

Кров, піт і пікселі. По той бік створення відеоігор

Розробка відеоігор — це набагато більше ніж те, що ми всі звикли спостерігати в процесі гри. За пікселями, які ми бачимо на екрані монітора стоїть креативна і технічна логістика, яку використовують для створення найпопулярніших ігор сьогодення, і вона складніша за самі ігри. У цій книзі Джейсон Шраєр знайомить читачів із захоплюючим світом, що вирує за лаштунками розробки відеоігор, де творцем може бути команда з кількох сотень перевантажених роботою аутсайдерів або навіть всього-на-всього геній-одинак. Вивчення художніх проблем, технічних можливостей, вимог ринку показує, що доведення будь-якої гри до логічного завершення, яке ми спостерігаємо безпосередньо в процесі самої гри, вартує фантастичних зусиль.

Шраєр Дж.

КРОВА, ПІТ
І ПІКСЕЛІ

ПО ТОЙ БІК
СТВОРЕННЯ
ВІДЕОІГОР

Анотація

Краща книга про ігрову індустрію від відомого американського журналіста Джейсона Шрейєра. Автор зібрав сотні унікальних і захоплюючих історій створення кращих комп'ютерних ігор десятиріччя, розказаних йому самими творцями. Вийшла життєва та нетривіальна книга про те, що стоїть за кожною культовою грою сучасності і якою ціною її розробники випускають продукти, що збирають мільйони фанатів по всьому світу.

В книзі ви знайдете історії створення Diablo III і Dragon Age: Inquisition, Uncharted 4, Witcher III та багато інших ігрових бестселерів.

ISBN 978-966-993-265-5

**КРОВ, ПІТ І ПІКСЕЛІ. ТРІУМФАЛЬНІ ТА
БУРХЛИВІ ІСТОРІЇ ПО ТОЙ БІК
СТВОРЕННЯ ВІДЕОІГОР**

Присвячую Аманді

Вступ

Уявіть, що ви вирішили створити відеогру. Ідея — надзвичайна. Це гра про вусатого сантехніка, який рятуватиме принцесу від величезної черепахи, що дихає вогнем. Вам навіть удалося взяти у інвестора кілька мільйонів доларів, аби втілити ідею в життя. Однак, що далі?

Що ж, спочатку треба підрахувати, скількох людей ви зможете найняти. Потім — набрати номери кількох художників, дизайнерів, програмістів. Щоб усі процеси запрацювали, вам знадобиться продюсер, а щоб гра зазвучала — звукорежисер. Ну і, звичайно, вам знадобляться тестери, готові перевірити гру на наявність багів[1]. І ще, без талановитого маркетолога вам теж нічого не вдасться. Як світ узагалі дізнається про вашу хітову гру? А коли ви зберете повну команду, треба буде чітко прописати графік її роботи, щоб точно знати, скільки часу вона витратить на кожен етап розробки. Якщо все буде, як треба, через шість місяців у вас буде демоверсія для ЕЗ, а до кінця року — збірка з повною функціональністю («feature complete»)[2].

Після кількох місяців роботи вам усе вдається. Художники малюють вашому сантехніку ворогів: привидів, грибів тощо. Дизайнери намалювали кілька хитромудрих рівнів, де гравцеві доведеться пробиратися між вулканами і смердючими болотами. Програмісти щойно придумали новий метод візуалізації, завдяки якому ваші локації виглядатимуть неймовірно. Всі мотивовані, робота триває, а акції компанії розлітаються, наче безкоштовні газети в метро.

Одного ранку вам телефонує продюсер. З'ясовується, що хитра вигадка програмістів не працює, тому що через неї FPS[3] гри знижується до десяти кадрів у секунду. Тестери ігор

постійно застрягають на рівні з вулканом, і маркетолог уже бурчить, що це підмочить вам рейтинг на платформі Metacritic. Арт-директор не дає аніматорам творчої свободи навіть у тому, що стосується найменших дрібниць, від чого ті вже не витримують. Демоверсію для Е3 треба здавати через два тижні, а роботи залишилося ще на чотири. І інвестори раптом вирішили поцікавитися, чи не вдасться скоротити десятимільйонний бюджет до восьми — нічого, що доведеться когось звільнити.

Тиждень тому ви з насолодою відпрацьовували свою майбутню промову на The Game Awards — після того, як, звісно, отримаєте статуетку за гру року; а сьогодні вже не знаєте, чи вдасться вам узагалі доробити свою гру.

Якось я сидів у барі з розробником, який нещодавно випустив гру. Виглядав він виснаженим. Річ у тому, як пояснив він, що, коли проект уже досяг фінішу, вони з командою раптом усвідомили: одна з центральних механік у грі призводить до нецікавого геймплею[4]. Тому в наступні кілька місяців розробники не вилазили з проекту по 80–100 годин на тиждень, щоб вимкнути цю механіку і взагалі все переробити. Дехто ночував в офісі, щоб не витратити час на дорогу, адже кожна годину в машині можна було витратити на виправлення багів. До дня, коли остаточна збірка нарешті була готова, багато хто взагалі сумнівався в тому, що гра вийде.

— Таке відчуття, — сказав я, — що ваша гра лише дивом вдалася.

— Ох, Джейсоне, — відповів він. — Усі ігри так і створюються.

Я упродовж багатьох років працюю в ігровій журналістиці, і часто спостерігаю таке. Розробники з крихітних інді-компаній або величезних корпорацій одночасно і регулярно зізнаються, що розробляти ігри надзвичайно складно. Зайдіть у будь-який бар у Сан-Франциско під час щорічної конференції GDC, і ви

неодмінно натрапите на стомлених дизайнерів, які змагаються, хто гучніше кричить, а хто провів більше безсонних ночей і випив більше кави. Часто можна почути військові метафори, мовляв, доповідаємо прямо з окопів; і ще частіше — скарги на те, що людині з вулиці не зрозуміти глибину трагедії. Хочете серйозно роздратувати гейм-дизайнера? Дізнавшись, ким працює ваш співрозмовник, запитайте, як це — цілодобово грати в ігри.

Та навіть якщо ми сприймемо як належне те, що розробка ігор — це вкрай виснажлива справа, більшості з нас усе одно важко зрозуміти, чому це так. Ігри розробляють аж із сімдесятих років, чи не так? У індустрії є десятиліття досвіду — напевно, вони не минули даремно, мабуть, усі процеси давно налагоджені, а ефективні рішення знайдені. Може, й логічним є те, що в кінці 1980-х розробникам доводилося переживати складні часи; зрештою, тоді ігри розробляла молодь, готова заїсти нестачу сну піцою, запити колою і кодувати всю ніч безупину. Але відтоді минули роки, і зараз ігрова індустрія оцінюється в 30 мільярдів доларів лише в Америці[5]. Чому ж розробники продовжують розказувати байки про те, як сиділи в офісі до третьої години ночі? Чому ігри досі настільки складно розробляти?

Щоб знайти відповіді на ці питання, я зайнявся своєю улюбленою справою: взявся дошкуляти тим, хто розуміється на цьому більше за мене. Я поговорив приблизно з сотнею розробників і менеджерів, під запис і без, і поставив їм безліч запитань про життя, роботу і те, навіщо ж вони погоджуються на такі жертви заради розробки ігор.

Ця книга містить десять розділів. Кожен із них присвячено окремій грі. У першому розділі ми навідаємося в Ірвайн (штат Каліфорнія) і розглянемо, як розробка профінансованої через Kickstarter гри «Pillars of Eternity» допомогла компанії Obsidian

Entertainment вибратися з темних часів. Дія іншого розділу розгортається в Сіетлі (штат Вашингтон), де Ерік Берон, якому ще немає тридцяти, майже на п'ять років зачинився в кімнаті, щоб розробити симулятор фермера Stardew Valley. В інших розділах розповідається про технологічне пекло, через яке пройшли розробники Dragon Age: Inquisition, труднощі у створенні гри Uncharted 4 і навіть про те, як загинула довгоочікувана Star Wars 1313 від LucasArts.

Під час читання цієї книги вам, напевно, здасться, що чимало з описаних у ній історій є ненормальними. Зрештою, вони крутяться навколо якихось форс-мажорів: різких змін у технологіях і керівництві, на які самі розробники не могли вплинути. Під час читання цих історій виникає думка, що цим іграм просто не пощастило! Що це тільки у них усе так складно! Що їхні розробники уникли би труднощів, якби дотримувалися стандартів індустрії і не наступали на граблі. Якби вони з самого початку були трохи розумнішими.

Ось альтернативна гіпотеза: абсолютно всі ігри в світі створюються в ненормальних обставинах. Відеоігри опиняються на тонкому лезі між мистецтвом і технологіями. Лишень кілька десятків років тому таке й годі було уявити. Але технології постійно змінюються, а в художньому розумінні ігри можуть бути взагалі якими завгодно: від двомірного ребуса для iPhone до величезної RPG із відкритим світом і надзвичайно реалістичною графікою. Якщо зважити на це, то значно зрозуміліше, чому в цій індустрії єдиного методу вирішення всіх проблем просто не існує. Іноді буває і так, що зовні ігри схожі, але розробляти їх абсолютно по-різному. Та й взагалі всі ігри створюють по-різному — у цьому ви теж не раз переконаєтеся, читаючи цю книгу.

Але чому ж усе це так складно? Якщо ви, як і я, ніколи в житті не намагалися розробити комерційну гру, вам може бути

цікаво обміркувати такі гіпотези.

1. Ігри є інтерактивними. Ігри не є лінійними, вони одночасно розгортаються на всі боки. На відміну від знятого заздалегідь мультфільму, гра візуалізується в реальному часі — щомілісекунди комп'ютер малює нові кадри, які формуються на основі дій гравця. Коли ви граєте, комп'ютер або консоль (смартфон, калькулятор) створює і відображає персонажів і сцени одразу, відштовхуючись від ваших дій. Якщо вам захотілося зайти в кімнату, потрібно завантажити в ній меблі. Якщо ви бажаєте зберегтися і вийти, потрібно записати дані. Якщо вам кортить убити робота-помічника, гра має з'ясувати: 1) чи можна взагалі його знешкодити; 2) чи вистачить у вас для цього сил; 3) на скільки страшно стогнатиме цей бідолаха, що вмирає. А тоді ще й запам'ятати, що ви безсердечний вбивця, і за допомогою інших персонажів повідомляти вам щось типу: «Ой, та ти ж той холоднокровний вбивця!»

2. Технології постійно змінюються. Обчислювальна техніка і засоби обробки графіки щороку стають дедалі потужнішими. Що ліпші відеокарти, то більше ми очікуємо від ігор. Як сказав мені Фергюс Уркгарт, виконавчий директор компанії Obsidian: «Ми завжди перебуваємо в авангарді технологій та увесь час поспішаємо за майбутнім». Уркгарт зауважив, що створювати ігри — це приблизно як знімати кіно, лише перед кожним новим фільмом вам потрібно заново зібрати абсолютно нову камеру. Про подібні аналогії можна почути доволі часто. Також говорять, що розробляти гру — це як зводити будинок під час землетрусу. Або керувати потягом, перед яким біжить людина, котра прокладає йому рейки.

3. Інструменти завжди дуже різні. Для створення ігор художники і дизайнери використовують найрізноманітніші програми — від відомих (типу Photoshop або Maya) до написаних спеціально для конкретної студії. Кожна студія має

свої інструменти. Як і технології, під впливом потреб і амбіцій розробників ігор ці додатки теж постійно змінюються. Якщо вам доводиться працювати з повільними, забагованими інструментами, яким не під силу якісь важливі речі, розробляти ігри стає нестерпно. «Багатьом здається, що головне в розробці ігор — це блискучі ідеї, — сказав мені якось один дизайнер. — А насправді головне — це вміння втілити ці ідеї. І для цього потрібен хороший комп'ютер і набір інструментів».

4. Побудувати нормальний графік неможливо. «Найскладніше в нашій справі — це її повна непередбачуваність», — сказав Кріс Ріппі, досвідчений продюсер, який працював над Halo Wars[6]. У створенні звичайного програмного забезпечення, як пояснив Ріппі, можна прогнозувати, спираючись на те, скільки часу на те чи інше завдання знадобилося в минулому. «Однак, з іграми, — продовжує він, — складніше. Ти запитуєш себе: а в чому полягає задоволення? А скільки часу потрібно, щоб зробити гру, яка це задоволення приносить? А ця гра вже його приносить, чи не так? Цього задоволення достатньо, або ж треба більше? Це спроби виміряти і зважити художній твір. Коли його можна вважати закінченим? Ось уявіть, що ви обговорюєте з художником арт[7], який він створює для гри. Коли його можна вважати завершеним? А якщо художник витратить на нього на день більше, наскільки це покращить гру? Коли зупинитися? Це найскладніше питання. Настає день, коли ви закінчуєте працювати над зовнішнім виглядом і захопливістю гри і вона йде у виробництво. З цього моменту все стає більш передбачуваним. Але до цього часу ви рухаєтеся наосліп». Це привело мене до такого пункту...

5. Поки не пограєш, неможливо передбачити, чи буде гра «цікавою». Так, звичайно, можна не просто тикати пальцем у небо, а висувати гіпотези, але поки ваші руки не на

контролері, ви не можете сказати, чи приємно в грі бігати, стрибати і бити робота-помічника кувалдою по голові. «Від цього стає моторошно навіть найдосвідченішим ігровим дизайнерам, — каже Емілія Шац, дизайнер із Naughty Dog. — Ми стільки роботи викидаємо в смітник! Іноді працюєш, працюєш, а гра не захоплює і все. Розкладаєш у себе в голові, як усе чудово працюватиме, а результат — ніякий».

В історіях, які розказуються в цій книзі, постійно повторюються кілька сюжетів. Реліз кожної з цих ігор хоча б раз відкладався. Кожному розробнику довелося відмовлятися від певних задумів. Кожна компанія бралася за складні рішення: якою технологією скористатися і на яких платформах виходити. Кожній студії доводилося узгоджувати графік розробки з важливими подіями на кшталт ЕЗ, щоб набратися там натхнення (і навіть почути корисну критику) від купи радісних геймерів. Однак головним є те, що абсолютно всі, хто розробляє відеоігри, долали періоди кранчу[8], жертвуючи сім'єю і приватним життям заради нескінченної роботи.

Тим паче, чимало розробників ігор говорять, що іншого не можуть і помислити. Вони описують, як це — бути на передовій межі розвитку технологій, створювати дивовижні інтерактивні розваги, працювати в команді з десятками і навіть сотнями людей, створюючи продукт, в який гратимуть мільйони людей. І, слухаючи їх, розумієш: попри всі пертурбації, кранчі і нісенітниці, що так часто виникають серед розробників, ця робота того варта.

Так ось, щодо вашої гри про сантехніка (назвемо її Super Plumber Adventure). З'ясувалося, всі ваші проблеми можна вирішити — нехай і не завжди повністю. Бюджет можна скоротити, віддавши частину анімації на аутсорсингові студії в Нью-Джерсі. Виглядатиме вона гірше, зате й коштуватиме вдвічі дешевше. Дизайнерів можна попросити додати на рівень

з вулканом кілька додаткових платформ, щоб проходити його було легше; коли почнуть сперечатися — просто нагадайте їм, що не всі в світі люблять Dark Souls. Арт-директору доведеться засвоїти, що в аніматорів — купа своїх справ, тому не варто постійно висловлювати їм свою думку про те, як влаштована світлотінь у відеоіграх.

Встигнути вчасно до E3 буде складніше, але ж можна попросити співробітників кілька тижнів попрацювати понаднормово? Лишень кілька тижнів, не більше. З удачності ви оплачуватимете їхні обіди, а якщо гра набере на платформі Metacritic 90 балів, то ви оплатите їхні послуги додатково.

Отже, деякі задумки доведеться відкинути. На жаль. Справді, на жаль... Знаю, вони були прекрасними. Однак у теорії сантехнік може обійтися без перетворення на єнота. Прибережемо цю ідею для сиквела.

Примітка автора

Історії в цій книзі засновані на моїх бесідах приблизно з сотнею розробників та інших представників ігрової індустрії. Я брав ці інтерв'ю в 2015-2017. Більшість моїх співрозмовників висловлювалися на диктофон. Але не всі: деякі попросили зберегти їхню анонімність, тому що не мали права давати подібні коментарі, тому інформація про нашу бесіду могла б зашкодити їхній кар'єрі. Ви, напевно, помітите, що більшість моїх співрозмовників — це чоловіки. Це сумне (і мимовільне) відображення того, що десятки років долю цієї індустрії вирішували саме вони.

Якщо не вказано іншого, все, що в лапках, є прямою цитатою. Я не складав нікому реплік. Усі байки і подробиці, відображені в книзі, взяті з конкретних джерел, а всі факти за змоги підтверджені щонайменше двома людьми.

Частина інтерв'ю я брав в офісах і квартирах у Лос-Анджелесі, Ірвайні, Сіетлі, Едмонтоні та Варшаві. Я сам оплачував перельоти та проживання, хоча кілька разів дозволив розробникам пригостити мене ланчем, які ніби були кошерними. Ну, не в сенсі, що ланчі були кошерними. А в сенсі, що це було етично ... Ну, ви зрозуміли. А тепер — до книги.

Розділ 1. Pillars of eternity

Головне питання щодо розробки відеоігор не дуже творче. Воно елементарне, але століттями заганяло художників у глухий кут, обрубуючи крила багатьом творчим починанням. Воно звучить так: за які гроші це все робитиметься?

На початку 2012 року Фергюс Уркгарт, виконавчий директор компанії Obsidian Entertainment, не зміг відповісти на це запитання. Obsidian — це порівняно невелика компанія, розташована в Ірвайні, штат Каліфорнія. Останні кілька років вони працювали над фентезійною RPG-грою Stormlands. Цей проект відрізнявся від їхніх попередніх починань: незвичайний, амбітний, але головним було те, що його фінансувала компанія Microsoft, чиї продюсери вирішили, що їм потрібна велика RPG, яка вийде разом з їхньою новою консоллю, Xbox One, і стане на ній ексклюзивом. Над грою працювали близько 50 зі 115 співробітників Obsidian, тобто обходилася вона недешево. Утім це всіх влаштувало. Головне, аби Microsoft продовжували надсилати чеки.

Уркгарту було не звикати до фінансового тиску. Він розробляв ігри з 1991 року: спершу як тестер, потім дизайнер, а тоді — і керівник легендарної Black Isle Studios, яку Interplay розпустили 2003 року, раптово опинившись у фінансовій скруті. Того ж року Уркгарт разом із ще декількома ветеранами Black Isle заснував Obsidian, і вони швидко з'ясували, що керувати незалежною студією — це приблизно як жонглювати гострими предметами. Якщо до закінчення проекту у тебе ще не підписаний договір на наступний проект, то в тебе проблеми.

Уркгарт — кремезний русявий чоловік. Говорить він швидко і впевнено, голосом людини, яка не одне десятиліття презентує

свої проекти. Йому довелося попрацювати над деякими з найбільш улюблених аудиторією RPG-ігор в історії, наприклад, Fallout і Baldur's Gate. Виступаючи на конференціях і спілкуючись із журналістами, він завжди відкрито висловлюється щодо труднощів в управлінні інді-студією. «Суть незалежної розробки полягає в тому, що щоранку ти прокидаєшся і думаєш, чи не зателефонують тобі сьогодні видавці і чи не вирішать вони скасувати твої гри, — говорив Уркгарт. — Я би з радістю народився психопатом або соціопатом, щоб лезо цієї гільйотини, що висить наді мною, мене не хвилювало. Однак, на жаль. І не думаю, що ігнорувати його вдається багатьом розробникам — ми всі живемо під цією постійною загрозою. Ми постійно перебуваємо під тиском».

Уранці, 12 березня 2012 року екран мобільника Уркгарта загорівся. Йому надійшло повідомлення від продюсера Stormlands з боку Microsoft: той запрошував поспілкуватися телефоном. Уркгарт тієї ж миті здогадався, що зараз станеться. «Це як СМС від дівчини, яка вирішила з тобою розлучитися, — сказав він. — Вітаючи його, я вже знав, про що йтиметься».

Представник Microsoft не приховував: Stormlands скасовували. З цього моменту у п'ятдесяти співробітників Уркгарта більше не було роботи.

Продюсер не пояснив, чому Microsoft закрили проект, але керівництво Obsidian вже й так здогадалося, що розробка вдавалася не так, як треба. Тиск був неймовірним: необхідно було зробити не просто гарну RPG-гру, а хорошу RPG-гру, здатну продавати консолі. Співробітникам Obsidian здавалося, що задумки, які лягли в основу Stormlands, не збираються в єдину картину. А ще, з погляду розробників, запити Microsoft були недоцільними.

Люди, яким довелося попрацювати над Stormlands, кажуть, що ця гра була сповнена амбітних «високорі-вневих» ідей,

багато в чому заснованих на тому, що, на думку Microsoft, приверне споживачів до нової консолі. Однією з головних особливостей Xbox One був Kinect — безконтактний сенсорний ігровий контролер, камера якого здатна зчитувати рухи тіла. Що, якщо в Stormlands можна було б за допомогою Kinect торгуватися в крамницях? Xbox One підтримувала хмарні обчислення, дозволяючи кожній консолі обраховувати частини даних на серверах Microsoft. А якщо так, то чому б не включити в гру масштабні розраховані на велику кількість користувачів рейди, де гравців включало б один до одного на льоту? У теорії це дуже цікаві ідеї, але, на що вони були би схожі в реальності, ніхто не знав.

Інші розробники Stormlands убачають причину її загибелі в іншому. Одні кажуть, що у Microsoft були надзвичайні амбіції; інші — що Obsidian були занадто впертими. Та зрештою всі згодні з тим, що проект розрісся до надзвичайних розмірів. «Очікування від гри зростали й зростали, — каже Уркгарт. — І з часом це стало всіх лякати. Здається, навіть нас».

Уркгарт поклав слухавку, намагаючись зрозуміти, що ж це означає для його компанії. Зазвичай в студії щомісяця на людину витрачалося 10 тисяч доларів. Це з урахуванням зарплат і додаткових витрат на зразок страхівки та оренди. Отже, витрати на п'ятдесят розробників Stormlands становили щонайменше 500 тисяч доларів на місяць. За підрахунками Уркгарта, у створення Stormlands вони й так вже вклали два мільйони доларів додаткових інвестицій від Microsoft, тож власні студійні запаси збідніли. На те щоб платити людям, грошей узагалі не було, а в розробці перебувала тільки одна гра — South Park: The Stick of Truth. Та й з тією були проблеми: її видавець, THQ, збанкрутував[9].

Фергюс Уркгарт викликав чотирьох інших власників Obsidian і попрямував із ними в «Старбакс» за рогом. Там вони просиділи

не одну годину, ламаючи голову над тим, кого залишити, а кому доведеться піти. Наступного дня Уркгарт зібрав усіх співробітників студії. «Спершу все було нормально, — розповідає Дімітрі Берман, провідний художник персонажів. — Ми жартували і сміялися. А потім вийшов Фергюс — і виглядав він... немов неживий».

Ледве стримуючи сльози, Уркгарт оголосив, що Microsoft скасували проект Stormlands і компанії доведеться звільнити частину співробітників. Ті пішли назад до своїх робочих місць, гадаючи, кого з них зараз випроводять із офісу. Годинами їм довелося просто сидіти і чекати, нервово спостерігаючи, як операційний менеджер готує фінансову допомогу для тих, кому не пощастило. «І ось підходить він до тебе з папкою, ніяковіє і каже, щоб ти збирав речі, — розповідає Адам Бреннеке, програміст Stormlands. — Проводжає тебе і призначає час, коли тобі можна повернутися по речі. І ось, він йде студією, а ти думаєш: “Тільки не заходь у мій офіс, тільки не в мій офіс”. Дивишся, дивишся, а тоді усвідомлюєш: Боже, але ж щойно звільнили одного з моїх друзів».

До кінця дня компанію випотрошили. Obsidian звільнили приблизно двадцять шість осіб із тих, хто працював над Stormlands, зокрема інженера, якого лишень учора найняли. Вони були компетентними, хорошими працівниками. Колеги їх любили. «Це було нестерпно, — говорить Джош Соєр, гейм-директор Stormlands. — Просто огидно. Напевно, це був найгірший день у моїй кар'єрі... Таких масштабних скорочень я ніколи не бачив».

З 2003 року Obsidian вдавалося зберігати незалежність, стрибаючи від контракту до контракту і виконуючи роль фрілансерів, щоб не потонути. У їхній історії це було не перше скасування гри: раніше подібне вже траплялося, приміром, із Aliens: Crucible — RPG-грою, яку планували видавати Sega і

закриття якої теж призвело до скорочень. Але тоді було не так боляче. А Фергюс Уркгарт володів великими можливостями. Тепер, через десять років, решта працівників Obsidian уперше замислилася: чи це кінець.

Поки Уркгарт і його команда намагалася оговтатися після катастрофи, за шістсот кілометрів на північ від них, в офісі Double Fine, якраз відкорковували шампанське. Double Fine — це незалежна студія з Сан-Франциско під керівництвом знаменитого дизайнера Тіма Шейфера, і вони щойно перевернули ігрову індустрію.

Десятки років розподіл сил в індустрії був доволі простий: розробники створювали ігри, а видавці їх оплачували. Звичайно, завжди траплялися винятки: венчурні інвестори, переможці лотерей і так далі. Але найчастіше ігрову розробку оплачували великі видавці зі своїх товстих гаманців. Відповідно, під час переговорів усі важелі тиску були саме в їхніх руках, тому розробники часто погоджувалися на їхні жорсткі умови. Скажімо, компанія Bethesda запропонувала Obsidian бонус у мільйон доларів, якщо їхня рольова гра Fallout: New Vegas отримає на платформі Metacritic середній бал 85 (зі 100 можливих). Але коли гра вийшла, оцінка плавала вгору-вниз і зрештою зупинилася на 84 балах. (Obsidian не отримали свій бонус.)

Історично незалежні студії, як-от Obsidian і Double Fine, виживали декількома способами: 1) шукали інвесторів, 2) підписували договори на створення ігор із видавцями і 3) фінансували розробку ігор самотійно з коштів, накопичених за допомогою перших двох способів. Жодна інді-студія будь-якого розміру не могла вижити без хоча б часткових інвестицій з боку зовнішніх партнерів, навіть якщо це призводило до скасування, скорочень і не вигідних угод.

Double Fine відшукали четвертий спосіб: Kickstarter — сайт для краудфандингу, заснований 2009 року. З його допомогою розробники могли демонструвати свої ігри безпосередньо шанувальникам. «Дайте нам грошей, і ми зробимо дещо справді круте». У перші роки існування Kickstarter ним головно користувалися любителі, що мріяли зібрати пару тисяч доларів на короткометражку або крутий розкладний стіл. Проте 2011 року на платформі почали публікувати більш масштабні проекти, а в лютому 2012-го Double Fine влаштували Kickstarter-кампанію майбутнього квесту Double Fine Adventure[10].

Вони побили всі рекорди. Попередні кампанії на Kickstarter ледь-ледь набирали шестизначні суми; Double Fine за перші двадцять чотири години отримали мільйон доларів. У березні 2012 року, якраз тоді, коли Microsoft скасували Stormlands, Kickstarter-кампанія Double Fine успішно завершилася. У майбутню гру 87 142 спонсори вклали приблизно 3,3 мільйона дол. До цього жодна гра не збирала й десятої частки такої суми за допомогою краудфандингу. І до цього моменту всі співробітники Obsidian уже пильно спостерігали за цим.

Kickstarter дозволяє розробникам не оглядатися на партнерів. Skorиставшись цим, інді-студія зможе не віддавати нікому права на свою інтелектуальну власність і не ділитися прибутком із видавцем. Замість того, щоб намагатися вразити інвесторів і керівників, розробники можуть звернутися безпосередньо до аудиторії. І що більше людей їм повірять, то більше грошей вони зароблять.

Це був початок краудфандингової революції.

Однак повернімося до Ірвайну, де Фергюс Урк-харт і інші засновники Obsidian якраз обговорюють наступний крок. South Park: The Stick of Truth досі у них у розробці, але вони вже розуміють, що цього недостатньо. Якщо із South Park щось піде не так або якщо до кінця її розробки вони не отримають новий

проект, у компанії просто закінчатся гроші. Obsidian необхідно знайти другий фронт робіт. Нехай компанія й звільнила багатьох із тих, хто працював над Stormlands, все одно залишилося два десятки людей, які не мають роботи.

Завдяки Double Fine Adventure й іншим гучним проектам думка про Kickstarter розповзлася студією. Краудфандинг не давав спокою деяким співробітникам. Серед них були й два ветерани-керівники, Адам Бреннеке і Джош Соєр. Обидва працювали над Stormlands. Бреннеке — програмістом, а Соєр — директором. І обидва були впевнені, що Kickstarter прекрасно підійде компанії на кшталт Obsidian, яка часто бере підряди. Під час зборів, поки керівництво намагалося з'ясувати, що їм робити, вони нескінченно поверталися до історії Double Fine Adventure. Якщо Тім Шейфер зумів зібрати 3,3 мільйона, то чому вони не зможуть?

Уркгарт їх не слухав. У його уяві краудфандинг був актом відчаю. Йому здавалося, що кампанія не зазнає успіху. Вони провалилися, і тепер їм навіть долара не дадуть. «Навіть коли ти впевнений, що твоя ідея геніальна, — каже Уркгарт, — коли ти віриш у неї всім серцем, коли ти готовий вкласти в неї свої гроші, однаково до останнього сумніваєшся, чи підтримають цю ідею інші». Тому він попросив Соєра, Бреннеке і решту команди, яка працювала над Stormlands, готувати нові презентації для нових інвесторів і видавців.

Улітку Obsidian встигли запропонувати свої послуги майже всім великим видавцям в індустрії ігор. Керівники компанії обговорювали з Ubisoft і Activision роботу над великими франшизами, типу Might & Magic і Skylanders. Вони пропонували Bethesda свою версію багатостраждальної Prey 2 (і встигли почати ранній етап розробки)[11]. Вони навіть взяли деякі ідеї зі Stormlands і перетворили їх у начерк нової гри під

назвою Fallen; ініціатором був один із співвласників Obsidian, Кріс Авеллон[12].

На жаль, жодне з цих починань не зазнало успіху. Великі видавці були налаштовані консервативно — і не без причини: консолі Xbox 360 (яка вийшла 2005 р.) і PlayStation 3 (2006 р.) завершували свій життєвий цикл, нове покоління було не за горами. Однак аналітики та експерти прогнозували загибель консольного геймінгу через популярність iPhone і iPad. Видавцям не було вигідно інвестувати мільйони доларів у високобюджетні ігри без впевненості, що люди взагалі куплять Xbox One і PS4[13].

До червня 2012 року багатьом із Obsidian набридла ця низка провалів. Дехто вже встиг піти зі студії; інші лише роздумували про це. Ті, хто не працював безпосередньо над South Park, почувалися так, ніби вони в чистилищі: влаштовували презентацію за презентацією, а реальної роботи не додавалося. «Це було безперспективно, — каже Бреннеке. — Навіть наші презентації. У мене таке відчуття, що ми й самі в них не вірили». Фергюс Уркгарт почав запрошувати студійного юриста на сніданки, щоб обговорити, як краще закрити компанію, адже саме це йому й доведеться зробити, якщо вони не знайдуть новий проект до моменту, коли буде готовий South Park.

І тоді Джош Соєр і Адам Бреннеке висунули Уркгартові ультиматум: вони хотіли запустити Kickstarter-кампанію. В ідеалі — під егідою Obsidian. Але якщо Уркгарт продовжить упиратися, то вони звільняться, організують власну компанію і зроблять усе самотужки. Щоб пропозиція звучала привабливіше, Соєр погодився і далі створювати презентації для видавців за умови, що хтось зі студії розпочне планувати краудфандингову кампанію.

На ситуацію вплинуло і те, що інші ветерани студії теж виявили інтерес до краудфандингу. Серед них був і Кріс

Авеллон, який тоді неодноразово публічно хвалив Kickstarter і навіть провів серед шанувальників Obsidian опитування на тему, який проект вони готові підтримати. Уркгарт здався, і Адам Бреннеке негайно на кілька днів зачинився в офісі, розробляючи ідеальний проект для платформи Kickstarter.

Усім в Obsidian відразу стало очевидним, що потрібно розробляти олдскульний RPG-проект. Ключова команда студії прийшла в неї з Black Isle — компанії, якою Фергюс Уркгарт керував за часів Interplay. Вона була відомою через розробку і видання класичних RPG-ігор, таких як Icewind Dale і Planescape: Torment і Baldur's Gate. У цих ігор була низка подібностей: вони спиралися на світ і механіку гри Dungeons & Dragons; у цих іграх акцентувалося на сюжеті та діалогах; у всіх кут огляду був фіксованим, «ізометричним», тобто таким, що гравець начебто дивився на гру зверху і збоку, ніби на шахову дошку. Крім того, вони використовували один «двигун», Infinity Engine, тому у них був схожий процес гри.

Таких ігор більше ніхто не розробляє. Ізометричні RPG-ігри вийшли з моди в середині нульових. Їх замінили ігри з тривимірною графікою, хорошим озвученням і значно меншою балаканиною. І тепер видавці переважно мріяли повторити успіх мега-хітів, як-от The Elder Scrolls V: Skyrim. Це RPG-гра від Bethesda 2011 року, якої було продано понад 30 мільйонів копій[14]. Щодо цієї тенденції гравці вже висловлювали своє невдоволення. Всі, хто виріс на ізометричних RPG-іграх від Black Isle, були одностайні в тому, що такі ігри — це класика, і сумно, що індустрія про них забула.

У Obsidian не було прав на світ Dungeons & Dragons, тому стріляти чарівними стрілами, або вирушити в Підземелля не вдалося б. Зате в студії досі працювали кілька людей, які доклали руку до створення класичних Icewind Dale і Baldur's Gate. І вони розуміли, що зробити ізометричну RPG-гру

набагато дешевше, ніж нову гру з 3D-графікою. Якби їм вдалося зберегти невелику команду і зібрати на платформі Kickstarter кілька мільйонів доларів, то, можливо, Obsidian було б достатньо продати лише кілька сотень копій нової гри, і період невдач в історії студії закінчився б.

У наступні два місяці Адам Бреннеке працював над презентацією гри, перебираючи матеріали PowerPoint і таблиці, щоб підготувати те, що вони стали називати Project Eternity. І провели не один мозговий штурм із Джошем Соєром, Крісом Авеллоном і іншими ветеранами Obsidian, зокрема Тімом Кейном, дизайнером, який прославився завдяки тому, що став одним із творців оригінальної гри Fallout. Перед тим як запустити Kickstarter-кампанію, їм потрібно було затвердити кожен дрібничку. Відтак упродовж тижнів вони розписували графік, бюджет і навіть варіанти нагород для спонсорів. «Між нами виникало чимало суперечок, — згадує Бреннеке. — Чи видаватимемо гру на диску? Що, крім диска, увійде в коробку з грою? Чи треба робити колекційне видання? А що в це видання включати?» Вони вирішили, що спонсори отримають коробку з диском, заплативши на Kickstarter від 65 доларів. За розкішне подарункове видання з надрукованою на тканині картою ігрового світу довелося б заплатити 140 доларів.

У серпні Бреннеке зібрав керівництво Obsidian і розказав їм про свою ідею. Він пропонував зробити «D&D без фігні»[15]. Project Eternity збереже всі улюблені риси олдскульних RPG-ігор, але позбудеться аспектів, які за десять років розвитку ігрової індустрії застаріли. За словами Бреннеке, метою Kickstarter-кампанії він установив 1,1 мільйона доларів, але думав, що вони зможуть зібрати і два мільйони. «І співробітники компанії, щоправда, хочуть працювати над цією грою», — написав він керівництву. Ті погодилися. Бреннеке дозволили зібрати невелику команду і у вересні запустити Kickstarter-кампанію.

Тоді Бреннеке витягнув Джоша Соєра з похмурого світу презентації ідей потенційним інвесторам і залучив його до розробки основи майбутньої гри. Вони вже знали, що дія Project Eternity розгорнеться в оригінальному фентезі-світі, але на що він буде схожий? Бреннеке хотілося зробити щось про людські душі, і від цього відштовхувався Соєр. У світі Eternity душа — це не просто метафізична сутність, а джерело сили, яке можна відчувати. Ваш герой — це талановитий Хранитель, здатний заглядати в чужі душі і читати спогади. «Це моя ідея саме для ігрового персонажа, — каже Соєр. — Що з цього вдалося? Ми зрозуміємо це пізніше».

Спершу ми маємо створити персонажа. Вибрати клас (боєць, паладин, чарівник тощо), расу (звичну за іншими фентезі: людина або ельф, або одну з оригінальних рас світу Eternity, скажімо, бого-подібних), кілька навичок і заклинань. І зробити крок назустріч дослідженню світу Еори. Там можна виконувати різні побічні квести, брати з собою помічників, добувати спорядження і з його допомогою перемагати монстрів. Бійки розгортаються в реальному часі, але в будь-який час можна зробити паузу, щоб окинути поглядом загальну картину і обдумати стратегію. Це якраз у дусі старих RPG-ігор. Як і старі RPG-ігри, ця гра вийшла лише на PC. Жодних консолей. За задумом Obsidian, Eternity мала увібрати все найкраще з Baldur's Gate, Icewind Dale і Planescape: Torment.

Упродовж кількох наступних тижнів Адам Брен-неке і Джош Соєр влаштовували регулярні планерки зі своєю невеликою командою. Вони обмірковували кожне слово тексту, який збиралися опублікувати на Kickstarter, кожен знімок екрану, кожен відеокадр. Керівництво боролось із сумнівами: а це справді хороша ідея? А раптом ніхто не прийде? І, зрештою, вранці 10 вересня 2012 року на офіційному сайті Obsidian з'явився зворотний відлік, який обіцяє шанувальникам важливі

новини через чотири дні. «Нарешті у нас з'явилася можливість вирватися зі старої моделі роботи з видавцями і отримати фінансування безпосередньо від тих людей, які гратимуть в RPG від Obsidian, — написав мені на тому тижні Кріс Авеллон. — Мені значно приємніше працювати безпосередньо для гравців і чути безпосередньо від них, що саме вони вважають цікавим, ніж підкорятися людям, які гірше розуміють процес розробки і жанр, у якому ми працюємо».

Приблизно тоді ж інша команда в Obsidian працювала над презентацією для російського інтернет-порталу Mail.Ru — однієї з найбільших цифрових компаній в Східній Європі. Mail.Ru пильно стежили за неабияким успіхом гри World of Tanks, прибуток якої становив сотні мільйонів доларів (переважно через гравців Європи і Азії). Їм хотілося розробити власну гру про танки. І хоча мультиплеєрні ігри про танки були не зовсім у стилі Obsidian, — за словами Уркгарта вони все ж «страшенно любили жанр RPG», — компанія зрозуміла, що це її шанс на стабільний прибуток. Відтак вони окреслили ідею гри, яка згодом стане відомою під назвою Armored Warfare.

До кінця 2012 року Armored Warfare буде для Уркгарта і його команди найважливішою подушкою фінансової безпеки. Цей проект означав, що на Kickstarter вони все ж не ризикували долею студії. Вони ризикували лише її частиною.

У п'ятницю, 14 вересня 2012 року, купка співробітників Obsidian зібралася біля столу Адама Бреннеке і повисла у нього за плечем, чекаючи, коли годинникова стрілка вкаже на десятю ранку. Годину тому вони вже встигли налякатися великої червоної таблички, яка повідомляла, що з кампанією виникла «якась неоднозначна проблема». Але терміновий дзвінок в офіс Kickstarter усе виправив. Рівно о десятій Бреннеке натиснув кнопку публікації. Коли сторінка завантажилася, на лічильнику було вже 800 доларів. Якого біса?! Бреннеке оновив сторінку.

Уже понад 2700. Тоді 5000 доларів. Через хвилину сума стала п'ятизначною.

Якби 14 вересня 2012 року ви зайшли в офіс Obsidian Entertainment, то, напевно, і не зрозуміли б, що потрапили в ігрову студію. Ігри там ніхто не розробляв. Натомість десятки людей в офісі несамовито клацали клавішою F5[16], спостерігаючи за тим, як зростають збори Project Eternity на Kickstarter. Сотні доларів за хвилину! У другій половині дня Фергюс Уркгарт зрозумів, що сьогодні вони багато не напрацюють, і відвів частину команди в «Dave & Buster's» — через дорогу, де вони купили по кухлю пива, розсілися за столом і мовчки дивились у телефони, оновлюючи свою сторінку на Kickstarter. До кінця дня проект зібрав 700 тисяч доларів.

Наступні кілька тижнів промайнули у вирі збору коштів, оновлень та інтерв'ю. Уже через день після старту кампанії Project Eternity зібрала бажані 1,1 мільйона доларів, але тепер Уркгартові і його команді вже було недостатньо виконати програму-мінімум. Вони хотіли зібрати якомога більше. Великий бюджет не гарантує розробку хорошої гри, але він дає змогу найняти більше людей і продовжити цикл розробки (а це, своєю чергою, з високою ймовірністю поліпшить гру).

Поки Бреннеке напружено стежив за тим, щоб між апдейтами не виникало великих пауз, команда перейнялася головною ціллю — додатковими елементами, які вони запровадять у гру, якщо зуміють зібрати суму більшу від оголошеної спочатку. Тут було непросто утримати баланс. Заздалегідь неможливо полічити витрати на конкретні речі, отож, доводилося приблизно вгадувати. Приміром, Фергюс Уркгарт хотів додати в гру друге велике місто, але як зрозуміти, стільки це коштує, якщо вони ще навіть не почали будувати

перше? Отже, вони порахували приблизно, і пообіцяли додати це друге місто, якщо Eternity збере 3,5 мільйона доларів.

Шістнадцятого жовтня 2012 року, в останній день Kickstarter-кампанії, команда Obsidian відсвяткувала свій успіх вечіркою. Усі співробітники майже як сім місяців тому, коли дізналися про скасування Stormlands, зібралися в аудиторії і ввімкнули камеру, щоб інтернет міг помилуватися їхньою реакцією. Вони пили, співали і стежили за тим, як на рахунок капають останні долари. Коли лічильник досяг нуля, на рахунку проекту було 3,986,794 долари. Це майже в чотири рази більше, ніж вони просили, і в двічі більше, ніж сподівався найоптимістичніший член команди Адам Бреннеке.

З урахуванням додаткових внесків, отриманих через PayPal і власний сайт Obsidian, сумарний бюджет проекту становив приблизно 5,3 мільйона доларів[17]. Уркгарт і його команда поставили на те, що прості гравці не проігнорують їх і подарують шанс на існування ще однієї класичної RPG-гри, в яку сучасні видавці не вклали би свої гроші. І шанувальники їх не підвели. Завдяки Armored Warfare і Project Eternity лише за півроку Obsidian повністю змінили долю компанії — вона вже не стояла на межі провалу. Нарешті вони могли творити саме те, про що мріяли, а не те, чого хотів видавець.

Тепер їм залишилося лишень розробити гру.

Через місяць після закінчення кампанії, коли вщухли пристрасті і минуло похмілля, Джош Соєр опублікував невелике відео, в якому звертався до спонсорів. «Kickstarter-кампанія закінчена, — сказав він там. — Спасибі. Тепер треба працювати».

У розумінні Соєра робота на цьому етапі означала підготовку до виробництва. Це період розробки, коли команда шукає відповіді на фундаментальні питання, що стосуються Eternity. Вони точно знали, що хочуть зробити гру, яка нагадувала б

Baldur's Gate, але якщо використовувати правила гри Dungeons & Dragons не можна, то на кого будуть схожі герої їхньої гри? Якими мають бути можливі навички, щоб грати за кожен клас було цікаво? Як виглядатиме бойова система? Скільки буде квестів у грі? Чи обсяжним буде ігровий світ? Якими графічними засобами користуватимуться художники? Хто напише сюжет? Наскільки розростеться команда? Коли випустять гру?

Джош Соєр — палкий шанувальник історії і катання на велосипеді, а його руки прикрашають вражаючі татуювання з поетичними цитатами. Як і на Stormlands, він виконував в Eternity роль гейм-директора. Колеги кажуть, що це керівник, який завжди чітко розуміє, якого результату хоче досягти, і наполягатиме на своєму баченні незважаючи ні на що. «У Джоша дуже високий ККД в ухваленні рішень із першої спроби, — говорить Боббі Налло, провідний дизайнер рівнів. — У 80–85% [випадків] він робить правильний вибір... І, якщо треба, боротиметься за своє рішення і досягне вершин. А коли йдеться про чималі гроші, ця боротьба стає непростю».

У низці цих сутичок у другому кутку сидів Адам Бреннеке, який обійняв на проекті одночасно дві посади: виконавчого продюсера і провідного програміста. Бреннеке — добродушний любитель футболу з виразними бровами, він описує себе як «клейкого хлопця». Його головне завдання — стежити за тим, щоб розрізнені фрагменти Eternity збиралися в єдину картину. Він також відповідав за бюджет. За перші кілька тижнів після закінчення Kickstarter-кампанії Бреннеке сформував графік робіт і проаналізував, яку суму команда може витратити на кожен аспект розробки. Він автоматично став супротивником Соєра, адже той намагався запхати в гру максимальну кількість амбітних ідей.

На ранньому етапі підготовки до виробництва Соєр твердо наполягав на декількох ключових рішеннях, приміром, що стосувалися масштабу гри. У вільний час команда грала в старі ігри на Infinity Engine, щоб набратися натхнення; там світи розбивалися на безліч окремих карт, кожна з яких була сповнена об'єктів і подій. У найбільшій з цих ігор, Baldur's Gate 2, було майже двісті таких карт. Ухвалюючи рішення про масштаби Project Eternity, Соєр і Бреннеке мали приблизно встановити, скільки їх буде у їхній грі. Бреннеке достатньо було ста двадцяти, але Соєр заперечив: він хотів сто п'ятдесят. І він не здавався, хоч і розумів, що це збільшить бюджет. «У моєму розумінні, між гейм-директором і продюсером одразу виник певний антагонізм, — сказав Соєр. — Звичайно, це не була ворожість. Але суть у тому, що гейм-директор каже: «Хочу ось це, випишуємо чек», — а чекова книжка — у продюсера».

Завдяки краудфандингу в чековій книжці Брен-неке було понад чотири мільйони доларів. Це дуже серйозна сума для проекту на платформі Kickstarter.

Та порівняно з бюджетами інших сучасних ігор, які можуть коштувати сотні мільйонів, це були смішні гроші. За стандартних для них витрат (10 тисяч доларів щомісяця на людину) Obsidian могли б утворити команду з сорока співробітників і пропрацювати так місяців зо десять. Або працювати двадцять місяців командою з двадцяти осіб. На чотири мільйони доларів можна навіть створити команду з двох співробітників, яка пропрацює двісті місяців. Одначе спонсори гри на Kickstarter навряд чи будуть у захваті, якщо їм доведеться чекати на свою гру сімнадцять років.

Це все, звичайно, лише на папері. Насправді числа ніколи не збігаються настільки легко. Щомісяця залежно від актуальних потреб проекту команда то збільшується, то зменшується. Відповідно, це впливає на бюджет. Бреннеке довелося

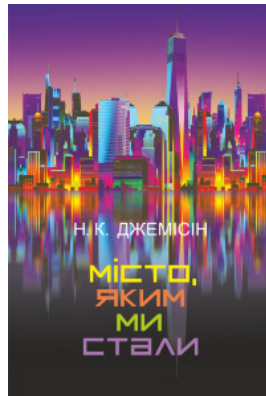
формувати гнучкий графік, тобто такий, щоб його можна було коригувати буквально щодня. Графіки розробки взагалі рідко бувають жорсткими: до них заздалегідь потрібно додавати ітерацію[18], людський чинник і те, що іноді доводиться чекати на натхнення. «З іншого боку, — говорить Бреннеке, — логічно очікувати, що в міру роботи і створення інструментів для неї ми ставатимемо дедалі ефективнішими».

Кінець безкоштовного уривку. Щоби читати далі, придбайте, будь ласка, повну версію книги.

Рекомендована література



[Серед вовків. Роман](#)



[Місто, яким ми стали](#)

ridmi
ТВІЙ УЛЮБЛЕНИЙ КНИЖКОВИЙ

КУПИТИ