

ЗМІСТ

Вступ	9
Примітка автора	19
Розділ 1 <i>Pillars of eternity</i>	20
Розділ 2 <i>Uncharted 4</i>	56
Розділ 3 <i>Stardew valley</i>	91
Розділ 4 <i>Diablo III</i>	118
Розділ 5 <i>Halo wars</i>	148

Розділ 6 <i>Dragon age: inquisition</i>	179
Розділ 7 <i>Shovel knight</i>	211
Розділ 8 <i>Destiny</i>	238
Розділ 9 <i>The witcher 3</i>	272
Розділ 10 <i>Star wars 1313</i>	300
Епілог	327
Подяки	330

Присвячу Аманді

ВСТУП

Чають, що ви вирішили створити відеогру. Ідея — надзвичайна. Це гра про вусатого сантехніка, який рятуватиме принцесу від величезної черепахи, що дихає вогнем. Вам навіть удається 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*. І ще, без талановитого маркетолога вам теж нічого не вдастся. Як світ узагалі дізнається

* Баг (англ. bug — жук) — жаргонізм, який означає помилку, ваду або дефект у програмі або системі. — *Тут і далі — прим. перекл., якщо не зазначено ін.*

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»)*.

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** гри знижується до десяти кадрів у секунду. Тестери ігор постійно застригають 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 Ез треба

* Неповна версія гри, яка вже має всі ключові елементи.

** Частота кадрів гри — це частота, з якою зображення виникають на екрані. Наші очі звикли до гри з базовою швидкістю тридцять кадрів за секунду; коли частота кадрів опускається нижче, то гра починає виглядати так, ніби працює на старому проекторі.

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*. 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 витрачати час на дорогу, адже кожну 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 одностайно і регулярно зінаються, що розробляти ігри надзвичайно складно. Зайдіть у будь-який бар

* Геймплей — ігровий процес.

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 зайти 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*. 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 зайнівся своєю улюбленою справою: взявся дошкуляти тим, хто розуміється на цьому більше за мене. Я поговорив

* Згідно з даними Entertainment Software Association, 2016 року сфера розробки ігор у США заробила 30,4 млрд дол. — Прим. авт.

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, трудаощі 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. Лишеень 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 розробляли їх абсолютно по-різному. Та й взагалі всі ігри створюють по-різному — у цьому ви теж не раз переконаєтесь, читуючи 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 зйти 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 близькі 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 нормальній графік неможливо. «Найскладніше в нашій справі – це її повна непередбачуваність», – сказав Кріс Ріппі,