между Ensemble и издателем случались периоды напряжения. Пока Ensemble выпускали игры – и приносили прибыль, – периоды эти ни к каким особым последствиям не приводили. Но с выхода Age of Empires III прошло уже два года, а студия пока ничего нового не сделала. Их интерес к ММО смущал руководителей Microsoft, которые сокращали свое присутствие на рынке PC-гейминга в пользу горячей новинки – Xbox. (В отличие от Halo Wars, Halo ММО делалась под PC.) Держать на зарплате сотню с лишним сотрудников Ensemble стало не слишком выгодно.

«Вопреки распространенному мнению, люди не обходятся Microsoft бесплатно, – говорит Шейн Ким, бывший тогда вице-президентом подразделения Xbox. – По правде сказать, там получалась игра с нулевой суммой, персонала было много. Затраты – большие. Мы решили, что эти ресурсы нужны нам в других сферах».

В отличие от большинства разработчиков, Колт Макэнлис любил приходить на работу в шесть утра. Коллеги обычно являлись только через четыре-пять часов, а ему лучше всего удавалось кодить, именно когда он был один и никто его не отвлекал. Макэнлис отвечал на Halo Wars за очень сложные сферы: инструменты для работы с графикой, шейдеры^{30}, многопоточность. Уединение помогало работать.

В один понедельник в сентябре 2008 года Макэнлис прибыл в офис в свое обычное время. Ему не составило труда быстро понять, что что-то не так. Вместо пустых столов его встретили десятки коллег. «Я

[подумал тогда:] „Эй, и что происходит? – говорит он. – Чего вы все тут делаете?“ Внятного ответа ему никто не давал, и только через несколько часов стало ясно, что в офис скоро приедут какие-то большие шишки из Microsoft.

Разлетелась весть: всей студии нужно собраться в актовом зале. Заходя туда, сотрудники Ensemble видели, как много там представителей Microsoft: люди из HR, вице-президент, управленцы. Когда собралась вся компания, CEO Ensemble Тони Гудмен вышел на сцену и озвучил страшную новость.

«Тони поднялся на сцену и говорит: „Есть новости, – рассказывает Грэм Девайн, – после Halo Wars Ensemble закрывается“».

Четырнадцать лет, десяток игр – и вот история Ensemble подошла к концу. Хорошая новость, говорил Гудман, в том, что Microsoft просят студию закончить Halo Wars. Еще месяца четыре все сотрудники продолжат работать, так что у всех будет время подыскать новую занятость. «Microsoft хотели рассказать нам, что желают видеть нас всех на проекте, пока Halo Wars не выйдет, – говорит Девайн, – и [Тони] передал им микрофон. Они стали объяснять, как все будет организовано. А мы ведь все только что узнали, что после выхода игры остаемся без работы».

Представители Microsoft, включая вице-президента Шейна Кима, два часа стояли на сцене и отвечали на вопросы возмущенных сотрудников Ensemble. «Они говорили: „Почему мы? – вспоминает Ким. – У вас есть Rare, есть Lionhead (еще две студии)... Наверняка же можно сэкономить где-то еще, а не на нас?“ Увы, это одна из печальных сторон нашей работы». Ким постарался быть как можно дипломатичнее, пообещав весьма неплохие выходные пособия всем сотрудникам Ensemble, кто останется в студии до выхода Halo Wars.

Кто-то расплакался. Другие разозлились. «Я просто взбеленился, – говорит Колт Макэнлис. – У меня жена только что впервые забеременела. Ребенок должен был родиться в конце января – то есть как раз когда компания закроется. Получается, на сокращение я приду буквально с младенцем на руках». Двое – братья Пол и Дэвид Беттнеры – немедленно покинули Ensemble и основали собственную студию, Newtoy, в итоге выпустившую популярный клон Scrabble под названием Words with Friends. Их решение, кажется, вполне

окупилось: в 2010 году Zynga купили Newtoy за 5,3 миллиона долларов.

Рич Гелдрич, инженер компьютерной графики, тоже вскоре ушел из студии. «У меня мозг сломался напополам, – рассказывает он. – Я чокнулся. Просто не мог принять, что Ensemble крышка. Это была такая прекрасная компания. Я отдал ей пять лет, и все эти технологии, весь код пошли прахом. Другие тоже ехали крышей. Сходили с ума. Безумие». (Гелдрич вскоре получил работу в Valve.)

Те же, кто остался в Ensemble, оказались в неловкой ситуации. Дело в том, что через пару месяцев они лишились работы... но не все. Тони Гудмен сообщил команде, что ему удалось договориться с Microsoft о сделке: ему позволят основать новую независимую студию под названием Robot Entertainment. И, по договору с Microsoft, у этой студии будет право сделать онлайн-версию Age of Empires.

Но вот беда: денег у Гудмена хватало меньше чем на половину нынешних сотрудников Ensemble. И лишь пара человек знала, кто попал в список счастливчиков. «И вдруг начались какие-то интриги, люди боролись за работу, – вспоминает Колт Макэнлис. – Какое-то время творилось полное безумие, никто не понимал, что происходит. У кулера постоянно слышались диалоги в духе: „А с тобой говорили? Нет? А если тебе предложат работу, ты согласишься?“»

Кого приглашали в Robot, те узнавали об этом быстро, но для остальных последовавшие дни были настоящей пыткой. В какой-то момент, чтобы расставить все по местам, один из менеджеров повесил на стену бумажку с полным списком потенциальных сотрудников Robot. Вокруг нее столпились десятки людей. «Это как та сцена из кино, когда выходит учитель, – говорит Макэнлис, – и такой: „Вот кого мы выбрали в команду чирлидеров“, – и все толпой бегут к доске».

Для многих в студии этот новый пласт офисных интриг дополнительно ухудшал и без того дурную ситуацию. «С нашей точки зрения, мы спасли половину рабочих мест, – говорит Дейв Поттингер. – А с точки зрения тех, кого не пригласили, мы подставили половину компании... Мы старались сделать как лучше. Но ошибки были». Несмотря на хаос, все, кроме Рича Гелдрича и братьев Беттнеров, остались в студии. (Обещанное выходное пособие наверняка на это повлияло.) В последовавшие месяцы Ensemble

попытались избавиться от внутренних распри и мыслей о том, что студию закрывают, и все же доделать *Halo Wars*.

«Нам хотелось уйти хотя бы красиво», – говорит Дейв Потtingер. Чтобы закончить *Halo Wars* к концу января, когда им всем придется покинуть студию, команда Ensemble погрузилась в серьезный кранч – многие спали прямо в офисе за столами. «Пожалуй, этим я горжусь больше всего: когда объявили, что нас закрывают, на следующий день [ушло всего три человека], – вспоминает Потtingер. – Все остальные остались доделывать игру».

«[Мы были] уже обречены, – рассказывает Грэм Девайн. – Безумие сплошное». В начале 2009 года Microsoft отправили Девайна в мировой пресс-тур. Летая по миру с эпатажным английским дизайнером Питером Молиньё, который как раз готовился выпустить RPG *Fable 2*, Девайн давал интервью и показывал демоверсию *Halo Wars*. Когда журналисты спрашивали о закрытии Ensemble, он уходил от ответа. «Помню, как представители Microsoft подсовывали мне клочки бумаги [и указывали]: „Вот что можно говорить“».

На эти безумные последние месяцы команда Ensemble попыталась отложить внутренние противоречия и объединиться, надеясь выпустить игру, которой они все могли бы гордиться. Даже зная, что студия скоро закроется, они каждый день приходили на работу. Кранч продолжался. И разработчики прикладывали все усилия, чтобы Halo Wars получилась как можно лучше. «Бывали отличные дни, когда все было как раньше, и унылые дни, – вспоминает Крис Риппи. – Но гордости нам было не занимать, и все хотели выложиться по полной, и все понимали, что сейчас решается, какое наследие оставит студия. Мы хотели сделать игру, которая достойно бы нас показала».

Halo Wars вышла 26 февраля 2009 года. Приняли ее достаточно тепло, отзывы изданий вроде Eurogamer и IGN были вполне достойные. Оглядываясь назад, люди, работавшие над Halo Wars, очень гордятся, что им удалось выпустить хоть сколько-то приличную игру с учетом всех обстоятельств. Microsoft даже наняли новых разработчиков, Creative Assembly, сделать сиквел, Halo Wars 2 (он вышел в феврале 2017 года).

Из пепла Ensemble восстало несколько студий. Была Robot Entertainment, сделавшая Age of Empires Online и популярную игру в жанре тауэр-дефенс^[31] Orcs Must Die! Другие выходцы из Ensemble основали компанию под названием Bonfire, которую тоже купили Zynga – и в 2013 году закрыли^[44]. Впоследствии те же разработчики основали еще одну компанию, Boss Fight Entertainment. Спустя почти десять лет после того, как Ensemble закрылась, многие из ее команды продолжают работать вместе. В конце концов, они же были как семья. «Мы друг друга ненавидели – но и любили тоже, – рассказывает Поттингер. – По сравнению с другими студиями Ensemble за время своего существования потеряла очень мало людей... Если у тебя текучка – сколько там было, вроде 4 % – значит, люди здесь счастливы».

На E3 2008, всего за пару месяцев до закрытия студии, команда Halo Wars показала кинематографичный трейлер, который задним числом звучит как подсознательный крик о помощи. «Пять лет. Пять долгих лет, – говорит в трейлере рассказчик, пока группа солдат сражается с нападающими инопланетянами. – Сперва все шло хорошо».

С неба спускается группа ковенантов и убивает солдат одного за другим. Вскоре сцена превращается в кровавое побоище. А рассказчик продолжает: «Но за утратами приходили лишь новые утраты, за потерями – новые потери, и то, что должно было стать быстрой и решительной победой, обернулось пятью годами ада».

6. Dragon Age: Inquisition

Было время, когда сайт Consumerist проводил ежегодный конкурс на «худшую компанию Америки», где читатели голосовали за самую отвратительную корпорацию в зачете навылет. В 2008 году, во время финансового кризиса, победила страховая компания AIG. В 2011-м награда досталась BP, чьи вышки только что разлили 210 миллионов галлонов нефти у северного побережья Мексиканского залива. Но в 2012 и 2013 годах чемпионом стала компания другого типа, обошедшая даже Comcast и Bank of America. Более 250 тысяч людей объявили худшей компанией в США издателя видеоигр Electronic Arts (EA).

У этой позорной победы много причин — среди них и растущее количество опциональных «микротранзакций»^[45] в играх от EA, и громкий провал их перезапуска SimCity (игра была доступна только при подключении к интернету)^[46]. Но, вероятно, сильнее всего людей злило то, что, по их мнению, EA сделали с BioWare.

Студия BioWare была основана в 1995 году тремя врачами, которые полагали, что делать игры — клевое хобби, и добилась большой славы в 1998-м, выпустив основанную на правилах Dungeons & Dragons ролевую игру Baldur's Gate. (Эта игра оказала такое влияние на индустрию, что важна сразу для нескольких историй из этой книги — про Pillars of Eternity и про The Witcher 3.) В последующие годы BioWare закрепили славу чередой блестящих RPG — например, Neverwinter Nights и Star Wars: Knights of the Old Republic, а еще космооперой Mass Effect, где можно было не только расстреливать инопланетян, но и целоваться с ними.

В 2007 году Electronic Arts купили BioWare, и поклонникам показалось, что студия как-то приуныла. Две ее флагманские серии, Mass Effect и вдохновленная Толкином Dragon Age, сохранили популярность, но не развивались. Вышедшую в 2011 году Dragon Age 2 все обругали за недоделанность. А появившаяся в 2012-м Mass Effect 3, которая должна была завершить космическую трилогию, вызвала

гнев фанатов спорной концовкой, на которую никак не влияли предшествовавшие ей действия игрока^[47].

Разумеется, решили геймеры, эти проблемы – вина EA. Они же начались, когда BioWare перешла к EA, верно? Достаточно взглянуть на длинный список студий, которые EA купили и потом закрыли: Bullfrog (*Dungeon Keeper*), Westwood (*Command & Conquer*), Origin (*Ultima*) и другие, – чтобы испугаться, что BioWare окажутся следующими. Так что при помощи Consumerist аудитория пыталась послать сигнал – даже если вышло так, что в итоге они назвали издателя видеоигр худшей компанией, чем корпорацию, выдающую людоедские ипотечные кредиты.

А пока разворачивались все эти драматические события, глава BioWare, Эрин Флинн, ломал голову над куда более насущной проблемой – *Dragon Age: Inquisition*, третьей частью фэнтезийной серии. *Inquisition* предстояло стать самой амбициозной игрой в истории студии. И многое доказать: что BioWare снова в форме; что EA не убивает студию; что команда способна сделать RPG в открытом мире с огромными локациями. Но Флинн знал, что разработка *Dragon Age: Inquisition* уже отстает от графика – по техническим причинам. Новый движок, Frostbite, оказался строптивее, чем ожидала команда.

«Исследуя возможности нового движка, восхищаешься и робеешь», – написал Флинн в блог BioWare в сентябре 2012 года, сразу после анонса *Dragon Age: Inquisition*. Может, дерни он предварительно пару стопок водки (и не думай он о грозных пиарщиках из Electronic Arts), Флинн прибавил бы то, о чем на самом деле переживали сотрудники BioWare: «Например, этот движок прекрасно умеет нам все ломать по технической части».

Главный штаб BioWare гнездится в маленьком офисе недалеко от центра Эдмонтон – города, знаменитого своим колоссальным моллом и тем, как часто температура там падает до совершенно неприличной отметки. Неудивительно, что именно здесь придумали *Dragon Age*. Если где и сочинять фэнтезийный мир, населенный вымышленными огнедышащими тварями, так в Эдмонтоне.

Разработка первой части *Dragon Age* началась в 2002 году. BioWare хотели, чтобы серия стала чем-то вроде «Властелина колец» от мира видеоигр. После семи лет ада, в ноябре 2009 года, первая часть, *Dragon*

Age: Origins, увидела свет. Она полюбилась всем категориям геймеров. Хардкорные любители RPG оценили тактические бои и влияние, которое оказывают на мир игры их решения, а более лиричным игрокам понравилось, что можно завести роман с сопартийцем мечты – например, язвительным рыцарем Алистером или знойной колдуньей Морриган. Dragon Age: Origins была очень успешна, продалась миллионами копий, а главное – вдохновила поклонников на сотни и тысячи фанфиков.

Во главе команды, сделавшей Dragon Age: Origins, стоял Марк Дарра – любимый многими ветеран BioWare, работавший в компании с конца девяностых. Дарра отличается саркастичностью и пышной бородой – в 2013-м, когда мы впервые встретились, она была рыжей, но спустя три года в ней пропала седина. «Марк хорош в деловой стороне разработки, – говорит Кэмерон Ли, продюсер в BioWare. – Между собой мы называем команду Dragon Age пиратским кораблем. Он доберется куда надо, но каким будет маршрут – неведомо. Слава туда. Дернут там рома. Потом вернутся. Еще куда-то вильнут. Марку нравится работать именно так». (Альтернативная точка зрения другого человека, тоже работавшего над игрой: «Dragon Age называли пиратским кораблем, потому что там царил хаос, а направление, в котором будет развиваться игра, обычно задавал тот, у кого голос громче. Думаю, им просто хватило мудрости смириться с этим прозвищем и переосмыслить его».)

Когда в 2009 году вышла Dragon Age: Origins, у Дарры с его пиратами уже бродили мысли о следующей большой игре. В Origins вы играли за фанатичного Серого Стража, посвятившего жизнь борьбе с демонами, но в следующей игре серии им хотелось более масштабного политического конфликта. Дарра представлял что-то про Инквизицию – в мире игры это независимая организация, которая решает кризисные ситуации по всему свету, – а игрок должен был сам стать Инквизитором.

Потом планы поменялись. Застряла разработка другой игры BioWare, MMO Star Wars: The Old Republic. Игру делала сестринская студия в Остине, штат Техас; дату выхода все переносили и переносили – сперва с 2009 на 2010 год, а потом и на 2011-й. Руководство EA было не в восторге – им хотелось свежую игру от BioWare, которая улучшила бы показатели продаж за квартал. Они

решили кинуть на эту амбразуру команду Dragon Age. После долгих переговоров Марк Дарра и Эрин Флинн согласились выпустить Dragon Age в марте 2011 года – всего через шестнадцать месяцев после Dragon Age: Origins.

«The Old Republic сдвинулась, образовалась дыра, – объясняет Дарра. – По сути, Dragon Age 2 появилась лишь затем, чтобы эту дыру закрыть. Таким был ее замысел. Таков смысл ее бытия». Дарра думал назвать игру Dragon Age: Exodus («И зря мы от этого отказались»), но маркетологи EA настояли на том, чтобы окрестить ее просто Dragon Age 2.

Первую Dragon Age делали семь лет. На сиквел у BioWare было чуть больше года. Сложная задача для любой масштабной игры, а для RPG – почти невыполнимая. Слишком много переменных. В Dragon Age: Origins были четыре огромные зоны и в каждой – свои фракции, монстры и квесты. Решения, принятые игроком в самом начале (например, какое происхождение выбрать^[48] и как развернутся события пролога), существенно влияли на дальнейший сюжет, так что сценаристы и дизайнеры BioWare прорабатывали каждый из этих вариантов. Если вы играли за гнома-аристократа, изгнанного из похожего на лабиринт Орзаммара, то при виде вас другие гномы реагировали соответственно. На protagonista-человека им в целом было плевать.

Добиться чего-то подобного за год было невозможно. Даже если бы BioWare заставили всех работать сверхурочно каждый день, им бы просто не хватило мощности сделать сиквел настолько амбициозным, как ожидали поклонники. Чтобы обойти эту проблему, команда Марка Дарры отложила идею про Инквизицию и приняла рискованное решение: в Dragon Age 2 игрок не сможет исследовать многочисленные локации. Всё действие развернется в одном городе, Киркволле, и займет десять лет. Это позволит команде повторно использовать одни и те же локации, сократив время разработки на месяцы. Выбросили они и некоторые фичи, присутствовавшие в Dragon Age: Origins, – например, возможность менять снаряжение сопартийцев. «Вышло неидеально, но поступи мы иначе, было бы еще хуже, – говорит Майк Лэйдлоу, креативный директор Dragon Age^[49]. – Мы старались действовать оптимально – насколько позволяли жесткие временные рамки».

Когда в марте 2011 года Dragon Age 2 вышла, игрокам она не понравилась. И они не скрывали гнева, яростно критикуя унылые побочные квесты и повторяющиеся локации^[50]. Вот что написал один блогер: «Качество упало просто космически, и я никогда, ни при каких обстоятельствах не посоветовал бы никому покупать эту игру». Игра продалась хуже Dragon Age: Origins, хотя, по словам Дарры, «кое в каких темных уголках бухгалтерии EA ее считают невероятно успешной». К лету 2011 года BioWare отказались от затеи выпускать дополнение к Dragon Age 2, Exalted March, и вместо этого сфокусировались на новой игре. Им хотелось избавиться от пятна, которое оставил на их репутации неудачный проект.

Вообще франшизе требовался перезапуск. «Мне кажется, команда, только что выпустившая Dragon Age 2, чувствовала потребность доказать миру, что они умеют делать хорошие игры „AAA-качества“^[32], – говорит Дарра. – Было такое отношение – не в студии, но вообще в индустрии, что, мол, в BioWare есть два уровня: команда Mass Effect и все остальные. И мне кажется, многим хотелось доказать обратное. Команда Dragon Age довольно воинственна».

Есть вещи в ролевых играх, которые мы принимаем как должное. Трудно себе представить, чтобы некий геймер, вернувшись из магазина со свежей Final Fantasy, отправился на Facebook хвалить ее восхитительную систему сохранений. Мало в каких отзывах вы найдете упоминания о том, как прекрасно новой Fallout удается переключение между боевым и небоевым режимом. Люди купили миллионы копий Skyrim отнюдь не потому, что эта игра способна запомнить, какие предметы вы положили в инвентарь. Эти системы необходимы, но о них мало кто задумывается, а писать их неинтересно – поэтому большинство игр используют движки.

Слово «движок» вызывает ассоциации с запчастью автомобиля, но для игры движок – это скорее автозавод. Когда собирают новую машину, ей неизбежно требуются компоненты, которые есть у всех прочих машин: шины, оси, кресла. Так и в играх – почти любой из них нужны система физики, инструменты визуализации, главное меню. Заново писать код этих элементов – это примерно как заново изобретать колесо всякий раз, когда собираешься сделать легковушку.

Движки, как и заводы, позволяют тем, кто с ними работает, использовать уже готовые фичи и так избегать лишней работы.

Еще до того, как вышла Dragon Age 2, Эрин Флинн и Марк Дарра начали искать для своей фэнтезийной франшизы новый движок. Прежде они работали с движком Eclipse, написанным программистами студии, но он уже трещал по швам и не смог бы поддерживать роскошные дорогие игры, которые запланировала студия. Eclipse не умел обрабатывать даже базовые визуальные эффекты вроде бликов в объективе. «В сфере графики он умел не всё, – говорит Дарра. – И в этом смысле был уже дряхлый».

Кроме того, разработчики Mass Effect использовали созданный сторонней компанией Unreal Engine, так что двум командам BioWare было сложно сотрудничать. Базовые задачи вроде отображения 3D-модели в Eclipse и в Unreal работали совершенно по-разному. «Со стратегией в плане технологий у нас была беда, – говорит Флинн. – Всякий раз, когда мы садились за новую игру, все говорили: „Ой, нужен просто новый движок“».

Покумекав с одним из своих боссов, управленцем из EA Патриком Содерлундом, Флинн и Дарра вернулись с решением: они используют движок Frostbite, который написала специально для своей серии Battlefield шведская компания DICE, тоже принадлежащая EA. И хотя никто и никогда не делал на Frostbite RPG, Флинну и Дарре он понравился по некоторым причинам. Во-первых, он был мощный. Целая команда инженеров DICE целыми днями улучшала возможности Frostbite по обработке графики и использованию визуальных эффектов – к примеру, качающихся на ветру деревьев. И, конечно, ребята учили все красиво взрываться. Мы ж об играх говорим.

Другим преимуществом Frostbite было то, что он принадлежал EA. Согласись BioWare выпускать *все* игры на Frostbite, они смогли бы обмениваться технологиями с сестринскими студиями – например, Visceral (Dead Space) или Criterion (Need for Speed). Если бы в какой-то из этих компаний разработали новый хитрый способ улучшить лицевые анимации или взрывать все еще красивее, он был бы доступен и BioWare.

Осенью 2010 года, пока основная часть команды доделывала Dragon Age 2, Марк Дарра с небольшой рабочей группой собрал прототип, который назвали Blackfoot. Задачи было две: во-первых,

освоиться с Frostbite, а во-вторых, набросать бесплатную многопользовательскую игру, действие которой разворачивалось бы в мире Dragon Age. С последним не сложилось, и через пару месяцев проект Blackfoot заглох, предвещая серьезные трудности впереди. «Дела шли медленно – в основном потому, что у нас была слишком маленькая команда, – говорит Дарра. – А с Frostbite трудно работать маленькой командой. Чтобы его поддерживать, нужно определенное количество человек».

К концу 2011-го, после отмены и Blackfoot, и дополнения к Dragon Age 2, Дарра снова располагал приличной командой, которую мог бросить на создание новой игры от BioWare. Они стряхнули пыль со старой идеи про Инквизицию и принялись обсуждать, на что может быть похожа Dragon Age 3 на Frostbite. К 2012 году план оформился окончательно. Dragon Age 3: Inquisition (позже отбросившая тройку из названия) станет RPG в открытом мире; команда вдохновлялась крайне успешной Skyrim от Bethesda. Действие развернется во множестве новых локаций по всему миру Dragon Age, так что игра блеснет на тех фронтах, где провалилась Dragon Age 2. «Моей тайной миссией было повергнуть игроков в восторг и трепет количеством контента, – говорит Мэтт Голдмен, арт-директор. – Люди жаловались, что в Dragon Age 2 всего было мало. Ладно, теперь вы так не скажете. Хочу, чтобы к концу Inquisition люди ныли: „Господи, нет, только не еще одна зона“».

BioWare мечтали выпустить Dragon Age: Inquisition вместе с новым поколением консолей, PlayStation 4 и Xbox One (и на них). Но аналитики из EA, завороженные ростом популярности игр на iPad и iPhone, сомневались, будут ли новые консоли популярны. Для надежности издаватель настоял на том, чтобы игра вышла еще и на прошлом поколении – PlayStation 3 и Xbox 360, ведь десятки миллионов этих устройств уже стояли у людей по домам. (Той же стратегии придерживалось большинство ранних игр под PS4 и Xbox, кроме кое-какой польской RPG, о которой мы поговорим в главе 9.) Если прибавить к этому компьютеры, получалось, что Inquisition должна была выйти сразу на пяти платформах – впервые для BioWare.

В общем, амбиций накопилось громадье. Это будет первая 3D-игра от BioWare в открытом мире, и сделают они ее на Frostbite – движке, который не рассчитан на RPG. Сделают за два года, для пяти платформ, и да, еще она должна исправить дурную репутацию студии,

потерявшей любовь аудитории. «В общем, новые консоли, новый движок, новый геймплей, самая большая игра в нашей истории – и самая высокая планка качества, – говорит Мэтт Голдмен. – И все это надо было сделать несуществующими инструментами».

Если движок – это автозавод, то в 2012 году, когда началась работа над Inquisition, Frostbite был заводом без сборочного цеха. До Dragon Age: Inquisition разработчики EA в основном использовали его для шутеров от первого лица типа Battlefield и Medal of Honor. Инженеры Frostbite просто не писали инструменты, которые позволили бы, к примеру, визуализировать игрового персонажа. Зачем? Шутеры от первого лица показывают мир глазами персонажа. Там ваше тело – это оторванные руки, оружие и, если повезет, немножко ног. Играм Battlefield не нужны были привычные для RPG параметры персонажей, заклинания и даже система сохранений – игра запоминала прогресс игрока автоматически при помощи чекпойнтов^{33}. Поэтому во Frostbite ничего этого нельзя было сделать.

«Этот движок был рассчитан на шутеры, – говорит Дарра. – Нам пришлось его надстраивать». И сперва команда Dragon Age недооценила, сколько потребуется надстроек. «Персонажи должны уметь ходить, говорить, брать мечи, а мечи эти должны наносить урон при взмахе, и ты должен иметь возможность ими взмахнуть», – говорит Майк Лэйдлоу. Что-то из этого Frostbite умел, прибавляет он, но не всё.

Команда Дарры понимала, что они – подопытные кролики, которые расплачиваются сегодняшней болью за стратегические преимущества, но на ранних этапах разработки Dragon Age: Inquisition даже простейшие задачи давались мучительно. Во Frostbite пока что не хватало инструментов, необходимых для создания RPG. А без них дизайнеры понятия не имели, сколько времени займут фундаментальные задачи – например, создание локаций. Предполагалось, что в Dragon Age: Inquisition игрок будет управлять партией из четырех персонажей, но такой системы еще не было. Как мог дизайнер уровней выяснить, где на карте расставлять препятствия, не протестировав свой труд полной партией персонажей?

Даже когда инструменты заработали, они вели себя капризно, и работать с ними было сложно. Джон Эплер, дизайнер

кинематографических сцен, вспоминает, как для одного внутреннего демо ему пришлось заниматься просто-таки сизифовым трудом – для того лишь, чтобы собрать катсцену. «Мне приходилось открывать диалог в игре, параллельно запускать свои инструменты, и потом, как только я доходил до нужной реплики, быстро-быстро жать на паузу, – говорит он. – Потому что иначе сцена просто переходила к следующей. Только тогда я мог добавить анимации, два-три раза пройтись по сцене и почистить ее, а потом все падало и мне приходилось начинать заново. Это определенно были худшие инструменты в моей жизни».

Команда Frostbite из DICE помогала Эплеру и другим дизайнерам, отвечала на их вопросы и исправляла баги, но их ресурсы были ограничены. Не способствовало разработке и то, что между Швецией и Эдмонтоном восемь часов разницы. Если кто-то из BioWare задавал вопрос DICE днем, ответ он вполне мог получить только через сутки.

Из-за того, как сложно было производить новый контент в Frostbite, оценивать его качество стало невозможно. Как-то раз сценарист Патрик Уикс сочинил сцену с несколькими персонажами и добавил ее в игру. Потом он отправил ее начальству, чтобы те провели стандартный для студии аудит качества. Но когда они включили игру, то выяснилось, что говорить в сцене умеет только главный герой. «Движок не подцеплял реплики неигровых персонажей, – говорит Уикс. – Ты что-то произносишь, тебе отвечают „бип-бип-бип“, потом ты снова что-то говоришь – и понимаешь, что, ага, малость трудновато оценить качество сценарной работы, когда в диалоге отсутствуют слова».

Всё дополнительно осложнялось еще и обновлениями движка. Каждый раз, когда команда Frostbite добавляла в него новые правки и фичи, программистам BioWare приходилось сливать их с изменениями, которые внесли в прошлую версию они сами. То есть открывать новый код и копировать в него куски старого – инвентарь, сохранения, персонажей, – а потом все тестировать, чтобы убедиться, что ничего не сломалось. Они так и не придумали, как автоматизировать процесс, и делали это вручную. «Это нас изнуряло, – признается Кэмерон Ли. – Бывали периоды, когда сборка игры не работала целый месяц – или работала едва-едва. Потому что выходила новая версия движка, программисты инструментов садились делать интеграцию. А команда-

то при этом продолжает работать и производить новый контент, так что проблема все усугубляется».

Зато художники были в восторге. При всей своей неприспособленности к жанру RPG Frostbite оказался идеальным инструментом для создания огромных роскошных локаций. Художники BioWare не упустили свой шанс и заполнили мир Dragon Age: Inquisition густыми лесами и мрачными болотами. Мэтт Голдмен хотел «провергнуть в восторг и трепет», так что художники месяцами трудились над тем, чтобы сделать как можно больше локаций – опираясь на свои рациональные догадки там, где пока не знали, чего потребуют дизайнеры. «Окружение мы делали быстрее, чем любой другой аспект игры, – говорит ведущий художник по окружению Бен Макграт. – Мы долго шутили, что разрабатываем генератор ошеломительных скриншотов, потому что по уровням можно было только ходить. Ну и снимать прекрасные скриншоты».

На одних прекрасных скриншотах далеко не уедешь. Майк Лэйдлоу, возглавлявший команды сценаристов и дизайнеров, набрасывал с ними Dragon Age: Inquisition широкими мазками. С сюжетом все было более-менее понятно. Известно было, что игровой персонаж организует и возглавит Инквизицию; что главным злодеем станет демонический колдун Корифей; и что, как обычно, в игре можно будет приглашать к себе в партию соратников и заводить с ними романы. Но Лэйдлоу оказывался в тупике, когда вспоминал, что действие должно развернуться в открытом мире. Художники создали прекрасные пейзажи, но чем в них заниматься^[51]? Как сделать так, чтобы исследовать гигантский мир было интересно и через десятки часов?

В идеальном мире у большого проекта вроде Dragon Age: Inquisition была бы отдельная команда дизайнеров систем, которые и отвечали бы на эти вопросы. Они придумывали бы квесты, занятия и другие события, чтобы игрок не заскучал, исследуя гигантский мир Inquisition. Они же придумали бы и так называемое ядро геймплея^{34} (как должна выглядеть получасовая игровая сессия?) и продолжили делать прототипы и итерировать, пока геймплей не засверкает.

В мире реальном у команды Лэйдлоу не было на это времени. Frostbite такого не позволял. Работая над игрой, дизайнеры Inquisition обнаружили, что не могут тестировать новые идеи, потому что движку

не хватает множества компонентов. Достаточно ли заготовлено занятий в каждой локации? Камера не работает, так что оценить невозможно. Достаточно ли увлекательны квесты? Тоже неясно, ведь боевой системы пока нет.

Лэйдлоу с командой породили абстрактную концепцию: игрок становится Инквизитором, перемещается по миру, решает проблемы и так копит власть и влияние, с помощью которых он потом глобально воздействует на мир. Но долгое время оставалось неясно, как все это будет выглядеть в игре. Команда присматривалась к идее сделать «влияние» валютой, как золото, но система не складывалась. «Нам бы не помешала возможность тестировать варианты с незначительными отличиями и прочее „давайте попробуем сделать это тремя разными способами“, – говорит Лэйдлоу. – А вместо этого [мы сказали]: „Давайте просто отстроим уровни и попробуем разобраться на лету“».

Как-то раз в конце 2012-го, когда нелегкая разработка Inquisition шла уже год, Марк Дарра пригласил Майка Лэйдлоу на ланч. «Мы шли к его машине, – говорит Лэйдлоу, – и, по-моему, он говорил по заготовленному сценарию. Сказал: „Ладно, я даже не знаю, с какой стороны к этому подойти, так что давай прямо. По шкале от одного до апокалипсиса... насколько сильно ты меня возненавидишь, если я захочу, чтобы в игре появился, к примеру, Инквизитор-кунари?“»

Лэйдлоу опешил. Они уже решили, что в Inquisition играть можно только за человека. Чтобы добавить другие расы – например, рогатых кунари, о которых говорил Дарра, – пришлось бы в четыре раза увеличить бюджет на анимацию, озвучку и скриптование.

«Я ответил: „Думаю, это вообразимо“», – говорит Лэйдлоу. Он спросил Дарру, прибавят ли ему бюджет на диалоги.

Дарра ответил, что если у игрового персонажа появятся новые варианты расы, прибавится не только бюджет на диалоги, но и целый год разработки.

Лэйдлоу был в восторге. «Зашибись», – сказал он тогда.

Выяснилось, что Дарра уже понял: доделать Dragon Age: Inquisition в 2013 году не выйдет. Игра была слишком большой, и из-за особенностей Frostbite они недооценили, сколько времени уйдет на некоторые задачи. Чтобы Inquisition вышла хотя бы *не хуже* замысла, им так и так придется продлевать разработку как минимум на год.

Дарра как раз готовил презентацию для EA: пусть дадут ему еще год, а он взамен сделает игру еще больше и лучше.

Сидя в конференц-зале на втором этаже, откуда открывался вид на прогулочную зону соседнего отеля, Дарра и другие ведущие специалисты набрасывали новые пункты рекламной кампании игры: возможность ездить верхом, новая тактическая камера и гвоздь программы – выбор расы протагониста. Они сформировали предложение по принципу слоеного пирога: вот это можно сделать за дополнительный месяц; это – за полгода; а это – за год. Ну и программа-минимум для печальной ситуации, когда EA вообще откажутся продлить срок разработки.

И вот в один прекрасный день в марте 2013 года Марк Дарра и глава BioWare Эрин Флинн отправились ранним рейсом в Редвуд Шорз, штат Калифорния. Они не сомневались, что EA пойдут на уступки, но все равно очень волновались; подливали масла в огонь и недавние перестановки в EA. Издатель только что распроштался со своим CEO Джоном Ричителло; и пока компания искала замену, его обязанности временно исполнял член совета директоров Ларри Пробст. Как Пробст отнесется к просьбе BioWare, никто предугадать не мог. Задержка Dragon Age: Inquisition повлияла бы на финансовые показатели EA за тот фискальный год, а это вряд ли обрадует издателя^[52].

Дарра и Флинн прибыли в штаб EA рано утром. Когда они вошли в здание, то первым же делом наткнулись на своего нового босса, Ларри Пробста. «Мы зашли внутрь с Ларри, а в конце дня вместе с ним и ушли, что, по-моему, произвело на него хорошее впечатление, – вспоминает Дарра. Совещание длилось часа два. – Обсуждали разные сценарии, обсуждали их влияние на финансовую сторону. Немного кричали».

Может, дело было в убедительной презентации, а может – в нестабильности на верхушле EA. Может, над Пробстом и его коллегами еще витал призрак Dragon Age 2, а может, EA просто не нравилось слыть «худшей компанией в Америке». От опроса в интернете акции EA, прямо скажем, никуда не упали, но когда они выиграли конкурс Consumerist дважды, это изрядно повлияло на руководство. Вопросу, как исправить репутацию, были посвящены весьма пылкие внутренние собрания. В общем, какими бы ни были

причины, EA дали добро продлить разработку. Откладывая Dragon Age: Inquisition на год, компания вредила своим прибылям за третий квартал, но если в итоге получится хорошая игра, выиграют все.

Впервые я увидел Dragon Age: Inquisition в шикарном номере люкс в отеле Grand Hyatt в центре Сиэтла. На дворе был август 2013 года; завтра BioWare собирались показать игру поклонникам на Penny Arcade Expo (PAX), проходившей по соседству, и студия пригласила журналистов, чтобы те успели все увидеть чуть раньше. Я прихлебывал из бутылки дареной воды и смотрел, как Марк Дарра и Майк Лэйдлу проходят красивейшее получасовое демо, действие которого разворачивается в двух истерзанных войной локациях: Крествуде и Западном пределе. В этой демоверсии протагонист-Инквизитор защищал укрепления от вторгающихся врагов, поджигал лодки, чтобы вражеские солдаты не смогли убежать, и захватывал крепость в пользу Инквизиции.

Выглядело все это потрясающе. В итоговую Dragon Age: Inquisition из демо не попало ничего.

Как и многие другие зажигательные трейлеры, которые мы видим на выставках типа E3, то демо было почти полной фальшивкой. К осени 2013 года команда Dragon Age доделала многие элементы Frostbite (шины, оси, передачу) – но они все еще не знали, какую машину собирают. Команда Лэйдлу заскриптовала демоверсию для PAX вручную; она опиралась на представления BioWare о том, что *могло бы* войти в игру. Большинство уровней и графических элементов были настоящими – но не геймплей. «Увы, у нас не было прототипов, на которые мы однозначно могли бы опереться, – говорит Лэйдлу. – Но из-за Dragon Age 2 мы вынуждены были как можно раньше выйти к людям, постараться быть прозрачными. Сказать им: „Смотрите, вот игра, вот она работает, вот она на PAX“». Мы хотели подчеркнуть, что мы не бросим поклонников».

История Dragon Age 2 висела над Лэйдлу и остальной командой мрачной тенью; она вспоминалась всякий раз, когда они начинали разбираться, какие механики лучше всего подойдут Inquisition. Даже после выступления на PAX единого видения не было. «Мы чувствовали себя неуверенно – думаю, это логичное следствие того, что недавно у нас был тяжелый период, – говорит Лэйдлу. – Dragon

Age 2 много критиковали. Но что в ней сложилось как сложилось из-за нехватки времени, а что – из-за наших неверных решений? Раз нам выпала такая возможность, что нужно переделать? Всё это вело к сомнениям». Они спорили о боевой системе – лучше доработать бодрый экшн из Dragon Age 2 или вернуться к тактическим боям Origins? – и еще больше спорили о том, кем заселить локации.

PAХ 2013 закончилась, шло время, и в итоге команда выбросила из игры многое из того, что было показано в демо, – например, возможность сжигать лодки и захватывать крепости^[53]. Даже менее существенные фичи – например, возможность поиска – пережили десятки инкарнаций. У Dragon Age: Inquisition не было нормального предпроизводства, где дизайнеры могли бы поэкспериментировать с прототипами и отбросить то, что не работает, поэтому теперь Лэйдлу все рвали на части. Ему приходилось принимать спонтанные решения. «Не сомневаюсь, что если спросить кое-кого в студии, они вам ответят: „Ох, он здорово проявил себя в трудной ситуации“, – говорит Лэйдлу. – А другие скажут: „Этот Майк – полная скотина“».

Прошлые игры от BioWare были большими – но не настолько. К концу 2013 года команда Dragon Age: Inquisition насчитывала больше двух сотен человек, не считая художников-аутсорсеров из России и Китая. В каждом отделе были свои руководители, но никто не работал в вакууме. Если сценарист хотел сочинить драку двух драконов, ему или ей нужно было попросить дизайнеров спроектировать локации, художников – смоделировать драконов, а операторов – убедиться, что камеры направлены куда надо. Потребовалась бы анимация – иначе драконы будут просто стоять и плятиться друг на друга. Потребовались бы звуки, визуальные эффекты и тестирование. Для координации всех этих задач в студии работали отдельные люди. «Непросто было добиться того, чтобы все двигались в одном направлении», – говорит Шейн Хауко, ведущий художник по персонажам.

«Думаю, главная трудность разработки такого масштаба – это всеобщая зависимость друг от друга, – говорит Эрин Флинн. – Чтобы одно заработало и получилось, требуется что-то другое». Разработчики называют это «блокированием» – так говорят про ситуацию, когда кто-то не может выполнить свою работу, потому что для этого требуется код или, скажем, визуальный ассет от кого-то другого. «Вот собирался я сделать сегодня некую штуку, но у нас все упало, так что приходится

делать другую, – рассказывает Флинн. – Хорошие разработчики ежедневно жонглируют задачами».

Блокирование было серьезной проблемой, но по мере того, как инженеры BioWare и DICE добавляли во Frostbite все больше и больше возможностей, работа над Dragon Age: Inquisition становилась не такой трудоемкой. Инструменты начали нормально функционировать. Уровни постепенно обретали форму. Члены команды, которых прежде тормозил Frostbite (например, дизайнеры систем), наконец-то могли воплотить свои идеи и протестировать их в открытом мире. Вот только теперь у BioWare заканчивалось время, а еще раз отсрочить выход игры было нельзя.

Каждый год на Рождество команды в BioWare отправляют сборки своих игр остальным командам, чтобы на праздниках вся компания могла поиграть в игры друг друга. Приоритет получает та игра, выход которой ближе всего, и на Рождество 2013 года ей стала Dragon Age: Inquisition. Весь ноябрь и декабрь команда Дарры долгими часами собирала версию игры, которая была бы похожа хоть на что-то. Не нужен идеал, не нужен дотошный полишинг (в конце концов, никто за пределами EA эту сборку не увидит), но для Дарры это была возможность выяснить, как вообще дела с его детищем. Они выпустили «нарративную игровую сборку» – там можно было пройти весь сюжет, но большие его куски отсутствовали, и порой вместо нового квеста игра высвечивала лишь описания того, что должно происходить. Когда остальные сотрудники BioWare прошли это демо и дали команде Dragon Age обратную связь, Дарра понял, что дело плохо.

Звучала критика сюжета. «Нам говорили, помимо прочего, что сюжет бессвязен, а мотивации игрока нелогичны», – говорит Кэмерон Ли. Inquisition начинается с того, что мощный взрыв прорывает дыру в Завесе – волшебной границе между реальным миром и напоминающей сон Тенью. (В мире Dragon Age это не к добру.) В изначальной версии Inquisition игрок закрывал разрыв и официально становился Инквизитором прямо в прологе, что и сбивало с толку. «Это не работало на сюжет, – говорит Ли. – Ведь если разрыв уже закрыт, то зачем куда-то спешить?»

Сценаристы понимали, что исправить эту проблему можно только ценой дополнительных часов работы всей команды, но какой у них

был выбор? Дальнейшие свои действия они назвали «Операция Кувалда»: весь первый акт игры переработали. Теперь, прежде чем закрыть разрыв и стать Инквизитором, игрок отправлялся в большой мир, чтобы заручиться поддежкой одной из двух боеспособных фракций: храмовников или магов. «[Кувалда] не уничтожила весь сюжет; просто нужно было сломать часть костей, чтобы они срослись правильно, – говорит Ли. – При разработке игр такое случается часто».

Еще люди, поигравшие в сборку на праздниках, критиковали драки: те попросту не увлекали. В январе 2014 года, надеясь решить эту проблему, Дэниел Кэдинг, ведущий дизайнер боевых ситуаций BioWare, начал эксперимент. Он пришел в новую компанию недавно, до того двенадцать лет проработав в Relic – студии из Ванкувера, прославившейся стратегиями вроде Dawn of War. С собой он принес проверенный метод тестирования боев в играх.

Кэдинг пришел к начальству с предложением: пусть ему на месяц дадут право раз в неделю на час созывать всю команду BioWare на обязательные игровые сессии. Руководители согласились. Так Кэдинг открыл свою небольшую лабораторию, где вместе с другими дизайнерами сочинял разнообразные боевые ситуации, которые команда потом тестировала. В боях в Dragon Age задействовано много факторов: навыки персонажей, параметры, сила монстров, расположение всех участников в пространстве – и Кэдинг пытался экспериментально выяснить, где именно скрыты проблемы. После каждой сессии тестеры заполняли анкеты. Но, в отличие от рождественской сборки, охватывавшей многие элементы игры сразу, эти решали конкретную узкую задачу.

В первую неделю эксперимента средний балл в анкетах был чудовищен: 1,2 (из 10). Удивительно, но команду, отвечающую за геймплей Inquisition, это скорее успокоило. «На той же неделе все заметно приободрились, – говорит Кэдинг. – Нет, источник бед мы еще не нашли. Но мы от них больше не прятались».

На следующей неделе команда Кэдинга внесла небольшие правки в боевые навыки. Опираясь на полученную критику, они изменили время перезарядки и анимации. «Индивидуальные комментарии мы получали урывками, – вспоминает Кэдинг. – „Ледяная хватка стала куда лучше, потому что заморозка длится четыре секунды вместо двух“. „Эта драка стала круче, потому что теперь я могу стабильно

оттеснять чудовище“». Через четыре недели, когда эксперимент Кэдинга подошел к концу, средний рейтинг составлял 8,8.

Шел 2014 год. Работа над Dragon Age: Inquisition спорилась, хотя многие разработчики предпочли бы, чтобы им не приходилось думать еще и о старых консолях. И PS4, и Xbox One намного мощнее своих предшественниц, особенно в плане системной памяти (RAM) – а именно она позволяет игре следить за всем, что происходит на экране^[54]. PS3 и Xbox 360 использовали для обработки графики технологии 2004 и 2005 годов выпуска. Они просто неправлялись.

Системную память консоли можно сравнить с ведром. Когда игра отображает персонажей, объекты или скрипты, в это ведро будто доливают разное количество воды, и если она хлынет через край, то игра затормозит или даже вылетит. Ведра PS4 и Xbox One были почти в шестнадцать раз объемистей ведер PS3 и Xbox 360. Но в самом начале разработки Дарра и Лэйдлу решили не добавлять в версии для нового поколения консолей фич, которые не заработают на старом поколении. Они не хотели, чтобы на PS3 и Xbox 360 Inquisition ощущалась как совсем другая игра. А значит, в ведро можно было налить только ограниченное количество воды, и команде пришлось выкручиваться.

«Во многом мы занимаемся благонамеренным обманом, – говорит Патрик Уикс, указывая на квест под названием „Там лежит Бездна“. – Когда вы нападаете на крепость, мы показываем масштабную катцену со множеством солдат Инквизиции и Серых Стражей на стенах. Но когда начинается непосредственное сражение, любой, кто внимательно смотрит или специально за этим следит, заметит, что за раз вы деретесь с тремя-четырьмя врагами, а солдат Инквизиции вообще обычно не видать. Ведь чтобы игра работала на PS3 и Xbox 360, нельзя одновременно отображать на экране слишком много разных типов персонажей».

«Наверное, мне стоило тверже бороться с идеей выпускать игру и на консолях прошлого поколения», – признает Эрин Флинн. Теперь понятно, что эта подушка безопасности и нужна-то не была: EA и другие издатели сильно недооценили будущий успех PS4 и Xbox One. Обе консоли просто шикарно продавались в 2013 и 2014 годах, и в итоге, по данным Дарры, лишь 10 % продаж Inquisition пришлись на консоли прошлого поколения.

Работа над игрой спорилась, а команда уже уверенней чувствовала себя с Frostbite, но создание некоторых аспектов игры все равно отставало от графика. Нужные инструменты появились очень поздно, а Inquisition – огромная игра с кучей разных элементов, так что многие базовые фичи команде приходилось внедрять буквально в последний момент. «За восемь месяцев до релиза я обнаружил, что не всех сопартийцев можно взять в партию, – говорит Патрик Уикс, вспоминая, как хотел протестировать любимого многими Железного Быка… и обнаружил, что возможности взять его в партию просто нет. – И я такой: „Погодите, релиз через восемь месяцев – и никто во всем мире ни разу не играл партией с Железным Быком?“ Получается, я понятия не имел, работала ли у него нормально хоть одна строчка в перепалках с другими героями. И это не чья-то лень. Просто реальность работы с движком. Ведь в это время скриптеры и программисты в буквальном смысле творят мир».

Из-за этого отставания часть недостатков Inquisition команда Dragon Age сумела выявить лишь в последние месяцы разработки. Раньше искать проблемы с темпом и ритмом игры смысла было не больше, чем пытаться провести тест-драйв машины с тремя колесами. «Пишешь сюжет, потом его рецензируют, ты что-то там меняешь, – говорит Марк Дарра. – Потом суешь его в „белую коробку“^[55]. Бегаешь по уровню, все вроде о’кей. А потом подключаешь озвучку и понимаешь – черт, это просто ужасно, никуда не годится!» Время истекало, а отложить Inquisition еще на год BioWare не могли – игру нужно было непременно выпустить осенью 2014 года.

У команды Дарры было два варианта. Можно было смириться с тем, что они выпустят сырую игру, полную черновых и непротестированных идей. Но в мире, омраченном существованием Dragon Age 2, эта мысль удручала – нельзя было снова подвести поклонников. Нужно было найти время доработать все аспекты Inquisition. «По-моему, Dragon Age: Inquisition была прямым ответом на Dragon Age 2, – говорит Кэмерон Ли. – Inquisition вышла больше, чем нужно. В ней было все на свете – слишком много всего. Боюсь, что история с Dragon Age 2 и негативные отзывы на некоторые ее аспекты привели команду к тому, что мы пытались засунуть в игру все что только можно и исправить все проблемы – в том числе и несуществующие».

Другим вариантом был кранч. За время разработки Inquisition команде уже доводилось работать сверхурочно, но этот период обещал стать самым жутким. Придется месяцами засиживаться в офисе до ночи и бывать там на выходных. Как сказал Шейн Хауко, это приведет к «большим потерям времени в кругу семьи». «Я был бы рад, если бы кранчить не приходилось никогда, – говорит Эрин Флинн. – Думаю, нам еще предстоит разобраться, работают ли кранчи. Во многих книгах пишут, что нет. Но мне кажется, рано или поздно любой сталкивается с ситуацией, когда он просто не видит других вариантов».

Джон Эплер, дизайнер кинематографических сцен, вспоминает, что у него появился целый ритуал: каждую ночь он осоловело доезжал до одного и того же круглосуточного магазина, покупал там пачку «Читос», шел домой и вырубался перед телевизором. «Проводя на работе 12–14 часов в день, доходишь до состояния, когда едешь домой и думаешь: „Я хочу лишь в сто первый раз пересмотреть сериалчик и в сто первый раз съесть вредную еду, потому что это приятно и предсказуемо“», – говорит Эплер. – А на работе каждый день появляется что-то новое, да еще и вечное „Блин, а вот тут у нас проблема“». Когда продавцы стали его узнавать, Эплер понял, что пора менять ритм жизни.

Благодаря кранчу в 2014 году команде Дарры наконец-то удалось доделать фичи, которые здорово было бы реализовать еще в первый год работы над игрой. Они наконец-то наладили систему «власти», которая позволяла игроку увеличивать влияние Инквизиции, заглядывая в разные уголки мира и решая там проблемы. Пустыни и болота Inquisition наполнились побочными квестами, схронами с сокровищами и астрологическими загадками. Из игры вырезали неудачные задумки – например, реактивное окружение (лестницы, которые можно ломать, грязь на подошвах сапог и т. д.). Сценаристов понесло, и, по подсчетам одного продюсера, они переделали пролог как минимум шесть раз – хотя концовке столько же внимания удалить не сумели. Всего за пару месяцев до выхода игры в нее добавили несколько ключевых фич – например, кнопку прыжка, позволившую Инквизитору преодолевать заборы и медленно взбираться на горы (посредством старой добной игровой методики «встать вплотную к склону и упорно жать на прыжок, пока не приземлишься чуть выше»).

Изначально выход Inquisition был запланирован на октябрь, но к лету дату сдвинули еще на полтора месяца, чтобы команда занялась полишингом. В этой фазе разработки в игре уже присутствуют весь контент и все фичи, так что остается только оптимизировать ее и исправлять баги. «В Dragon Age: Inquisition было примерно девяносто девять тысяч багов, – говорит Марк Дарра. – Это реальное число. Правда, тут нужно пояснение: мы записываем и качественные баги, и количественные, так что „А вот на этом месте я заскучал“ у нас тоже считается багом».

«Количество багов в игре с открытым миром не сравнимо ни с чем, – говорит Бен Макграт, ведущий художник по окружению. – Но их легко исправить, так что просто продолжайте фиксировать, а мы будем чинить». Сложнее было все баги отыскать. Это потребовало от команды QA-тестеров изобретательности и творческого подхода; они то и дело оставались сверхурочно, чтобы протестировать всё, от хитрой системы крафта до того, можно ли спрыгнуть с утеса и провалиться сквозь текстуры.

В те последние месяцы разработки сценарист Патрик Уикс часто приносил сборки Inquisition домой и давал поиграть своему девятилетнему сыну. Сын обожал влезать на лошадь и слезать с нее, что веселило Уикса. Как-то раз сын Уикса подошел к нему и пожаловался, что его убили пауки. Это было странно – персонаж сына имел для такого слишком высокий уровень. Уикс недоуменно загрузил игру – и да, в самом деле, группа пауков разнесла партию его сына в пух и прах.

Немного потыкав тут и там, Уикс отыскал проблему: если слезть с лошади где не надо, снаряжение всех сопартийцев пропадет. «Всё потому что мой сын полюбил эту лошадь так, как никто и никогда в мире не сможет полюбить ни одну лошадь, – говорит Уикс. – Сомневаюсь, что мы отыскали бы это сами, ведь чтобы напороться на этот крошечный шанс – спешится так, чтобы это раздело твоих сопартийцев, – кнопку надо жать постоянно».

У Марка Дарры, отвечавшего за то, чтобы пиратский корабль Dragon Age: Inquisition пришвартовался в порту, есть талант: он умеет интуитивно почуять, какие баги стоит исправлять (например, баг, позволявший запрыгнуть на голову сопартийцу-гному, чтобы забраться в недоступные места), а какие нет (например, визуальную ошибку, из-

за которой оружие как будто проходит сквозь стены). В RPG с открытым миром такого масштаба нерационально пытаться исправить каждый баг, да и времени на это ушло бы слишком много. Так что нужно было определить приоритеты. Тут пришлось очень кстати, что команда Dragon Age состояла из ветеранов индустрии, которые за годы крепко сплотились между собой. «На этом этапе очень важна мышечная память, – говорит Кэмерон Ли. – Адское пламя игровой индустрии выковало из нас единый организм, где каждый знает, кто что думает, все представляют ожидания других и понимают, как поступать. Оставалось только сделать дело».

И они его сделали. 18 ноября 2014 года BioWare запустили Dragon Age: Inquisition – несмотря на многочисленные сложности с Frostbite, игра вышла. «По-моему, даже в момент релиза у нас *все еще* работали не все инструменты, – говорит Марк Дарра. – Они *типа* работали».

Inquisition почти мгновенно стала самой продающейся игрой в серии Dragon Age, за пару недель превзойдя ожидания EA. Боевая система получилась увлекательной (хоть порой и случался хаос), локации – прекрасными, а сопартийцы – очень харизматичными благодаря блестящему сценарию и таланту актеров озвучания (в том числе фантастической работе бывшего кумира подростков Фредди Принца-младшего в роли Железного Быка). Западала в душу сцена сразу после уничтожения базы игрока, где разрозненные остатки инквизиторской армии хором пели: «Настанет рассвет». Dragon Age: Inquisition – это во многом игра-триумф.

Но если присмотреться, то следы хаотичной разработки в ней видны. В самом начале игры вы побываете в локации Внутренние земли – леса перемежаются там фермами; это первая открытая зона Dragon Age. И она переполнена так называемыми фетч-квестами.^{35} (Дарра зовет их «мусорными»), когда игрока посылают отнести кому-нибудь пучок трав или убить кучу волков. Они сносно забивают игровое время, но по сравнению с затягивающим главным сюжетом воспринимаются как унылая повинность.

Беда в том, что многие игроки до главного сюжета не добирались. Кто-то не догадывался, что из Внутренних земель можно вернуться на базу в Убежище, что подтолкнет события. Другие игроки застревали в странной компульсивной петле, принуждая себя собрать все награды в локации, даже если это не приносило им удовольствия. (Когда Dragon Age: Inquisition только вышла, одним из моих самых популярных текстов на Kotaku была статья под заголовком «Внимание! Если вы играете в Dragon Age: Inquisition, уходите из Внешних земель».)

Комментаторы в интернете поспешили обвинить во всем «ленивых разработчиков», но на самом деле все это закономерное следствие трудностей, с которыми столкнулась Inquisition. Будь у команды Dragon Age еще год на разработку, будь у них возможность написать инструменты для Frostbite заранее, квесты, возможно, вышли бы куда интереснее. Может, они не были бы такими рутинными. Может, в них добавили бы больше внезапных поворотов и осложнений; такие квесты нам через несколько месяцев покажет The Witcher 3. «Внутренние земли и их роль в первых десяти часах Dragon Age – это идеальная метафора трудностей, с которыми сталкиваешься, пытаясь

сделать геймплей и сюжет в открытом мире, когда ты студия, специализирующаяся на линейных историях», – говорит Эрин Флинн.

И все же для BioWare Dragon Age: Inquisition стала победой. Эрин Флинн, Марк Дарра и остальная команда преуспели. «Dragon Age 2 – это дитя невероятных трудностей с графиком; Dragon Age: Inquisition – дитя невероятных трудностей с технической стороной, – говорит Майк Лэйдлоу. – Но ей дали дойти до готовности, и в итоге она удалась».

7. Shovel Knight

14 марта 2013 года в тесной квартире в Валенсии, штат Калифорния, посреди досок для объявлений и икеевских столов сидели усталые разработчики. Шон Веласко – харизматичный лидер их команды с буйной шевелюрой – достал камеру и начал шарить ей по комнате, снимая остальную троицу: Ника Возняка (художника пиксельной графики), Иэна Флада (программиста) и Эрин Пеллон (художника по концептам). На связи из Чикаго был и Дэвид Д'Анджело (второй программист) – благодаря Google Hangouts его заключенная в ноутбук голова красовалась на книжной полке. От волнения и нехватки сна всех тряслось.

– Короче, чуваки, – сказал Веласко в камеру, – сейчас мы возьмем и прямо вот тут запустим Kickstarter... Господи. Так. Поехали. К старту готов.

Ник Возняк нажал клавишу.

– Господи, тут нужно подтверждение, – сказал Веласко.

Возняк снова нажал клавишу.

– Готово, – сказал он.

– Господи, – сказал Веласко. – Ладно. Так. Ладно, чуваки. Так. Ага. Вы готовы? Пора работать.

И Kickstarter-кампания *Shovel Knight* запустилась. Чтобы сделать игру мечты, команда просила у аудитории 75 тысяч долларов... вот только, в отличие от *Pillars of Eternity*, их кампания сперва не привлекла внимания. Ее особо никто и не заметил.

«Нервы это трепало изрядно, – скажет позже Дэвид Д'Анджело. – Мы столько думали об этой игре, сочиняли ее, столько мысленно в нее вложили. А потом запускаешься – и никто тебя, конечно, не замечает, потому что как заметить Kickstarter-кампанию в момент запуска?»

Если бы кампанию так и не заметили, пятерка разработчиков оказалась бы в беде. Ради этого проекта они уволились, рискуя финансовой стабильностью в надежде, что достаточное количество людей дадут деньги на то, чтобы игра увидела свет. Планы команды Веласко были весьма амбициозны – и стоили эти планы куда больше, чем 75 тысяч долларов. Они мечтали превратить своего рыцаря в

голубых доспехах в культурную икону. Shovel Knight должна была стать не просто игрой. Она должна была стать новой Mario. Даже если ценой тому были пустые карманы.

Всего несколько месяцев назад Шон Веласко и его товарищи работали в WayForward, игровой студии, тоже расположенной в Валенсии и знаменитой в первую очередь своей невероятной плодовитостью. Иногда они разрабатывали игры по лицензии – например, Thor, вышедшую к фильму Marvel, или Batman: The Brave and the Bold по одноименному мультфильму. Иногда – современные продолжения классических игр с NES вроде Contra 4 или платформера A Boy and His Blob, где нужно помогать мальчику обходить препятствия, решать загадки и кормить амебообразного спутника волшебными цветными мармеладками.

У всех этих игр было кое-что общее: они делались быстро. Иными словами – были дешевы. WayForward специализировалась на двухмерных играх с видом сбоку, которые требовали команды из 20–30 человек, а не 200–300, причем работа могла занимать даже меньше года – для современной игры это очень мало. На каждом проекте компания перетасовывала людей, предлагая разработчику то место, где он был в этот момент полезнее всего.

Шону Веласко эта система не нравилась – с его точки зрения, она ломала отношения в коллективе. «Мы были сильными сотрудниками и делали сильные игры, – говорит он. – И они решили, что если поставить на проект вот этого парня и вот того, мы начнем передавать знания остальным». Поработав в одной и той же команде над несколькими успешными сайдскроллерами^[36] типа BloodRayne: Betrayal, Веласко не хотел с ней расставаться. «Я всегда привожу в пример R2-D2 [из „Звездных войн“], – говорит он. – Люк не стал стирать ему память, они сдружились и вон сколько сделали вместе. А в WayForward R2 каждый раз перезаписывают, так что такого уровня сплоченности невозможно достигнуть».

WayForward работала на заказ – и выжить могла, только жонглируя кучей контрактов и выпуская игры по лицензиям в очень жесткие сроки^[56]. Сохранение команд не было в приоритете, и в 2012 году, после выхода игры Double Dragon Neon, руководство разделило Шона

Веласко, Иэна Флада, Ника Возняка и Дэвида Д'Анджело, кинув их всех на разные проекты.

Коллегам это не понравилось, и они стали встречаться за пределами работы. По вечерам и выходным они собирались у Веласко и экспериментировали с другими проектами – например, игрой для смартфонов, которая, впрочем, далеко не ушла. Никто из них не любил сенсорный экран – всем нравилась отдача реальных кнопок, – да и игра была не то чтобы игрой мечты. На самом же деле сделать им хотелось настоящий полноценный платформер, в который можно будет играть на консолях Nintendo типа 3DS и Wii U. «Помню, я сказал: „Я пришел в эту индустрию делать игры для Nintendo, – вспоминает Д'Анджело, – так давайте такую и сделаем“».

«И тогда мы переглянулись, – продолжает Веласко, – и такие: „Да, этого мы и хотим“. Мы все мечтали о классных играх, где главным был бы геймплей. Сенсорные экраны – это не наше. Мы хотели делать игры, которыми управляют с контроллера».

Вернувшись в офис, Веласко предложил руководству WayForward радикальную идею: что, если он с командой попробует кое-что новое? WayForward занимали два здания, в одном из которых сейчас находился отдел QA. Что, если команда Веласко оккупирует его и станет некой полуавтономной сущностью? Руководство WayForward помышляло запустить Kickstarter-кампанию – что, если этим займется команда Веласко? Что, если они возьмутся за нечто свежее – игру в духе Nintendo, которой все в итоге смогут гордиться?

После нескольких обсуждений руководство WayForward ответило отказом. Студия просто была устроена иначе. Перебрасывая людей между проектами, они выпускали игры быстрее. «В WayForward понимаешь, что работаешь за зарплату, – говорит Ник Возняк. – Самое главное для них – выполнить обязательства перед издателем, все остальное второстепенно». Как-то раз за ланчом в «Динкс дели», ресторанчиком рядом с их офисом, Веласко заговорил с Фладом и Возняком о том, на что похожа нинтендовская игра их мечты. Она была бы в 2D, решили они, потому что 3D дороже и потому что только с 2D у них был опыт. Ощущалась бы она как игра для NES – за вычетом неточных прыжков и раздражающих глитчей, которых так много было в восьмидесятые. Веласко с товарищами мечтали об игре,

которая *на самом деле* будет такой, какими игры на NES только кажутся в ностальгических воспоминаниях.

Ключевая механика игре нужна одна, и им всем понравился выпад вниз из *Zelda II: The Adventure of Link*. С помощью этой способности Линк подпрыгивал, а потом бил вниз, уничтожая врагов и препятствия на своем пути. «Выпад вниз – такой классный, гибкий прием, – говорит Веласко. – Им можно что-нибудь разбивать, можно отталкиваться им от объектов и подпрыгивать, можно перебираться через врагов».

Кто-то заявил, что оружием должна быть лопата. Кто-то другой спросил: а что, если наш герой будет рыцарем? Они попытались это вообразить: рыцарь в тяжелых доспехах, бродящий по сельским пейзажам и убивающий монстров лопатой. Горизонтальными тычками он был бы пауков, а потом мог бы использовать лопату как погостик^[57], прыгая по пузырькам, призракам и кучам земли. Образ рассмешил всех троих, и вскоре они определились и с названием игры, и с именем ее главного героя: *Shovel Knight* – Лопатный рыцарь. Перед образом маячили перспективы стать культовым, такого персонажа можно тиражировать на футболках и коробках для ланча.

Вот так, в ресторанчике, Веласко, Флад и Возняк и сочинили всю структуру игры. Лопатному рыцарю предстоит вступить в схватку с восемью другими, и у каждого будет своя ярко выраженная тема, как в старых играх *Mega Man*, где заглавный герой сражался с боссами-роботами типа Разрушающего человека или Металлического человека. Лопатный рыцарь не станет поглощать силы противников – они не хотели настолько копировать *Mega Man*, – но каждый босс поселится на тематической арене. Полярный рыцарь будет жить на замерзшем корабле. Король-рыцарь – править величественным замком. А наш герой, Лопатный рыцарь, их всех одолеет. «Вот и вся суть, – говорит Веласко. – Он будет драться с восемью противниками. И каждый будет крут. У каждого будет такой уникальный силуэт, а в конце надо будет победить главного злодея. Вот с чего мы начинали».

Понимая, что в WayForward им никогда не позволят работать над *Shovel Knight*, они все уволились, рискуя сбережениями ради игры, которую не могли не сделать. Шон Веласко и Иэн Флад подписали заявления^[58]. Дэвид Д'Анджело, переехавший в Чикаго, пока его невеста учится в магистратуре, продолжил работать на WayForward

удаленно, но планировал по совместительству заниматься Shovel Knight и в итоге перейти на нее полностью.

Ник Возняк хотел остаться в WayForward и подкопить денег, прежде чем вписываться в авантюру, но, когда руководство компании узнало, что в перспективе он намерен уйти, его сразу уволили. Он вспоминает это так: «[Они меня спросили]: „То есть собираешься уйти?“ Я ответил: „Ну да, рано или поздно“». А они: „А почему бы не сегодня?“» Когда из WayForward кто-нибудь уходил, у них была традиция отправляться в соседнюю бургерную «Ред робин» («Мы не то чтобы любим „Ред робин“, – говорит Возняк, – просто такая вот ужасная привычка»). Выяснив, что теперь он безработный, отправился туда и Возняк – с женой. И там всех огорчили: жена его была на девятом месяце беременности, так что в WayForward он хотел задержаться в первую очередь ради будущего ребенка. «Она психовала, – говорит Возняк. – Очень переживала».

К январю 2013 года они все погрузились в Shovel Knight; это было чрезвычайно увлекательно, но и жутко. Работа над игрой мечты вызывала у них восторг, но они понимали, что, прежде чем начнут зарабатывать хоть что-то, придется им придется еще не меньше года. Брать деньги у инвесторов или издателейказалось плохой затеей. Издатель вмешается в творческую сторону дела, а главное – в маркетинг. У команды Веласко были свои представления о том, чего они хотят от бренда Shovel Knight, и они не собирались доверять его большому издателю, которого в первую очередь волнует прибыль. Так что единственным вариантом для них был краудфандинг – он помог бы собрать не только средства, но и сообщество верных поклонников. «Мы подумали, что Kickstarter – это, наверное, лучший способ найти людей, которые поддержат игру на всем ее пути», – говорит Дэвид Д’Анджело. И вот – как Obsidian и множество других инди-студий – команда Shovel Knight отправилась на Kickstarter.

Следующие два месяца они к этому готовились; проедая свои накопления, рисовали боссов, набрасывали уровни и пытались понять, на что будет похож сам Лопатный рыцарь. Его нужно было сделать одновременно уникальным и очень узнаваемым. Все в команде росли в конце 80-х и начале 90-х, когда благодаря неустанному маркетингу Nintendo Америку захватил усатый сантехник в красном джемпере и синем комбинезоне. Им хотелось того же. Свитшоты с Лопатным

рыцарем. Игрушки Лопатного рыцаря. Журналы с ним же. «Мы хотели бренд как в восьмидесятых, когда в центре внимания – персонаж, а название игры совпадает с его именем, – говорит Веласко. – В последнее время такого стало меньше».

Доспех Лопатного рыцаря получился голубым – в духе Мегамена. В одной руке у него всегда лопата. Лицо его скрыто под шлемом с Т-образной смотровой щелью, а из шлема торчат два жемчужных рога. Его было просто и узнать, и нарисовать: достаточно набросать шлем с Т-образной дыркой и рога – и вот герой перед вами. Характера у него не было – такова была задумка. «Для разных людей Лопатный рыцарь может быть разным, – говорит Веласко. – У кого-то он вызовет умиление. А для других он – грозный герой, как из Dark Souls».

Следующие два месяца команда ежедневно собиралась у Веласко дома, а голова Д’Анджело следила за этим из ноутбука. (Технически Д’Анджело еще работал в WayForward, но голову его уже полностью занимала Shovel Knight – во всех смыслах.) Спали они мало. Чтобы сразу показать игрокам впечатляющую демоверсию, они решили построить локацию Короля-рыцаря – Славнотопь. А значит, работы предстояло много: надо было придумать дизайн уровня, сочинить врагов, нарисовать спрайты, все заанимировать, запрограммировать физику, и прочая, и прочая.

Команду Веласко бодрило то, что работали они на себя, а не на дядю. Кранч не любит никого, но часами сидеть над Shovel Knight было куда приятнее, чем не спать ради игры по лицензии от WayForward. «Раньше мы об этом только говорили [по вечерам и выходным], а теперь наконец-то делали, и это освежало, – вспоминает Иэн Флад. – Помню, как я позвонил отцу: „А я отказался от повышения и уволился“. Он спросил: „Почему?“ И я такой: „Ну, мы тут накидаем один проект, он очень крутой, а потом повесим его на такую штуку под названием Kickstarter, где нам будут жертвовать деньги“. Его ответ был: „Ну дай мне знать, когда запустите свой сайт для попрошайничества“».

Компанию свою они назвали Yacht Club Games – потому что кучке бедных, усталых, осоловелых от недосыпа разработчиков, работающих из однокомнатной квартиры с икеевской мебелью, это показалось ироничным.

И вот 14 марта 2013 года Kickstarter-кампания запустилась. Небольшой трейлер с музыкой уважаемого композитора Джейка Кауфмана (который напишет саундтрек и ко всей остальной игре) демонстрировал визуальный ряд и уровни, которые они уже успели сделать. В нарезке кадров Лопатный рыцарь был врагов и прыгал на своей лопате. «Мы верим в Shovel Knight, — писала команда на странице проекта. — И знаем, что в итоге игра получится отличная. Собственно, мы так в это верим, что уволились ради этого проекта с обычной работы. В свое дитя мы уже вложили кучу времени, денег и сил, но, чтобы все доделать, этого недостаточно. Для этого нам нужны вы!»

Вот только эти «вы» что-то запаздывали. К концу недели они собрали около 40 тысяч из необходимых 75 тысяч долларов — благодаря паре статей, включая материал на главной странице крупного игрового сайта IGN, — но в день получали лишь пару тысяч долларов^[59]. Разгребая все растущий список задач, команда Yacht Club постепенно начала волноваться, что Shovel Knight может не собрать нужную сумму вовсе. Или — что еще хуже — собирает абсолютный минимум. «Что бы ты ни делал, у тебя всегда на втором мониторе или в фоне был открыт Kickstarter, — вспоминает Ник Возняк. — Ты все время туда заглядываешь, пытаешься подсчитывать, прикидываешь в уме». Попросили они всего 75 тысяч долларов, но втайне надеялись на куда большую сумму, ведь чтобы сделать Shovel Knight, на самом деле требовалось около 150 тысяч. «У нас даже не было запасного плана на случай провала, — говорит Шон Веласко. — Ну наверное, мы постарались бы не разбежаться и предложили Shovel Knight издателям. Но не знаю, согласились бы они. В общем, пан или пропал».

Зато у них был план, как привлечь к себе больше внимания: они собирались на PAX East. Yacht Club заранее арендовали стенд на ежегодном бостонском игровом конвенте Penny Arcade и теперь могли показать Shovel Knight десяткам тысяч геймеров, журналистов и коллег по индустрии. Оставалось только доделать демоверсию. Так что в последовавшие недели команда Yacht Club по шестнадцать часов в день налаживала уровень Короля-рыцаря для PAX, прерываясь лишь на то, чтобы обновить страницу своей Kickstarter-кампании.

В какой-то момент команда запаниковала и придумала еще кое-что. Что, если разбросать на стенде кресла-мешки, предоставить людям

старые игры для Nintendo 64, а пока они играют, рекламировать им Shovel Knight? «Можно было просто зайти к нам, а мы потрепались бы с вами про нашу Kickstarter-кампанию, – говорит Веласко. – Еще за неделю-две до PAX мы об этом думали. Безумие».

Команда Yacht Club правила демоверсию даже в день вылета в Бостон. За несколько часов до него они встретились дома у Веласко и внесли последние корректировки – например, добавили для посетителей на PAX таблицу лидеров в духе старых аркадных игр, чтобы можно было друг с другом посоревноваться. Они распечатали несколько тысяч флаеров Shovel Knight, но не могли позволить себе отправить их в Бостон отдельно, так что каждый запихнул огромную пачку бумаги в багаж – и внимательно взвесил, чтобы не пришлось доплачивать.

Накал безумия нарастал. «Где-то за двадцать минут до выхода я попытался сварить себе кофе, но он полез обратно из раковины Веласко, – вспоминает Иэн Флад. – Я сказал: „Эй, у тебя раковина работает задом наперед“. А он ответил: „Нет времени, не до того, нам надо в Бостон“». Я такой: „Ну ладно“. Так мы и улетели, оставив на кухне бардак».

На то, чтобы их пятерка (Шок Веласко, Иэн Флад, Дэвид Д’Анджело, Ник Возняк и Эрин Пеллон) могла посетить PAX, ушло около 10 тысяч долларов. Они рассчитывали вернуть деньги благодаря успешной Kickstarter-кампании. Ночевали они все в одной комнате («Было довольно ужасно», – вспоминает Д’Анджело), а днем работали на стенде, вещая про Shovel Knight любому, кто приближался хотя бы на метр.

Демоверсия вышла бодрая, броская, с яркой 2D-графикой, так что она немедленно привлекла внимание. Даже из другого конца зала было хорошо видно, что происходит в Shovel Knight: маленький рыцарь в голубом доспехе прыгает на лопате и бьет врагов. Выглядело это как современная интерпретация игры для NES, что понравилось многим ностальгически настроенным посетителям. «Всего за пару дней Shovel Knight превратилась для меня из несущественной чепухи в одну из самых ожидаемых игр года», – написал во время выставки журналист с сайта Destructoid.

И хотя на самой PAX на них не вылилась река денег, люди заговорили об игре, и 28 марта, когда до конца кампании оставалось две недели, та достигла цели в 75 тысяч. Деньги можно было собирать

и дальше – до середины апреля, но теперь игра официально была профинансирована. «Это пугало, потому что теперь не сделать игру нельзя, а за 75 тысяч долларов это было бы сложновато, – говорит Д’Анджело. – Мы хотели, чтобы она выстрелила. Мучиться все же не хотелось. Было бы грустно все это время жить впроголодь».

На PAX Дэвид Д’Анджело пообщался с другими разработчиками, проведшими успешные Kickstarter-кампании, и они дали ему два главных совета. Во-первых, писать апдейты на Kickstarter надо ежедневно, чтобы спонсоры могли активно участвовать в процессе и разносить весть о Shovel Knight по миру, а не просто молча ждать игры. Сразу после PAX Yacht Club так и сделали, публикуя материалы с конкурсами рисунков, информацией о героях игры и сверхцелями. Если кампания соберет 115 тысяч долларов, можно будет поиграть за одного из боссов. Если 145 тысяч – за еще одного. Если удастся собрать 200 тысяч, в игру добавят многопользовательский боевой режим, а если вдруг доберутся до 250 тысяч долларов, то и третий босс откроется игроку.

Второй совет состоял в том, что Yacht Club стоит отправить демоверсию своей игры популярным ютуберам и стримерам на Twitch. Одно дело – статьи в интернете; другое – дать возможность потенциальным поклонникам своими глазами все увидеть. Когда впоследствии большие игровые каналы вроде Game Grumps поиграли в демоверсию Shovel Knight, на это смотрели сотни тысяч людей. В последние несколько дней кампании показатели Shovel Knight взлетели – в день приходила не пара, а 30–40 тысяч долларов. Yacht Club успели даже пожалеть, что кампания вынуждена закончиться, но по правилам сайта продлить ее нельзя.

Закончилась она 13 апреля 2013 года. Shovel Knight собрала 311 502 долларов – в четыре раза больше, чем они просили, но все равно не так уж много для команды из пяти человек в Лос-Анджелесе. В норме студия там тратит 10 тысяч долларов в месяц на человека (если считать не только зарплату, но и оборудование, налоги, комиссии и аренду маленького офиса), так что этих денег им хватило бы на полгода – может, больше, если они урежут себе зарплату. Разобравшись, сколько каждому из них нужно на жизнь, они разделили зарплаты соответственно. «Мы решили, что разницу выплатим задним числом, – говорит Д’Анджело. – Нам приходилось выжимать из

каждого доллара максимум». Yacht Club знали, что их ждет восемь уровней и что уровень Короля-рыцаря занял примерно месяц; значит, рассудили они, Shovel Knight можно закончить примерно за год. С апреля до декабря 2013-го они продолжат создавать уровни, а еще три месяца оставят про запас. Игру нужно закончить в марте 2014 года, или деньги просто закончатся.

А еще им пришлось разбираться, как основать свою компанию. Это долгий, муторный процесс: нужно покупать медицинскую страховку, ковыряться с налогами, нанять юриста, который поможет защитить права на бренд Shovel Knight. В конечном итоге они решили, что вторники (а потом понедельники) станут у них «бизнес-днями», а все остальные пойдут на саму игру. Но работа заняла куда больше времени, чем они ожидали.

Финансы их были весьма ограничены, так что команда Shovel Knight решила даже не пытаться сделать вид, что они продолжают вести нормальную жизнь; без кранча закончить эту игру было просто невозможно. Март 2014-го был не за горами. «Лучше уработать до смерти, чем сплоховать, — говорит Ник Возняк. — И жертвовали мы самими собой. Мы понимали, что будем работать по выходным. Что будем работать по много часов. Без вложения времени игру не сделать».

Для самого Ника Возняка это означало, что ему придется рисовать и анимировать многочисленные пиксельные спрайты, обычно основанные на концепт-арте Эрин Пеллон. Шон Веласко придумывал уровни, существ и механики. Дэвид Д'Анджело и Иэн Флад писали и чинили код. И все вместе они ломали голову над тем, как сделать игру увлекательной: итерировали, настраивали мелочи, полишили и ежедневно проводили собрания, где решали ключевые вопросы об игре и своей компании.

Yacht Club с самого начала приняли необычное решение: у них не будет главного. Формально в роли гейм-директора Shovel Knight выступал Шон Веласко, и он же вел большинство собраний, но начальником это его не делало. Принцип простой, но радикальный: если кто-то сказал чему-то «нет», то это что-то не делается — и точка. Пока команда не примет решение единодушно, они не продолжат. Это было очень демократично. «Мы с самого начала знали, что хотим быть

равными, – говорит Возняк. – Мы были друг для друга партнерами – и на бумаге, и в жизни»^[60].

В реальности это означало, что они тратили время на споры о мельчайших частностях. Если кому-то в команде не нравилось, какое движение Лопатный рыцарь делает рукой, когда бьет вверх, им всем приходилось это обсуждать. Если кто-нибудь из Yacht Club заявлял, что, когда игрок пройдет уровень, надо дать ему возможность начать заново, спорить они могли неделю. Если Шону Веласко нравился образ рыцаря в сияющих голубых доспехах и с удочкой, то он, черт побери, собирался бороться за то, чтобы в игру добавили рыбалку. (Веласко вспоминает это так: «Я все время к этому возвращался, это была вроде как шутка. Эй, а давайте сделаем рыбалку. Будет нелепо и смешно. И все такие: „Нет, это тупо, тупо, тупо“ Мне кажется, в итоге я взял их измором».)

В другой компании такие хаотичные многосторонние отношения могли бы и не сработать, но Yacht Club они, кажется, подошли идеально. Отчасти дело в размере команды, оставлявшем пространство для гибкости; если бы вместо пяти человек там трудилось пятьдесят, бодаться за каждое решение стало бы куда сложнее. Отчасти же дело было в отношениях, которые успели сложиться у них за годы работы в WayForward. «Когда я предлагаю этим ребятам свои дизайны или они показывают мне, как что-то реализовали, очень многое нам даже не приходится обсуждать – есть определенный уровень знаний и доверия, – говорит Веласко. – Это как играть в музыкальной группе».

Ничто из этого не вышло бы, не будь у них единого, цельного видения. Все в команде знали, что Shovel Knight – это двухмерный платформер в духе NES с восемью разными уровнями. Никто не предлагал сделать из нее ММО или заменить выпад вниз пулеметом. Не было издателя или инвестора, который вдруг решил бы, что Лопатный рыцарь лучше смотрится без шлема. Даже когда команда спорила о тех или иных творческих решениях, в главных вопросах все были согласны.

Если они хотят сделать из Shovel Knight мегапопулярную франшизу (как Mario), то первая игра должна быть идеальной. Весь 2013 год Yacht Club дизайнерили ее, спорили и не вылезали из кранча, постепенно и дотошно возводя восемь уровней Shovel Knight.

Относительно демоверсии, показанной на PAX, Shovel Knight радикально улучшилась, и они добавили всякие клевые визуальные примочки. Особенно им нравился эффект параллакса – техника, при которой передний и задний план изображения двигаются с разной скоростью, создавая ощущение глубины. Теперь, когда Лопатный рыцарь вышагивал по золотым башням Замка Славнотопи, розовые облака на фоне двигались вместе с ним.

Опираясь на свой опыт работы в WayForward и на классические игры от Nintendo, Шон Веласко сформулировал принципы, на которые должен опираться любой уровень Shovel Knight. Один, к примеру, состоял в том, что взаимодействию с каждым типом препятствия игра должна обучать по-честному – не сухо объясняя их, а показывая. Представим, что Веласко хочет ввести в игру нового врага: чумную крысу, которая взрывается, если ее ударить. Если бы игрок мог просто подойти к ней, ударить и тут же умереть, потому что не знал о взрыве, его бы это разозлило. Лучше, если игра сперва обучит игрока своим правилам. Например, можно сделать так, чтобы крыса бегала взад-вперед рядом с кучей земли. «Тогда, разбивая кучу земли, игрок с высокой вероятностью заденет и крысу, – объясняет Веласко. – И увидит, что она взрывается».

Много Yacht Club спорили и о том, насколько сложной должна быть их игра. Спонсоры и просто поклонники просили разного: кто-то хотел попроще, другие – посложнее. «Половина игроков будет ожидать аналога зубодробительной игры для NES – сложность придавала им очарования, – говорит Дэвид Д’Анджело. – А другая половина хочет тех же ощущений, что от игры для NES, но не настоящей сложности. И как тут выбрать?»

Одним решением было добавить в игру множество полезных предметов – например, Кинжал-пропеллер, с помощью которого Лопатный рыцарь сможет перелетать через ямы, или Фазовый амулет, дающий временную неуязвимость. Другим решением – и одной из самых изящных идей в Shovel Knight – сделать точки сохранения опциональными. Находя такую на уровне, игрок может активировать ее (и тогда в следующий раз, когда он умрет, игра начнется отсюда, так что большой кусок прохождения не потерянся), а может уничтожить, получив за это награду, но повысив ставки.

К концу 2013 года всей пятерке казалось, что они делают отличную игру; но неясно было, сколько еще займет разработка. После налогов и комиссий от их 311 502 долларов осталось примерно 250 тысяч – и эта сумма быстро истаяла. (Еще они собрали 17 180 долларов через PayPal, но это не сильно меняло картину.) Закончить Shovel Knight к марта 2014-го казалось невозможным. «На всех играх, где я работал, я всегда пропускал сроки, – говорит Шон Веласко, – потому что всегда все перепроверяю, переделываю, улучшаю, дополнительно навожу глянец». Кранч длился еще долго, но и несделанного оставалось много. Вторая половина Shovel Knight пока игралась не слишком гладко, а еще они внесли радикальные изменения в концовку, которые теперь надо было калибровать и полишить. «Работай мы по-прежнему в WayForward, то, пожалуй, выпустили бы игру в марте, – говорит Дэвид Д’Анджело. – Наверное, в этом и состоит разница между хорошим и отличным. А мы вылизали в игре каждый пиксель, убедившись, что он на своем месте».

По словам Д’Анджело, в WayForward они вечно выпускали игры, готовые на 90 %. А Shovel Knight хотели доделать на все сто – и быть уверенными, что сделали лучшую игру, на какую только способны. Но эту дополнительную работу придется выполнять бесплатно – 1 марта 2014 года деньги у них закончатся.

И все равно они задержали выход игры. «У нас не было выбора, – говорит Шон Веласко. – И этом при том что мы уже пахали над игрой по-черному шестнадцать месяцев. Нас все друзья забыли… Люди спрашивали, как дела, и я отвечал: „Всё плохо, кроме Shovel Knight. А вот она все лучше“». Они продолжали корпеть, оплачивая личные расходы и потребности Yacht Club из собственных запасов.

У Ника Возняка родился ребенок, и ему пришлось одолживать деньги у родителей. («Это был очень непростой разговор».) Бывало так, что он, заработавшись, забывал пообедать и, только когда под утро ехал домой, бурчание в животе напоминало ему, что он умирает с голода. Поесть в это время можно было только в круглосуточном «Джек ин зе Бокс», куда он и зачастил. «Всех продавцов в окошке для водителей запоминаешь по именам, – говорит Возняк. – По голосу уже знаешь, кто перепутает твой заказ, и готовишься. До нелепого доходило. Когда там появлялся новичок, я боролся с желанием сказать ему: „О, привет, я раньше тут тебя не видел“».

Самый мрачный момент настал, когда Шон Веласко как-то раз под конец разработки хотел купить на заправке сливок для кофе. «Я протягиваю продавцу [дебетовую] карточку, а оно такое – бип. „Извините, ваша карта отклонена“». Я лезу в карман, достаю кредитку, протягиваю. Он повторяет действия: „Извините, эта тоже“. Так что мне пришлось уйти с позором и без сливок. Таким было дно нашего отчаяния».

Но как ни мучительны такие ситуации, как ни деморализовали команду последние месяцы разработки, они продолжали трудиться – отчасти их поддерживали теплые слова друзей и родственников, тестировавших *Shovel Knight*. «Нам говорили много хорошего», – вспоминает Веласко. Поиграв в раннюю версию игры, один из друзей по колледжу отправил ему доброе сообщение – мол, *Yacht Club* все удалось, игра будет отличной. Веласко читал – в восторге, пока не добрался до длинного списка недочетов игры. «Пришлось возвращаться, все ломать и переделывать», – говорит Веласко.

26 июня 2014 года, после почти четырех месяцев без зарплаты, *Yacht Club* выпустили *Shovel Knight*. Им самим игра казалась хорошей, но на самом деле трудно предугадать, впечатлит она людей или сгинет из топов Steam вместе с тысячами других игр, что ежегодно остаются прозябать в безвестности. С их точки зрения, они неплохо вложились в рекламу и маркетинг, но это всегда лотерея. Они уже обсуждали товары по игре и коробки для ланча с ее героям, но вдруг *Shovel Knight* вообще никто не купит? Команда любила перешучиваться: если с игрой не выгорит, откроют пекарню.

Потом посыпались рецензии. *Shovel Knight* пришлась людям по душе. Она была остроумна, сложна (но по-честному) и отполирована до голубого блеска. *Yacht Club* не сразу смогли разобраться, сколько копий игры продали (ведь Kickstarter-спонсоры за свои копии уже заплатили заранее), но в итоге показатели их поразили. За первую неделю разошлось 75 тысяч копий. За первый месяц – 180 тысяч: куда больше, чем у любой игры, которую они сделали бы в WayForward.

Shovel Knight снискала симпатии критиков, а игроки охотно ее раскупали. Но наслаждаться этим Шону Веласко не удавалось. «Это было мрачное время», – вспоминает он. Выбравшись из геенны кранча, он вернулся в реальный мир растерянным, как преступник, вышедший на волю после долгого тюремного заключения. «Эмоции

сбивали меня с ног, – говорит он. – Восторг, что удалось сделать игру, которая понравилась людям. Удовлетворение, что мы ее в самом деле закончили и что разработка уже в прошлом. И возбуждение, когда ездишь по всем этим классным местам поговорить об игре и видишь такую хорошую реакцию. Но обратной стороной медали было полное эмоциональное и физическое истощение».

Как и многие создатели игр, после разработки Веласко столкнулся с хандрой и синдромом самозванца. «Я [думал]: „Ой, да что в ней такого, мы же просто передрали Mega Man, – говорит он. – Мы влюбили людей в нее обманом. Я и дизайнер-то так себе“».

Душевный покой Веласко будет искать еще долго, но по крайней мере разработка закончилась. Закончился кранч. Скоро у них у всех будет приличная зарплата – благодаря горизонтальной структуре все соучредители получат поровну, – и они смогут вернуться к нормальной жизни. Да, надо еще исправить кое-какие баги и доделать обещанную возможность играть за боссов, но в целом проект закончен. *Shovel Knight* готова. Верно же?

...Из панорамных окон пижонского офиса Yacht Club Games на десятом этаже в Марина-дель-Рей, штат Калифорния, виден целый док шикарных яхт, что делает название студии не таким уж и ироничным. Я приехал к ним в гости в октябре 2016 года, спустя почти два с половиной года после выхода *Shovel Knight*. Засоры в раковинах и мебель из Икеи остались далеко в прошлом.

К тому моменту от пяти человек компания доросла до десяти и пыталась нанять еще сотрудников – что было непросто из-за их уникальной структуры^[61]. Им нужен был хороший QA-тестер, но пройти собеседование никому не удавалось. «Наши собеседования наверняка вселяют в людей трепет, – говорит Ник Возняк. – Ведь приходится говорить с целым десятком человек». Поскольку все решения в компании принимаются единогласно, то и задавать вопросы соискателям могут все. Так что всякий раз, когда к ним приезжал кандидат на роль QA-тестера, ему или ей нужно было общаться с десятком человек сразу.

Но в октябре 2016-го даже эта эксцентричная практика была не самым странным аспектом жизни Yacht Club. Самым странным было то, что они продолжали работать над *Shovel Knight*. Прошло два с

половиной года, а Yacht Club все еще выполняли обещания, данные во время Kickstarter-кампании.

Они тогда обещали в благодарность за дополнительные средства сделать возможной игру за трех боссов – но это заняло куда больше времени, чем они ожидали. Выпустив Shovel Knight и заняв пару недель отдыхом, исправлением багов и портированием игры на консоли, Yacht Club взялись за первого босса – злодея-алхимика Чумного рыцаря. Они сразу решили, что не будут просто подменять спрайт Лопатного рыцаря другим; им хотелось, чтобы у Чумного были свои навыки – например, умение бросать бомбы и прыгать при помощи взрывов. А где новые навыки, там и уровни надо переделать с учетом этого. Задача, на которую они закладывали несколько месяцев, в итоге заняла год. Выпустив кампанию Plague of Shadow в сентябре 2015 года, они взялись за Призрачного рыцаря и Короля-рыцаря. Когда я заезжал в Yacht Club, выход обеих планировался в 2017-м. «Если бы [в 2014-м] мне сказали, что в 2016-м мы все еще будем работать над Shovel Knight, я бы ответил: „Да ты смеешься, что ли?“ – говорит Шон Веласко. – Однако поди ж ты».

С выхода игры прошли годы, и Веласко полегчало. Он проводил на работе меньше времени. Ходил на пляж, загорел. Перед выходом кампании за Чумного рыцаря у них снова случился период изнурительного кранча, но потом сооснователи Yacht Club поклялись больше никогда его не повторять. «Это выматывает, – говорит Дэвид Д’Анджело. – Особенно с учетом того, сколько мы кранчили в WayForward. Мы через многое прошли. Больше, чем средняя игровая студия».

За ланчем в ресторанчике неподалеку от офиса Д’Анджело заметил, что хотел бы больше никогда не кранчить. Иэн Флад вздохнул. Ага-ага, ответил он. *Вы просто подождите, пока мы дойдем до кампании Призрачного рыцаря.* «Я не хочу признавать, что это неизбежно, – позже сказал он мне. – Но просто я pragmatik. Типа ну да, кранч будет, давайте лучше приготовимся. Отменим планы».

Неведомо, добились бы Yacht Club Games такого успеха без череды сточных рабочих недель – но успех был ошеломительным. К 2016 году они продали более миллиона копий игры. Shovel Knight портировали на все вообразимые консоли, диск можно было найти в магазинах (с инди-играми это случается редко). Им даже удалось

посотрудничать с Nintendo и выпустить коллекционную игрушку Amiibo в виде своего бесстрашного лопатоносца^[62]. Издатели заваливали Yacht Club предложениями о дистрибуции и даже хотели купить компанию (команда Веласко всякий раз вежливо отказывалась). Лопатный рыцарь мелькал в других инди-играх – его камео есть в гонке Runbow, платформере Yooka-Laylee и кое-где еще. Конечно, популярности Марио в девяностые он не добился, но все равно стал культовым инди-персонажем.

Но, несмотря на этот успех, никто в Yacht Club не думал, что они продолжат работать над Shovel Knight столько времени. Даже самые преданные поклонники компании стали писать им, умоляя оставить уже Shovel Knight в покое и сделать что-нибудь новое. Но команда не собиралась отступать от обещаний, которые дала во время Kickstarter-кампании: игра за трех боссов и многопользовательский режим. «Хорошо это или плохо, но в том была наша главная ошибка: мы слишком много обещали, – говорит Дэвид Д'Анджело. – А когда обещаешь, хочешь не просто формально сдержать слово, а сделать что-то классное. Так что, в общем, это мы зря. В итоге трудно не прегнуть палку».

Другая беда состояла в том, что новые кампании за боссов не приносили им денег. Они вкладывали – по их подсчетам, больше 2 миллионов – в кучу дополнений, которые обходились игроку в крышесносные ноль долларов. Yacht Club ведь обещали спонсорам, что истории Чумного рыцаря, Призрачного рыцаря и Короля-рыцаря будут бесплатны. Брать свои слова назад было бы некрасиво.

Если взглянуть на это позитивно, получается, что они поддерживали игру долгое время, как Blizzard. «В наше время так и делают хиты: сперва создаешь основную игру, а потом к ней что-то добавляешь, – говорит Д'Анджело. – Главное – не продажи в первый день, а постепенный прирост аудитории».

С другой же стороны, получается, что они потратили миллионы долларов – и годы жизни – на игру, которую стоило закончить давным-давно. И даже не было ясно, замечают ли люди эти дополнения. «Понятия не имеешь, работает ли оно, – говорит Д'Анджело. – Игра хорошо продается каждый месяц, но благодаря чему? Самой базовой Shovel Knight или дополнительному контенту?»

Сперва они хотели закончить все три кампании боссов к концу 2015-го. Потом в 2016-м. Потом в 2017-м. В январе 2017 года, наконец-то увидев свет в конце тоннеля, Yacht Club пошли на решительный шаг. Они объявили, что а) будут продавать все четыре кампании раздельно, б) Shovel Knight со включенными в нее кампаниями станет дороже, поскольку игрок, по сути, получит четыре игры в одной. Доделав истории Призрачного рыцаря и Короля-рыцаря, Yacht Club наконец-то покончит с Shovel Knight – это будет здорово, потому что они уже видеть ее не могут^[63]. «Мы сами себе QA-тестеры, так что мы проходили игру сотни раз, – говорит Ник Возняк. – Нам помогали друзья, но в основном мы все сами».

Всем им нравилось фантазировать о том, что делать дальше. Проще всего было взяться за Shovel Knight 2, но за четыре года с рогатым героем он слегка набил Yacht Club оскомину. Куда больше им нравилась мысль повторить структуру Nintendo. «Было бы здорово, если бы у нас было три больших зонтичных бренда, – говорит Веласко. – А потом мы просто выпускали бы новые игры в этих сериях». Shovel Knight – это их Mario, но этого недостаточно. Веласко хочет сделать и другую франшизу – не менее культовую, чем The Legend of Zelda. И третью – столь же милую людям, как Metroid.

Из уст других разработчиков это прозвучало бы как мания величия – как упоротые фантазии студента киноучилища, размечтавшегося о своих «Звездных войнах». Ага-ага, вы станете новыми Nintendo, как же. Но в тот момент, когда я шел из элегантного офиса Yacht Club Games мимо футболок с Лопатным рыцарем, игрушек в виде него и огромной нарядной статуи рогатого героя в голубом доспехе и с лопатой в руке, эта идея почему-то не казалась мне такой уж абсурдной.

8. Destiny

В один прекрасный день в конце 2007 года сотрудники студии Bungie сидели в арендованном кинотеатре напротив их офиса в Киркленде, штат Вашингтон, и яростно аплодировали. Они только что отбили свою независимость. После семи лет работы на Microsoft студия наконец-то была свободна.

Еще не так давно принадлежность к большой корпорации казалась всем отличной идеей. Bungie была основана в 1991 году как инди-студия, выпустила несколько умеренно успешных игр вроде *Marathon* (фантастический шутер) и *Myth* (фэнтезийная стратегия). Но реальную славу принесла им *Halo* – шутер от первого лица, действие которого разворачивалось на фоне масштабной войны между человечеством и теократическим альянсом инопланетян-ковенантов, влюбленных в фиолетовый цвет. Когда Bungie представили *Halo* на выставке *Macworld* в 1999 году, аудиторию буквально залихорадило от нетерпения.

Спустя примерно год Microsoft купили Bungie и превратили *Halo* из игры для PC и Mac в эксклюзив на Xbox^[64]. Когда в ноябре 2001-го *Halo* вышла, она немедленно стала для Microsoft курицей, несущей золотые яйца. Копии игры продавались миллионами, и это помогло новорожденной консоли выйти на рынок и поконкурировать с более маститыми Sony и Nintendo. Журнал *Edge* назвал *Halo* «самой важной в истории эксклюзивной игрой, приуроченной к запуску консоли».

Шли годы. Bungie работали над *Halo 2* и *Halo 3* – и начинали тосковать по независимости. Им надоело постоянно согласовывать решения с руководством из Microsoft. Им хотелось сделать бренд, который принадлежал бы им самим, а не некому гигантскому конгломерату. (К примеру, многие досадовали, что *Halo* больше не принадлежит им, когда Microsoft поделились брендом с кое-какой студией, специализирующейся на RTS.) Руководство Bungie – включая главного дизайнера и сооснователя студии Джейсона Джонса – пригрозило уйти в собственную компанию. Вскоре начались переговоры с Microsoft о передаче активов.

Переговоры шли долго, но в итоге компании остановились на условиях, которые всех устраивали. Bungie закончат Halo 3 и потом сделают еще две игры в этой серии. Бренд Halo останется за Microsoft, но Bungie могут использовать технические наработки последних семи лет. И – впервые с 2000 года – Bungie станут независимы.

В тот день в 2007 году, когда руководство Bungie рассказало людям в кинотеатре, что они расстаются с Microsoft, все были в восторге. «Все ликовали, и я сразу подумал: „Черт, да что мы вам такого сделали?“ – говорит Шейн Ким, вице-президент Microsoft, руководивший передачей активов. – Как по мне, мы были к ним весьма лояльны. Но в каком-то смысле я их понял. Почувствовал нутром. Они хотели независимости».

От новообретенной свободы у Bungie голова шла кругом. Они взяли листок пергамента и сформулировали свою так называемую Декларацию независимости. Под ней подписались все в студии, а потом ее вывесили в общем зале. «Мы исходим из той самоочевидной истины^[65], – вывели они шрифтом прямиком из 1776-го, – что хотим делать игры по-своему, без финансового, творческого или политического давления сверху, потому что считаем, что именно так они получаются лучше всего. Мы хотим получать прямую выгоду от своих успехов и делиться этим успехом с теми, кто за него ответствен».

Но даже в тот триумфальный момент тень тревоги витала в зале. Новообретенная независимость означала также беспрецедентный уровень ответственности. Отныне в ошибках можно винить только самих себя. И никто в Bungie не знал, на что будет похожа их первая за десять лет игра не из серии Halo (под кодовым названием Tiger). Они не сомневались, что способны сделать большой проект без ресурсов Microsoft, но червячок сомнения грыз. А вдруг нет?

«Бойся своих желаний, – говорит Ким. – Реальность редко на них похожа. Руководить такой большой студией – сложная задача».

К 2007 году Джейми Гризмер уже видеть не мог Halo. Ветеран Bungie с курчавыми волосами и талантом подмечать мелкие детали, Гризмер был одним из ключевых дизайнеров на Halo, Halo 2 и Halo 3. Разработка каждой из этих игр сталкивалась со своим набором трудностей и суровым кранчем. Каждая игра серии добавляла к

основному рецепту новые идеи, но суть оставалась прежней: взяв на себя роль суперсолдата Мастер Чифа, вы уничтожали толпы инопланетян при помощи разнообразных пистолетов, ружей, гранат и машин. Здесь не было особого пространства для инноваций. Где-то в Далласе Ensemble Studios, может, и довелось побаловаться с RTS-игрой в той же вселенной, но хребет франшизы Halo никак не мог, к примеру, отвести камеру назад и сделать в Halo 3 вид от третьего лица. Бренд подразумевал определенные ожидания аудитории, и Bungie вынуждены были им соответствовать.

«У меня было ощущение, что мы уже сделали в мире Halo всё, что хотели сделать, – говорит Гризмер. – В Halo есть два типа фич: те, что нравятся Джейми, и те, что не нравятся. И первые мы уже перебрали, так что пришло время заниматься вторыми, а я не хочу делать то, что мне не нравится. Мне надо было отойти от процесса».

После выхода Halo 3 основная часть студии перешла к работе над двумя последними играми серии, сделать которые им полагалось по договору с Microsoft; впоследствии эти спиноффы назовут Halo 3: ODST и Halo: Reach. Но Гризмер уговорил руководство Bungie позволить ему начать набрасывать идеи для будущей многомиллионной франшизы студии. Забившись в угол с компьютером, Гризмер придумал многопользовательский экшн – Dragon Tavern. Это была не совсем ММО в духе World of Warcraft, а скорее, как он это назвал, «игра в общем мире». У каждого игрока была бы своя таверна – частная локация, которую он сможет украшать, приглашая туда друзей между квестами. А путешествуя по остальному миру, игроки будут сотрудничать и соревноваться как в обычной ММО.

Гризмер обсудил это с Крисом Бучером, ведущим инженером и одним из руководителей Bungie. Того сразу посетила пара любопытных мыслей, как технически можно организовать координацию игроков, позволяя им играть вместе. Это все существовало пока только в теории, но Гризмера новые возможности вдохновили – в основном потому что это была не Halo. «Что такое Halo? Фантастика. О’кей, значит, Dragon Tavern будет фэнтези, – вспоминает Гризмер. – Halo от первого лица? Тогда здесь сделаем от третьего. Я тогда понял: чтобы найти новые идеи, мне нужно уйти от Halo как можно дальше».

Параллельно один из основателей Bungie Джейсон Джонс и сам размышлял, чем студия займется дальше. Формально Джонс – нелюдимый, но уважаемый дизайнер – не был главой Bungie, эта роль принадлежала CEO компании Гарольду Райану, но в целом все понимали, что будет именно так, как захочет Джонс. Джонс сильнее всех мечтал отделиться от Microsoft, угрожая основать собственную компанию, если Microsoft не передаст активы. Проработав много напряженных лет над чужим брендом, Джеймс больше не хотел делать игры, которые принадлежали бы не Bungie (а значит – ему, потому что он был крупнейшим акционером студии)^[66].

Джонс тоже хотел отойти от Halo, но по другим причинам. Его всегда раздражало, что игры серии были слишком линейными. Да, в многопользовательский режим можно играть бесконечно, и он не терял своего очарования, но одиночную кампанию достаточно пройти один раз – и вот вы все уже видели. Джонсу это ужасно не нравилось. «Думаю, величайшая трагедия Halo состоит в том, что мы годами создавали блестящий контент для одиночной игры и кооператива, – сказал он в интервью 2013 года, – но потом не давали людям поводов, не давали почти никаких причин пройти этот контент снова. Разве что для собственного удовольствия»^[67].

Следующим проектом студии Джонс снова видел шутер от первого лица, но на сей раз он хотел, чтобы игра стала более открытой – такой, где игроки смогли бы возвращаться к ее миссиям или квестам и проходить их в разном порядке. Как и в случае с Dragon Tavern Гризмера, мысли Джонса были чисто теоретическими. В основном они жили в Excel и Vizio. «В ключе: „Думаю, логичной эволюцией жанра шутера от первого лица будет то-то и то-то“», – говорит Гризмер.

Джайми Гризмер пользовался в Bungie авторитетом, но далеко не таким, как Джейсон Джонс. А на два этих проекта сразу у студии не хватило бы мощностей. «В какой-то момент, – вспоминает Гризмер, – руководство Bungie пригласило меня к себе и говорит: „Слушай, мы будем делать одну игру, и это будет игра Джейсона, так что лучше тебе присоединиться к его проекту“. А я такой: „Да, но мне очень нравится вот эта идея“. И Джейсону многие мои идеи тоже нравились, так что мы решили – ну не то чтобы слиться, но, скажем так, проект Джейсона поглотил хорошие идеи из Dragon Tavern».

И так они посеяли первые зерна того, чему предстояло вырасти в Destiny. Месяцами Гризмер и Джонс корпели над проектом, продумывая, как он будет выглядеть и играть. Давление было невероятное. С финансами у Bungie все было хорошо – контракты на Halo 3: ODST и Halo: Reach давали отличную подушку безопасности, – но их не покидало чувство, что Destiny обязана стать лучшей игрой в истории студии. Сотрудникам Bungie очень нужно было доказать, что, проведя столько лет под крылом у Microsoft, без него они способны творить даже лучше.

Хорошие новости состояли в том, что у Bungie, в отличие от большинства игровых студий, была куча времени на итерирование. В те ранние годы разработки, с 2007 по 2010 год, игра под кодовым названием Project Tiger сменила много разных форм. Были моменты, когда она напоминала Diablo от Blizzard. Были – когда Overwatch^[68]. Bungie долго обсуждали ключевые структурные вопросы – например, должна ли Destiny стать игрой от первого лица (то есть где игрок смотрит из глаз персонажа) или от третьего (где игрок управляет движением и действиями персонажа, наблюдая за ним при помощи камеры, приподнятой над миром). Этот спор длился годами.

Как и во многих других крупных студиях, в Bungie тратят много времени на то, что впоследствии назовут предпроизводством, – но на самом деле они просто размышляют, какой же будет их следующая игра. Это один из самых сложных этапов разработки, ведь нужно выбрать из бесконечного числа вариантов один. «По-моему, эта проблема все время оставалась с нами, – говорит Джейми Гризмер. – Мы что-нибудь поделаем, потратим на это направление кучу денег, а потом возвращается мысль о нашем недостижимом идеале, мысль, что „мы же делаем игру, которая выйдет после одной из популярнейших игр в истории, так что она должна стать следующей популярнейшей игрой в истории“. В общем, при разработке мы не раз возвращались на исходные позиции. И не элегантно, не в духе: „Мы посмотрели прототип, и это направление нам не подходит, так что сейчас сделаем пару шагов назад и попробуем другое“. А в духе: я возвращаюсь на работу из отпуска и обнаруживаю, что всё, над чем я работал год, удалено. Невосстановимо удалено, в прямом смысле. Если бы я не хранил копию данных на ноутбуке, вернуть их было бы невозможно. Без предупреждений, без обсуждений, без всего».

Напрягало Гризмера и то, что с каждой такой перезагрузкой Destiny становилась все ближе и ближе к Halo, будто культовая игра Bungie была неким гравитационным колодцем, выскочить из которого студия просто не могла. Когда вышла Halo 3: ODST, работавшая над ней команда перешла на Destiny. То же было и с командой, делавшей Halo: Reach. Вскоре над *их следующим хитом* работали сотни человек, так что Bungie вынуждены были принимать решения быстро – чтобы этих людей было чем занять (как и Naughty Dog, когда Брюс Стрейли и Нил Дракманн взяли на себя руководство Uncharted 4, Bungie тоже приходилось «кормить зверя»). Сперва Гризмер и другие разработчики хотели, чтобы Destiny была фэнтезийной. Но со временем замки стали превращаться в космические корабли, а мечи и топоры – в космические мечи и космические топоры.

«У нас огромная команда художников, которые в основном рисуют фантастику, а с орками и мечами у них опыта нет, так что, может, лучше делать фантастику, – говорит Гризмер. – Мы хотим игру от третьего лица, но многие аниматоры у нас – специалисты именно по первому, да и код написан так, будто мы исходим из наличия в центре экрана прицела. Так что вид все же будет от первого... В общем, оглянуться не успеешь – и вот ты уже делаешь Halo».

Вооружившись идеями и презентациями, руководство Bungie отправилось демонстрировать свою игру крупнейшим издателями в индустрии: Sony, Microsoft, EA и даже, по воспоминаниям одного бывшего менеджера, Nintendo. Bungie не знали точно, какой будет Destiny, но знали, что видят свой проект колossalным, и в итоге они заключили масштабнейший договор на 500 миллионов долларов и несколько игр с Activision, издателем Call of Duty. Судя по всему, это был самый крупный контракт на создание видеоигр в истории. И хоть базовые идеи Destiny до сих пор не зафиксировали, руководители Activision подписали бумаги, ожидая получить нечто наподобие Halo. «Суть [презентации Bungie] вполне отражала то, что в итоге вышло, – сказал мне один свидетель тех переговоров. – Это была фантастическая космоопера. Помесь шутера и ММО».

В договоре значилось, что франшиза Destiny останется за Bungie, а Activision дадут студии творческую свободу и позволят делать игру на свое усмотрение – при условии, что майлстоуны будут сдаваться в срок. График Bungie получился весьма строгим. Activision ожидали от

студии Destiny 1 осенью 2013-го, а дополнение Comet – через год после того. Еще через год должна выйти Destiny 2, потом Comet 2 – и так далее.

Джейми Гризмер понял: как они ни противились притяжению гравитационного колодца, студию все же туда затянуло. И хуже того: он увидел, что большинство сотрудников этому только рады. «Когда я пришел в Bungie, над Halo работало восемь человек, – говорит Гризмер. – Когда выходила Halo 1 [в 2001-м], их было пятьдесят. Когда к команде Destiny примкнули люди с ODST и Reach, человек стало триста. И подавляющее их большинство пришли в студию после выхода Halo 3. Эти люди обожали Halo. Они мечтали работать в Bungie из-за Halo. Так что, разумеется, делать они хотели что-то в духе Halo».

Такой курс развития Destiny фruстрировал Гризмера, и он начал ссориться с коллегами. Как-то раз он разоспал письмо, где перечислял глубинные проблемы с дизайном, подмеченные им в Destiny. Как переносить игру на консоли нового поколения, вопрошал он, не пожертвовав крутыми фичами сугубо ради нового железа? Как сделать контент, который не приестся, даже когда люди будут проходить игру многократно? Но самое главное – как поженить требующий точной стрельбы шутер, где успех напрямую зависит от навыков игрока, с традиционным для ММО «принципом беговой дорожки»^[69], привязывающим силу персонажа в основном к его уровню и снаряжению?

И однажды совет директоров Bungie попросил Гризмера написать заявление. «Для меня это – знак почета, – говорит он. – Ведь я принял сознательное решение. Мне не нравилось, как развивалась игра, и я сопротивлялся. Им оставалось либо согласиться с моей позицией, либо избавиться от меня».

Он не был единственным. В последовавшие годы из студии ушли многие старые сотрудники, включая Вика Делеона, старшего художника по локациям; Адриана Переса, инженера; Маркуса Лейто, креативного директора Halo: Reach; и Пола Бертони, дизайн-директора. Позже в этот список попадет и президент Bungie Гарольд Райан.

«Bungie прошли путь от мелких задир до королей мира, а потом стали динозаврами, – говорит Гризмер. – И они собрали худшие черты

всех этих стадий: инфантильность задир, высокомерие царей горы... и упрямую неспособность к переменам, присущую динозаврам».

Лишь пару лет назад Bungie обрела независимость – и вот столкнулась с серьезными проблемами роста. Как подумал тогда Шейн Ким на памятном шумном собрании: *бойся своих желаний*.

В феврале 2013 года Bungie пригласили журналистов в свой офис в Бельвию, штат Вашингтон, где студия обитала с тех пор, как в 2009-м покинула Киркленд. Состоялась официальная презентация Destiny. За пару месяцев до этого какая-то информация уже успела просочиться в сеть, но это был ключевой момент – мероприятие, где Bungie наконец-то расскажут, что же такое Destiny. Стоя на огромной сцене, ведущие специалисты Bungie сыпали чрезмерными, амбициозными обещаниями. Они описывали Destiny как «первый в мире шутер с общим миром» – игру, где ваш герой сможет легко встречаться с друзьями и незнакомцами что в болотах Чикаго, что на кольцах Сатурна. Джеймс Джонс с коллегами отговаривали журналистов называть эту игру MMO, потому что все было чуть иначе. Destiny была полу-Halo, полу-World of Warcraft. Но оставалось неясным, что именно скрепляет эти две половины.

Суть была такова: действие игры развернется в футуристической версии реальной вселенной, где люди процветали на множестве планет, пока их не поразила неожиданная катастрофа. Немногочисленные выжившие скрылись в так называемом Последнем Городе – безопасной зоне, защищенной таинственной сферой под названием «Странник». Игроку предстоит взять на себя роль одного из могучих защитников галактики, Стражей, путешествовать по Солнечной системе, сражаться с инопланетянами и искать добычу на Земле, Венере и так далее. Сюжет, как объяснил давний сценарист Bungie Джо Стейтен, будет подаваться через серию эпизодов. «Но на самом деле лучшие истории расскажем не мы, – сообщил прессе Джейсон Джонс. – Лучшие истории расскажут игроки – истории своих судеб».

Потом Стейтен описал ситуацию: представим, что два Стража вместе отправились на Марс исследовать заваленный город. По пути на них нападает группа инопланетян – громадин-кабалов. Третий Страж, за которого играет живой игрок, как раз пролетал мимо, и вот

он включается в ситуацию, уничтожает кабалов, а потом дает знать первым двум, что хочет присоединиться к их экспедиции. «Когда вы сталкиваетесь с другим игроком, случается нечто восхитительное, – говорил журналистам Стейтен. – В других шутерах такого нет». Тот третий игрок мгновенно присоединился к экспедиции по марсианским катакомбам. Было не совсем ясно, как именно будут выглядеть эти самые «истории судеб» – Стейтен иллюстрировал рассказ концепт-артом и видео, а не реальной записью геймплея, – но в теории это все звучало крышесносно. А кроме того, это же компания, сделавшая *Halo!* Никто не сомневался, что у них все под контролем.

В течение 2013 года Bungie и Activision продолжали подогревать ожидания от *Destiny*, выпуская трейлеры и ролики, где обещаний было еще больше. Во время пресс-конференции Sony на Е3 в июне Джо Стейтен и Джейсон Джонс вышли на сцену показать настоящее геймплейное демо, взяли контроллеры и неловко болтали, расстреливая инопланетян в обшарпанных стенах космодрома Старая Россия. «Есть что-то волшебное в том, чтобы наткнуться на другого игрока, особенно когда этого не ожидаешь, – говорит в одном из дальнейших видео по *Destiny* сотрудник Bungie. – Слышишь выстрелы, обворачиваешься налево – и вот он, ваш друг».

Апогея своего гиперболы достигли, когда CEO Bungie Пит Парсонс заявил сайту GamesIndustry.biz, что видит в *Destiny* будущую культурную икону. «Мы любим рассказывать масштабные истории и хотим, чтобы для аудитории мир *Destiny* стоял рядом с „Властелином колец“, „Гарри Поттером“ и „Звездными войнами“, – сказал тогда Парсонс. – Мы гордимся тем, чего достигла *Halo*... И я вполне уверен, что с *Destiny* мы это повторим, а то и превзойдем».

Но за кулисами вес этих амбиций очень давил на Bungie. С того момента, как они закончили *Halo: Reach* (2010) и полноценно переключились на *Destiny*, у свежеиспеченной независимой студии начали возникать разнообразные проблемы. Они так и не ответили на многие вопросы, которые перед уходом сформулировал Джейми Гризмер. Как будет выглядеть развитие игрового персонажа? Чем заняться в игре, пройдя ее до конца? Как рассказать сюжет одновременно эмоционально осмысленный и при этом такой, чтобы его можно было бесконечно повторять? И что же такое эта «история судьбы»?

Кое-что они сделали великолепно, спору нет. Многие челюсти падали на пол при виде художественной стороны Destiny: ржавых развалин Старой России; бледных болот Венеры; кроваво-красных пустынь вокруг погребенных городов на Марсе. Стрельба в Destiny по ощущениям была даже лучше, чем в Halo, и мало какие действия в видеоиграх в принципе могли сравниться с моментом, когда взрываешь кабалу голову как пупырышек на оберточном полиэтилене. Но эти замечательные отдельные элементы не собирались в столь же замечательную общую картину. И даже в 2013 году, когда рекламная кампания уже шла полным ходом, большинство разработчиков понимали, что у игры проблемы. Они сильно отставали от графика, а броская демоверсия для Е3, в которой поклонников так впечатлил уровень под кодовым названием M10, оставалась одним из немногих законченных сегментов игры.

Но, пожалуй, главной проблемой было то, что команда так и не нашупала идентичность игры. «Если бы вы пришли в Bungie и спросили людей, что же такое Destiny, – рассказывает один бывший сотрудник, – половина ответила бы вам, что это шутер в духе Halo, а другая половина – что это World of Warcraft». Студия быстро росла, что только осложняло коммуникацию. К 2013 году в неоправданно мрачном офисе Bungie в Бельвию над Destiny работали сотни людей. Но не все играли в игру ежедневно, и лишь немногие четко представляли, что за игру они делают. В итоге получалось то, что бывший сотрудник описывает как «кучу идей – отличных, но разрозненных, никак не взаимодействующих друг с другом». С февральской презентации журналисты ушли, гадая, на что же в итоге будет похожа Destiny. В Bungie люди задавались тем же вопросом.

Для игровой разработки чертовски важно «целостное видение» (да, это затертый оборот, наверняка попадавшийся вам в резюме бездарных рекламщиков). Говоря проще – все должны иметь одинаковое представление о том, какую игру делают. В играх ведь много мелких переменных: звуки, интерфейс, визуальные эффекты и так далее, – поэтому каждому отделу нужно четкое, непротиворечивое понимание того, на какую целую картинку они работают. И чем больше команда, тем важнее эта целостность.

Как и у многих других игр, у Destiny были так называемые столпы дизайна (design pillars) – в основном довольно размытые. В духе «мир,

в котором игроку захочется задержаться» или «много увлекательных занятий». Но люди, которые работали над игрой, признавались, что у них не вышло бы закрыть глаза и мысленно представить конечный продукт. «Компания росла быстрее, чем развивался менеджерский состав и системы управления, – говорит один из работавших над игрой сотрудников. – Поэтому многими отделами плохо руководили, они не понимали высокоуровневое видение игры». Команда напоминала европейских путешественников в XV веке: те знали, как рулить кораблем, и знали, что им на запад, но понятия не имели, куда именно приплывут. Bungie понимали, что они делают шутер: отличный на вид, бесподобный по ощущениям и позволяющий людям играть с друзьями и незнакомцами, – но остальные аспекты оставались туманны. Особенно сценарий.

Проект разросся просто невероятно. Первая Halo, над которой работало около пятидесяти людей, вышла будто в прошлой жизни. К середине 2013 года Destiny делали тысячи людей. «Играя в Halo, ощущаешь на ней отпечатки человеческих пальцев; глядя на нее, понимаешь, что это делали люди, – говорит бывший сотрудник Bungie. – Но потом мы так разрослись, что это блюдо покинуло наше меню».

Другая серьезная трудность была связана с тем, что Bungie решили переделать внутренний движок. Это очень увлекло инженеров, но усложнило жизнь остальным. (Набившая эту шишку команда Dragon Age: Inquisition подтвердит вам, что браться за новый движок одновременно с новой игрой – отличный способ погрязнуть в лишней работе.) И хоть команда инженеров в итоге отладила впечатляющие технологии для матчмейкинга^{37} игроков и прочих процессов под капотом, инструменты для разработчиков, которыми команда непосредственно создавала игру, получились, по словам очевидцев, так себе.

Когда в Halo что-то меняли, это отображалось секунд через 10–15, а на Destiny этот процесс мог занять аж полчаса. «Мы очень медленно итерируем, – признался технический директор Bungie Крис Бучер в выступлении на Game Developers Conference в 2015 году. – Небольшие изменения занимают минуты, большие – десятки минут». Это значило, что на простые задачи у художников и дизайнеров уходила куча времени и эффект накапливался.

«Главное различие между студией, делающей игры высочайшего качества, и другими студиями – не в качестве самой команды, – говорит человек, работавший над Destiny, – а в качестве их инструментов разработки. Если ты бездарный хоккеист, но у тебя пятьдесят попыток, а я чертов Уэйн Гретцки, но у меня их всего три, ты наверняка выступишь лучше. Вот как важны инструменты. Вся соль – в том, с какой скоростью ты можешь итерировать, насколько все стабильно работает, насколько просто нетехническому художнику передвинуть объект».

Если вас хоть раз выводила из себя медленно работающая программа, то вы знаете, что делают с человеком тормоза, будь то Microsoft Word или инструмент отображения графики. «Это наименее привлекательная сторона разработки, но при этом – самый главный в ней фактор, – сказал бывший сотрудник команды. – Чем лучше инструменты, тем лучше игра. Всегда».

Третьей проблемой – помимо невнятного видения и неэффективных инструментов – стали все более напряженные отношения с Activision. Между разработчиком и издателем всегда есть доля противостояния – творческие люди и бизнесмены мыслят по-разному, – но на Destiny это усугублялось масштабом сделки. Это был самый серьезный риск в истории Activision, так что когда первая игровая сборка Bungie оказалась так себе, кое-кто в Activision задергался. «Уровень игры, что мы увидели, был вполне достойным – но совсем не того качества, на которое мы рассчитывали», – сказал бывший сотрудник Activision. (По его словам, уровень был однообразным и не особо увлекательным.)

Выходило, что Bungie активно рекламировали Destiny игрокам и журналистам, а сами при этом были в беде. Команда разрослась до плохо управляемых размеров, видение игры оставалось нечетким, движок работал плохо. Все понимали, что однажды что-нибудь где-нибудь сломается. Никто только не знал когда.

Марти О’Доннелл любит говорить, что предвидел катастрофу. На дворе стояло лето 2013-го, и давний звукорежиссер Bungie только что ввязался в публичный конфликт с Activision по поводу трейлера, который те опубликовали во время Е3. К возмущению О’Доннелла, в трейлере использовался громогласный трек Activision, а не эпичная сюита с хором, которую написали для Destiny О’Доннелл, его

напарник Майкл Сальватори и бывший «битл» Пол Маккартни. Вне себя от «фальшивого трейлера» (как прозвали его внутри команды) О’Доннелл разразился в первый день E3 серией твитов:

11 июня 2013, 12:33: «Безумно горжусь всем, что создала и спродюсировала команда Bungie. Трейлер сделал отдел маркетинга Activision, не Bungie».

11 июня 2013, 21:02: «Внесу ясность: „Официальный геймплейный трейлер Destiny для E3“ 2:47 сделан не @Bungie, а компанией, подарившей вам CoD». [Имеется в виду Call of Duty, популярная серия военных шутеров от Activision.]

11 июня 2013, 21:05: «Все остальные материалы по Destiny, представленные на E3, сделали @Bungie».

От такого нарушения приличий взбеленились уже управленцы Activision. В игровой индустрии часто подписывают NDA – и есть негласный договор о том, что творческие разногласия следует решать в личном порядке, а не в Twitter. CEO Activision Эрик Хиршберг почти мгновенно написал CEO Bungie Гарольду Райану, умоляя его «положить этому конец как можно скорее, пока ущерб еще не нанесен». И так пятидесятивосьмилетний О’Доннелл, один из давнейших сотрудников Bungie, обнаружил себя на ножах с коллективом, с которым работал больше десяти лет.

Но вообще у Bungie были проблемы посередине трейлеров и твитов. Последние несколько лет большинство людей в команде Destiny не ведали, на что будет похожа итоговая игра. Они, конечно, видели ее фрагменты. Записывали диалоги, снимали катсцены, создавали модели персонажей, опираясь на куски сценария от команды Джо Стейтена. Но мало кто в Bungie, кроме Джейсона Джонса и сценаристов, представляли себе сюжет целиком, и многих, включая Марти О’Доннелла, смущало то, что он до сих пор не закончен. А на главный вопрос ответа по-прежнему не было. Как сделать игру с эпическим масштабным сюжетом и при этом подарить каждому игроку «историю судьбы», которую Bungie так пиарили?

Во времена Halo О’Доннелл часто обсуждал со Стейтеном и Джонсом сценарии. Он ведь отвечал не только за музыку, но и за режиссуру и запись всего озвучания, так что ему небесполезно было понимать, о чем именно идет речь в диалогах. На Destiny все складывалось иначе. Может, дело было в размерах студии; может,

Джейсона Джонса просто рвали на части, так что ему не хватало времени на сценарий. Как бы то ни было, О’Доннелла это не радовало.

«Я не раз говорил Джо [Стейтену]: „Джо, я совершенно без понятия, как развивается сюжет. Не понимаю, на что он похож“», – рассказывает О’Доннелл. – И он отвечал, что тоже не в восторге. Его удручало непостоянство Джейсона – по крайней мере, так он описывал это мне. Джейсон сперва давал на что-нибудь добро, а через месяц: „Нет, так делать не будем“. Выглядело это как нерешительность».

Летом 2013 года, спустя месяцы после того, как Джонс и Стейтен распиарили прессе сюжет Destiny, и недели после ссоры О’Доннелла с Activision, последний лег в больницу на операцию носовой пазухи. А через пару дней после его возвращения катастрофа все же случилась.

«Мне пришло паническое письмо от [директора по производству Bungie] Джонти Барнса. Он писал: „Господи, Джо тут выпустил такую типа нарезку… и все достали вилы, они очень переживают за сюжет“, – вспоминает О’Доннелл. – А я лежал на койке, весь в тумане от послеоперационных лекарств, и думал: „Да ты серьезно, что ли. Это ужасно“».

«Типа нарезка» – имеется в виду видеонарезка – была двухчасовым видео для сотрудников студии, где пересказывался сценарий Destiny. Большинству зрителей оно показалось ужасным. Стейтен собрал и смонтировал нарезку почти в одиночку, используя неполные диалоги, недозаписанные реплики и черновую анимацию. Сотрудники Bungie, многие из которых и так уже волновались за сюжет игры, ничего в происходящем не поняли.

По сюжету из видеонарезки, главной задачей игрока в Destiny было изловить военную машину «Распутин», которую похитила раса нежити – Улей. Игроку предстояло посетить Землю, Венеру, Марс, Луну, Сатурн и мистический храм на Меркурии, где напоминающий Оби-Вана Кеноби колдун по имени Осирис поделился бы с ним мудростью. По пути игрок знакомился с персонажами типа «Ворона» – лощеного инопланетянина с голубой кожей и прилизанными волосами.

По поводу канвы сюжета мнения расходились, но почти все, кроме сценаристов, были согласны в том, что нарезка вышла кошмарная. «Думаю, в голове Джо все это было куда более связно, – говорит Марти О’Доннелл. – И он наверняка думал: „Эй, ребята, мы же тут в одной лодке. Нам надо двигаться в одну сторону. Вот какая у нас

сейчас отправная точка. Она неидеальна, но это можно исправить...“ Но вышло совсем наоборот... почти все в студии решили: „Господи, да это же полный провал“».

Может, обнародовав свою нарезку, Джо Стейтен просто хотел покончить с неопределенностью. Может, он хотел, чтобы Джейсон Джонс и остальное руководство Bungie сформировали окончательное видение сюжета Destiny и отныне придерживались его. Один бывший сотрудник рассказал, что это сам Джонс попросил Стейтена сделать презентацию, чтобы оценить состояние сюжета. (Стейтен отказался дать мне интервью для этой книги.) Мало кто в Bungie предвидел, что случится дальше.

Вскоре после выхода нарезки Джейсон Джонс заявил, что сценарий надо переделать. С самого начала. Сюжет Стейтена, по слова Джонса, вышел слишком линейным и слишком похожим на Halo. С этого момента, сказал Джонс команде, Destiny обнуляется.

Джо Стейтен, Марти О’Доннелл и другие сотрудники Bungie пытались спорить, объясняя Джонсу, что нет никакой возможности перезапустить сюжет на столь позднем этапе производства. Выход Destiny один раз уже переносили, отложив ее с осени 2013-го на весну 2014-го, и за прошедший год отношения студии с Activision испортились. Обнулить сценарий сейчас, меньше чем за год до предполагаемого выхода игры, – это либо снова отложить релиз, либо получить посредственный сценарий, либо и то и другое. Bungie клялись, что мир и сюжет Destiny сможет встать на одну ступеньку со «Звездными войнами» и «Властелином колец». И тут они собираются все это выбросить и начать с нуля?

Да, ответил Джонс. И не обсуждается. Перезапускаем.

В последующие месяцы Джонс собрал небольшую команду и назвал ее «Железный брус». Туда вошли подчиненные, которым он больше всего доверял: например, бывший арт-директор Крис Барретт и дизайнер Люк Смит – бывший журналист, ставший менеджером сообщества Bungie в 2007 году и ракетой взлетевшей до самых верхов компании.^[70] Также в команду вошел Эрик Рааб, опытный литературный редактор, которого Bungie наняли сочинять лор Destiny.

Несколько недель «Железный брус» не вылезал с долгих собраний, где под руководством Джонса они пытались придумать новую канву Destiny. Потом эти наработки отправлялись большей группе,

«Кузнецу», и там ведущие специалисты критиковали идеи «Бруса». (В Bungie всегда уважали патетичные названия; предполагалось, что «Кузнец» придаст «Брусу» форму и нечто из него выкует.) Не считая Рааба, в процессе участвовало мало сценаристов из Bungie. Как объяснил ситуацию бывший сотрудник студии: «Команду Джо подвергли ostrакизму. Сюжет писали без сценаристов».

Некоторые в Bungie сочли, что это оправданный шаг в отчаянной ситуации – чем ближе дедлайны, тем чаще подобные радикальные решения встречаются в индустрии. Другим, включая Джо Стейтена, это казалось самоубийством. «[Джо] отчаянно взывал к рассудку, – говорит бывший сотрудник Bungie. – По сути, он сказал: „Ребят, ту нарезку еще можно спасти, но если мы попытаемся совсем переделать игру за полгода, получится совсем печально“». Но Стейтену не вняли, и к концу лета в студии его уже не было^[71].

Марти О’Доннелл тоже увидел, что проекту подписали приговор (хотя как раз писали-то, выходит, и недостаточно). «Посмотрел я на это решение [Джейсона Джонса], послушал и решил: „Ладно, удачи, потому что так-то вы знаете, что мне это кажется совершенно невозможным, и будет марш смерти, и качественнее игра от этого не станет, – вспоминает О’Доннелл. – Джейсон все равно хотел видеть меня в „Кузнеце“, но я ответил: „На мой взгляд, это ошибка. Я не поддерживаю это решение. Я не верю в твой план“». О’Доннелла все это повергало в тоску, и в итоге он оказался, по собственным воспоминаниям, «тем самым нытиком в углу», выступавшим против многих идей, привнесенных командой Джонса. Но он все равно продолжал ходить на собрания «Кузнеца».

Лето 2013 года подходило к концу. Поклонники со всего света нетерпеливо ждали Destiny. А в это время ведущие разработчики Bungie запирались в комнатах для переговоров на невероятно длинные совещания, пытаясь сочинить новый сюжет. Сперва они сузили масштаб игры, вырезав, к примеру, Меркурий и Сатурн (которые потом стали DLC) и разместив действие Destiny на четырех планетах: Земле, Луне, Венере и Марсе. (Да-да, Луна вообще-то не планета, но в жаргоне Destiny тут разницы нет.) В той самой видеонарезке игроку предлагали посетить все четыре планеты в ранних миссиях игры. В новом варианте сюжета Bungie разместили на каждой отдельный акт, повышая по мере их прохождения сложность. На Луне вас поджидали

полчища из Улья; на Венере – древние механические вексы. А в пустынях Марса придется сражаться с воинами-кабалами.

После этого «Железный брус» и «Кузнец» вгрызлись в уже сделанный контент, разрывая его и сшивая в химеры. Одной старой миссии давали новую завязку; другую рубили натрое и растаскивали. Это как разрезать килт, а потом сшить все квадратики в новом порядке – и неважно, стыкуется рисунок на ткани или нет. Как сказал один из сотрудников, работавших над игрой: «Если изначальная [до перезапуска] история развивалась от A к Z, то теперь они могли вырвать секцию H – J, потому что там был классный дизайн боевых ситуаций, взять только ее и задаться вопросом: „И как в этом сюжете дойти от H до J?“»

«В общем, настоящий Франкен-сюжет», – закончил этот сотрудник.

В результате собраний «Железного бруса» у Destiny появился новый сценарий – вы не поверите, но выглядел он так, будто сочиняли его не сценаристы, а дизайнеры и продюсеры. От «историй судьбы» не осталось и следа. Сюжеты были то невнятными, то бессвязными, а события в них заваливало горой каких-то имен и бессмысленных диалогов. Весь сценарий исчерпывающе описывается репликой героини по имени Экзо-незнакомка (перезапущенная версия персонажа Стейтена): «У меня нет даже времени объяснить, почему у меня нет времени объяснить[, кто я]».

Пожалуй, ярче всего беды разработки Destiny заметны по работе Питера Динклейджа – актера, получившего «Эмми» и прославившегося ролью проницательного карлика Тириона Ланнистера в «Игре престолов». В Destiny Динклейдж озвучил Призрака – карманного робота, рассказчика и постоянного спутника игрока. Команда Джо Стейтена надеялась, что Призрак дополнит множество других персонажей. В процессе игры он взаимодействовал бы с окружением и комментировал действия игрока. Но после перезапуска «Железным бруском» Призрак стал главной звездой Destiny – и теперь отдувался за большинство игровых диалогов. На это Динклейдж не подписывался.

«Он не должен был выдавать экспозицию и уж точно не должен был становиться единственным голосом, который игрок вообще слышит», – говорит Марти О’Доннелл. Bungie выложили солидные деньги, чтобы нанять и других известных актеров – например, Билла

Найи, Натана Филлиона и Джину Торрес, – но перезапуск существенно урезал их персонажей, перевесив весь сюжет на Динклейджа с Призраком.

Когда в конце 2013-го и потом в 2014 году О’Доннелл записывал с актерами озвучания реплики, тексты их постоянно менялись. Студия все переделывала и переделывала сценарий – порой в последний момент. Bungie убедили Activision еще раз отложить Destiny, теперь уже до сентября 2014-го, но рабочий процесс эффективнее не стал. «Текст мне выдавали буквально в тот момент, когда я уже входил в студию звукозаписи, так что я даже не знал, что там написано, – говорит О’Доннелл. – Вместо трехсот строк диалога на четыре часа мне давали тысячу. Я такой: „Н-да, экспрессия получится как в телефонном справочнике, фигово, но сделаю“. Это может прозвучать так, будто я специально саботировал работу, но это неправда. Я изо всех сил старался сделать как лучше – просто паучье чутье^[72] подсказывало мне, что ничего не выйдет. Сценария нет. Персонажей нет». Возьмите перетрудившегося актера, прибавьте к нему недовольного звукорежиссера – и получите рецепт чудовищной игры, особенно если зачитывать нужно реплики в духе: «Меч близок. Я чувствую его силу… Берегись! Эта сила – темная».

В апреле 2014 года случилось невероятное – и неизбежное: Bungie уволили Марти О’Доннелла^[73]. Конечно, он почти первым делом написал об этом в Twitter. (**16 апреля 2014, 1:28:** «Должен с печалью вам сообщить, что 11 апреля 2014 совет директоров Bungie безосновательно меня уволил».) Это был конец эпохи – и для О’Доннелла, и для компании, которую он помогал строить.

Как и многие другие издатели, Activision учитывали в договоре оценки критиков, предлагая дополнительные выплаты разработчикам, чьи игры побывают определенную планку на агрегаторах вроде Metacritic или GameRankins. Не стала исключением и Destiny. Благодаря тому, что в 2012 году в сеть утекла ранняя версия договора на ее разработку, мы знаем, что если средняя оценка Destiny превысила бы 90, Bungie получили бы дополнительные 2,5 миллиона долларов.

В последние недели до запуска игры сотрудники Bungie толклись на кухне и гадали, какой же будет оценка. Кое-кто верил в числа вроде 90 или 95; другие были консервативнее и закладывались на 80+ –

скорее всего, лишь немногим ниже их цели. Средняя оценка пяти игр серии *Halo* на Metacritic – 92, так что оптимизм был не пустой.

Destiny вышла 9 сентября 2014 года. Через неделю, когда основная масса рецензий была опубликована, оценка ее остановилась на 77. Как нетрудно догадаться, бонуса *Bungie* не получили.

Критики ругали раздражающие, однообразные механики и повторяющуюся структуру миссий. В пух и прах разносили очень низкую вероятность выбить из противника хорошую добычу, заунывшую игру на высоких уровнях и нехватку объяснений. Но хуже всего люди приняли сюжет. Образы персонажей не складывались, ключевые моменты не объяснялись, а диалоги были до смешного нелепы. Весь интернет клепал мемы и смеялся над монотонностью, с которой Питер Динклейдж зачитал свой текст. Одну реплику: “*That wizard came from the moon*” («Тот колдун пришел с луны») – столько высмеивали во время публичного альфа-теста, что *Bungie* убрали ее из игры. Да только оставшееся было не сильно лучше.

Досаднее же всего то, что в истории мира *Destiny* попадались аппетитные кусочки отличной научной фантастики. У многих персонажей и предметов оружия имелись увлекательные, сложные предыстории; просто они были скрыты в так называемых картах Гrimuara – рассказах, написанных старой командой сценаристов Стейтена и доступных только на сайте *Bungie*. В *Destiny* было немало интересных идей (например, Черный сад – локация на Марсе, которую «выключили из течения времени» роботы-вексы), но они не раскрывались. Над давней цитатой из Пита Парсонса тоже все смеялись. *Destiny* – ровня классике вроде «Звездных войн» или «Властелина колец»? Да она до «Сумерек» недотягивает.

В студии все расстроились. После череды экстренных собраний руководство решило изменить планы на ближайшее будущее. Самые существенные неполадки^[74] с механиками они исправят бесплатными патчами, а кроме того, перезапустят оба запланированных DLC, *The Dark Below* и *House of Wolves*, переработают в них миссии и вырежут все уже записанные реплики Питера Динклейджа. В *Destiny*, решили они, Динклейджа больше не будет. В последовавшие месяцы дизайнеры *Bungie* бесконечно читали отзывы на форумах вроде Reddit, пытаясь исправить как можно больше локальных и глобальных проблем. И в *The Dark Below*, и в *House of Wolves* они

экспериментировали с новыми типами миссий и системами повышения уровней, что пришлось игрокам по вкусу.

В конце 2014-го группа ведущих специалистов Blizzard, включая Джоша Москейру, гейм-директора Diablo III: Reaper of Souls, прилетели в офис Bungie и провели там мотивационное собрание. Сходство между Diablo III и Destiny и правда было поразительное. У игр был один издаватель – и обе они вышли с одинаковыми проблемами: раздражающей системой выдачи добычи, слишком сложной высокоуровневой игрой и переизбытком случайных чисел. Москейра рассказал команде Bungie, как они исправили проблемы Diablo III и за два мучительных года преобразили проект – от ошибки 37 к Reaper of Souls.

«Как будто мы из настоящего говорили с собой из прошлого, – вспоминает Москейра. – Они боялись всего того же, что и мы... Это была потрясающая возможность – прилететь туда и поговорить с ними, чтобы они поняли: „Ладно, хорошо. То, что вы сделали на Reaper, – это вроде как движение куда надо. И вы уже на той стороне. Значит, там есть жизнь“».

По словам Bungie, выступление Москейры пришлось более чем кстати. Да, сразу после выхода у Destiny было много проблем. Опытные разработчики, бывшие в команде еще со времен Halo, уходили толпами. Но в целом у студии сохранялось ощущение, что на глубинном уровне их игра весьма неплоха. Несмотря ни на что, в Destiny играли миллионы людей. Большинство из них играли и ныли – но не бросали ведь. Ключевые элементы игры – ее мир, визуальные решения, ощущения при стрельбе – были блестательны (чего и ожидаешь от студии, сделавшей Halo). Исправь Bungie часть других проблем, они, как и Blizzard, могли бы найти искупление.

Начинать следовало с первого большого дополнения к Destiny, которое значилось в договоре под кодовым названием Comet. Изначально Bungie планировали представить в нем новую планету, Европу, и несколько новых локаций на Земле и Марсе, но из-за проблем с производством масштаб идеи пришлось сократить. В итоге дополнение The Taken King было посвящено одной локации: Дреднууту – зараженному Ульем кораблю, дрейфующему рядом с кольцами Сатурна. Еще Bungie переделали системы повышения уровня и выдачи добычи, во многом опираясь на критику игроков.

Destiny стала дружелюбнее. (Тут пришлось весьма кстати и то, что гейм-директор *The Taken King* Люк Смит обожал *Destiny* и сам наиграл в нее сотни часов.)

Еще в Bungie понимали: чтобы растопить сердца критиков и аудитории, *The Taken King* необходим приличный сюжет. Они пригласили сценариста Клея Кармуша, который выбрал в дополнении другой подход к повествованию – куда более связный. В истории был явный злодей: Орикс, правитель фантасмагорических инопланетян-Одержимых, – и игра давала убедительную мотивацию его отыскать и убить. Экзо-незнакомка и прочие сомнительные персонажи вовсе исчезли, зато куда больше внимания уделили харизматичным героям вроде Кейда-б –sarcastичного охотника в исполнении Натана Филлиона. (Вскоре после выхода *The Taken King* Кармуш покинул студию.)

Также Bungie пошли на примечательный и абсолютно беспрецедентный шаг: они убрали из Destiny главную звезду. В The Taken King Призрака сыграл энергичный актер озвучания Нолан Норт, чьим голосом тот заговорил не только в дополнении; *все до одной* реплики в оригинальной игре тоже были переозвучены. Честно говоря, даже Марлон Брандо не спас бы фразу «Берегись, эта сила – темная», но, убрав монотонный голос Динклейджа, Bungie по крайней мере дали миру понять, что хотят исправить ситуацию. (Аудитории озвучка Нолана Норта понравилась, но спустя годы нашлись и те, кто скучает по так называемому Динклеботу и хотят снова услышать его унылый монотонный голос.)

Когда 15 сентября 2015 года The Taken King вышла, ее единодушно хвалили. Вот что написал на Kotaku мой добрый друг и постоянный напарник по Destiny Кирк Гамильтон: «Целый год Bungie оступались, но наконец-то у них под ногами твердая почва. Создатели The Taken King заглянули игрокам в глаза и уверенно предложили им совершенно новую Destiny».

И все было бы прекрасно, если бы на этом история закончилась – а Bungie, как Blizzard, провели работу над ошибками и взялись за следующий хит. Но впереди их ожидало еще много пертурбаций. Амбициозный десятилетний договор с Activision подразумевал, что осенью 2016-го должен выйти сиквел – Destiny 2. Но это было нереально. Ожидания были слишком высокими, планы менялись слишком часто, а инструменты разработки слишком тормозили.

В январе 2016-го Bungie отложили Destiny 2 еще на год, вновь поменяв условия договора и выгадав для команды больше времени. (На замену они подготовили приличных размеров дополнение Rise of Iron, которое выпустили в сентябре 2016 года.) Спустя пару дней Bungie уволили своего CEO Гарольда Райана, да и утечка опытных сотрудников не прекращалась. Им не нравились офисные интриги и то, как долго в этой компании акции переходят во владение акционера-сотрудника^[75].

В 2007-м многие из этих людей громко ликовали, когда Microsoft передали студии ее активы. Теперь же именно уход в независимое плавание казался многим из них самой большой ошибкой в истории Bungie. Прошло десять лет – и много ли вообще в студии осталось людей, подписавших когда-то хвастливую Декларацию

независимости? «Когда мы работали на Microsoft, Bungie были как такая кучка панк-рокеров, вечно трясущих тощими кулаками на маму и папу, – говорит бывший сотрудник. – А потом мы отделились, и больше трясти кулаком было не на кого. Пришлось разбираться со всем самим».

Когда я пишу эту главу, то есть в начале 2017 года, история Destiny все еще не завершена. И нет пока ответов на многие вопросы о будущем франшизы – что внутри Bungie, что снаружи. Как люди примут Destiny 2? Что будет с серией потом? Останутся ли Bungie независимыми – или Activision найдет способ их купить? Когда эта книга выйдет, часть ответов мы уже будем знать. Другие придут позже.

«Думаю, главный урок здесь в том, что создание любой игры – это очень сложно, – говорит Джейми Гризмер. – А делать амбициозную игру под большим давлением – почти невыносимо... Когда у тебя в команде постоянно вспышки, проседания, проблемы с ассимиляцией и коммуникацией, в итоге впустую тратится столько времени и ресурсов, что это не может не сказаться на игре».

С учетом всех обстоятельств вызывает уважение тот факт, что Bungie удалось выпустить хоть что-то – а тем более что-то настолько популярное (а Destiny – очень популярная игра о том, как ты летаешь в космосе и ноешь про Destiny). Может, это не «Властелин колец» и не «Звездные войны»; может, вся эта история стоила им частички души – и кучи талантливых разработчиков. И все же трудности, с которыми столкнулась Destiny, не особо отличаются от тех, с которыми сталкиваются в индустрии почти все – просто ставки были куда выше. И сюжет Destiny – в смысле сюжет *про* Destiny – вышел невероятно занимательным. Просто не по тем причинам, которые подразумевали Bungie.

9. The Witcher 3

Детство Марчина Ивинского омрачал призрак сталинизма, так что в компьютерные игры он особо не играл. Голубоглазый и вечно небритый, Ивинский был одним из многих варшавских парней, мечтавших всего лишь поиграть в те же игры, что и весь остальной мир.

До 1989 года Польша оставалась коммунистической страной. И даже в начале девяностых, когда новоиспеченная демократическая Третья республика перешла на свободный рынок, легальных игр в Варшаве было просто не достать. Зато попадались так называемые компьютерные рынки – развалы, где гики со всего города продавали, покупали и менялись пиратскими программами. Законов об авторском праве в Польше, по сути, не существовало, так что легко можно было переписать зарубежную игру на дискету, а потом продать ее на рынке. Вместе со своим школьным другом Михалом Кичиньским Марчин Ивинский проводил на этих рынках кучу времени и тащил домой все, во что можно было поиграть на их стареньких ZX Spectrum.

В 1994 году, когда ему исполнилось двадцать, Ивинский задумался о бизнесе: он мог бы импортировать компьютерные игры и распространять их по стране. Вместе с Кичиньским они открыли компанию CD Projekt, названную в честь преобразивших индустрию CD-приводов, недавно появившихся и в Варшаве. Сперва они импортировали игры и продавали их на компьютерном рынке, а потом стали подписывать договоры с зарубежными компаниями типа LucasArts и Blizzard, получая права на дистрибуцию в Польше. Прорыв случился, когда CD Projekt добыли у Interplay польские права на Baldur's Gate, одну из самых популярных ролевых игр в мире^[76].

Ивинский и Кичиньский понимали, что им будет сложно убедить поляков покупать легальные копии игр, а не пиратить те в интернете или на компьютерном рынке. Но они постарались на славу. Baldur's Gate не только полностью перевели на польский (включая аутентичную озвучку!); к игре также прилагались карта мира, руководство по Dungeons & Dragons и саундтрек на CD. Надежда была

на то, что поляки увидят смысл купить игру хотя бы ради бонусов. Если ее спиратить, все эти радости не получишь.

Тактика сработала. В первый же день продаж раскупили 18 тысяч копий – отличный результат для страны, где всего пару лет назад игры вообще не продавались легально. Так компания Ивинского смогла выпустить и другие большие RPG того времени: *Planescape: Torment*, *Icewind Dale*, *Fallout*.

Успех на рынке дистрибуции позволил Ивинскому вспомнить о реальной мечте – выпускать собственные видеоигры. В 2002-м он создал CD Projekt RED – подразделение CD Projekt, призванное заняться именно этим. Но какие же игры делать? Кто-то в компании предложил выйти на переговоры с Анджеем Сапковским, знаменитым писателем книг в жанре фэнтези, которого многие называют польским Дж. Р. Р. Толкином. Сапковский написал «Сагу о ведьмаке» – серию книг, любимую в Польше и взрослыми, и детьми. Повествуя о беловолосом охотнике на чудовищ по имени Геральт из Ривии, «Сага о ведьмаке» добавляет в мрачное фэнтези мотивы из восточноевропейских сказок и мифов – как если бы «Игру престолов» снимали по братьям Гримм.

Выяснилось, что на видеоигры Сапковскому плевать, но за разумные деньги он с радостью продаст CD Projekt RED право работать с серией. Команда Ивинского знала о создании игр очень мало, но «Ведьмак» уже был устоявшейся франшизой со своим лицом. Браться за него было проще, чем начинать с нуля. Кроме того, бренд этот имел шансы понравиться людям не только в Польше, но и по всему свету.

В 2007 году, после пяти лет непростой разработки и нескольких перезапусков, CD Projekt RED выпустили *The Witcher* для PC. Игра продалась вполне прилично, так что в 2011 свет увидела *The Witcher 2* – тоже для PC. У двух частей хватало сходств: это были мрачные, отнюдь не возвышенные экшн-RPG. Обе старались добиться того, чтобы игрок ощущал влияние своих решений на мир и развитие событий. Обе были сложными и подошли бы не каждому. И хоть впоследствии CD Projekt RED портировали *The Witcher 2* на Xbox 360, обе игры по-прежнему предназначались в первую очередь для PC, что ограничивало их аудиторию. Их конкуренты вроде *Skyrim* (ноябрь

2011) продавали миллионы копий отчасти и потому, что выходили сразу и на РС, и на консолях.

А еще Skyrim делали в Северной Америке. К середине нулевых, когда игровая индустрия стала глобальнее, среди RPG возникло своеобразное географическое разделение. В США и Канаде компании типа Bethesda и BioWare делали масштабные, обласканные критиками хиты вроде The Elder Scrolls и Mass Effect. В Японии были Final Fantasy и Dragon Quest от Square Enix – они пользовались не такой популярностью, как в девяностые, но и у них оставались миллионы поклонников. А вот европейские RPG как-то не сумели добиться того же уважения, что американские и японские. Европейские игры вроде Two Worlds или Venetica выходили неоригинальными, кривыми и получали от критиков дурные оценки.

Выпустив The Witcher 2, студия Ивинского завоевала себе приличную аудиторию и за пределами Европы, а в самой Польше и вовсе стала культовой. Дошло до того, что, когда в 2011 году президент США Барак Обама посетил страну, премьер-министр Дональд Туск подарил ему копию этой игры. (Позже Обама признался, что не поиграл.) Но сотрудники CD Projekt RED мечтали о большем. Мечтали доказать, что и поляки могут соперничать с мировыми гигантами вроде Bethesda и Square Enix. Ивинский хотел, чтобы название CD Projekt RED было у всех на устах – как BioWare, например, – и помочь ему в этом должна была The Witcher 3.

Во главу разработки поставили Конрада Томашкевича. На первом The Witcher он был тестером, а потом быстро взлетел по корпоративной лестнице и возглавил так называемый отдел квестов, который CD Projekt RED завели, взявшись за The Witcher 2. Обычно при создании RPG в студии есть отдел дизайна и сценарный отдел, и вместе они сочиняют для игры квесты (убей десять драконов! победи темного лорда! спаси принцессу!). Но в CD Projekt RED отдел квестов – это самостоятельная сущность, где каждый сотрудник отвечает за дизайн, воплощение и улучшение своего кусочка игры. Работая главой этого отдела, Томашкевич много сотрудничал с другими командами, поэтому отлично подходил на роль геймдиректора.

Когда ему сообщили, что он теперь в ответе за следующую большую игру студии, Томашкевич развелся. Он стал

расспрашивать руководство, как они намереваются привлечь к игре более широкую аудиторию. Одно из решений лежало на поверхности: игра должна быть *огромной*. «Мы поговорили с [главой студии] Адамом Бадовским и советом директоров. Спросили их, чего не хватает нашим играм, – говорит Томашкевич. – И поняли, что не хватает им свободы исследования мира. А значит, мир надо сделать больше».

Конрад Томашкевич мечтал о том, чтобы в The Witcher 3, в отличие от предыдущих частей, игрок не был привязан в каждой главе к конкретной локации. Пусть вместо этого он исследует большой открытый мир в любом направлении, ловит монстров и берет квесты где угодно. (Описывая столпы дизайна игры, Ивинский очень часто употреблял слово «свобода».) Еще им хотелось, чтобы игра выглядела просто замечательно. И на этот раз нужно было выйти одновременно на PC и на консолях. Этой игрой CD Projekt RED намеревались показать миру, что польские игры могут добиться не худшего критического и коммерческого успеха, чем их конкуренты.

Команда Томашкевича сразу набросала основные мысли. Они знали, что хотят рассказать историю о том, как Геральт ищет свою приемную дочь, Цири – популярную героиню «Саги о ведьмаке», которой доступна могущественная магия. Знали, что главными злодеями станет Дикая Охота – орда призрачных всадников, вдохновленная одноименным европейским мифом. Знали, что действие игры развернется в трех масштабных зонах: на Скеллиге – архипелаге островов, напоминающих о Скандинавии; в Новиграде – крупнейшем и богатейшем городе в мире «Ведьмака»; и в Велене, Ничейной земле – нищей болотистой местности, истерзанной войной. «Такой масштаб ужасал, – признается Конрад Томашкевич. – Но у нас в студии все хотят делать как можно лучшие игры. И трудности нас только мотивируют, даже если это очень серьезные трудности, почти непреодолимые».

Началось предпроизводство, дизайнеры взялись обсуждать ключевые структурные элементы – и трудности не замедлили появиться. «Даже на бумаге с дизайном не все было гладко, – говорит ведущий дизайнер игры Матеуш Томашкевич (младший брат Конрада). – Например, сперва мы хотели, чтобы после пролога игрок мог сразу направиться в любой из трех регионов». Хотелось дать

игроку больше свободы – то самое ключевое слово Ивинского, – но работу дизайнеров это усложняло.

В CD Projekt RED уже решили, что у каждого врага в *The Witcher 3* будет определенный уровень, который не станет меняться вместе с уровнем игрока. Масштабирование уровня противников, которым так славится, к примеру, *The Elder Scrolls: Oblivion*, вызывает у многих любителей RPG отвращение: они жалуются, что если противники усиливаются вместе с игроком, то пропадает ощущение прогресса и развития. (Мало есть в мире игровых опытов неприятнее, чем созерцать, как вашего высоуровневого супергероя выносит шайка жалких гоблинов.)

Но без масштабирования уровня противников трудно сбалансировать RPG в открытом мире. Если игрок может сам решить, отправиться ему в начале игры на Скеллиге, в Новиград или Велен, то во всех этих зонах должны водиться низкоуровневые враги, иначе будет слишком сложно. А если во всех регионах враги низкоуровневые, то, поднабравшись опыта, игрок пройдет любую из них слишком быстро.

Чтобы решить эту проблему, CD Projekt RED остановились на более линейной структуре. После пролога игрок отправляется в Велен (низкий уровень), потом в Новиград (средний), а потом на Скеллиге (высокий). Между регионами по-прежнему можно свободно перемещаться, но рамки главного сюжета чуть жестче. В конце концов, если игра и правда получится гигантской, то игрок только спасибо скажет за намек, куда отправиться. «Мы не хотели, чтобы игрок ощущал себя потерянным. Он должен примерно понимать, куда идти и какова структура мира, – говорит Матеуш Томашкевич. – Нам показалось, что возможность сразу после пролога махнуть куда угодно перегружает игрока – что это чересчур».

С ранних этапов разработчики знали, что хотят сделать необычайно большую игру. Основную кампанию в большинстве игр можно пройти за 10–20 часов. Более масштабные жанры: RPG и игры в открытом мире – замахиваются на 40–60. CD Projekt RED же хотели, чтобы на прохождение *The Witcher 3* уходило как минимум сто часов. Чтобы достигнуть столь абсурдного показателя, дизайнерам *The Witcher 3* нужно было взяться за работу как можно раньше, набрасывая

и сочиняя сюжеты прямо во время предпроизводства, когда и игры-то еще не было.

Всё начиналось в сценарном зале. «Мы брали общую идею, – говорит Якуб Шамалек, один из сценаристов игры. – Потом развивали ее, разбивали на квесты. Проверяли у дизайнеров, ничего ли их не смущает. А потом – итерировали, итерировали, итерировали». Главный квест игры будет о том, как Геральт ищет Цири, решили они, а события его будут перемежаться интерлюдиями, где можно поиграть за саму приемную дочь ведьмака. Также в игре будет несколько важных, но опциональных сюжетных линий, участие в которых сильно повлияет на концовку игры, – например, история про убийство короля или любовный треугольник между Геральтом и чародейками Йеннифэр и Трисс (обе они уже появлялись в предыдущих играх серии). Наконец, будут побочные квесты – множество загадок, поручений и возможностей поохотиться на монстров.

Матеуш Томашкевич стал главой отдела квестов, унаследовав эту роль от брата. Его задачей было работать со сценаристами. Для каждого квеста они формулировали тему («этот – про голод»), а потом передавали его дизайнеру, который прорабатывал структуру конкретнее. Сколько будет боевых ситуаций? Сколько катсцен? Сколько расследования? «Нужно было простроить всю логику событий и понять, с чего начинается вся эта история, каковы цели игрока, с какими препятствиями ему предстоит столкнуться, – говорит Матеуш Томашкевич. – Очень важен темп развития событий, потому что бывает так, что сюжет отличный, но, если там слишком много диалогов или катсцен, он затягивается. Так что существенная часть нашей работы состояла именно в том, чтобы следить за темпом».

Им предстояло чудовищное количество работы, но времени до 2014 года оставалось мало – а именно тогда они планировали выпустить игру. По некоторым подсчетам, мир The Witcher 3 должен был в тридцать раз превзойти мир The Witcher 2 по масштабу, и когда дизайнеры квестов увидели первые графические наработки и примерную карту мира, их охватила паника. «Когда нам только показали масштаб мира, мы были в ужасе – такой он был огромный, – говорит Матеуш Томашкевич. – А мы не хотели, чтобы в игре был проходной контент. Значит, предстояло заполнить все эти просторы

чем-то интересным и содержательным, потому что иначе они пустовали бы, а это тоже ужасно».

В этих ранних обсуждениях дизайна игры Матеуш Томашкевич и его коллеги сформулировали одно простое правило: не делать скучных квестов. «Я назвал их „почтовыми квестами“ – обычные фетч-квесты, „подай-принеси“, – говорит Томашкевич. – Когда тебе кто-то говорит – принеси мне, мол, чашку, или десять медвежьих шкур, или типа того. Ты им приносишь – и всё. Никакого поворота в конце, ничего… Каждый квест, даже самый маленький, должен чем-то запоминаться, содержать какую-то фишечку, неожиданный поворот. Что-то внезапное». Был момент при предпроизводстве, когда Томашкевич, опасаясь, что они не достигают нужной планки качества, вырезал из игры около половины всех квестов. «Во-первых, я просто не был уверен, что мы успеем их все сделать, а во-вторых, воспользовался этой возможностью и отфильтровал слабые», – говорит он.

Они знали, что, чтобы The Witcher 3 запомнилась людям, нужно обманывать их ожидания. В одном из ранних квестов под названием «Дела семейные» Геральт знакомится с Кровавым бароном – местечковым правителем, у которого есть информация о Цири. Чтобы Барон этой информацией поделился, Геральту нужно отыскать его пропавших жену с дочерью. Но по мере развития событий выясняется, что в пропаже виноват сам Барон – он пил, бил жену и в целом вел себя как последняя скотина. Но теперь он, кажется, раскаивается. Вы его простите? Попытаетесь помочь ему наладить отношения с семьей? Поможете выкопать и экзорцировать демонический зародыш мертворожденного младенца, закопанный у него во дворе? (The Witcher 3 не стесняется выводить важные вопросы на новый уровень.)

В вопросах морали и этики другие RPG обычно четко разделяют добро и зло – например, в трилогии Mass Effect варианты ответа в диалоге помечаются как «добрьи» и «злыи». Но в The Witcher мало хеппи-эндов. Разработчики видят в этом отражение польской культуры. «Таков мир для людей из Восточной Европы, – сказал в одном интервью Марчин Ивинский. – Моя бабушка пережила Вторую мировую. Она сбежала из-под надзора нацистов и несколько месяцев пряталась по деревням. Подобные следы можно найти в каждой семье существенной части команды. Хоть команда у нас и международная, большинство все же поляки. Подобные вещи оставляют отпечаток».

Создавая квесты вроде истории Кровавого барона, команда The Witcher 3 надеялась поставить игрока перед непростым выбором. Им хотелось, чтобы подобные морально-этические дилеммы оставались у него на уме, даже когда он прошел бы игру. На ранних этапах разработки, ломая голову над тем, как построить подобный сложный нарратив, сценаристы и дизайнеры CD Projekt RED столкнулись с классической проблемой: как понять, впечатляющий ли получился квест, когда и игры-то еще нет?

Сценарист Якуб Шамалек понял, что все непросто, только когда ему потребовалось представить сцену коллегам. Он сочинил, как ему казалось, неплохой момент, где Геральт и чародейка Йеннифэр остроумно пикировались. Оставалось смоделировать сцену в игре. Вот только художники еще не закончили модели Геральта и Йеннифэр, так что их пришлось заменить случайными рыбаками. Анимации и движения губ в игре тоже пока не было. На фоне, где в будущем появится пейзаж с детализированными домами, пока стояли «серые коробки». Камера периодически ошибалась и влетала кому-нибудь в голову. Разумеется, не было озвучки – ее запишут, только когда диалоги будут утверждены, – так что текст нужно было читать и мысленно представлять, как он прозвучит. «И вот ты такой сидишь и пытаешься им объяснить, – говорит Шамалек. – „Короче, представьте, что происходит это вот тут, а здесь Геральт делает такое лицо, а вот тут пауза, а потом они говорят вот это, а потом мы видим, как Геральт морщится“». И должно быть смешно. Но в комнате сидят десять человек, они смотрят на экран и говорят: „Я не понял юмора“».

Шамалек – писатель, любящий иронический тон. До The Witcher 3 он никогда не работал над играми – и не представлял, как это подчас сложно. В одном квесте есть сцена, где Геральт и Йеннифэр идут по заброшенному саду; Шамалеку нужно было написать диалог, который отразит сложную историю отношений этих героев. Геральт и Йеннифэр иронизировали и поддевали друг друга, но предполагалось, что за этим скрывается подлинное душевное тепло. Вот только при раннем тестировании такие тонкие эмоции невозможно передать. «Это работает, только когда есть озвучка, потому что хороший актер может съязвить и при этом передать теплое отношение, – говорит Шамалек. – Но когда это лишь буквы в нижней части экрана, а беседуют два

рыбака со Скеллиге, очень трудно это передать и убедить тех, кто оценивает твою работу, что в итоге оно сыграет».

И поэтому Шамалеку и другим сценаристам пришлось делать очень, очень много черновиков, перерабатывая каждую сцену по мере того, как команда постепенно достраивала игру. Когда появились базовые модели персонажей иrudimentарная анимация, разобраться в сценах стало чуть проще. Люди часто интересуются, как CD Projekt RED удалось так отточить сценарий игр про ведьмака, особенно с учетом того, как много в них сюжета. Ответ прост. «По-моему, в The Witcher 3 нет ни одного квеста, который бы просто сочинили, одобрили и потом записали, – говорит Шамалек. – Всё переделывали десятки раз».

В феврале 2013 года CD Projekt RED анонсировали The Witcher 3, разместив на обложке популярного журнала Game Informer изображение Геральта и Цири верхом. На обещания команды Конрада Томашевича не скупилась: The Witcher 3 будет больше, чем Skyrim. Там не будет загрузки отдельных локаций. Она выйдет в 2014-м. В ней будет не меньше ста часов геймплея. «Мы долго обсуждали эту обложку, – говорит Томашевич. – Нам нужно было акцентировать, что в игре открытый мир». Это был их первый выход в свет. Подчеркнув, что The Witcher 3 – это игра, где можно добраться куда угодно и делать там что угодно, CD Projekt RED хотели показать миру, что в Польше тоже умеют делать неплохие RPG.

Разработчики сознательно не уточняли, на каких платформах выйдет игра, потому что Sony и Microsoft еще не анонсировали свои следующие консоли. Но все в команде знали, что их интересуют PC, Xbox One и PS4, а прошлое поколение они трогать не станут. Это был серьезный риск. Некоторые аналитики полагали, что PS4 и Xbox One окажутся куда менее популярны, чем их предшественницы, и большинство издателей настаивали на том, чтобы их игры выходили сразу и на старом поколении, и на новом, тем самым захватывая как можно большую долю аудитории. Именно так EA и Activision поступили с Dragon Age: Inquisition и Destiny.

Но в CD Projekt RED понимали, что старое железо не потянет их амбиций. Если бы они сократили потребление игрой памяти в угоду возможностям консолей прошлого поколения, им не удалось бы

достигнуть такого же фотorealизма. CD Projekt RED хотели создать мир с функциональной экосистемой и циклом дня и ночи, с пестрыми городами и ветерком, качающим траву. Они хотели, чтобы игрок мог исследовать любой регион, не прерываясь на подгрузку его элементов. Ни на PlayStation 3, ни на Xbox 360 достигнуть этого не удалось бы.

Вскоре после того как игра была анонсирована, а Game Informer увидели ее демоверсию, инженеры CD Projekt RED радикально изменили процесс отображения графики. Хорошая новость состояла в том, что всё: от складок на кожаном мешке до отражения героев в воде – стало выглядеть куда четче. Плохая – в том, что художникам нужно было переделать под эту систему почти все модели. «Такое бывает нередко, – говорит художник по спецэффектам Жозе Тейшайра. – Добавляют новую фичу, и если она считается для игры важной, то даже большое изменение, даже переделка ассетов того стоит».

Тейшайра – португалец, который в основном отвечал за спецэффекты вроде погоды и капель крови («У меня очень сомнительная история в браузере»). Он потратил много времени не только на саму графику игры, но и на исследования и эксперименты с новыми технологиями, которые дополнительно все украсили бы. Ему же предстояло отыскать способы оптимизировать эти технологии. Даже в крошечной деревушке, к примеру, могут быть десятки источников света: свечи, факелы, костры – и каждый из них при малейшем дуновении ветерка начинал высасывать из The Witcher 3 ресурс памяти. «Нам много пришлось работать с так называемым уровнем детализации, – говорит Тейшайра. – Чем дальше объект, тем меньше на нем деталей. Так что пришлось быть очень внимательными, чтобы не вышло, к примеру, так, что мы использовали чрезвычайно сложную систему частиц для объекта, который находится от игрока в километре».

Разработка продолжалась, и дизайнеры The Witcher 3 снова запаниковали, что им не хватает контента. Они рассказали всему миру, что игру нужно будет проходить минимум сто часов. Может, число было и нелепым – но теперь-то его уже пообещали. «Нам все казалось, что игра слишком короткая, что ста часов мы не наберем, – говорит Матеуш Томашкевич. – Но мы такие: нет, мы дали слово, мы обязаны сделать сто часов геймплея». Отдел Томашкевича извергал из себя все

новые и новые квесты, изо всех сил следя за тем, чтобы они не были почтовыми, но страх пустоты не уходил.

Одной из важных фич The Witcher 3 была лошадь Геральта, Плотва. (Это шутка из книжной «Саги о ведьмаке» – там Геральт называет всех своих лошадей одинаково.) Но ездить верхом – а это главный способ перемещения по миру The Witcher – куда быстрее, чем ходить. Следовательно, все зоны должны быть большими. Очень, очень большими. С каждым днем мир разрастался, требуя от отдела квестов все больше контента. «Мы знали, что хотим открытый мир и езду верхом; и хотели, чтобы игра была очень масштабной, реалистичной в этом смысле, – говорит Матеуш Томашкевич. – Поэтому локации все росли».

Но главной проблемой, вызывавшей у отдела квестов больше всего тревоги, было то, что многие ключевые механики The Witcher 3 до сих пор оставались под вопросом. Боевая система требовала доработок, и при тестировании дизайнеры переводили Геральта в «режим бога» – он убивал любого монстра с одного удара. Из-за этого трудно было понять, хороши ли темп повествования. «[Трудно] прикинуть, сколько именно часов геймплея будет в игре, когда геймплей еще не работает», – говорит Томашкевич.

Все эти переменные складывались в игру, которую никто не мог толком оценить. По словам Матеуша Томашкевича, «очень сложно оценивать качество чего-то, когда его не видно». Весь 2013-й и даже в 2014-м, бесконечно тестируя The Witcher 3, команда продолжала сомневаться, не получается ли игра пустой. Благодаря новому способу отображения графики они добились кое-каких потрясающих технических успехов, и многие сотрудники команды с открытым ртом любовались на то, как же красив их мир. Деревья будто пряником пришли из польского леса. На кольчуге Геральта виднелось каждое колечко. Кожа получилась весьма кожаной. Но мир был огромен, и вся команда переживала, удастся ли сдержать проклятое обещание предоставить сто часов.

Каждый из трех больших регионов в The Witcher 3 масштабнее большинства игр с открытым миром, а ведь там есть еще и регионы поменьше – к примеру, крепость Каэр Морхен и локация Белый Сад из пролога. Чтобы оживить мир, команда дизайнеров уровней прочесала всю карту и разместила на ней так называемые точки интереса (POI). В

каждой точке интереса можно что-нибудь отыскать – от несущественного (группа бандитов) до более серьезного (торговец, который попросит вас выяснить, кто убил его помощника). В некоторых таких точках стоят унылые деревушки; в других – древние развалины, полные монстров и сокровищ.

Дизайнеры уровней отвечали за то, чтобы подобными точками интереса был заполнен весь игровой мир. «Мы хотели сперва прикинуть масштаб: сколько POI надо, сколько будет чересчур, – говорит Майлс Тост, дизайнер уровней. – Мы просто раскидывали их по уровню. Потом брали едва работающую лошадь и скакали между ними, замеряя, сколько времени это занимает, а потом разбирали: ага, то есть сейчас новая POI появляется каждую минуту. Ну и так далее. Опирались мы и на другие игры, например Red Dead Redemption или Skyrim. Проверяли, как с этим там, а потом думали: ну и как, нравится нам их вариант? Или нам надо плотнее? Или как-то иначе?»

Команде Тоста не хотелось, чтобы мир The Witcher 3 воспринимался как свалка разрозненных квестов; они строили цельную экосистему. Вот деревня, в которой производят кирпичи, и она соединяется с Новиградом хитрыми торговыми путями. Вот мануфактуры, сельское хозяйство и прочие атрибуты убедительного средневекового мира. «Взгляните, например, на хутора вокруг Новиграда. Они реалистичны: именно столько нужно земель, чтобы обеспечивать ресурсами огромный город, – говорит Тост. – Все люди, живущие в этом мире, опираются на некие инфраструктуры. Мы очень внимательно к этому относились. Там есть даже деревня, в которой делают повозки».

По мере того как команда The Witcher 3 росла, эта тяга к реализму начала приводить к осложнениям. В какой-то момент команда Тоста заметила серьезную проблему с Веленом: там было слишком много еды. «Изначально подразумевалось, что в Велене голод, – говорит Тост. – То есть людям там еды не хватает». Но почему-то один художник по окружению наполнил многие дома в Велене колбасой и овощами. Дизайнерам уровней это не давало покоя, так что они потратили много часов на то, чтобы прочесать все деревни Велена, отбирая у людей еду, как эдакие антиподы Робин Гуда. «Нам пришлось проверить все дома в этой зоне и убедиться, что еды мы оставили как можно меньше», – говорит Тост.

CD Projekt RED полагали, что именно подобное внимание к деталям и выделит The Witcher 3 на фоне конкурентов (подход, напоминающий взгляд Naughty Dog на Uncharted 4). Большинство игроков не заметят, сколько еды хранится в веленском шкафу, но тот, кто внимание все-таки обратит, будет вознагражден. В этой игре обязательно наступает момент, когда осознаешь, что разработчики не пожалели времени на мелочи вроде хруста веток на ветру или на то, чтобы солнце вставало все раньше и раньше по мере того, как ты продвигаешься на север. И это завораживает.

Конечно, когда у тебя целая студия перфекционистов, на мелочи начинает уходить слишком много времени – и это проблема. «С точки зрения игрока, деталей все равно всегда не хватает, – говорит Тост. – Люди любят исследовать мир, и ты это понимаешь. Но, конечно, в какой-то момент приходится вспоминать о масштабе всего проекта и решать, правда ли угол наклона вот этого камня привнесет что-то в игру. Может, лучше оставить камень в покое и пойти исправить пару багов». Каждая секунда, ушедшая на то, чтобы добавить игре деталей; каждая минута отладки квестов; каждый час борьбы с недостроенным миром вели к тому, что график производства растягивался.

Все эти задержки накапливались, и, когда наступил 2014 год, студия поняла, что им нужно больше времени. В марте 2014-го CD Projekt RED объявили, что откладывают The Witcher 3 еще на полгода, до февраля 2015-го. «Совет директоров волновался, но они не пытались вмешаться и повлиять на игру, потому что доверяют нам, – говорит Конрад Томашкевич, гейм-директор. – Мне было тяжело, потому что весь этот груз, весь стресс был на моих плечах. Я понимал, что все может обернуться катастрофой, потому что в эту игру вложено много денег, так что она обязана выйти успешной».

С того дня в 1994 году, когда Марчин Ивинский основал CD Projekt (и с того дня в 2002 году, когда он основал CD Projekt RED), студия выпустила всего две игры. The Witcher 3 станет третьей. Компания сохраняла независимость благодаря инвесторам и другим источникам дохода – например, принадлежащему им успешному онлайн-магазину игр GOG, – и Марчин Ивинский не боялся, что если The Witcher 3 провалится, то CD Projekt RED ожидает банкротство. И все же это был огромный риск. Благодаря обложке Game Informer и нескольким мощным трейлерам The Witcher 3 привлекла больше внимания, чем ее

предшественницы. Не оправдай CD Projekt RED ожидания аудитории, на их надеждах конкурировать с другими большими издателями можно было бы ставить крест. «Ожидания аудитории – это очень круто, – говорит Конрад Томашкевич. – Но в то же время, пока мы были в недрах проекта, у нас была куча сложностей; например, движок постоянно падал, а еще мы не смогли вовремя настроить стриминг^{38}. На PS4 и Xbox нам удавалось отобразить на экране только одну точку. И при этом мы знали, что должны выдать достойный результат, и это давило на всю команду».

В общем, 2014-й стал для польской компании годом кранча^[77]. В июне, на E3, CD Projekt RED собирались показать длинную демоверсию The Witcher 3, где Геральт исследовал бы болота Велена. Оставаясь в офисе до ночи и по выходным, сотрудники студии согревали себя мыслью, что на E3 они выступят плечом к плечу с мощнейшими издателями вроде Ubisoft и Activision. В горящем неоновыми огнями выставочном зале, где всеобщее внимание привлекают гиганты вроде Madden и Assassin's Creed, The Witcher 3 не подкачала – крупные сайты вроде IGN и GameSpot отметили качество презентации. CD Projekt RED были аутсайдерами, темными лошадками, «какими-то чуваками из Польши, которые сделали всего две игры», но аудитория сочла The Witcher 3 одной из самых впечатляющих презентаций на выставке. «Это нас очень вдохновило, – говорит Петр Томинский, программист анимации. – Мы были не прочь стать как те суперизвестные компании».

В 2014-м кранч продолжился. Разработка становилась все напряженнее, а игра продолжала меняться. Команда по квестам осознала, что слишком мало историй касаются разворачивающейся на фоне основного сюжета войны между Нильфгаардом и Реданией, так что многое пришлось переделать. Инженеры переработали систему стриминга, потратив часы на то, чтобы объекты незаметно подгружались на фоне, а ироку, соответственно, не пришлось видеть экраны загрузки, скачав на лошади из одной локации в другую.

Также программисты CD Projekt RED постоянно пытались улучшить инструменты работы с игрой. «Бывали дни, когда движок падал раз двадцать или тридцать, – вспоминает Якуб Шамалек. – Впрочем, это было не так уж ужасно – мы ожидали этих падений, так что сохранялись каждые пять минут». Казалось, каждый день в The

Witcher 3 что-то менялось. Художники решили объединить Новиград и Велен, слив их в единую гигантскую карту вместо двух раздельных локаций. Дизайнеры правили, меняли и доделывали буквально всё. «Помню, мы читали, что пишут на форумах, и добавляли в игру штуки, которых люди в самом деле просили, – говорит ведущий дизайнер квестов Матеуш Томашкевич. – Например, было видео, где вдалеке маячил Новиград. И нашлись хардкорные фанаты, которые принялись его обсуждать. В книгах описывалось, что у Новиграда толстые высокие стены, а в трейлере их не было. И мы подумали: „Да, пожалуй, стоит их добавить“ – и добавили».

Новиград – огромный, полный деталей, с узкими улочками и красной черепицей на крышах – изрядно напоминает средневековый Старый город в Варшаве. Оба они – запутанные, мощеные и кишат жизнью. Как и Новиград, Старый город – фальшивка, по кирпичику восстановленная после того, как во время Второй мировой войны его уничтожили люфтваффе. Впрочем, в отличие от Новиграда, по улочкам Старого города Варшавы можно пройти и не наткнуться на нищего, который заглючил и взлетел.

К концу 2014-го, когда финишная прямая уже замаячила впереди, CD Projekt RED отложили выход игры еще на двенадцать недель, перенеся его с февраля на май. За это время они могли исправить еще немного багов, а бизнес-отдел полагал, что в мае с The Witcher 3 будет конкурировать меньше крупных релизов. «Для нас это был идеальный момент, – говорит Конрад Томашкевич. – Вообще, думаю, нам повезло. Выйди мы в изначальную дату, пришлось бы конкурировать с Dragon Age [Inquisition, вышедшей в ноябре 2014-го] и другими играми. А в мае люди как раз допрошли все прошлогоднее и ждали нового блокбастера».

Еще одним важным поводом придержать релиз, по словам сотрудников CD Projekt RED, было нежелание уподобиться Assassin's Creed Unity. Эта игра вышла на пару месяцев раньше нужного, и многие критиковали ее за глитчи графики, среди которых был и жутковатый баг, взрывающий персонажам лица. (Разумеется, взорванные лица меметизировались.)

В эти последние месяцы в некоторых отделах кранча было больше, чем в других. Сценаристы уже пережили самые строгие дедлайны и под конец проекта могли немного расслабиться. Теперь им оставалось

лишь написать все письма, записки и прочие тексты из игры. «В CD Projekt RED сценаристы – это и игровые писатели^[78], а значит, надо писать, – говорит Якуб Шамалек. – Еще нам нужно было проследить за тем, чтобы над гусем было написано „гусь“, а головка сыра называлась головкой сыра. И чтобы чертеж „легендарных штанов школы Грифона“ именно так и назывался». Сценаристы проработали всю базу текстов в игре и проследили за тем, чтобы все технические тексты были на месте. «Бывали моменты, когда кошка называлась „олень“, олень назывался „сыр“ и так далее, – говорит Шамалек. – До этого я несколько лет писал диалоги, так что теперь просто отдыхал. Мы сидели, разбирались с гусями, и никто нас не трогал».

Но для других отделов эти последние месяцы были куда суровее. Те члены команды, кто находится в конце пайплайна (например, звуковики или команда по спецэффектам), сидели в офисе допоздна. QA-тестерам было особенно сложно. В игре масштаба The Witcher 3 – с таким количеством квестов, локаций и персонажей – физически невозможно отыскать каждый важный баг и глитч. Но все же им предстояло попытаться. «Начинаешь осознавать не только весь масштаб игры, но и всю ее вариативность, – говорит Жозе Тейшейра. – Не просто „игра падает, если зайти в этот дом“, а „игра падает, если поговорить вот с этим человеком, сесть на лошадь и *тогда* зайти в дом“... [Тестеры] стали придумывать всякие такие ситуации в жанре „что за хрень“». В итоге The Witcher 3 вышла с кучей багов, как и большинство видеоигр, но благодаря лишним трем месяцам они избежали катастрофы уровня Assassin’s Creed Unity.

Дата релиза приближалась, и команда подготовилась зажмуриться. С момента выхода той обложки для Game Informer ожидания игроков стабильно росли, но кто знает, как мир оценит их игру? Разработчикам она казалась неплохой, и особенно они гордились сюжетом и сценарной работой, но ни одна из прошлых игр серии не привлекла особого внимания за пределами ниши хардкорных PC-геймеров. Сможет ли The Witcher 3 конкурировать с играми вроде Skyrim и Dragon Age: Inquisition? Они надеялись расширить аудиторию и продать несколько миллионов копий, но не слишком ли это оптимистичный прогноз? А вдруг игра недостаточно большая? А вдруг RPG про Восточную Европу никому не нужна?

А потом посыпались похвалы. 12 мая 2015 года, когда стали появляться рецензии на The Witcher 3, интернет просто захлебнулся восторгом. Вот, к примеру, что написал рецензент с сайта GameSpot: «Пусть у вас не останется сомнений: это одна из лучших ролевых игр в истории, титан среди гигантов и произведение, которое задало новую планку всем подобным играм в будущем». Другие отзывы были не менее хвалебны, и для сотрудников CD Projekt следующие несколько дней прошли как в тумане. На прошлые игры серии критики не обращали столько внимания – и уж тем более не делали им столько комплиментов. «Это так странно... задним числом думаешь, что, наверное, нам всем полагалось ликовать и давать друг другу „пять“, типа „Мы это сделали!“», – вспоминает Жозе Тейшейра. – А на деле мы читали эти отзывы, просто переглядывались и такие: „Черт, ну и что нам полагается делать с этой информацией?“ Ясное дело, никто в тот день не работал. Все бесконечно гуглили „The Witcher 3 отзывы“ и обновляли страницу. И этот год вдруг стал лучшим в наших послужных списках».

19 мая 2015 года CD Projekt RED выпустили The Witcher 3. Каким-то образом игра вышла даже больше, чем они ожидали. Может, дело было в боязни сделать недостаточно контента – в итоге они перегнули палку в другую сторону и сделали слишком много. Игра должна была занять сто часов, но ее квесты, точки интереса и просто исследование локаций потребуют скорее двухсот. А если играть медленно, то и больше.

Безусловно, можно спорить о том, должна ли игра вообще быть такой длинной (задним числом кое-кто в CD Projekt RED полагает, что им стоило сократить ее на 10–20 %). Но в The Witcher 3 поразительно то, как ускользающее мало событий там нужны лишь затем, чтобы забить время.

Матеушу Томашкевичу удалось избежать почтовых квестов. Как он и просил, в каждом сюжете в The Witcher 3 есть какое-тосложнение или поворот; позже дизайнеры из BioWare сказали мне, что после Dragon Age: Inquisition надеются использовать этот принцип в какой-нибудь будущей игре. CD Projekt RED начиналась с того, что Марчин Ивинский добыл права на дистрибуцию Baldur's Gate от BioWare; теперь же BioWare планируют следовать заветам его компании. Ну и кто теперь посмеет сказать, что с европейскими RPG что-то не так?

В стильных, обитых деревом залах огромного офиса CD Projekt RED в Варшаве висят постеры с запоминающимся, хоть и малость неловким слоганом студии. «Мы бунтари, – гласят они, – мы CD Projekt RED».

Хороший вопрос, думал я, пробираясь через лабиринт столов и компьютеров осенью 2016 года, насколько этот слоган нынче правдив. CD Projekt RED ведь превратилась в открытое акционерное общество с почти пятью сотнями сотрудников и офисами в двух городах. Когда мы проходили мимо одного набитого людьми зала, экскурсовод сказал мне, что это – обучение новых сотрудников. CD Projekt RED нанимают столько людей, прибавил он, что обучение приходится проводить каждую неделю. После недавнего фантастического успеха опытные гейм-дизайнеры со всего света эмигрируют сюда, просто чтобы попасть в эту компанию.

Слово «бунтари» подразумевает контркультурность. Оно наводит на мысль о разработчиках, идущих против трендов и делающих игры, которые никому другому и в голову бы не пришли. CD Projekt RED же теперь – крупнейшая игровая студия в Польше и одна из самых престижных в мире. В августе 2016-го она стоила больше миллиарда долларов. И где же тут бунтарство?

«Спроси вы меня пару лет назад, я бы сказал, что, разросшись до такого размера, мы наверняка потеряли старый дух, но он все еще здесь», – говорит Марчин Ивинский. Его компания с помпой выпускала бесплатные DLC к The Witcher 3. Громко высказывалась против технических средств защиты авторских прав (так называемого DRM), поскольку они ограничивают возможности использовать, продавать и изменять игры. (В GOG, цифровом магазине CD Projekt RED, DRM нет.) Ивинский любит говорить, что они верят в пряник, а не в кнут. Чем пытаешься защитить игру от пиратов, лучше попытаться убедить потенциальных пиратов, что игра от CD Projekt RED стоит уплаченных денег – прямо как тогда, много лет назад, на компьютерных рынках Польши.

«Если тебе не на что покупать игры, то у тебя два варианта, – говорит Рафал Яки, менеджер по развитию бизнеса. – Либо ты не играешь вовсе, либо ты пиратишь. Но когда тебе исполняется двадцать, ты начинаешь зарабатывать, может, начинаешь покупать игры – и становишься потребителем. Вот только нафига оно тебе

нужно, если индустрия ведет себя с тобой по-хамски? Пусть у тебя появились деньги на покупку – но зачем тебе меняться, если ты видишь, что тратиться предлагают на DLC с костюмами, которое стоит 25 долларов, и если ты купишь его в GameStop, то получишь синюю ленточку, а если в другом месте – то красную^[79]? Зачем тебе это?»

Даже делая The Witcher 3, команда CD Projekt RED ощущала себя бунтарями – не потому, что они соперничали со множеством компаний больше и опытнее себя, но потому, что принимали решения, которые, на их взгляд, другие бы не приняли. «Ради своих целей мы ломали все правила гейм-дизайна, – говорит Конрад Томашкевич. – Чтобы их добиться, я постоянно прохожу все квесты в игре с ее преальфа-сборки^{39}. Вообще я проходил каждый квест The Witcher 3 около двадцати раз, чтобы убедиться, что все правильно, диалоги в этом квесте верно соотносятся с тем, что было сказано в другом и будет сказано в следующем, что нигде нет пробелов. Потому что для наших игр очень важно погружение, и если где-то есть дырки или что-то лишнее, то оно пропадет».

Сидя в кафетерии CD Projekt RED и тыкая вилкой в вегетарианскую лазанью, я размышлял, могла ли The Witcher 3 возникнуть где-нибудь в другом месте. Пейзажи вокруг Варшавы, эти пышные леса и холодные реки, будто сошли со скриншота этой игры. По сравнению с Северной Америкой и остальной Европой жизнь в Польше дешева, так что CD Projekt RED может позволить себе выплачивать сотрудникам относительно низкую зарплату. (По мере того как в компании прибавляется экспатов, это меняется, сказал мне Ивинский.) Игра также черпает вдохновение в польских сказках, не говоря уж о безобразном расизме, войнах и геноциде, которых хватало в истории Варшавы и которые нашли отражение в The Witcher 3.

Но в первую очередь этой игре позволили состояться люди. В 2016 году в CD Projekt RED сотрудников-неполяков стало столько, что студия официально перешла на английский. Но многие из этих славянских сердец еще хранят детскую боль. Они росли, пиратя игры на компьютерных рынках, добывая пиратские версии игр типа Stonekeep и мечтая однажды сделать свою RPG. «Думаю, что при коммунизме многие не могли выразить себя, – говорит Конрад Томашкевич. – Но когда наступила демократия, когда все смогли заняться тем, чего им хочется, постепенно люди начали воплощать

свои мечты». Даже после успеха The Witcher 3 разработчики, кажется, хотят и дальше доказывать миру, что они заслуживают право стоять на большой сцене на выставке вроде Е3. Может, это и есть настоящий дух бунтарства.

10. Star Wars 1313

Мало какая игра могла похвастаться такими шансами на грядущий успех, как были у Star Wars 1313. Идеальное ведь сочетание: кинематографичный геймплей в духе Uncharted, возможность расстреливать врагов и рулить пылающими космическими кораблями, плюс богатый мир «Звездных войн» – пожалуй, самой популярной франшизы на земле. Когда культовая игровая студия LucasArts показала эффектную демоверсию Star Wars 1313 на Е3 2012, аудитория была в восторге. *Наконец-то*, после стольких лет разочарований в играх и на большом экране, «Звездные войны» пришли в себя.

Утром 5 июня 2012 года, в первый день Е3, несколько ведущих специалистов из команды Star Wars 1313 расположились в темном зальчике на втором этаже Лос-Анджелесского конференц-центра. Они развесили по стенам огромные постеры с концепт-артом, создавая у посетителя ощущение, будто он спускается в трущобы Корусканта. Да, LucasArts выступали не в главном зале, но все равно планировали наделать шума. В последние годы дела у студии шли ужасно, и они хотели доказать, что могут снова создавать отличные игры. Целых три дня креативный директор Star Wars 1313 Доминик Робиллиард и ее продюсер Питер Николай играли в демо, каждые полчаса показывая ее новой группе журналистов и посетителей.

Демо начинается с того, как два безымянных охотника за головами идут по ржавому кораблю, болтая про опасный груз, который им предстоит увезти под землю. К кораблю цепляются пираты под предводительством злобного дроида, и тот посыпает в грузовой отсек несколько десятков противников. Тут мы видим боевку Star Wars 1313 глазами игрока, который, управляя одним из охотников за головами, прячется за какой-то ящик и открывает огонь.

Убив пару врагов – сперва из бластера, а потом и впечатляющим полунельсоном, которому нашлось бы место в фильме с Брюсом Ли, – герой со своим напарником возвращаются на корабль. Но они опоздали: пираты уже крадут их груз. После пары зрелищных сцен (включая восхитительно жестокий момент, когда напарник засовывает врага в спасательную капсулу – с гранатой) охотники прыгают на

корабль пиратов в надежде вернуть свою добычу. Игровой персонаж приземляется на горящую обшивку, карабкается по падающим кораблям вслед за напарником и прыгает через дыру в искореженном металле – после чего видео обрывается логотипом.

«Это была одна из самых зрелищных презентаций на той Е3, – говорит Адам Розенберг, журналист (и мой друг), которому довелось тогда взглянуть на игру. – LucasArts сделали трейлер, который не мог не понравиться человеку, любящему одновременно и „Звездные войны“, и видеоигры». Другие репортеры были в не меньшем восторге, а игроки заявляли, что мало в жизни видели демоверсий лучше этой. Star Wars 1313 было суждено наконец-то прервать череду посредственности, выходившей в последнее время из стен LucasArts.

Что могло пойти не так?

Когда в начале 1980-х игровая индустрия только поднимала голову, крупные киношные шишки поглядывали на нее со смесью ужаса и зависти. Как так получалось, что игроделы с их нелепыми сюжетами и невероятно хаотичным циклом производства зарабатывают этим странным новым интерактивным форматом миллионы долларов? И как бы туда влезть Голливуду? Некоторые киностудии продавали права на создание игр по своим франшизам или сотрудничали с издателями, выпуская дешевые «сопутствующие» игры вроде Е. Т., знаменитой в первую очередь тем, как она помогла обрушить игровую индустрию^[80]. Другие махнули рукой. В будущем к миру игр прикоснутся уважаемые режиссеры вроде Гильермо дель Торо и Стивена Спилберга, но тогда, в восьмидесятые, лишь одному титану киноиндустрии хватило прозорливости создать целую компанию, которая ими бы занималась. Это был Джордж Лукас.

В 1982 году, спустя пять лет после выхода суперпопулярных «Звездных войн», Лукас увидел в видеоиграх потенциал и захотел взяться за них. Он завел своей продюсерской компании Lucasfilm дочернюю, назвав ее Lucasfilm Games, и нанял множество талантливых молодых дизайнеров – например, Рона Гилберта, Дейва Гроссмана и Тима Шейфера. В последовавшие годы Lucasfilm Games прославилась вовсе не играми по фильмам, а оригинальными квестами вроде *Maniac Mansion* и *The Secret of Monkey Island*. После реорганизации в 1990 году Lucasfilm Games превратились в LucasArts, а дальше их знаменитый логотип – золотой человечек с сияющей

дугой в руках – украсил коробки любимых аудиторией игр вроде Grim Fandango, Star Wars: TIE Fighter, Day of the Tentacle, Star Wars Jedi Knight и многих других. В девяностые логотип LucasArts был знаком качества.

Но с наступлением двадцать первого века что-то изменилось. Пока компания Джорджа Лукаса налегала на столь нелюбимые аудиторией приквелы к «Звездным войнам», LucasArts погрязли в офисных интригах. Мешало им и нестабильное руководство. Студия сосредоточилась на издании чужих игр вроде Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare) и Star Wars: Battlefront (Pandemic). За десять лет она сменила четырех президентов: в 2000-м пришел Саймон Джеффри, в 2004-м – Джим Уорд, в 2008-м – Даррел Родригес, а в 2010-м – Пол Миган. И с каждым новым президентом происходила полная реорганизация, что всегда означало две вещи: сокращения и отмену игр. (После особо масштабного сокращения сотрудников в 2004 году LucasArts, по сути, закрылась и снова открылась. Изнутри это выглядело очень странно. Один бывший сотрудник вспоминает, как катался на роликах по офисному зданию, потому что был тогда в нем единственным человеком.)

Как сказал мне впоследствии один бывший сотрудник: «У Залива [Сан-Франциско] живет куча людей, которым Lucasfilm или LucasArts разбили сердце – печальное наследие многих президентов и многих сокращений. Компания с ними дурно поступила».

Несмотря на это, многие в LucasArts верили, что смогут вернуть студии былое величие. Там хорошо платили, так что привлечь талантливых разработчиков, выросших на «Звездных войнах» и мечтающих делать игры в этой вселенной, было нетрудно. В начале 2009 года, когда президентом был Даррелл Родригес, LucasArts начали работу над проектом по «Звездным войнам» под названием Underworld. Игра должна была дополнить одноименный сериал, над которым Джордж Лукас трудился уже многие годы. Сам же сериал планировался в духе HBO: действие его разворачивалось на Корусканте – эдаком гибриде Нью-Йорка и Гоморры. События затрагивали бы период между двумя кинотрилогиями и на сей раз обошлись бы без 3D-кукол и бездарных детей-актеров. Зато не обошлось бы без преступности, насилия и суровых конфликтов между

мафиозными кланами. И игра, и сериал были рассчитаны на взрослых поклонников «Звездных войн».

На собраниях в 2009 году небольшая группа разработчиков из LucasArts начала потихоньку размышлять над Star Wars Underworld, перекидываясь идеями о том, на что может быть похожа эта игра. Сперва им представлялась RPG. Потом они вспомнили, что Джордж Лукас в восторге от Grand Theft Auto (GTA). (Его дети обожали эту серию.) А ведь было бы круто, подумали разработчики, сделать игру в открытом мире в духе GTA, но только про мрачные трущобы Корусканта? Играть за охотника за головами или преступника, болтаться по миру, наемничать для криминальных кланов и завоевывать у них авторитет.

Но идея быстро зачахла. Команда Underworld несколько недель изучала этот вопрос, расспрашивая коллег из Rockstar (студии, сделавшей GTA) и Ubisoft (издателя Assassin's Creed). Потом они составили презентацию, описывающую, сколько людей им потребуется (сотни) и сколько это будет стоить (десятки миллионов). Руководство Lucasfilm не заинтересовалось. «Конечно, их не привлекало такое вложение, – говорит один из людей, работавших над игрой. – Та идея родилась и погибла буквально за два месяца».

Такое вообще случалось в LucasArts нередко. Любую идею руководители студии вынуждены были согласовать с начальством в Lucasfilm, а там сидели в основном старомодные киношники, которых не особо интересовали игры. Порой раздосадованные сотрудники LucasArts делали для управленцев из Lucasfilm подробные презентации, просто чтобы объяснить им, как вообще устроены игры. Те же управленцы из Lucasfilm были и стражами на пути к самому Джорджу Лукасу – они учили разработчиков, как с ним можно и нельзя разговаривать. (Часто звучало одно правило: запрещено говорить «нет».) Лукасу принадлежало 100 % компании, и он по-прежнему любил игры, но те, кто работал с ним вплотную, чувствовали, что недавние провалы LucasArts его разочаровали. Разве студия не способна на большее?

К концу 2009 года проект переродился в то, что команда иронично называла Gears of Star Wars: кооперативную игру, где надо было бегать, стрелять и прятаться за укрытиями – прямо как в эпохальной серии Gears of War от Epic Games. К тому времени Underworld уже перестала

быть страшной тайной. В последующие месяцы проект существенно разросся; в команду нанимали сотрудников из других отделов LucasArts, разрабатывались прототипы, налаживался многопользовательский режим. По словам одного свидетеля тех событий, это была интересная, хотя «более консервативная и менее рисковая» версия Underworld.

Летом 2010-го колесо президентов LucasArts опять повернулось. Даррелл Родригес ушел. Его сменил жесткий и амбициозный Пол Миган. Новое руководство, как обычно, подразумевало сокращение персонала и отмену проектов, а на сей раз еще и другие технологии: Миган прежде работал на Epic Games и хотел, чтобы LucasArts перешли с собственного проприетарного движка на популярный Unreal Engine от Epic.

А еще Миган считал Underworld слишком консервативной. На игры по «Звездным войнам» у него были большие планы – помимо всего прочего, в них входило и постепенное воскрешение серии шутеров Battlefield. А еще он хотел, чтобы LucasArts наделали шума. К тому моменту, объяснял Миган, они уже опоздали с интересными идеями для PlayStation 3 и Xbox 360. Но вот на консолях следующего поколения, которых ожидали в течение пары лет, LucasArts могли выпустить нечто действительно примечательное. «Потенциал LucasArts огромен, – позже сказал Миган в интервью, – однако в последние годы студия не блестала. Мы должны задавать новые стандарты формата и составлять конкуренцию лидерам индустрии, но не делаем этого. Это пора изменить».

Заняв пост президента, Миган вскоре пригласил Доминика Робиллиарда, креативного директора Underworld, и других ведущих специалистов LucasArts обсудить новое видение игры. Сериал Джорджа Лукаса застрял в аду производства, но Мигану с Робиллиардом по-прежнему нравилась идея игры по «Звездным войнам», действие которой развернулось бы в криминальных трущобах Корусканта. А еще им нравилась серия Uncharted от Naughty Dog, где приключенческий геймплей переплетается со зрелищностью киноблокбастера. Делать Gears of Star Wars довольно уныло, но что насчет Star Wars Uncharted? Работать на Lucasfilm временами было непросто, да, но имелись и преимущества: например, LucasArts делили кампус с Industrial Light & Magic (ILM), легендарной компанией-

производителем спецэффектов, делавшей их и для оригинальных «Звездных войн». Lucasfilm и LucasArts годами искали способ использовать кинотехнологии в видеоиграх. Возможен ли лучший повод, чем игра по «Звездным войнам» в стиле Uncharted?

Из этих обсуждений родились диздоки [{40}](#) и концепт-арт, а к концу 2010 года LucasArts сочинили название Star Wars 1313 – в честь тысяча триста тринадцатого уровня подземной части Корусканта. Дизайнеры из LucasArts хотели, чтобы игрок почувствовал себя настоящим охотником за головами. При помощи многочисленных навыков и гаджетов ему предстояло настигать тех, на кого укажут мафиозные кланы. «В играх по „Звездным войнам“ никто еще не сумел поймать это ощущение, – говорит человек, работавший над Star Wars 1313. – Мы хотели – и, кстати, это пожелание самого Джорджа – сделать что-то не про Силу и не про джедаев».

Но сперва нужно было добиться общего ви́дения игры у команды. «Когда я приступил к работе, моей целью было выяснить, кто что думает, – говорит ведущий дизайнер Стив Чен, опытный сотрудник LucasArts, перешедший на Star Wars 1313 в конце 2010 года. – Кому-то Star Wars 1313 представлялась игрой в открытом мире; кому-то – игрой про напарников; а кому-то – шутером. Я видел много разных интерпретаций. Очень разных».

Чен расспрашивал всех своих коллег о том, что для них Star Wars 1313. Что им дороже всего? Какой они хотят увидеть готовую игру? «Я пытался нащупать ядро и отсечь менее важные детали, – говорит Чен. – Потому что в студии работало множество невероятно талантливых людей с блестящими идеями, но общего фокуса не было».

Дальше Миган нанял нового менеджера студии – Фреда Маркуса, повидавшего жизнь разработчика, который занимался играми аж с 1990 года. Маркус был верным последователем так называемого нинтендовского подхода к гейм-дизайну: геймплей надо переделывать и улучшать, пока он не достигнет идеала. «[Маркус] сильно повлиял на культуру творчества в LucasArts – он очень ее улучшил, – говорит Чен. – У него было серьезное влияние, и он многое изменил в первый же день».

Прежде Маркус работал в Ubisoft над франшизами типа Far Cry и Assassin's Creed. Он верил: чтобы навести порядок в хаотичном

процессе игровой разработки, надо как можно раньше распознать все наихудшие сценарии. Например, делая игру про подземную часть Корусканта, придется задуматься о том, что без вертикальной оси тут никуда. В поисках добычи игрок будет подниматься и спускаться по уровням города. Но двигаться вверх обычно не так интересно, как двигаться вниз, и погоня вверх по ступенькам может ощущаться вялой. Решение можно поискать – например, добавить скоростные лифты или скалолазную кошку. Но каким бы ни было это решение, Маркус хотел, чтобы команда нашла его еще до того, как начнется производство игры.

В самом начале своей работы в LucasArts Маркус устроил студии то, что один бывший сотрудник назвал «курсом молодого бойца». Он рассказывал об управлении игрой, камерой и базовых аспектах геймплейного ритма. Маркус полагал, что хорошую игру не сделаешь без долгого предпроизводства. Так что команда начала с разговоров, прототипирования и вопросов – больших и маленьких. Кто вообще такой охотник за головами в мире «Звездных войн»? Каким будет в игре управление? Какие гаджеты? Как предлагается перемещаться по глубинам Корусканта? «Он и правда очень сильно повлиял на нашу команду и вообще на всю студию, – вспоминает Стив Чен. – Иногда с ним непросто было работать, потому что он жесткий человек... но, на мой взгляд, он принес много пользы. Он заставил нас серьезно обдумать, в чем состоит ядро игры».

Еще они очень не любили отбирать у игрока управление. «Дом [Робиллиард], креативный директор, стоял на том, что игроку больше нравится делать крутые штуки, чем просто на них смотреть», – говорит Эван Скольник, ведущий нарративный дизайнер.

Некоторое время предпроизводство шло гладко. Команда Star Wars 1313 задумалась о релизе осенью 2013-го или в начале 2014-го – возможно, игре удалось бы стартовать вместе с еще не анонсированными PS4 и Xbox One. Месяцами они экспериментировали с прототипами и работали над новым сюжетом про своего лихого охотника за головами. Инженеры освоились с Unreal Engine и тесно сотрудничали с ILM, разбираясь, как в визуальном отношении сделать Star Wars 1313 игрой максимально «нового поколения».

В этот размежеванный процесс периодически врывался сам Джордж Лукас со своими предложениями. «Мы обсуждали с ним сюжет и детали геймплея, – рассказал Робиллиард на круглом столе на DICE Summit в феврале 2017 года. – И он постепенно разрешал нам использовать больше придуманных им локаций и персонажей». По словам разработчиков, периодически Лукас говорил, что они могут – и должны – брать кое-какие наработки для сериала Star Wars: Underworld.

«Сперва речь шла о его вселенной в целом, – рассказывает один из разработчиков. – Потом о конкретных локациях. Потом „перепишите сюжет, добавив персонажей из сериала“». В теории возможность использовать в игре больше канонических элементов «Звездных войн» звучала великолепно, но на практике процесс был невыносимым. С появлением каждого нового персонажа и локации им приходилось выкидывать и переделывать огромные куски игры. «Я не преувеличиваю, говоря, что, прежде чем взяться за саму игру, мы сделали часов тридцать контента на уровне „серых коробок“», – утверждает один из работавших над игрой сотрудников.

Джордж Лукас устроил им это не то чтобы со зла. Работавшие над игрой вспоминают, что ему очень нравился проект. Но Лукас – киношник, а в кино все существует в угоду сюжету. В играх – по крайней мере, играх типа той, которую хотели сделать Маркус и Робиллиард, – надо всем царит геймплей. «Одна из трудностей работы в кинокомпании с человеком вроде Джорджа состоит в том, что он привык пробовать много вариантов и переделывать что-то на чисто визуальном уровне, – говорит один из разработчиков игры. – [Ему была в новинку] идея, что все эти концепты, уровни и сценарии должны сопровождаться [геймплейными] механиками».

Руководители разработки считают, что Джордж Лукас просто постепенно доверял им все сильнее – поэтому все щедрее делился с ними своей вселенной. А кроме того, он же мог делать что угодно. Компания принадлежала ему. В названии стояло его имя, все акции лежали в его кармане. Как любили говорить сотрудники LucasArts, *наши долг – ублажать Джорджа Лукаса*.

«Я имел удовольствие пару раз преподносить Джорджу [разные] проекты, и первым делом он всегда говорил: „Я не геймер“, – вспоминает Стив Чен, работавший напрямую с Лукасом на

предыдущих проектах (но не на 1313). – Но на самом деле у него было очень четкое понимание, чего он хочет от сюжета и какой должна быть игра... Если он просил чего-то, что касалось сюжета, персонажей или геймплея, то было ясно: это мнение высказано с определенных позиций, а позицию президента компании и главной творческой единицы надо уважать. Что до последствий... я не уверен, сильно ли он об этом задумывался. „Ой, а не изменит ли вот это мое решение то, что делает команда?“ Может, изменит, а может, нет. Мне кажется, для него это не было приоритетным вопросом. Это наши проблемы».

Самые радикальные изменения произошли весной 2012-го. Зимой того же года они решили анонсировать Star Wars 1313 на E3, и вся команда не вылезала из кранча, делая эффектное демо, которое представит миру двух охотников за головами. После долгих лет разработки – и с учетом печального уровня игр LucasArts в последнее время – момент был крайне ответственный. Они должны были всех впечатлить. За годы громких сокращений, недоделанных и отмененных игр LucasArts растеряла всю свою репутацию, заработанную в девяностые. «Тогда мы уже не очень понимали, о чем аудитория и пресса думают, когда слышат „игра от LucasArts“, – говорит Чен. – Боюсь, они в лучшем случае представляли что-то неоднозначное. Так что показать миру качественный проект было для нас чрезвычайно важно».

Через два месяца после Е3 Джордж Лукас пришел к руководству студии с новым указом: главным героем Star Wars 1313 станет охотник за головами Боба Фетт. Лукас хотел исследовать предысторию загадочного наемника, впервые появившегося в фильме «Империя наносит ответный удар» (как выяснилось в приквелах, он клон Джанго Фетта, прародителя всей армии республиканских клонов). Место нынешнего протагониста Star Wars 1313, сказал Лукас, должен занять молодой – до событий «Империи» – Боба.

Для разработчиков это прозвучало примерно как приказ резко развернуть нефтяной танкер. Протагонист уже был полностью придуман – у него был сюжет, характер, предыстория. Уже было известно, что сыграет его актер Уилсон Бетел. Были записаны диалоги, отснято немало мимики Бетела. И Фред Маркус, и Доминик Робиллиард пытались спорить, объясняя Лукасу, что сменить главного героя на данном этапе – задача, требующая поистине титанических

усилий. Команде придется перезапустить вообще всё, объясняли они. А что, если вместо этого добавить Бобу в качестве персонажа, за которого нельзя играть? Ввести его в сюжет, не меняя protagonista, на которого ушли годы? Нельзя ли отыскать какое-то другое решение?

Ответ на все вопросы был «нет», и скоро руководство Lucasfilm официально это объявило. Теперь Star Wars 1313 стала игрой про Бобу Фетта. «У нас весь сюжет был распланирован, — говорит один из сотрудников, работавших над игрой. — Мы активно занимались предпроизводством. Каждый уровень уже сдизайнили. А это ведь был уже четвертый или пятый набросок сюжета. И он очень, очень нам нравился».

А еще команде LucasArts сообщили, что они не имеют права говорить про Бобу Фетта на Е3. Получается, следующие два месяца команда делала демоверсию про своего старого героя, зная, что в финальную игру он не войдет. С одной стороны, это позволило проверить новый пайплайн — с помощью кинематографических хитростей ILM они сделали эффектнейший огонь и дым; им удалось одни из самых выразительных кораблекрушений в галактике. Была возможность поэкспериментировать и с захватом мимики — очень впечатляющей (и сложной) технологией. «Мы так устроены от природы, что, когда смотрим на человеческое лицо, нам сразу понятно, все ли с ним правильно, — говорит Стив Чен. — И добиться естественности сложно. Очень сложно. Правильного тона кожи, освещения, текстуры поверхности, самого выражения... Если хоть что-нибудь в лице неправильно, вы сразу это подметите».

С другой же стороны, на это демо для Е3 уйдут месяцы их жизни; долгие рабочие дни, необходимость засиживаться допоздна — все ради героев и ситуаций, которых вообще может не быть в игре. (Робиллиард сказал команде, что они попытаются использовать как можно больше наработок из демо — не сюжетных, так хоть других.) Но, может, это все не зря? Команда Star Wars 1313 знала, что они обязаны всех впечатлить. Даже внутри LucasArts витало опасение, что дамоклов меч может упасть в любую минуту, а родительская компания студии, Lucasfilm, просто отменит игру; что снова будут сокращения; что на сей раз жертвой проклятого титула «президент LucasArts» станет Пол Миган.

Просто анонсировать Star Wars 1313 на Е3 было недостаточно. Нужно было всех затмить.

Если бы вы прогулялись в центре Лос-Анджелеса в начале июня 2012-го, то наверняка услышали бы, что все вокруг только и говорят, что о Watch Dogs и Star Wars 1313. Обе выглядели потрясающе. Обе должны были выйти на пока не анонсированных консолях нового поколения. (Ни Sony, ни Microsoft не были в восторге от того, что Ubisoft и LucasArts так рано вскрыли карты.) И обе игры потрясли посетителей выставки. Команда LucasArts несколько дней показывала свое демо, и это дало нужный результат: аудитория влюбилась в проект.

Критики гадали, насколько увиденное правдиво – промоматериалы часто лукавят. Была ли это «целевая графика» – то есть ролик, показывающий, какой команда *хочет* видеть игру, а не то, на что она в самом деле способна? Или правда все будет выглядеть вот так? «В нее уже можно было играть – я играл, и это была не такая игра, где из-за мелкой ошибки все могло развалиться», – говорит Эван Скольник, ведущий нарративный дизайнер. – Все механики, что вы видели, работали в игре».

Спустя годы перезапусков и бесконечный период предпроизводства команда Star Wars 1313 наконец-то разогналась. Журналисты проявляли интерес, публика была в восторге, и Star Wars 1313 казалась *настоящей* – пусть никто за пределами студии и не знал, что главным героем должен стать Боба Фетт. Кое-кто из разработчиков недоумевал, почему Lucasfilm запретили им рассказать про Бобу на Е3, но и они ликовали, когда Star Wars 1313 выигрывала всяческие номинации и оказывалась в первых строках журналистских списков «самых ожидаемых игр». Особенно важно это было для тех, кто работал в LucasArts последние десять лет и видел, как один за другим менялись президенты. Казалось, они наконец-то обрели стабильность.

Вернувшись в Сан-Франциско, команда Star Wars 1313 уселась за план производства игры. В фильмах фирменным аксессуаром Бобы Фетта был джетпак, и разработчики понимали, что без него игра не обойдется. Но не знали, как к этому подступиться. Это будет скорее устройство для очень дальних прыжков, позволяющее преодолевать большие пространства, или для вертикального взлета, позволяющее

зависнуть в воздухе? Или вообще что-то третье? «Даже такое простое решение может полностью изменить подход к созданию уровней игры, дизайну противников, визуальным находкам, управлению, — говорит Стив Чен, покинувший команду Star Wars 1313 после Е3. — У всего бывают очень серьезные последствия».

Сделав главным героем Бобу Фетта, дизайнеры вынуждены были переработать все боевые ситуации. Врагам пришлось осознать существование в мире джетпака и научиться прятаться от атак сверху. По словам одного из разработчиков, это было «тем еще геморроем».

И все же темп LucasArts не теряли. Сразу после Е3 в рамках запланированного расширения студия наняла еще десяток опытных разработчиков. Команда 1313 по-прежнему была относительно невелика — человек 60 вместо ожидаемых 100–150, — но опыта им было не занимать. «Обычно в команде есть сотрудники разного уровня: опытные, средние и новички, которые еще только осваиваются и набираются опыта, — говорит Эван Скольник. — Но в этой... такое чувство, что у нас были только ведущие специалисты. Все блестящие разбирались в своих сферах, у нас был звездный состав. Работать с профессионалами такого калибра просто великолепно».

Но в сентябре 2012 года произошло два странных события. Во-первых, Lucasfilm велели LucasArts не анонсировать другую игру, над которой те работали, — шутер Star Wars: First Assault. (Студия как раз готовила анонс в сентябре.) Во-вторых, им полностью запретили нанимать новых сотрудников. Управленцы из Lucasfilm сказали, что это временно: Пол Миган только что покинул пост президента LucasArts, а в Lucasfilm та же участь ожидала спорную фигуру Мишлен Чау. Тем не менее это затормозило команду Star Wars 1313. Чтобы развернуть производство в полном масштабе, им нужно было больше сотрудников.

С позиции LucasArts эти действия выглядели абсурдно. Они только что блеснули на Е3, они горели желанием делать игру, аудитория была на их стороне, а игровые журналы со всего света печатали статьи о том, что LucasArts, кажется, «возвращается». Один сотрудник LucasArts назвал это «полным непониманием ситуации». Игровая разработка часто идет именно от порыва, от импульса, а LucasArts в последние десять лет все никак не удавалось дать газу. Почему же теперь родительская компания им не помогает? Почему они

спрыгивают с вагона Star Wars 1313, когда тот несется на полной скорости?

Ответ был прост: примерно четыре миллиарда долларов. 30 октября 2012 года случилось невероятное, шокирующее событие: компания Disney объявила, что покупает Lucasfilm – а значит, и LucasArts. Сумма была именно такой. Сразу объяснились все странности последних месяцев: Lucasfilm не стали бы делать громких объявлений или нанимать десятки новых разработчиков, когда у Disney могли быть совершенно другие планы. А те ясно дали понять, что в первую очередь хотят снять побольше новых фильмов «Звездные войны». В пресс-релизе Disney, посвященном этой сделке, слово «LucasArts» присутствовало однажды. Слова «videogames» не было вовсе.

Сказать, что сотрудники LucasArts были потрясены, – это как сказать, что слегка потрясен был Алдераан. Да, уже лет десять поговаривали, что Джордж Лукас может уйти на покой (он и сам признавался, что его сильно задела негативная реакция аудитории на приквелы). Но мало кто верил, что он и правда это сделает. «Я собираюсь на покой, – сказал Лукас журналу *New York Times* в январе 2012 года. – Уйду от бизнеса, от компании, от всего этого». Но подобные речи он, бывало, вел и раньше, и все равно не верилось, что легендарный режиссер продает компанию. «Мы не понимали, чего ждать, – говорит Эван Скольник. – Надеялись, что нам это пойдет на пользу, но... боюсь, на самом деле мы знали, что все будет ровно наоборот».

Игровым журналистам Lucasfilm сказали, что сделка не повлияет на Star Wars 1313. «На данный момент работа над всеми проектами ведется в штатном режиме», – такое заявление сделала компания. Вторил этой мысли и CEO Disney Боб Айгер, общаясь с разработчиками непублично. Но нельзя было игнорировать тревожный – даже не звоночек, а целую сирену. Сразу после обнародования сделки Айгер заметил во время группового звонка, что компания планирует продавать права на создание игр по «Звездным войнам» другим разработчикам, а не издавать собственные и что Disney «вероятнее всего, сфокусируется в первую очередь на рынках социальных и мобильных игр, а не консольном».

Сотрудники LucasArts недоумевали. У них было в производстве две игры – и обе консольные. Если Disney больше интересуются казуальными игроками, то что делать LucasArts? Прикинув, что к чему, некоторые ключевые сотрудники команды Star Wars 1313, включая Фреда Маркуса, быстро уволились. Нанимать новых по-прежнему было нельзя, так что команда Star Wars 1313 не только не могла расширяться – она не могла даже заменить уходящих сотрудников. Из раны в боку LucasArts хлестала кровь, и остановить ее не удавалось.

Доминик Робиллиард и другие сотрудники, все же решившие остаться, продолжали работать. У них было все необходимое, чтобы сделать прекрасную игру: отличная идея, талантливая команда и первоклассные технологии. А игра про Бобу Фетта прекрасно встроилась бы в публично оглашенные планы Disney снять новую трилогию фильмов. Действие Star Wars 1313 разворачивалось во временном промежутке между первыми двумя трилогиями, так что сюжету эпизодов VII–IX игра никак бы не помешала.

В последовавшие после сделки недели разработчики Star Wars 1313 подготовили для своих новых властителей специальное демо. Disney отнеслись к нему не без интереса. «Они хотели узнать как можно больше о компании, которую только что купили, и, соответственно, обо всех ее проектах, – рассуждает Эван Скользник. – Но взгляд у них был стратегический – что и логично, ведь они только что выложили за эту компанию несколько миллиардов. Поэтому, думаю, 1313 стала объектом оценок, изучения, расспросов и анализа наравне со всеми остальными текущими и запланированными проектами. И в итоге решение было принято на основании этого сложного процесса».

Но тогда представители Disney промолчали. 2012 год подошел к концу, наступил новый год, а сотрудники LucasArts по-прежнему не понимали, какова их роль в теперешней иерархии. Кое-кто нашел новую работу, другие принялись рассыпать свои резюме, ведь в студии ничего не происходило. Они как будто застряли в чистилище или, может, в карбоните; все в LucasArts, затаив дыхание, ждали, что же сделают Disney. Некоторые полагали, что Боб Айгер зарубит Star Wars 1313 и First Assault ради новой линейки игр – может, как-то связанных с новыми фильмами. Другим казалось, что Disney радикально изменят LucasArts и превратят их в разработчика казуальных и мобильных игр. Все они держали кулаки за то, чтобы Disney просто позволили им и

дальше делать свою прежнюю работу, и за то, чтобы сбылось обещание Айгера: «работа продолжится в штатном режиме».

Следующий тревожный звоночек раздался в конце января 2013 года, когда Disney объявили, что закрывают Junction Point, студию из Остина, выпустившую художественный платформер Epic Mickey. «Эти перемены – один из шагов в нашем постоянном стремлении не отставать от быстро меняющегося рынка видеоигр и разумно соотносить ресурсы со своими ключевыми приоритетами», – заявили Disney. Если говорить человеческим языком, означало это, что Epic Mickey: The Power of Two – сиквел Epic Mickey, выпущенный Junction Point в ноябре 2012-го, – провалился.

Disney не обнародовали точные данные, но по отчетам выходило, что за первый месяц продажи The Power of Two составили лишь четверть от показателей первой игры. Это было особенно чудовищно в свете того, что первая Epic Mickey вышла только на Wii, а Epic Mickey: The Power of Two – на нескольких платформах. Как и намекал Айгер, у Disney не слишком ладилось с консольными играми. Для LucasArts это было дурным предзнаменованием.

К февралю 2013-го шепотки перестали быть шепотками. И в студии, и за ее пределами велись разговоры о том, что Disney собираются закрыть LucasArts. При встрече сотрудники многозначительно переглядывались, а иногда и откровенно гадали, какое будущее ждет компанию. И все же люди не могли избавиться от ощущения, что Star Wars 1313 неуязвима. Она так здорово выглядит, поклонники так ее ждут – всяко же Disney не бросят такой проект? В худшем случае, предполагали разработчики, компания просто продаст 1313 другому издателю. «Мне кажется, у нас было ощущение, что раз мы так накрутили ожидания игры, так хорошо выступили на E3 2012, были номинированы на столько наград и столько выиграли, вдохновили и поклонников, и прессу – что этого всего достаточно для спасения проекта, – говорит Эван Скользник. – Что 1313 нельзя отменить, потому что ее так ждут».

Лишь задним числом сотрудники LucasArts поняли, что Disney всего лишь дали им отсрочку. Несколько месяцев им позволяли работать как обычно, пока Disney вели переговоры с другими издательствами по поводу будущего студии и игр по «Звездным войнам» вообще. Из всех, кто заинтересовался, наибольший энтузиазм

проявили Electronic Arts. В начале 2013 года они вели с Disney долгие переговоры, рассматривая самые разные варианты. По студии поползли слухи, что, быть может, не все потеряно и они выберутся. Может, EA их купят. Всю зиму руководство LucasArts твердило, что все будет хорошо, и даже призывало сотрудников не раздавать свои резюме потенциальным коллегам на мартовской Game Developers Conference.

По словам нескольких бывших сотрудников LucasArts, самый популярный слух звучал так: EA уже сформировали договор, по которому они покупали LucasArts и право доделать Star Wars 1313 и First Assault. Но потом новая SimCity показала весьма противоречивые результаты, так что EA решили «по обоюдному согласию» расстаться со своим CEO Джоном Ричителло. Якобы из-за этого развалился и договор по поводу LucasArts. Но мне Ричителло сказал, что переговоры никогда так далеко не заходили. «Любую возможность когда-нибудь кто-нибудь да обсуждал, – говорит он. – Но в основном это фантазии».

А потом все полетело к чертям.

3 апреля 2013 года Disney закрыли LucasArts, уволив почти 150 сотрудников и отменив все проекты студии, включая Star Wars 1313. Так бесславно закончилась история одной из важнейших студий в индустрии.

Это было одновременно и невероятно, и неизбежно. Кто-то вышел из здания и отправился пить в соседний спорт-бар (со своеобразным названием «Файнал Файнал») – оплакивать то, чему уже не суждено было случиться. Другие остались прочесывать офис, скидывая на флешки недоделанные трейлеры и демоверсии, пока сервера LucasArts не отключили. Несколько бывших сотрудников даже украли пару выданных специально для разработки игры образцов консолей. В конце концов, рассудили они, Disney эти консоли не понадобятся.

Но один лучик надежды еще маячил на горизонте. Буквально в последние часы жизни LucasArts топ-менеджер EA Фрэнк Гибо созвал остатки команды Star Wars 1313 на совещание. Он велел им организовать штурмовой отряд для спецоперации по спасению игры и прибыть в штаб EA. Доминик Робиллиард собрал нескольких ведущих специалистов в огромном кампусе EA в Редвуд-сити, штат Калифорния. Там им предстояло выступить перед Visceral – студией,

сделавшей *Dead Space* и *Battlefield Hardline*. Если все пройдет хорошо, сказал Гибо, Visceral найдут ключевых сотрудников команды *Star Wars 1313* и подхватят проект.

Команда Робиллиарда подробно презентовала *Star Wars 1313* коллегам. Они рассказывали про сюжет: про схватки в злачных трущобах Корусканта; про заговор, связанный с торговлей спайсом; про предательство друзей. Продемонстрировали все классные прототипы — например, огнемет и мини-ракетницу. Показали множество уровней — они существовали только в виде «серых коробок», то есть без полноценной графики, но план каждого был проработан. Было очевидно, что а) осталось еще много работы и б) потенциал *Star Wars 1313* колоссален.

А потом, по воспоминаниям очевидца этой сцены, повисла тишина. Все смотрели на Стива Папутсиса, генерального менеджера Visceral; решать, по большому счету, было ему. На лицах разработчиков *Star Wars 1313* читалось отчаяние. Несколько секунд Папутсис просто молчал. Потом он заговорил.

«Он поднялся, — вспоминает очевидец, — и просто сказал: „Не знаю, к чему вас готовили, но того, чего вы ожидаете, сейчас не случится“». Потом Папутсис пояснил, что не имеет никакого желания спасать *Star Wars 1313*. Вместо этого его компания хотела пригласить звездную команду на собеседование и, если все сложится, нанять их на новый проект.

Руководители *Star Wars 1313* были в шоке. Они прибыли в кампус EA в надежде убедить Visceral доделать их игру, а не в поисках работы. Многие цеплялись за мысль, что они найдут способ хотя бы закончить игру, несмотря ни на что. Даже самые большие скептики в команде — те, кто сомневался, что кинематографические технологии *Star Wars 1313* нормально заработают в видеоигре, — верили, что потенциал ее слишком велик, чтобы все развалилось.

Кое-кто сразу встал и вышел. Другие остались на собеседование — и в конечном итоге примкнули к команде, занятой разработкой совершенно нового приключенческого экшна по «Звездным войнам» под руководством Эми Хенниг (она присоединилась к Visceral после того, как ушла из *Naughty Dog* из-за *Uncharted 4*).

Спустя некоторое время павший духом Доминик Робиллиард разослал всей команде *Star Wars 1313* письма. Начинались они так:

Я надеялся, как обычно, поговорить с вами лично, но, судя по всему, нас всех уже разметало ветром, так что шансы собраться малы. Наверное, это и к лучшему, потому что не уверен, что смог бы сказать вам то, что должен сказать, и не расклеиться.

Оглядываясь назад и вспоминая нашу игру, я поверить не могу, каких высот нам удалось достичь с учетом всех обстоятельств. Невероятных. Смены курса, помехи, нестабильное руководство; подчас я просто не могу поверить, что вы не бросили меня – а главное, выдали столь фантастический результат. У меня нет слов, чтобы выразить то, как я горд каждым из вас. До конца своей рабочей карьеры я останусь у вас в долгу.

Дальше Робиллиард хвалил геймплей игры («Джетпак стал идеальной вишенкой на торте»), визуальные технологии («Во внешний облик игры вложили очень много внимания, любви и труда, и это заметно»). Похвалил демоверсию, которую они сделали для Е3 («Я потерял счет тому, сколько журналистов и интервьюеров на Е3 сказали мне, что это демо – „буквально самая крутая штука, которую они видели в жизни“»). Погоревал о том, что LucasArts не суждено выпустить обещанную игру.

«Я мог бы сказать еще немало – сердце мое переполняет благодарность, – писал Робиллиард. – Мне искренне небезразличны все люди в этой команде, и я очень надеюсь, что однажды мы еще поработаем вместе... А до тех пор я посвящу всего себя тому, чтобы любой, кто захочет нанять бывшего разработчика Star Wars 1313, знал, что он совершает чрезвычайно мудрое вложение. Вы лучшая команда, с которой мне доводилось работать, и я вас всех люблю».

Видеогames постоянно отменяют. На каждый вышедший проект приходятся десятки брошенных идей и прототипов, которые никогда не увидят дневного света. Но в Star Wars 1313 всегда было что-то особенное – не только для аудитории, но и для ее разработчиков. «С моей точки зрения, отменили не игру, – говорит Стив Чен, – отменили саму студию. Это совсем другое». Даже по прошествии лет те, кто работал над Star Wars 1313, продолжают говорить о ней особым тоном. И многие верят, что, если бы игре дали шанс, ее ждал оглушительный успех. «Если бы сейчас у меня зазвонил телефон, – говорит Эван Скользник, – и это были они, и они звали бы меня вернуться и сделать новую 1313, я спросил бы только, ко скольки подъехать».

В одном зале в офисе LucasArts висела большая доска, украшенная замечательными иллюстрациями и сотнями стикеров. Слева направо по ним можно было прочитать сюжет Star Wars 1313 целиком – всю историю Бобы Фетта в недрах Корусканта. Запланировано было десять миссий с так и не утвержденными, но все равно интригующими названиями вроде «Падение» и «Негодяи и злодеи». Дизайнеры приблизительно набросали игровые ситуации, повесив на доску стикеры с надписями вроде «драка в подсобных помещениях казино» и «погоня за дроидом по тоннелям метро», а вместе с ними – краткие описания способностей, которые можно будет там получить, и тональность каждой истории. Если читать все это по порядку, можно довольно точно представить, чем могла стать Star Wars 1313. Однажды пришел день, когда эту доску демонтировали. Но пока офис LucasArts запирали, а люди прощались с некогда легендарной студией, разложенная на доске история все же успела немного пожить – фотоснимок игры, которая никогда не случится.

ЭПИЛОГ

Прошло два года. Дело сделано. Ваша видеоигра готова. Super Plumber Adventure вышла на всех больших платформах: PC, Xbox One, PlayStation 4, даже Nintendo Switch – и вы наконец-то можете похвастаться друзьям, что воплотили мечту.

Но вы не расскажете им, как чудовищен был процесс. Ваш сантехник опоздал на год, что стоило инвесторам лишних 10 миллионов долларов (но вы поклялись, что эта инвестиция отобьется, когда Super Plumber Adventure станет самой продаваемой игрой в Steam). Оказывается, на стадии предпроизводства вы неверно оценили масштаб разработки: кто ж знал, что каждый уровень займет месяц, а не две недели? – а чтобы исправить все критические баги, выход игры пришлось откладывать дважды. Перед каждым важным майлстоуном (ЕЗ, альфа-версия, бета-версия) команда пережила не меньше месяца кранча; вы, конечно, угостили всех обедом для компенсации, но все равно не можете выкинуть из головы упущеные годовщины, непосещенные дни рождения и вечера, которые ваши сотрудники не провели со своими детьми, потому что торчали на совещании по поводу идеальной цветовой гаммы сантехнического комбинезона.

Можно ли делать отличные игры без подобных жертв? Можно ли сделать игру, не засиживаясь над ней до ночи? Появится ли когда-нибудь надежный рецепт разработки, который позволит точнее все планировать?

С точки зрения многих людей, ответы просты: нет, нет и вряд ли. Как сказал Мэтт Голдмен из BioWare, игровая разработка – это «как ходить по грани хаоса»: количество переменных таково, что предсказать хоть что-нибудь невозможно. Но не за то ли мы любим видеоигры? Не за это ли чувство удивления – не за то ли, что, когда берем контроллер, точно знаем, что сейчас столкнемся с чем-то новым?

«Создание игр... привлекает особый тип трудоголиков, – говорит звукорежиссер Obsidian Джастин Белл. – Чтобы вкладывать столько усилий и времени, нужно иметь специфический склад характера... Кранч – отстой. Он ломает тебе жизнь. Вылезаешь из него – и... У

меня вот есть дети. Я смотрю на детей – и думаю: „Ух ты, прошло полгода, и ты уже другой человек. Ты вырос без меня“».

В 2010 году японская компания Kairossoft выпустила мобильную игру под названием Game Dev Story. В ней надо управлять собственной студией, пытаясь выпустить как можно больше популярных игр и не обанкротиться. Игра определяется сочетанием жанра и стиля (например, «детективные гонки»), а чтобы ее разработать, нужно принять ряд управлеченческих решений, командуя персоналом. Это упрощенный, но очень смешной взгляд на индустрию.

Один из моих любимых моментов в Game Dev Story происходит, когда смотришь, как твои пиксельные подопечные выполняют свои задачи. Когда кто-нибудь из дизайнеров, художников или программистов входит в раж, его или ее охватывает пламя, обыгрывая английское выражение *to have a hot streak* – «быть в ударе». И вот ваш миленький мультишный спрайт сидит в офисе, кодит и пламенеет.

В Game Dev Story это, конечно, просто визуальная шутка, но есть в ней что-то правдивое. Когда я любуюсь фантастическими пейзажами Uncharted 4 или расстреливаю врагов в увлекательных рейдах Destiny; или когда задумываюсь, почему какая-нибудь плохая игра вышла так неудачно, именно этот образ приходит мне на ум: комната, где разработчики поджигают себя – и горят. Может, только так и делают игры.

Благодарности

Эта книга никогда бы не стала возможной без участия многих, многих людей. Во-первых, спасибо моим родителям за любовь, поддержку и за то, что купили мне когда-то первую игру. Спасибо Сафте, Рите и Оуэну.

Еще я в долгу перед своим агентом Чарли Ольсеном – именно он подбросил мне идею этой книги, прислав письмо длиной в одну строчку. Мой блестящий редактор, Эрик Майерс, терпел тонны моих писем и помог довести проект от бесед за ланчем до полноценной книги (и без DLC). Спасибо за поддержку Полу Флорес-Тейлору, Виктору Хендриксону, Дугласу Джонсону, Лейдиане Родригес, Милану Божичу, Эми Бейкер, Эбби Новак, Дагу Джонсу и Джонатану Бернему из HarperCollins.

Мой добный друг и коллега по подкасту Кирк Гамильтон помогал мудрыми советами, заметками и прогнозами погоды. Мой бывший редактор Крис Колер и нынешний – Стивен Тотило – научили меня всему, что я знаю. Спасибо всей команде Kotaku за то, что работать с вами – сущее удовольствие.

Спасибо Мэтью Бернсу, Ким Свифт, Райли Маклеоду, Натаниэлю Чепмену и некоторым другим людям (пожелавшим сохранить анонимность) за то, что они читали ранние черновики этой книги и давали мне ценные комментарии. Спасибо всем, кто терпел мою бесконечную болтовню об этом проекте в жизни, чатах, эсэмэсках и письмах.

Эта книга не состоялась бы без Каза Аруги, Криса Авеллона, Эрика Болдуина, Эрика Барона, Джастина Белла, Дмитрия Бермана, Адама Бреннеке, Финна Брайса, Уэйлона Бринка, Дэниела Буссе, Рикки Кэмбьера, Стива Чена, Уайатта Чена, Ибена Кукса, Дэвида Д'Анджео, Марка Дарры, Трэвиса Дэя, Грэма Девайна, Нила Дракманна, Джона Эплера, Иэна Флада, Роба Фута, Эрина Флинна, Рича Гелдрича, Мэтта Голдмена, Джейсона Грегори, Джейми Гризмера, Кристиана Гирлинга, Эмбер Хейгеман, Себастьяна Хэнлона, Шейна Хауко, Марчина Ивинского, Рафала Яки, Дэниела Кэдинга, Шейна Кима, Фила Коваца, Майка Лэйдлу, Кэмерона Ли, Курта Маргенау, Кевина Мартенса,

Кольта Макэнлиса, Ли Макдоула, Бена Макграта, Дэвида Мергеле, Даррена Монахана, Питера Мура, Тейта Мозейжна, Джоша Москейры, Роба Неслера, Энтони Ньюмана, Бобби Налла, Марти О'Доннелла, Эрика Пангилинана, Кэрри Пэйтэль, Дэйва Поттингера, Марчина Пржиболовича, Джона Риччителло, Криса Риппи, Джоша Сойера, Эмилии Шац, Джоша Шерра, Эвана Скольника, Брюса Стрейли, Эшли Свидовской, Якуба Шамалека, Жозе Тейшейры, Матеуша Томашкевича, Конрада Томашкевича, Петра Томинского, Майлса Тоста, Фрэнка Ценга, Фергюса Уркхарта, Шона Веласко, Патрика Уикса, Эвана Уэллса, Ника Возняка, Джереми Йейтса и десятков других разработчиков, которые тоже со мной говорили. Спасибо вам всем за ваше время и терпение.

Спасибо Саре Догерти, Майки Доулингу, Радеку Адаму Грабовскому, Брэду Хильдербренду, Лоуренсу Лаксамане, Арни Мейеру, Ане-Луизе Моте, Тому Оле, Адаму Ричесу и Эндрю Вонгу за помощь с организацией многих использованных в книге интервью.

И, наконец, спасибо Аманде. О лучшем друге нельзя и мечтать.

Об авторе

Джейсон Шрейер – редактор новостей на Kotaku, одном из крупнейших сайтов, освещающих индустрию и культуру видеоигр. За годы работы он заслужил репутацию бесстрашного автора, не боящегося поднимать сложные темы. Он также освещал видеоигры в *Wired* и публиковался во многих изданиях, включая *The New York Times*, *Edge*, *Paste* и *Onion News Network*. Это его первая книга.

Благодарности от издательства

Мы благодарим за помощь в подготовке этой книги:

Вадима Елистратова и редакцию DTF.RU

Кевина Сноу

Корнела

Даниила Крылова

Алана Танделова

KonsGaid

Константина Рыбакова

Никиту Хлыстова

Nick Setner

Кирилла Бузакова

Романа Хомченко

* * *

КОГДА ВЫ ДАРИТЕ КНИГУ, ВЫ ДАРИТЕ ЦЕЛЫЙ МИР

ХОТИТЕ ЗНАТЬ БОЛЬШЕ?

Заходите на сайт:
<https://eksmo.ru/b2b/>

Звоните по телефону:
+7 495 411-68-59, доб. 2261



Сноски

1

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

2

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.*

3

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

4

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.*

5

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.*

6

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.*

7

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

8

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

9

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.*

10

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

11

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

12

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.*

13

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.*

14

Здесь и далее названия игровых реалий – из официальной локализации соответствующих игр, если таковая имеется. – *Прим. пер.*

15

Полишинг (polishing) – сленговое выражение. Так называют процесс исправления багов, тонкой настройки игры и доведения до ума прочих мелочей, которые и определяют, насколько приятно будет в нее играть. – *Прим. авт.*

16

Например, уже после запуска игры обнаружился особенно странный и зловредный баг: если перед тем, как надеть предмет, игрок дважды по нему кликал, параметры персонажа обнулялись. «Иногда выпускаешь игру, потом находишь баг – и ума не можешь приложить: как такое вообще могло проскользнуть в релиз?» – говорит Джош Сойер. – *Прим. авт.*

17

Энди Келли. Рецензия на Pillars of Eternity // PC Gamer. 2015. 26 марта. – *Прим. авт.*

18

Платформер – это жанр игры, где главная задача игрока – прыгать через препятствия. Типа как Super Mario Bros. Или наша Super Plumber Adventure. – *Прим. авт.*

19

Процессор Cell PlayStation 3 печально прославился тем, что инженерам было сложно с ним работать из-за того, как необычно он обрабатывал данные. После выхода PS3 многие разработчики критиковали ее архитектуру – в том числе и CEO компании Valve Гейб Ньюэлл, который в интервью журналу *Edge* в 2007 году назвал ее «не более чем тратой всеобщего времени». (Впрочем, через три года – возможно, в знак примирения – Ньюэлл появился на конференции Sony на E3 и объявил, что Portal 2 выйдет и на PS3 тоже.) – *Прим. авт.*

20

В России издана под названием «Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей». – *Прим. пер.*

21

Даже простой вопрос вроде «А как игрок поймет, когда он может использовать кошку?» может привести к горячим спорам при разработке игры. Изначально дизайнерам из Naughty Dog очень не нравилась идея показывать в эти моменты иконку на экране – они терпеть не могут элементы интерфейса, выглядящие слишком *игровыми*. Но в итоге они сдались. «Без иконки люди просто колотили по кнопке всюду и всегда, – говорит Курт Маргенau, ведущий

дизайнер. – „А тут можно веревкой прицепиться? Не-а, не выходит“». – *Прим. авт.*

22

За время разработки Uncharted 4 команда Naughty Dog выросла до прежде невиданных размеров. Кристоф Балестра, один из президентов компании, написал компьютерную программу Tasker, позволяющую команде организовать задачи и правки на день. «Когда пытаешься довести уровень до финального состояния, очень помогают такие вот списки, в которых нужно исправить каждую проблему», – говорит ведущий дизайнер Энтони Ньюман. – *Прим. авт.*

23

«Разбираться с такими проблемами безрадостно, – говорит Кристиан Гирлинг, ведущий программист. – В сердце студийной коммуникации лежит сервер, и когда пытаешься разобраться, что с ним пошло не так, получаешь информационный аналог струи из пожарного шланга в лицо. И где-то в этом потоке скрывается информация о том, какой компьютер виноват в проблеме, а тебе надо ее найти». – *Прим. авт.*

24

Голд-мастер (gold master) – это версия игры, которую отправляют издателю (в случае с Uncharted 4 – Sony). Именно ее записывают на диски и распространяют в магазинах. – *Прим. авт.*

25

Чтобы исправлять баги, команда проводит так называемую сортировку, помечая значимость каждой проблемы. Самые серьезные баги – уровня А или первого уровня – это обычно такие, которые просто ломают игру. Если вы нашли в игре баг, разработчики, скорее

всего, тоже его нашли, просто это баг уровня С, который ни у кого не было времени (или желания) править до выхода игры. – *Прим. авт.*

26

Права на Harvest Moon с зарождения серии принадлежали издателю Natsume; тот же издатель игры и распространял. Но в 2014 году давние разработчики серии Marvelous решили отколоться от Natsume и издавать свои игры самостоятельно. Бренд Harvest Moon остался за Natsume, так что игры про фермы Marvelous выпускали под названием Story of Seasons. А Natsume тем временем выпускали свою линейку игр Harvest Moon. Короче, запутанная история. – *Прим. авт.*

27

Спрайт (sprite) – двухмерная картинка, изображающая персонажа или объект. – *Прим. авт.*

28

Когда я в сентябре 2016 года познакомился с Эриком Бароном, мы только что пронаблюдали историю No Man’s Sky – одной из самых ожидаемых инди-игр всех времен. Поглощая вьетнамский суп фо в забегаловке возле его дома, мы долго обсуждали, как так вышло, что создатели этой игры ожиданий не оправдали. «Можно неплохо заработать, разогревая в людях ожидания – просто словами, и это работает, – говорит Барон. – Но я так не хочу. Мне вообще не нравится, когда чего-то слишком ждут. Куда лучше просто сделать хорошую игру. И я правда верю, что если она хорошая, то она сама себя раскрутит и сама себя продаст». – *Прим. авт.*

29

Позже Барон анонсировал, что портирует Stardew Valley на PlayStation 4, Xbox One и Nintendo Switch. – *Прим. авт.*

30

По-английски этот громоздкий титул лаконично называется live-ops producers. Live-ops (т. е. live operations, «работа в прямом эфире») – это весь комплекс работ по поддержке и дальнейшему развитию игры, которые проводятся, когда она уже вышла. В первую очередь такая поддержка нужна бесплатным и онлайн-играм. – *Прим. пер.*

31

Камень Джордана (Stone of Jordan) – очень редкое и при этом сильное кольцо в *Diablo II*. Оно было настолько полезным, что стало на неформальном рынке между игроками чем-то вроде валюты. – *Прим. пер.*

32

Diablo II вышла в 2000 году, а патчи к ней продолжали выходить в 2016-м. *StarCraft* вышла в 1998 году, а свежий патч вышел в 2017-м. Ни одна компания не сравнится с Blizzard в долгой поддержке старых игр. – *Прим. авт.*

33

А точнее говоря, про *grit* – что в переносном смысле значит «твердость», а в прямом – «дробь» или «песок». В общем, когда про кого-нибудь говорят, что он *true grit*, это – кремень-человек. – *Прим. пер.*

34

Как ни странно, Blizzard запретили Джою Уилсону дать мне интервью для этой книги. – *Прим. авт.*

35

Цвет предмета в Diablo означает его редкость (и цену). Серые и белые – самые дешевые и простые, без интересных бонусов. – *Прим. пер.*

36

Случайная генерация свойств предмета плохо сочеталась с системой параметров персонажа в Diablo III. В Diablo II все классы использовали все параметры, а в Diablo III подход более специализированный. Скажем, топор силы в ней полезен только варвару, так что, если он выпал вам, когда вы играете охотником на демонов, остается только грустить. А колчан, повышающий интеллект (главный параметр колдуна), не может пригодиться вообще никому. Колдуны не используют стрелы. – *Прим. авт.*

37

Это одна из любимых баек Москейры про Diablo III. Когда он впервые проходил игру (за варвара с топором), именно 104 часа потребовалось ему на то, чтобы найти легендарный предмет. (Он проверял.) Когда заветное оранжевое сияние наконец-то вспыхнуло на экране, он был в восторге – пока не увидел, что это колчан. Варвары не используют стрелы. – *Прим. авт.*

38

Идеи из «колоды дьявола» позже вернулись в виде Куба Канаи – разностороннего магического артефакта, который, помимо всего прочего, позволял игрокам в Diablo III поглощать и запоминать уникальные свойства легендарных предметов. – *Прим. авт.*

39

К середине 2018-го – тоже, хотя совсем недавно объявили, что какие-то новости о мире Diablo скоро появятся. – *Прим. пер.*

40

Иэн Фишер. Привет из прошлого: как Ensemble перешли от империй к королям // Gamesauce. 2010. Весна // <https://issuu.com/gamesauce/docs/2010springgamesauce/3>. – *Прим. авт.*

41

Sway означает «колебание», «иметь влияние» и даже «переубеждать». Поскольку сеттинг игры в итоге изменился и мы так и не узнали более подробной истории изначальных инопланетян, трудно сказать, является ли это название просто набором звуков, или его совпадение с английским словом неслучайно. Официальной локализации на русский у этой версии игры, разумеется, тоже не было. – *Прим. пер.*

42

Ensemble означает «ансамбль», то есть группу объектов или людей, которые хорошо сочетаются и работают вместе. – *Прим. пер.*

43

Может, и зря. Too Human от Silicon Knights вышла в 2008 году и была холодно принята критиками и игроками. В 2012-м, после долгого суда, был вынесен вердикт о том, что при разработке этой игры Silicon Knights нарушили условия договора о лицензировании, заключенного ими с Epic Games, создателями движка Unreal Engine. Студии пришлось не только компенсировать убытки серьезными суммами, но и отзывать из магазинов нераспроданные копии Too Human – даже из цифрового магазина на Xbox 360. – *Прим. авт.*

44

Не путать с другой Bonfire, одним из основателей которой в 2016 году стал выходец из Blizzard Джош Москейра. – *Прим. авт.*

45

Микротранзакции, ставшие популярными в середине нулевых благодаря издателям типа EA, – это внутриигровые предметы (например, оружие и одежда), которые можно купить за реальные деньги. Мало что бесит геймеров сильнее. – *Прим. авт.*

46

Из-за проблем с сетью SimCity была фактически недоступна долгое время после релиза в марте 2013 года. Но даже когда серверы починили и игра заработала, игроки обнаружили, что симуляция в ней несовершенна: например, машины всегда выбирали кратчайший маршрут между точками, даже если он пролегал через плотный трафик. Полицейские отказывались пересекать перекрестки. Торговля не работала. Мы в Kotaku по этому поводу даже завели специальный тег: «Служба слежения за катастрофой с SimCity». – *Прим. авт.*

47

Позже BioWare выпустили бесплатное DLC (downloadable content, загружаемое дополнение), расширившее финал игры и добавившее в него больше выбора. Президент EA Labels Фрэнк Гибо поддержал это решение. Как вспоминает Эрин Флинн: «Как-то раз Фрэнк сказал [гейм-директору Mass Effect 3] Кейси [Хадсону]: „А вы точно хотите этим заниматься? Вы уверены, что не кормите троллей?“ – „Нет, мы правда хотим сделать тут все правильно“. – „Ладно, если вы правда хотите, то дерзайте“». – *Прим. авт.*

48

Origins и означает «происхождение», «исток», то есть название игры одновременно указывает на то, что она первая в серии, и на эту оригинальную сюжетную механику. – *Прим. пер.*

49

В большинстве студий «креативный директор» – это и есть человек, руководящий созданием игры, но в EA принцип другой. – *Прим. авт.*

50

Спустя годы после релиза некоторые игроки отаяли, и многие в BioWare продолжают гордиться своим детищем. «Dragon Age 2 была проектом, где ощущалось всеобщее единство, он нас очень сплотил», – говорит Джон Эплер, дизайнер кинематографических сцен. – *Прим. авт.*

51

Одна из идей, к которой BioWare относились не слишком серьезно: возможность летать на драконах. «[CEO EA] Джон Ричителло сказал, что нужно добавить такую опцию, – говорит Марк Дарра. – И что тогда мы продадим десять миллионов копий». (В итоге в Dragon Age: Inquisition нельзя летать на драконах.) – *Прим. авт.*

52

Никогда не задумывались, почему игровые блокбастеры так часто выходят в марте? Ответ прост: дело в том, когда заканчивается фискальный год – единица времени, за которую отчитываются акционерам. Эта реалия влияет на решения любой открытой акционерной компании. У большинства издателей игр фискальный год заканчивается 31 марта, так что, если нужно придержать некую игру, но все же уложиться в текущий фискальный год, март – идеальное время для релиза. – *Прим. авт.*

53

Игровые разработчики долгие годы бьются над вопросом, что же показывать в демоверсиях. Если на Е3 продемонстрировать некую фичу, которой не будет в итоговой игре, это обман? Сложный вопрос.

«Когда люди всерьез сердятся – мол, показали вот такое, а в итоге игра совсем другая, мы думаем: „Ну, это было неизбежно“. Или хотя бы ожидаемо», – говорит Марк Дарра. – *Прим. авт.*

54

Чтобы жизнь не казалась нам медом, количество свободного места на жестком диске мы тоже называем «памятью». Потому что в компьютерах все всегда сложно. – *Прим. авт.*

55

«Белая коробка» – это набросок игрового уровня без графических ассетов, позволяющий быстро тестировать и прототипировать идеи. В некоторых студиях его называют «серой коробкой». В других – черной. Тот факт, что даже у столь базового явления нет единого названия, многое говорит нам о том, как молода еще игровая индустрия. – *Прим. авт.*

56

Вот как Иэн Флад описывает их творческий процесс: «Ну, типа, „Очень классно, что, на твой взгляд, Бэтмен в этой ситуации сделал бы то-то и то-то, но знаешь, что он должен сделать? Выйти к Рождеству“». – *Прим. авт.*

57

Устройство из вертикальной палки с платформой для ног, пружины и ручки. Позволяет вертикально подскакивать – собственно, как Лопатный рыцарь в игре. Популярно в Америке. – *Прим. пер.*

58

Не у всех расставание с компанией было теплым, но команде все же удалось сохранить добрые отношения с WayForward. «Они так

хорошо к нам относились, – говорит Шон Веласко. – Одалживали нам свои наработки, давали рекомендации, мы постоянно встречались на выставках и так далее. Я работал с ними семь лет. Они отличные друзья и отличные люди. Без того, чему я у них научился, не появилась бы Yacht Club, а я не стал бы дизайнером». – *Прим. авт.*

59

Прежде чем запустить Kickstarter-кампанию, они связались с журналистом IGN Колином Мориарти, предположив, что Shovel Knight ему понравится, потому что свою карьеру он начинал с того, что писал для GameFAQs руководства по играм типа Mega Man и Castlevania. Они не прогадали: Мориарти потом долгие годы поддерживал Shovel Knight. – *Прим. авт.*

60

Шестой партнер, Ли Макдоул, ушел из Yacht Club как раз после спора об этой горизонтальной структуре. Опираясь на некоторые предыдущие беседы, он полагал, что компания достанется ему и Веласко – пополам. «Я несколько дней пытался их переубедить, но в конечном итоге понял, что мне эта схема не по душе и что я не готов с ней работать», – говорит Макдоул. – *Прим. авт.*

61

Художник по концептам Эрин Пеллон ушла из Yacht Club в 2015 году, поссорившись с остальными основателями студии. – *Прим. авт.*

62

Примечательно, что Лопатный рыцарь стал первой игрушкой Amiibo от стороннего разработчика; все предыдущие делались только по франшизам Nintendo. Дэвид Д'Анджело рассказал мне, что, чтобы эта игрушка увидела свет, он донимал представителей Nintendo каждый месяц, пока они не сдались. – *Прим. авт.*

63

К моменту выхода этого перевода (вторая половина 2018 года) из перечисленных доступна только кампания за Призрачного рыцаря, *Shovel Knight: Specter of Torment*. Кампания за Короля-рыцаря и многопользовательский режим, если верить официальному сайту игры, «скоро выйдут». – *Прим. пер.*

64

В 2003-м, спустя два года после релиза на Xbox, она все же вышла на Mac и PC. – *Прим. авт.*

65

Этот оборот цитирует Декларацию независимости США. – *Прим. пер.*

66

Bungie (и Джейсон Джонс) отказались побеседовать со мной для этой книги. – *Прим. авт.*

67

Райан Маккэфри // Один из основателей Bungie, создатель Destiny – о «величайшей трагедии Halo» // IGN. 2013. 9 июля // <http://www.ign.com/articles/2013/07/09/bungie-co-founder-destiny-creator-on-halos-greatest-tragedy>. – *Прим. авт.*

68

По словам Джейми Гризмера, одна из ранних инкарнаций Destiny сильно напоминала Overwatch. «Я заглядывал к Blizzard и играл в Titan, – говорит он (Titan – это отмененная MMO Blizzard, которая

впоследствии переродилась в Overwatch), – и такой: „Блин, ребята, да мы же с вами делаем одну и ту же игру, вплоть до классов персонажей“». Та Destiny, которую мы в итоге увидели, разумеется, ничего общего с Overwatch не имеет. – *Прим. авт.*

69

Принцип заключается в том, что игрок всегда должен видеть следующую цель, к которой можно стремиться, и двигаться вперед, не останавливаясь – как на беговой дорожке. Обычно ММО добиваются этого эффекта, предлагая игроку все лучшие и лучшие награды и снаряжение за победы над все более и более сильными врагами. Обратная сторона этого принципа описана в тексте: в таких играх успех часто зависит от качества снаряжения (иначе какой смысл его добывать?) и в меньшей степени – от навыков игрока. – *Прим. пер.*

70

Предсказуемым образом и Крис Барретт, и Люк Смит в итоге стали креативными директорами будущих DLC и сиквелов Destiny. – *Прим. авт.*

71

24 сентября 2013 года Стейтен объявил о своем уходе на сайте Bungie и написал заметку по всем правилам хорошего тона: «Я провел в Bungie пятнадцать замечательных лет, был на полях Myth, касался тайн Halo и не только, а теперь меня зовут новые творческие задачи. Я ухожу. Кого-то из вас это удивит, но не страшитесь. Эти четыре года я с большой радостью вносил свой вклад в Destiny; наша талантливейшая команда готовит замечательный проект. Я вместе с вами буду аплодировать, когда в следующем году игра выйдет. Спасибо вам за то, что поддерживаете меня и Bungie. Без вас ничего бы не вышло». – *Прим. авт.*

72

Имеется в виду spidey-sense – особое чутье, супергеройская способность Человека-паука. – *Прим. пер.*

73

После этого О’Доннелл подал на Bungie в суд за то, что ему не выплатили полагающуюся компенсацию и конфисковали его акции. Суд вынес решение в пользу О’Доннелла, так что расчет вышел отличный. – *Прим. авт.*

74

Одно из самых загадочных ранних решений в Destiny касалось так называемых энграмм – девятигранных контейнеров, откуда игроки извлекали свежую добычу. При игре на высоких уровнях ценность представляют только редчайшие «легендарные» доспехи и предметы вооружения – фиолетовые. Отыскав фиолетовую энграмму, игрок всякий раз испытывал всплеск эндорфинов. Но почти в половине случаев в фиолетовой энграмме обнаруживался предмет худшего качества, синий. Очень странное решение, которое только бесило игроков. К счастью, систему поменяли в октябре 2014 года. – *Прим. авт.*

75

В большинстве IT-компаний купленные сотрудником акции переходят в его или ее полное владение за три-четыре года, то есть только по истечении этого срока он или она могут ими воспользоваться. Но в Bungie этот процесс был привязан к выходу Destiny, то есть мог занять лет десять. – *Прим. авт.*

76

Baldur’s Gate сделали BioWare (Dragon Age: Inquisition), локализовали CD Projekt (The Witcher 3) и использовали как источник вдохновения Obsidian (Pillars of Eternity). Это явно свидетельствует

либо о том, насколько влиятельной стала эта игра, либо о том, как сильно я люблю RPG, раз решил рассказать в этой книге сразу о трех. – *Прим. авт.*

77

Слава богу, в CD Projekt RED, в отличие от большинства американских компаний, переработки оплачивались – того требует польский трудовой кодекс. – *Прим. авт.*

78

Как ни странно, во многих компаниях это разные должности. Игровой писатель пишет сугубо тексты (например, книги из мира игры), а сфера занятости сценариста шире – она может включать катсцены, дизайн боевых ситуаций и т. д., пересекаясь с должностью гейм-дизайнера. Впрочем, когда это происходит, таких сценаристов иногда называют нарративными дизайнерами. В общем, игровая сфера еще молода, поэтому не все названия профессий полностью устоялись. – *Прим. пер.*

79

Многие геймеры ненавидят так называемые эксклюзивные для отдельных магазинов DLC – практику, популярную у издателей вроде Square Enix и Ubisoft. Они распределяют бонусы за предзаказ между разными магазинами. Например, купив Final Fantasy XV на Amazon, вы получите набор уникального оружия. А если в GameStop – то бонусную мини-игру. – *Прим. авт.*

80

Е. Т. вышла в 1982 году под брендом Atari и до сих пор многими считается одной из худших игр в истории. Ее катастрофический запуск со временем привел к тому, что Atari зарыли грузовик нераспроданных

картриджей в пустыне Нью-Мексико. Спустя тридцать лет, в апреле 2014-го, их выкопали. Игра за это время лучше не стала. – *Прим. авт.*

Глоссарий

1

Е3 (Electronic Entertainment Expo) – одна из крупнейших в мире игровых выставок. Демонстрация на Е3 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».

7

Геймплей (gameplay) – игровой процесс.

8

Кранч (crunch) – сленговое слово, означающее особый род затяжного 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

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.

11

Аутсорсинг (outsourcing) – передача некоторых 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.

12

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.

13

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-нибудь пойдет не так.

14

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

15

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.

16

Пайплайн (pipeline – конвейер) – порядок разработки. Над разными этапами создания игры работают разные отделы: например, сперва художник по концептам рисует концепт-арт, потом 3D-моделлер превращает его в модель, аниматор – анимирует и встраивает в игру, а дальше программисты настраивают, когда какая анимация проигрывается. Отлаженный пайплайн означает, что все участники процесса понимают, кто за кем следует и кто кому передает эстафету, и это происходит без сбоев.

17

Крафт (craft) – создание в игре полезных предметов из других (менее полезных) предметов или сырых материалов. Эта механика часто встречается в разных жанрах.

18

Лор (lore) – информация о художественном мире игры, его истории, обитающих там народах и т. п.

19

Фича (feature) – свойство, особенность игры, некое ее достоинство. Часто так называют механики (скажем, наличие *крафта* – это *фича*), но вообще-то фичей может быть возможность играть за расу разумных черепах, черно-белая цветовая гамма или участие в озвучке конкретного актера – в общем, любая черта, отличающая игру от других.

20

Патч (patch – заплатка) – улучшение игры, которое устанавливается поверх нее (в современных сервисах это происходит автоматически). Обычно в патчах исправляют баги, корректируют баланс и т. д., хотя иногда они могут вносить в игру и более существенные изменения.

21

Майлстоун (milestone) – этап разработки игры. Майлстоуны часто фиксируют в документах, потому что именно по ним обычно прикидывают, когда примерно игра будет готова. (И, как видим по книге, нередко ошибаются.)

22

Ассет (asset) – элемент игры любого масштаба, от иконки или музыкального трека до модели физики.

23

Пиксель-арт (pixel art) – стиль 2D-графики, в котором рисунок составляется из отдельных точек (пикселей). Дешевле в производстве, чем 3D-графика, и требует куда меньше ресурсов на обработку, поэтому популярен среди современных инди-игр и использовался во многих старых.

24

Стриминг (streaming) – формат цифрового развлечения, при котором шоумен чем-то занимает аудиторию и транслирует это при помощи потокового видео. Очень часто стримят именно прохождение видеоигр и свою реакцию на них (сервис Twitch изначально посвящен именно этому), хотя в последнее время стримить стали вообще всё, от прогулок до ролевых игр.

25

NDA (non-disclosure agreement) – договор о неразглашении.

26

Глитч (glitch) – примерно то же самое, что и баг. Впрочем, глитчами чаще всего называют баги, связанные с ошибками визуализации и физики. Если персонажа перекосило, он провалился сквозь землю или вовсе пропал – это глитч. Если при попытке сохраниться игра вылетела на рабочий стол – просто баг.

27

Хотфикс (hot fix – быстрая правка) – маленький патч, исправляющий конкретную ошибку. В отличие от патчей, выход хотфиксом не всегда объявляют.

28

Билд (build) – здесь: конкретная конфигурация игрового персонажа (например, монах, специализирующийся на атаках молниями, или охотник на демонов, перемещающийся сугубо телепортацией). У слова «билд» есть и другое значение – это сборка игры, но поскольку «сборка» – в данном случае исчерпывающий синоним, во втором случае мы использовали в тексте русское слово.

29

Юнит (unit) – персонаж в компьютерной игре. Обычно «юнитами» называют множество однотипных персонажей в играх (например, в стратегических и тактических).

30

Шейдер (shader) – программа, обрабатывающая освещение, распределение света и тени, отражающие свойства разных материалов и т. д. при визуализации.

31

Тауэр-дфенс (tower defense – оборона башнями) – жанр игр. В играх этого жанра у вас есть база, на которую движутся бесконечные полчища врагов, и вам нужно обороняться, строя башни, которые будут их расстреливать.

32

ААА – термин, которым называют высокобюджетные, обычно масштабные игры от крупнейших студий мира. Они отличаются высочайшим уровнем графики, большим количеством контента и т. п.

33

Чекпойнт (checkpoint) – тип игровых сохранений, которые происходят автоматически, когда игрок достигает определенной точки. Они нужны, чтобы создать напряжение: между чекпойнтами сохраниться нельзя, поэтому весь этот отрезок нужно пройти, ни разу не умерев.

34

Ядро геймплея (а точнее, core gameplay loop – ядерная петля геймплея) – ключевые действия в игре, суммарно замыкающиеся в единую систему. Например: убил монстра – собрал выпавшие из него артефакты – улучшил снаряжение – пошел убивать более сильного монстра. Такая петля – фундамент любой игры.

35

Фетч-квест (fetch quest) – квест, где игрок выступает в роли курьера или делает другие обыденные и скучные вещи. В современных играх считаются дурным тоном, но, как видим, полностью избавиться от них не так-то просто.

36

Сайдскроллер (side scroller) – двухмерная игра с видом сбоку и движением в одну сторону. Многие платформеры – сайдскроллеры, а многие сайдскроллеры – платформеры, но не всегда: платформер вполне может быть трехмерным или допускать движение в любом направлении, а сайдскроллер может обойтись и без прыжков по платформам.

37

Матчмейкинг (match-making) – процесс в многопользовательской игре, по некоторым принципам подбирающий игроку противников или партнеров в команду. Например, в соревновательной игре есть смысл сталкивать людей с примерно одинаковым процентом побед и поражений, чтобы бой получался равным.

38

Стриминг (streaming) – постоянная подгрузка объектов по мере того, как игрок продвигается по миру. Если загрузить большой город целиком, игра будет тормозить, обрабатывая избыток деталей, так что обычно загружено только то, что игрок видит или может увидеть

в ближайший момент. (Например, интерьер помещения, куда игрок потенциально может зайти, часто подгружают, только когда он уже недалеко от двери, – а когда отходит, память от него освобождают.)

39

Преальфа, альфа, бета – стадии готовности игры. Преальфа-версия – совсем сырая; в альфу уже можно играть, хотя многое не на месте; бета напоминает конечный продукт, но нуждается в полишинге, балансе и доработке.

40

Диздок (design document) – документ (обычно текстовый), описывающий главные концепции игры, ее устройство и так далее. Что-то вроде схемы, по которой будет вестись разработка.