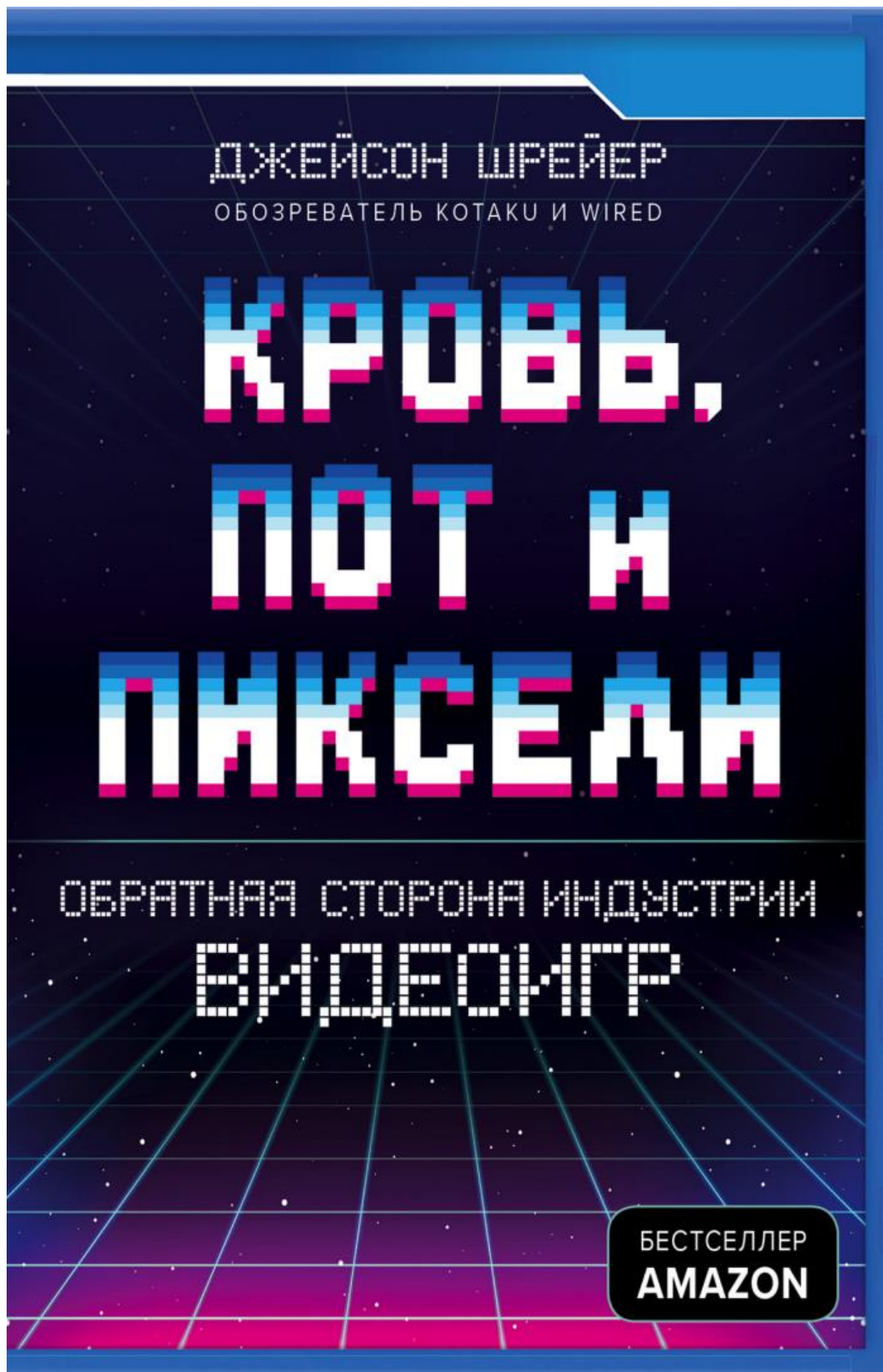


Джейсон Шрейер
Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии
видеоигр

Легендарные компьютерные игры –



Текст предоставлен правообладателем

«Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр»: Эксмо; Москва; 2018
ISBN 978-5-04-092561-2

Аннотация

Лучшая книга об игровой индустрии от известного американского журналиста Джейсона Шрейера. Автор собрал сотни уникальных и захватывающих историй создания лучших компьютерных игр десятилетия, рассказанных ему самими создателями. Получилась жизненная и нетривиальная книга о том, что стоит за каждой культовой игрой современности и какой ценой ее разработчики выпускают продукты, собирающие миллионы фанатов по всему миру. В книге вы найдете истории создания Diablo III и Dragon Age: Inquisition, Uncharted 4, Witcher III и многих других игровых бестселлеров.

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

Jason Schreier
Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made

© by Jason Schreier

This edition is published by arrangement with InkWell Management LLC and Synopsis Literary Agency

© Степанова Л.И., перевод на русский язык, 2017

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2018

Посвящается Аманде

Введение

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

Ну, для начала нужно выяснить точное количество людей, которых вы можете нанять. Затем вы должны пригласить нескольких художников, дизайнеров и программистов. Вам понадобятся продюсер, чтобы все шло как по маслу, и команда для озвучки, чтобы игра обрела голос. Не забудьте о техническом контроле – необходимо нанять тестировщиков для вылавливания ошибок. А еще нужен специалист по маркетингу – ведь как еще люди узнают о вашем будущем шедевре? После подбора всей команды вам придется составить строгое расписание, которое определит, сколько времени будет тратиться на каждую часть игры. Если все пойдет хорошо, за шесть месяцев вы сможете разработать демоверсию для презентации на E3, а к концу года у вас будет «полный набор функций».

Прошло несколько месяцев, и все, кажется, идет хорошо. Художники рисуют для вашего сантехника всевозможных врагов – призраков, грибы и тому подобное, – чтобы ему было с кем бороться. Дизайнеры набросали несколько сложных уровней, где нужно будет пройти через бушующие вулканы и зловонные болота. Программисты уже придумали

необычные трюки визуализации, благодаря которым подземелья начинают выглядеть более реалистично, чем все то, что вы видели раньше. Каждый член команды достаточно хорошо мотивирован, игра успешно развивается, и вы раздаете фондовые опционы как бесплатные газеты в метро.

Но однажды утром вам звонит продюсер. Оказывается, трюки программистов бесполезны, поскольку снижают частоту кадров до десяти кадров в секунду¹. Тестировщики застревают на уровне с вулканом, а специалист по маркетингу ворчит по поводу того, что все это может повлиять на рейтинг игры в Интернете. Арт-директор пытается отслеживать каждый шаг аниматоров, что сводит их с ума. Демоверсия для ЕЗ должна быть готова через две недели, но вы знаете, что нет никакой возможности сделать ее быстрее, чем за четыре. И вдруг инвесторы обращаются к вам с просьбой: а нельзя ли сократить 10-миллионный бюджет до 8 миллионов долларов – даже если вам придется уволить для этого несколько человек.

Неделю назад вы мысленно прикидывали речь, которую произнесете на церемонии награждения The Game Awards после того, как ваш шедевр назовут игрой года. Сейчас же вы просто тихо надеетесь хотя бы завершить над ней работу.

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

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

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

За все то время, что я занимаюсь описанием мира видеоигр, других мнений я не слышал. Разработчики и из крошечных независимых студий, и из больших корпораций часто говорят о том, как трудно проектировать и производить игры. Зайдите в любой бар в Сан-Франциско во время ежегодной конференции создателей игр (GDC), и вы непременно найдете там группы усталых дизайнеров, пытающихся переплюнуть друг друга рассказами о запойном кодировании и кофеиновом топливе для полуночников. И все травят окопные байки – в ходу именно такая военная метафора – о том, как окружающие не способны их понять. Верный способ вывести из себя разработчика игры, едва узнав о выбранной им профессии, спросить, каково это – целый день, не отрываясь, играть в игры.

Но даже если вы согласитесь с тем, что создание компьютерных игр – это изнурительная работа, людям «с улицы» нелегко понять почему. Игры ведь делаются с 1970-х годов, не так ли? Разве при таком многолетнем опыте работы процесс не стал более эффективным? Может быть, такая напряженка наблюдалась у разработчиков конца 1980-х, когда игровой бизнес был прерогативой подростков и 20-летних программистов, которые объедались пиццей и пили диетическую колу, работая всю ночь и отсыпаясь днем? Но почему такой режим работы сохранился спустя десятилетия, когда только в Соединенных Штатах игровая отрасль оценивается в 30 миллиардов долларов?² Почему разработчики до

¹ Скорость смены кадров игры – частота, с которой изображения сменяются на экране. Наши глаза натренированы воспринимать видео с базовой частотой в 30 кадров в секунду. При уменьшении частоты ниже этого уровня игра начинает выглядеть дерганой, будто ее запустили на старом проекторе. – *Прим. ред.*

² По данным Ассоциации развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association), индустрия видеоигр США в 2016 году принесла 30,4 миллиарда долларов.

сих пор травят байки о том, как они засиживаются в офисе до трех часов ночи? Почему все еще так сложно создавать игры?

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

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

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

Но есть и альтернативная теория: каждая компьютерная игра изначально создается в ненормальных условиях. Видеоигры находятся на границе между искусством и технологией, что в некотором смысле было вряд ли возможно всего несколько десятилетий назад. Объедините технологический прогресс и тот факт, что игра может быть, по сути, чем угодно – от двухмерной головоломки на iPhone до живущей своей жизнью RPG с открытым миром и суперреалистичной графикой, – и тогда вас не будет шокировать отсутствие единых стандартов создания компьютерных игр. Многие игры кажутся одинаковыми, но вы не найдете и двух, созданных одним и тем же способом. Это подтверждается материалом, собранным в этой книге.

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

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

2. Технология постоянно меняется. Компьютеры эволюционируют (это происходит в обязательном порядке практически ежегодно), обработка графики становится все более мощной. А раз так, мы ожидаем, что игра будет становиться все красивее. Как сказал мне генеральный директор компании Obsidian Фергюс Уркхарт: «Мы находимся на самом передовом крае технологии и вынуждены все время давить на газ». Уркхарт отметил, что

разработка игр напоминает съемку фильмов в условиях, когда для каждого нового проекта вам приходится изобретать новую камеру. Это самая распространенная аналогия. Другая аналогия – создание игры напоминает строительство здания во время землетрясения. Или попытку управлять поездом в то время, как кто-то бежит прямо перед вами, укладывая рельсы.

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

4. Планирование невозможно. «Непредсказуемость – вот что делает работу особенно сложной», – сказал Крис Риппи, продюсер-ветеран, работавший над игрой «Halo Wars»³. Риппи объяснил, что при традиционной разработке программного обеспечения вы можете составить график на основе длительности решения аналогичной задачи в прошлом. «Но с играми, – заметил он, – вы говорите: в чем удовольствие? Насколько интересно это будет? Вы сумели этого добиться? Вы сделали все достаточно удобным? По сути, вы говорите о произведении искусства, создаваемом художником. За сколько времени был создан этот шедевр? А если потратить на день больше, это существенно изменит мир игры? Где следует остановиться? Это самая сложная часть работы. В итоге, когда вам удалось сделать игру максимально интересной, когда вы уже сформировали ее внешний вид, работа становится более предсказуемой. Но до этого момента работа – настоящее блуждание в темноте». Что приводит нас к...

5. Невозможности знать, насколько «классной» будет игра, пока вы в нее не поиграете. Конечно, можно делать обоснованные предположения, но пока вы не возьмете в руки геймпад, нет никакой уверенности в том, понравится ли вам двигаться, скакать и долбить роботов кувалдой по головам. «Это невероятно трудно даже для очень, очень опытных геймдизайнеров, – считает Эмилия Шац, дизайнер студии «Naughty Dog»⁴. – Каждому из нас приходилось выбрасывать большие куски работы просто потому, что мы придумали кучу всего, а играть в это невозможно. Пока работа кипит, вы строите в голове замысловатые планы, но когда все сделано и вы пробуете играть, то понимаете, что это просто плохо».

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

³ Во время разработки игры продюсер должен согласовывать графики работы, спорить с остальной частью команды и следить за тем, чтобы все действовали заодно. Как однажды сказал мне Райан Тредвелл, продюсер с большим стажем: «Мы – те, кто несет ответственность за успех всей работы».

⁴ Роль дизайнера в разных студиях может быть разной. Но в целом это его задача – принимать решения о том, как именно будет работать игра. Эти решения варьируются от крупных (какое оружие будет у персонажа?) до мелких (как в игре отличить двери, которые можно открыть, от тех, которые открыть нельзя?).

Однако многие создатели игр утверждают: они просто не могут представить, что будут заниматься чем-то еще. Они с восторгом описывают чувство от пребывания на передовом рубеже новейших технологий, от создания ни на что не похожих интерактивных развлечений, от работы в команде из десятков или даже сотен людей и от причастности к тому, во что будут играть миллионы. Когда они рассказывают об этом, ясно видна их непоколебимая убежденность: несмотря на все трудности, промедления и цейтноты, несмотря на все то дерьмо, через которое разработчикам приходится проходить, заниматься созданием игр стоит.

Вернемся к вашей игре о героическом водопроводчике («Super Plumber Adventure»). Оказывается, у всех ваших проблем есть решения, но они могут вам не понравиться. Вы можете сократить свой бюджет, передав заказ на часть анимации на аутсорсинг. Возможно, это будет выглядеть не так хорошо, зато окажется вдвое дешевле. Вы можете попросить дизайнеров уровней добавить несколько дополнительных платформ на уровень с вулканом, потому что это меньше из зол. Когда они будут возражать, напомните им, что не все любят Dark Souls⁵. И вы можете сказать арт-директору, что у программистов есть своя собственная работа и они не обязаны выслушивать его мнение о светотени в игре.

С дедлайном в виде E3 все может быть еще сложнее. Может быть, попросить ваших сотрудников позадерживаться на работе пару недель? Не больше двух недель, конечно. В качестве компенсации придется покупать им ужин и, возможно, даже предложить хорошую премию, если игра получит высокий рейтинг в Интернете.

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

Примечание

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

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

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

1. «Pillars of Eternity»

Самый важный вопрос при разработке игр не имеет ничего общего с собственно

⁵ Эта игра известна тем, что малейшая ошибка в ней наказывается смертью персонажа и необходимостью начинать часть уровня заново. – *Прим. ред.*

созданием игр. Он очень прост, но на протяжении столетий мешает художникам и губит на корню бесчисленные творческие начинания: как все это будет оплачиваться?

В начале 2012 года Фергюс Уркхарт, генеральный директор Obsidian Entertainment, так и не смог придумать ответ. Весь предыдущий год Obsidian – относительно небольшая студия по разработке игр, расположенная в городе Ирвайн в Калифорнии, – работала над компьютерной ролевой игрой⁶ «Stormlands». Они никогда не делали подобных игр. Это было непросто, амбициозно и, что самое важное, финансировалось корпорацией Microsoft, игровые продюсеры которой посчитали необходимым наличие большой эксклюзивной RPG для выпуска на их консоли нового поколения – Xbox One. Около 50 из 115 сотрудников Obsidian работали над этой игрой, что обходилось дорого. Все было хорошо до тех пор, пока Microsoft слал чеки.

Уркхарт уже привык жить в условиях финансового прессинга. Он работал над созданием игр с 1991 года – сначала в качестве тестировщика в издательстве Interplay, потом дизайнером, потом старшим разработчиком в студии Black Isle Studios, которую Interplay ликвидировал в 2003 году из-за финансовых трудностей. В том же году Уркхарт вместе с несколькими другими ветеранами Black Isle Studios основал Obsidian. Они быстро поняли, что руководить независимой студией – это как жонглировать опасными предметами. Если к моменту окончания предыдущего контракта у них не появлялся новый, начинались проблемы.

У Уркхарта тонкие светло-каштановые волосы и плотное телосложение. Он говорит быстро, авторитетным тоном человека, десятилетиями занимавшегося созданием игр. За эти годы он принимал участие в создании одних из самых любимых геймерами RPG – таких как «Fallout» и «Baldur's Gate». На лекциях-семинарах и в прессе он всегда откровенно говорил о трудностях управления независимой студией. «Жизнь независимого разработчика такова: каждое утро вы просыпаетесь и ожидаете, что вам позвонит издатель и откажется от вашей игры, – говорил Уркхарт. – Жаль, что я не социопат или психопат. Тогда я мог бы просто полностью игнорировать тот факт, что над моей шеей навис нож гильотины. Но я не могу. И, думаю, многие разработчики тоже не могут. К сожалению, эта угроза постоянна и от нее не избавиться».

Утром 12 марта 2012 года экран телефона Уркхарта засветился. Продюсер «Stormlands» от Microsoft прислал СМС с вопросом, не может ли Фергюс позвонить ему. Уркхарт сразу же понял, что произойдет. «Подобные фразы присылает подруга, которая собирается расстаться с вами, – говорит он. – Я просто позвонил, уже зная, что будет».

Представитель компании Microsoft был откровенен: они решили закрыть проект «Stormlands». С этого момента у 50 сотрудников Уркхарта уже не было работы.

Продюсер не сказал, почему Microsoft решил зарубить игру, но руководству Obsidian было ясно: в процессе разработки произошли некоторые накладки. На студию оказывалось сильнейшее давление – от нее требовалось не просто сделать хорошую RPG, но сделать RPG, которая поможет продать Xbox One. Сотрудники Obsidian не разделяли эти планы, поскольку – по крайней мере, с точки зрения студии – ожидания Microsoft были непрактичными.

Как описывали ситуацию некоторые бывшие разработчики «Stormlands», игра была полна амбициозных идей «высокого уровня», многие из которых обуславливались видением Microsoft того, что должно присутствовать в игре, которую планировалось выпустить на Xbox One. Главным в Xbox One была Kinect – камера с распознаванием движения, различающая перемещения всего тела. Поэтому как насчет того, чтобы в «Stormlands» использовался Kinect, например, при торговле с владельцем лавки? Xbox One могла поддерживать «облачные вычисления», позволяющие консоли каждого игрока взаимодействовать с серверами Microsoft. Давайте встроим в «Stormlands» большие,

⁶ Computer Role-Playing Game обозначается аббревиатурой CRPG или RPG. – Прим. ред.

многопользовательские рейды, позволяющие вам по ходу дела объединяться с другими игроками? Эти идеи были интересны на бумаге, но было совершенно непонятно, будет ли все это работать в реальной игре.

Люди, работавшие над этой игрой, по-разному оценивают причины краха. Кто-то говорит, что Microsoft была слишком амбициозна, другие считают, что Obsidian была слишком капризной. Но все согласны в одном: под конец проект стал неповоротливым. «Новые условия одно за другим загромождали игру, – сказал Уркхарт. – Игра превратилась в то, чего все боялись. Думаю, на самом деле даже мы испугались ее».

Уркхарт повесил трубку, пытаясь понять, что это будет означать для его компании. Стандартная скорость «сжигания» капитала для игровой студии составляла 10 тысяч долларов на человека в месяц. В эту сумму входили заработная плата и накладные расходы – такие как медицинское страхование и аренда офиса. Если использовать эту цифру в качестве базовой, сохранение всех 50 занятых разработчиков «Stormlands» обошлось бы не менее чем в 500 тысяч долларов ежемесячно. По подсчетам Уркхарта, Obsidian уже вложил в «Stormlands» 2 миллиона собственных денег сверх того, что фирма получила от Microsoft, и у них мало что оставалось. Она разрабатывала еще только одну игру – «South Park: The Stick of Truth», и та тоже сопровождалась финансовым кризисом из-за медленного угасания ее издателя, компании THQ. Таким образом, у студии Obsidian просто не было денег на содержание всех своих сотрудников⁷.

Фергюс Уркхарт собрал четырех остальных владельцев Obsidian, и они отправились в «Старбакс», где несколько часов составляли большой список сотрудников, пытаясь понять, кого оставить, а кого уволить. На следующий день Уркхарт созвал общее собрание. «Все начиналось прекрасно, – рассказывал мне Дмитрий Берман, ведущий художник по персонажам. – Люди веселились. А затем встал Фергюс, и все закончилось».

Сдерживая слезы, Уркхарт сообщил, что Microsoft закрыла проект «Stormlands» и теперь Obsidian придется увольнять людей. Сотрудники двинулись к своим столам, гадая, кому из них сегодня придется собирать вещи. В течение нескольких часов им пришлось подергаться, нервно наблюдая, как бухгалтер Obsidian готовит выходные пособия для непрошедших отбор. «Он приходил со своей желтой папочкой, мялся, а затем сообщал, что вы должны упаковать свои вещи, – вспоминал Адам Бреннеке, программист «Stormlands». – Потом он провожал вас к выходу и сообщал время, когда вы можете вернуться и забрать свои вещи. Он просто ходит, а ты думаешь: не входи в мой кабинет, не входи в мой кабинет... Ты ждешь его и, когда замечаешь, то понимаешь: черт, с ним идет один из моих друзей».

К концу дня компания была выпотрошена. Obsidian уволил 26 человек, трудившихся над «Stormlands», – в том числе инженера, успевшего проработать всего один день. Они не были некомпетентными или неадекватными, их любили коллеги. «Это было ужасно, – сказал Джош Соьер, директор «Stormlands». – Вероятно, это был худший день в моей карьере... Это было самое крупное увольнение, какое я когда-либо видел».

Начиная с 2003 года Obsidian выживал в качестве независимой студии, перескакивая от контракта к контракту и нанимая сотрудников для внештатной работы, чтобы держаться на плаву. Компания прошла через жестокие отмены – например, при работе над игрой «Aliens: Crucible», RPG для Sega. Ее кончина также привела к большим увольнениям, но столь ужасной ситуации раньше не случалось. Ни один из сотрудников не покинул Фергюса Уркхарта с настолько маленьким выходным пособием. Спустя почти 10 лет те, кто остался в Obsidian, начинали задаваться вопросом: неужели это конец?

В 640 километрах к северу от штаб-квартиры Obsidian, где сотрудники пытались

⁷ Компания THQ прекратила работу девять месяцев спустя, в декабре 2012 года, а в январе 2013-го распродала все свои проекты на аукционе банкротства. «South Park: The Stick of Truth» приобрело французское издательство Ubisoft.

оправиться от катастрофы, персонал Double Fine открывал шампанское. Эту независимую студию из Сан-Франциско возглавляет знаменитый дизайнер Тим Шафер, только что нашедший способ произвести революцию в игровой индустрии.

На протяжении десятилетий баланс сил в ней был простым: разработчики делали игры, издатели платили за них. Конечно, всегда встречались исключения – венчурные капиталисты, победители лотерей и т. д. Но основная часть разработок видеоигр финансировалась крупными издателями с толстым кошельком. На переговорах с разработчиками инвесторы почти всегда держали рычаги влияния в своих руках, из-за этого студии соглашались на некоторые жесткие предложения. Например, при работе над ролевой игрой «Fallout: New Vegas» издатель Bethesda предложил Obsidian бонус в 1 миллион долларов, если игра наберет на Metacritic – сайте-агрегаторе оценок и комментариев со всего Интернета – 85 баллов (из 100). Как только появляются новые комментарии, рейтинг на Metacritic движется вверх или вниз. Так происходило несколько раз, пока рейтинг не замер на цифре 84, и Obsidian не получил свой бонус.

Традиционно у независимых студий вроде Obsidian или Double Fine существуют три способа остаться на плаву: 1) найти инвесторов, 2) подписывать контракты с издателями на создание игр или 3) финансировать видеоигры самостоятельно, используя с трудом накопленные запасы от использования первых двух вариантов. Достаточно крупная студия не в состоянии выжить, не полагаясь – по крайней мере частично – на деньги сторонних партнеров, даже если это означает необходимость отмены проектов, увольнений и неудобных сделок.

Double Fine нашел четвертый вариант: Kickstarter – сайт краудфандинга, запущенный в 2009 году. Используя этот сайт, создатели могли обратиться прямо к своим фанатам: вы даете нам деньги, а мы вам – нечто крутое. В первую пару лет работы сайта его пользователями были любители, надеявшиеся собрать несколько тысяч долларов на съемки короткометражного кино или создание удобных складных столов. Однако к 2011 году проектов становилось все больше, а в феврале 2012-го Double Fine начала собирать на Kickstarter деньги на легкую приключенческую игру «Double Fine Adventure»⁸.

Этот проект побил все рекорды. Предыдущие «квикстартеры» радовались, если им удавалось собрать шестизначную сумму. Double Fine за 24 часа собрала 1 миллион долларов. В марте 2012 года – когда Microsoft закрыла проект «Stormlands» – студия Double Fine собрала на Kickstarter более 3,3 миллиона долларов от 87 142 спонсоров. Никакие другие видеоигры не собирали и десятой части этой суммы. Вот тогда-то сотрудники Obsidian и обратили внимание на этот сайт.

Используя Kickstarter, разработчики не обязаны рассчитывать на какие-либо другие компании. Независимым студиям не придется подписывать отказ от прав на интеллектуальную собственность или платить отчисления крупным издателям. Вместо того чтобы обращаться к инвесторам или руководителям фирм, разработчики игр могут взаимодействовать напрямую с фанатами. Чем больше людей они смогут заинтересовать, тем больше денег они получат.

Так началась революция краудфандинга.

Вернувшись в Ирвайн, Фергюс Уркхарт с компаньонами принялись обдумывать свои следующие действия. «South Park: The Stick of Truth» до сих пор находился в стадии разработки, но этого было недостаточно. Если эта игра столкнется с еще большими проблемами или после нее не получится найти новый проект, у компании просто закончатся деньги. Obsidian нуждался в диверсификации. Даже после увольнения такого количества разработчиков «Stormlands», в студии все равно оставались два десятка человек, которым

⁸ Double Fine выпустила эту игру в 2015 году под названием «Broken Age» после мучительного трехлетнего цикла разработки, который был отражен в серии отличных короткометражных фильмов.

нужна была работа.

Благодаря Double Fine Adventure и другим громким проектам на Kickstarter краудфандинговая зараза распространилась на Obsidian. Этой идеей заинтересовались несколько сотрудников – в том числе два ветерана: Адам Бреннеке и Джош Сойер. Оба работали над «Stormlands» – Бреннеке как программист, Сойер как директор, – и оба считали, что Kickstarter идеально подходит для независимой студии вроде Obsidian. В ходе очередного собрания, когда руководство пыталось определиться со следующим шагом компании, Бреннеке и Сойер вынесли на обсуждение историю с Double Fine Adventure: «Если Тим Шафер смог собрать 3,3 миллиона долларов, нам-то кто мешает?»

Уркхарт поумерил их пыл. Он видел в краудфандинге шаг отчаяния. По его мнению, существовала большая вероятность неудачи, поскольку все вокруг сбиты с толку и никто не захочет дать им даже доллара. «Даже если вы чувствуете, что у вас есть самая лучшая идея, – сказал Уркхарт, – и вы действительно в нее верите и готовы вложить в нее деньги, вы все равно сомневаетесь, что кто-то еще рассуждает так же». Вместо этого Уркхарт попросил Сойера, Бреннеке и остальных разработчиков «Stormlands» начать собирать предложения для сторонних инвесторов и издателей.

К началу лета Obsidian успела предложить свои услуги практически каждому крупному издателю в игровой индустрии. Руководство студии разговаривало с Ubisoft и Activision по поводу разработки больших серий вроде «Might & Magic» или «Skylanders». Некоторое время шли переговоры с компанией Bethesda, которую пытались заинтересовать немного проработанной собственной версией злополучной «Prey 2»⁹. Студия даже взяла несколько своих наработок из «Stormlands» и на их основе собрала новый проект под названием «Fallen» – инициатором этой идеи выступил один из совладельцев Obsidian Крис Авеллон¹⁰.

Ни одна из этих попыток ни к чему не привела. У крупных издателей были причины действовать консервативно. Xbox 360 (вышла в 2005 году) и PlayStation 3 (2006) практически изжили себя. Консоли нового поколения только разрабатывались, но аналитики и эксперты прогнозировали, что игровые приставки заранее обречены в связи с ростом популярности iPhone и iPad. Издатели не хотели вкладывать десятки миллионов долларов в большие игры, не будучи уверенными, что люди будут приобретать консоли следующего поколения, Xbox One и PS4¹¹.

К июню 2012 года многие сотрудники Obsidian совсем сникли от неудач. Некоторые из них уже покинули студию, другие были готовы сделать это в ближайшее время. Те из них, кто не работал над «South Park: The Stick of Truth», чувствовали, что оказались в своего рода чистилище для разработчиков и реальной работы нет и в помине. «Проекты никуда не двигались, – рассказывал Бреннеке. – Даже наши не вызывали интереса». Фергюс Уркхарт с юристом компании потихоньку начали обсуждать возможные действия, которые нужно будет предпринять, когда придется вытащить вилку из розетки – в случае, если к моменту окончания работы над «South Park» они не смогут найти другой проект.

В какой-то момент Джош Сойер и Адам Бреннеке пришли к Уркхарту с ультиматумом: они хотели запустить проект на Kickstarter. Они предпочтут сделать это с Obsidian, но если Уркхарт будет продолжать совать им палки в колеса, они уйдут, создадут свою компанию и сделают это самостоятельно. Чтобы подсластить пилюлю, Сойер добавил, что был бы

⁹ Проект, известный как «Prey 2», первоначально разработанный Human Head Studios, несколько раз перedelывался, пока Arkane Studios в конце концов не преобразовала его в «Prey» – игру, вышедшую в мае 2017 года.

¹⁰ Позже «Fallen» превратилась в RPG «Tyranny» и была выпущена Obsidian в ноябре 2016 года.

¹¹ Как мы увидим в некоторых главах этой книги, аналитики ошибались. И Xbox One, и PS4 оказались весьма успешными проектами.

счастлив продолжать работу над заказами издателей, если кто-нибудь в компании займется планированием работы с Kickstarter.

Помогло то, что другие ветераны Obsidian также проявили большой интерес к краудфандингу. Среди них был и Крис Авеллон, месяцами публично восхвалявший Kickstarter, а некоторое время назад даже предложивший провести опрос среди фанатов Obsidian относительно того, какой проект они хотели бы финансировать¹². Уркхарт смягчился, и несколько дней Адам Бреннеке запирался в одиночестве в кабинете, пытаясь придумать идеальный проект для Kickstarter.

Всем оставшимся в Obsidian стало сразу ясно одно: им нужно создавать старую добрую RPG. Большая часть костяка компании пришла сюда из Black Isle – студии, в которой Фергюс Уркхарт работал, когда та еще принадлежала Interplay. Самыми известными релизами Interplay были RPG «Icewind Dale», «Planescape: Torment» и «Baldur's Gate». У этих игр было несколько общих черт. Все они были основаны на игровых мирах и игровой системе Dungeons & Dragons, во всех внимание сосредоточивалось на сюжете и диалогах, и все они использовали фиксированное, «изометрическое» положение камеры, которое позволяло вам играть, глядя на события под углом, словно вы смотрите на шахматную доску. Поскольку во всех этих играх использовалась одна и та же базовая технология Infinity Engine, у них были схожие игровые принципы.

Но никто больше не делал подобных игр. Изометрические RPG сошли со сцены в середине 2000-х годов, сменившись на игры с 3D-графикой, озвучкой и гораздо меньшим числом диалогов. Издатели изо всех сил пытались разыскивать мегахиты вроде «The Elder Scrolls V: Skyrim» – RPG, разработанной в Bethesda в 2011 году и разошедшейся более чем 30-миллионным тиражом¹³. Геймеры уже довольно давно брюзжали по поводу этого тренда. Те, кто вырос на изометрических RPG от Black Isle, согласятся: эти игры стали классикой, и было обидно, что игровая индустрия начала отказываться от них.

У компании Obsidian не было лицензии на Dungeons & Dragons, поэтому она не могла использовать волшебные стрелы или Подземье. Но в студии еще оставались несколько человек с опытом работы над играми вроде «Icewind Dale» и «Baldur's Gate». И они знали, что изометрическая RPG обойдется значительно дешевле, чем попытка создать совершенно новую 3D-игру. Если бы Obsidian удалось сохранить свой небольшой коллектив и каким-то образом собрать пару миллионов долларов на Kickstarter, то продажа даже нескольких сотен тысяч экземпляров игры смогла бы повернуть удачу лицом к Obsidian.

Два следующих месяца Адам Бреннеке провел за составлением презентаций и электронных таблиц для того, что теперь известно как «Project Eternity». Они с Джошем Сойером, Крисом Авеллоном и другими ветеранами Obsidian, включая Тима Кейна – дизайнера, работавшего над оригинальной игрой «Fallout», – устроили «мозговой штурм». Прежде чем запустить проект на Kickstarter, им необходимо было довести до ума каждую деталь, поэтому они неделями составляли план-график, бюджет и даже варианты вознаграждения. «Было много споров, – рассказывал Бреннеке. – Будет ли у нас коробочная версия? Что там будет? Мы будем делать коллекционное издание? Какие предметы будут в коллекционном издании?» – «Вы получите коробку за взнос в 65 долларов на Kickstarter», – решили они. За шикарное издание с картой на ткани, выходящее ограниченным тиражом, вам придется заплатить не менее 140 долларов.

В августе Бреннеке представил владельцам Obsidian предложение целиком. «Это будет Dungeons & Dragons без говорильни», – сказал он. «Project Eternity» возьмет все лучшее от

¹² Авеллон даже сотрудничал с Брайаном Фарго, основателем Interplay и давним другом компании, – при сборе средств на Kickstarter для игры «Wasteland 2».

¹³ Эта цифра взята из данных директора Skyrim Тодда Говарда, который упомянул о ней в своем интервью, опубликованном на сайте Glixе в ноябре 2016 года.

старых добрых RPG, которые все любили, но избавиться от функций, которые морально устарели за последние 10 лет развития индустрии. Бреннеке считал, что на Kickstarter необходимо собрать 1,1 миллиона долларов, хотя в глубине души надеялся на 2 миллиона. «Сотрудники Obsidian хотят делать эту игру», – заявил он. Владельцы компании согласились и предложили Бреннеке собрать небольшую команду, которая смогла бы запустить проект на Kickstarter уже в сентябре.

Это решение спасло Джоша Сойера от тоскливой работы по рассылке предложений – Бреннеке попросил его заняться разработкой игры. Они знали, что действие в «Project Eternity» будет разворачиваться в оригинальном фэнтезийном мире, но что это будет за мир? По мнению Бреннеке, было бы здорово сделать нечто, ориентированное на человеческие души. Сойер быстро набросал несколько примеров. В мире «Project Eternity» души не просто должны быть метафизической идеей, им следует стать ощутимыми источниками силы. Главный герой будет одаренным Наблюдателем с возможностью заглянуть в чужие души и прочитать их воспоминания. «Я придумал эту концепцию, потому что именно таким и должен быть игровой персонаж, – сказал Сойер. – Как он станет развиваться дальше? Мы выясним это».

Вы начинаете игру с выбора персонажа. Вы выбираете класс (Воин, Паладин, Волшебник и т. д.), расу (традиционные для фэнтези расы типа людей и эльфов или одну из оригинальных рас «Eternity» вроде божественно усиленных Богоподобных), а также небольшое количество навыков и заклинаний. Затем вы выходите в мир Эора и начинаете действовать. Вы можете пойти в один из квестов, нанять соратников и бороться с монстрами, используя снаряжение и оружие, которое добудете по пути.

Бой будет разворачиваться в реальном времени, но в духе классических RPG – вы в любое время сможете приостановить игру и приблизить или отодвинуть изображение, чтобы определить свою стратегию. Как и старые игры, эта будет идти только на компьютерах. Никаких консолей. «Eternity», как предполагали разработчики Obsidian, намеревалась взять все лучшее от «Baldur's Gate», «Icewind Dale» и «Planescape: Torment» и собрать это в единое целое, создав весьма аппетитное блюдо.

В течение следующих нескольких недель Адам Бреннеке и Джош Сойер ежедневно встречались со своей небольшой командой, занимавшейся Kickstarter. Они корпели над каждым словом, над каждым скриншотом, над каждой секундой их видеопрезентации. Они сражались с вдруг возникшими у некоторых собственников сомнениями – а действительно ли это хорошая идея? А что, если никто не придет?

Утром 10 сентября 2012 года на сайте Obsidian был запущен тизер обратного отчета, обещавший интересные новости через четыре дня. «Это был наш шанс наконец-то обойти модель работы с издателями и получить финансирование непосредственно от людей, которые хотят играть в RPG производства Obsidian, – писал мне Крис Авеллон по электронной почте на той неделе. – Я бы предпочел, чтобы моими боссами были сами игроки. Гораздо полезнее слышать их мысли о том, что будет веселее и интереснее, чем выполнять указания людей, далеких от процесса разработки и самого жанра – да и, честно говоря, не особо горящих желанием делать какие-то долгосрочные вложения в игру».

Примерно в это же время отдельная группа в Obsidian работала над предложением для российского издателя Mail.Ru – одной из крупнейших интернет-компаний в Восточной Европе. Mail.Ru обратила внимание на успех игры «World of Tanks», принесшей годовой доход в сотни миллионов долларов – в основном от фанатов из Европы и Азии. Издатель был готов создать свой собственный онлайн-танковый шутер. Хотя Obsidian и не специализировался на многопользовательских танковых играх – здесь работали, как любил говорить Уркхарт, «тупые парни от RPG», – владельцы компании увидели в этом предложении возможность стабильного притока доходов. Поэтому они придумали то, что позже получит название «Armored Warfare».

К концу 2012 года «Armored Warfare» превратилась в важную гарантию финансовой безопасности Уркхарта и его команды. Это значит, что они поставили на Kickstarter не все, а

лишь часть.

В пятницу, 14 сентября 2012 года группа сотрудников Obsidian собралась вокруг рабочего стола Адама Бреннеке и зависла над ним в ожидании 10 часов утра. А ведь всего часом ранее все всерьез запаниковали, когда большое красное текстовое оповещение проинформировало Бреннеке о «проблеме с кампанией». Впрочем, один звонок в штаб-квартиру Kickstarter, и проблема была вовремя решена. Ровно в 10 часов Бреннеке нажал кнопку «Запуск». Едва страница загрузилась, в бегущей строке уже показались 800 долларов. Какого черта? Бреннеке нажал «Обновить». Было уже более 2700 долларов. Затем – 5000. Через минуту цифра была пятизначной.

Если бы вы посетили Obsidian Entertainment 14 сентября 2012 года, то, возможно, не поняли бы, что находитесь в студии, занимающейся разработкой игр. Это мало походило на создание игры. Вы бы обнаружили десятки людей, давящих на F5 на клавиатуре и наблюдающих, как «Project Eternity» на Kickstarter собирает сотни долларов в минуту. Во второй половине дня, поняв, что сегодня ничего полезного сделать уже не получится, Фергюс Уркхарт с группой сотрудников отправились через улицу в Dave&Buster's. Там все взяли пива и продолжили молча пялиться в свои телефоны, обновляя сайт Kickstarter. К концу дня цифра достигла 700 тысяч долларов.

В следующие несколько недель их закружил вихрь фандрайзинга, обновлений, интервью. «Project Eternity» собрал первоначально необходимые 1,1 миллиона долларов через день после запуска проекта на Kickstarter. Однако Уркхарт с командой решили не удовлетворяться минимумом, они хотели собрать как можно больше средств. Больше количество денег с улучшением качества игры напрямую не связано, но это давало компании возможность нанять больше людей и выделить больше времени на проект. А вот это наверняка приведет к улучшению игры.

Бреннеке теперь регулярно обновлял проект на Kickstarter, а команда начала разрабатывать сверхплановые цели – функции, которые добавятся в игру, если будет достигнут определенный уровень финансирования. Это была виртуозная эквилибристика. До начала разработки игры не существовало способа рассчитать, сколько будет стоить каждый ее элемент, поэтому приходилось довольствоваться лишь приблизительной оценкой. Например, Фергюс Уркхарт захотел ввести в «Eternity» второй крупный город. Но кто и откуда мог знать, сколько времени потребуется на его строительство, если даже к первому еще никто не приступал? Так что они наугад пообещали – если Kickstarter соберет 3,5 миллиона долларов, в игре появится второй город.

16 октября 2012 года, в последний день кампании на Kickstarter, сотрудники Obsidian устроили вечеринку, чтобы отпраздновать свой успех. Вся команда собралась в конференц-зале. Людей было уже больше, чем семь месяцев назад, когда была отменена «Stormlands». С помощью специально подключенной камеры была организована трансляция этого праздника в Интернете. Все пили, пели и смотрели финал долларового прилива. Когда обратный отсчет завершился, собранная сумма составила 3 986 794 доллара, почти в четыре раза больше целевой и вдвое больше той, которую Адам Бреннеке – самый оптимистичный из всех – надеялся получить.

Вместе с дополнительной поддержкой, полученной через PayPal и собственный сайт Obsidian, окончательный бюджет составил около 5,3 миллиона долларов¹⁴. Компания Уркхарта сделала ставку на то, что фанаты хотели и были готовы платить за классическую RPG больше, чем издатели, и фанаты сделали это. Всего за полгода, благодаря «Armored Warfare» и «Project Eternity», падение Obsidian сменилось взлетом. Компания больше не была на грани краха. И ее сотрудники наконец почувствовали себя свободными делать то, что они

¹⁴ Выполнение и доставка вознаграждений от Kickstarter – таких как футболки и постеры – обойдутся в сотни тысяч, которые возьмутся из этой же суммы. Так что фактический бюджет был ближе к 4,5 миллиона долларов.

хотели, а не то, что хотел от них издатель.

Теперь они просто обязаны были создать эту игру.

Через неделю после завершения сбора денег на Kickstarter, как только пыль осела и похмелье поутихло, Джош Сойер выпустил небольшое видеообновление для спонсоров. «Сбор денег на Kickstarter закончился, – сказал он. – Всем спасибо. Теперь пришло время поработать».

Работа для Сойера и остальной команды в данный момент состояла в «предпроизводстве». Это был своего рода период разработки, когда они пытались получить ответы на фундаментальные вопросы относительно «Eternity». Они знали, что хотят сделать игру, которая будет восприниматься как «Baldur's Gate», и при этом не смогут использовать правила Dungeons & Dragons. Так на что тогда будут похожи персонажи? Какие навыки будут у каждого класса? Как будет разыгрываться бой? Сколько квестов будет доступно? Насколько большим будет игровой мир? Какие графические методы будут использовать художники? Кто будет писать сюжет? Насколько велика будет их команда? Когда они собираются выпустить игру?

Джош Сойер, любитель истории и заядлый велосипедист с татуировками в виде стихов на обеих руках, взял на себя роль руководителя проекта – ту же работу он выполнял на «Stormlands». Коллеги характеризуют его как директора с ясным видением перспектив и склонностью придерживаться избранного направления движения, даже если оно заведет не туда. «У Джоша однозначно самый высокий процент принятия правильных решений с первого раза, – сказал Бобби Нулл, ведущий дизайнер уровней. – В восьмидесяти или восьмидесяти пяти процентах [случаев] он делает правильный выбор... Когда ему нужно, он будет бороться до конца, что порой бывает нелегко, особенно когда речь идет о больших объемах денег».

В противоположном углу ринга на многих из этих боев находился Адам Бреннеке, взявший на себя двойную роль – исполнительного продюсера и ведущего программиста. Бреннеке любил называть себя «клевым парнем», отвечавшим за соединение фрагментов «Eternity» в единое целое. Кроме того, он отвечал за бюджет. В течение первых нескольких недель после завершения кампании на Kickstarter его задачей было спланировать график и точно определить, сколько денег команда может потратить на каждую часть игры. Это сделало его естественным противником Сойера, пытавшегося реализовать множество амбициозных идей.

В самом начале подготовки Сойер настоял на нескольких важных решениях, самое главное из которых – размер игры. В старых играх на Infinity Engine, в которые команда резалась в свободное послеобеденное время для вдохновения, были миры, разделенные на отдельные экраны – с полным набором объектов и боев в каждом. Самая крупная из этих игр – «Baldur's Gate 2»: там почти две сотни уникальных карт. При планировании объема «Project Eternity» Сойеру и Бреннеке необходимо было выяснить, сколько карт будет в игре. Бреннеке настаивал на 120, но Сойер не соглашался. Он хотел 150. Сойер не собирался уступать, хотя они оба знали, что это будет стоить дороже. «На мой взгляд, во взаимоотношениях между производством и руководством должен присутствовать некоторый антагонизм, – сказал Сойер. – Не враждебность, нет. Но на каком-то этапе директор должен сказать: я хочу сделать это, я готов подписать чек. Производство подчиняется чековой книжке».

Благодаря краудфандингу в чековой книжке Бреннеке оказалось более 4 миллионов долларов. Однако по сравнению с бюджетами современных видеоигр, которые могут составлять сотни миллионов долларов, эта сумма была довольно незначительной. При стандартных 10 тысячах долларов на человека в месяц бюджет «Eternity» был в состоянии кормить команду из 40 работников около 10 месяцев. Или команду из 20 работников в течение 20 месяцев. На четыре миллиона долларов можно финансировать команду даже из двух человек в течение 200 месяцев. Впрочем, вряд ли «кикстартеры» были готовы

согласиться ждать свою игру 17 лет.

Хотя все это только на бумаге. В реальной жизни математика никогда не бывает настолько точной. Каждый месяц команда разработчиков будет расширяться и сжиматься – в зависимости от потребностей, и бюджет придется корректировать соответствующим образом. Бреннеке нужно было построить живой график, который может измениться в любой день в зависимости от текущей ситуации. При разработке игр подобные графики всегда легко поддаются изменению: они должны учитывать итерации, человеческие ошибки и тот факт, что вдохновение может приходить и уходить. «Вдобавок ко всему, – отметил Бреннеке, – есть надежда, что мы будем работать лучше и эффективнее и делать больше по мере того, как будут улучшаться инструменты разработки».

Количество игровых карт значительно изменило график работы. На создание 150 вместо 120 может уйти несколько дополнительных месяцев работы – это удлинит график и будет стоить Obsidian много денег. Но Соьер не сдался. «Оглядываясь назад, я думаю, что именно поэтому наши игры такие, какие они есть, – сказал Бреннеке. – Мы принимали подобные безумные решения, где просто говорилось: “Мы можем это сделать. Так давайте так и поступим”».

Пока Бреннеке и Соьер сражались за границы «Project Eternity», арт-команда решала свои проблемы. Художники и аниматоры Obsidian много лет использовали для создания 3D-графики программу Softimage. Но к 2012 году она начала устаревать, по сравнению с конкурентами ей уже не хватало очень важных функций. (В 2015-м вышла последняя ее версия.) Чтобы модернизировать разработку игр, владельцы Obsidian, посоветовавшись с арт-директором Робом Неслером, решили перейти на Maya – более распространенный к тому времени инструмент 3D-графики. Он должен был более гладко работать с движком их игры – модифицированной версией Unity¹⁵.

Неслер знал, что в долгосрочной перспективе это правильный выбор, но сейчас придется потрудиться намного больше. Чтобы научиться правильно использовать Maya, арт-команде потребуется несколько недель. Это означало, что сперва дело будет двигаться гораздо медленнее. «Люди предпочитают говорить: о, это просто еще один пакет прикладных программ, вы в нем легко разберетесь, – вспоминал Неслер. – Но чтобы действительно разобраться, достичь мастерства, чтобы адекватно спланировать необходимое время, вам придется достичь такого уровня компетентности, на котором вы уже сможете решать проблемы в этих пакетах... На это уйдут месяцы или годы, и только тогда на вопрос “Сколько времени понадобится, чтобы сделать это?”, вы сможете сказать: “Столько-то”».

Не имея возможности оценить сроки решения основных художественных задач, производители не могли составить точный график. А без точного графика они не могли определить стоимость всего проекта. Четыре миллиона долларов – это не так много, если команде требуется шесть месяцев для создания каждой карты. Работая с издателем, можно было бы пересмотреть контракт и при необходимости истребовать дополнительные средства, но в случае с «Eternity» такой возможности не имелось. «У нас был строго определенный бюджет, – вспоминает директор озвучки Джастин Белл. – Мы не могли вернуться к спонсорам и сказать: дайте нам больше денег. Это выглядело бы просто плохо. Так что у нас было очень мало пространства для маневра».

Из-за перехода на Maya (и отсутствия у арт-команды опыта работы над изометрической RPG) прошло довольно много времени, прежде чем прототипы «Eternity» начали выглядеть прилично. Сначала они были то слишком темными, то слишком грязными и слишком сильно отличались от старых добрых игр на Infinity Engine. После жарких споров и постоянных переделок арт-команда начала понимать, что в подобных играх существуют определенные эстетические правила, которым нужно следовать. Например, трава не должна быть высокой,

¹⁵ Движок, о котором будет больше рассказано в главе 6. Это подборка повторно используемого кода, которая помогает разработчикам создавать игры. Unity – это движок сторонней разработки. Обычно он приобретается по лицензии и используется частными студиями.

потому что она скроет круги выбора, появляющиеся под фигурами персонажей. Короткая трава позволит игроку лучше следить за движениями. Еще одно правило: пол должен быть максимально плоским. Особенно сложно приходилось на картах с несколькими уровнями высоты. Как правило, игрок начинал движение от крайнего южного или западного участка экрана и двигался на север или на восток соответственно. Так было на каждой карте. Но если он заходил в комнату, где нужно было подняться по лестнице в южном направлении, создавалось ощущение дезориентации, как на картинах Эшера.

В течение нескольких месяцев после сбора средств на Kickstarter непрерывно расширяющийся состав команды «Eternity» бился над десятками творческих задач, боролся за сокращение объема программы и, обрезая функции, пытался выяснить оптимальный способ построения каждой игровой зоны. «На самом деле невозможно что-то точно понять до тех пор, пока сам не начнешь играть и ощущать, – утверждает Бреннеке. – Ты [думаешь]: что-то здесь не так. Что не складывается в этой игре? Вот в этот момент мы с Джошем садились и анализировали: что же не так?»

После создания нескольких технических прототипов первая из основных целей группы состояла в запуске «игры в разрезе» – небольшой презентации игры, сделанной так, чтобы выглядеть максимально похожей на конечный продукт. Во время традиционной разработки по заказу издателя важно, чтобы вертикальный срез выглядел эффектно, потому что если издатель его не одобрит, то студии не заплатят. «Сосредоточиваясь на издателе, вы будете многократно делать не то, что надо [в смысле конечной цели], – сказал ведущий дизайнер уровней Бобби Нулл. – Это путающее команду пускание пыли в глаза, попытка произвести впечатление на издателя, чтобы он продолжал платить». Но команде «Eternity» не нужно было никого обманывать: чеки уже были обналичены. Поэтому можно было позволить себе сделать вертикальный срез в том виде, который в компании предпочитали называть «правильным», используя для отрисовки моделей и разработки игровых зон те же методы, которые потом будут применяться при создании финальной версии игры. Это помогло сэкономить время и деньги.

У Obsidian не было крупного издателя, требующего отчетов о проделанной работе, но компания чувствовала себя обязанной делать нечто подобное для 74 тысяч «кикстартеров», профинансировавших «Eternity». Кроме того, существовало постоянное общение с фанатами, с которыми можно было быть открытыми и честными, не беспокоясь о PR-стратегиях издателя. Недостатком было лишь то, что компания все время должна была быть открытой и честной.

Каждые неделю-другую команда Obsidian выпускала очередной отчет, полный подробностей о том, что сделано, экстравагантных концепт-артов и больших кусков примерных диалогов. Некоторые из этих релизов были невероятно глубокими – в том числе фототаблицы (таблицы!) и подробное объяснение системы, например, описание системы боев и характеров персонажей. Это давало возможность получать мгновенную обратную связь, с которой было непросто справиться. «Нам пришлось довольно быстро нарастить толстую шкуру», – признался концепт-художник Каз Аруга.

Разработчики «Eternity», как и большинство их коллег, привыкли работать в изоляции и получать обратную связь от внешнего мира только после выпуска нового трейлера или бродя по выставке. Воспользовавшись Kickstarter, они стали получать критику в режиме реального времени – это могло помочь сделать игру лучше, чего никогда не бывало при работе над предыдущими проектами. Джош Сойер, почти ежедневно читавший записи на форуме Kickstarter, постоянно выискивал и обдумывал замечания фанатов и затем принимал решения вплоть до полной переделки уже спланированной системы, прочитав убедительное объяснение на эту тему одного из спонсоров. «Эта система была бы очень утомительной и скучной», – объяснил Сойер.

Некоторые спонсоры оказались решительными и требовательными – они даже просили вернуть деньги, когда им не нравилось то, как идет работа над «Eternity». Другие были энергичными, конструктивными, а их замечания – очень полезными. Пару раз они даже

отправили в Obsidian посылки с лакомствами. «Это было действительно здорово, – говорит один из совладельцев Obsidian Даррен Монахан. – Казалось, что вместе с нами над игрой работают триста – четыреста совершенно посторонних людей».

К середине 2013 года команда «Eternity» получила законченный вертикальный срез и перешла от подготовки к производству – фазе, во время которой создается основная часть игры. Художники полностью освоились с инструментами и процессом разработки, Джош Сойер и другие конструкторы заложили основные системы (вроде заклинаний и умений), программисты закончили описывать основные функции (такие как передвижение, боевка и управление предметами игрока). Дизайнеры уровней построили наброски и эскизы для большинства помещений. Но игра все еще очень сильно отставала от графика.

Самой большой проблемой стал сюжет «Project Eternity», который писался гораздо медленнее, чем ожидала команда. Сойер и Бреннеке поручили сделать это Эрику Фенштермейкеру – писателю, работавшему в Obsidian с 2005 года. Усложнял ситуацию тот факт, что Фенштермейкер параллельно являлся ведущим нарративным дизайнером игры «South Park: The Stick of Truth», которая прошла через смену издателя и ряд внутренних препятствий. «Eternity» начали позже, поэтому «South Park» стоял в очереди первым.

Фенштермейкер должен был придумать для «Eternity» некие высшие идеи, и команда уже выполнила много фоновых работ. Но было ясно: чтобы закончить все истории и диалоги, ей нужна помощь. В ноябре 2013 года в команду пришел Кэрри Патель, писатель-романист, не имевший опыта создания видеоигр. «Eternity» стала первым его опытом в этой области. «Припозднившееся повествование стало серьезной проблемой, – вспоминал Патель. – Сюжет писался так: имелась куча трактовок, внесенных в игру в процессе предпроизводства. Из них нужно было взять все самое лучшее и собрать воедино в один сюжет. Это создавало определенные проблемы, которых, возможно, не было бы, если бы мы сказали: давайте писать сюжет с нуля».

Патель нашел переход в игровую индустрию довольно увлекательным. Это совершенно иной опыт, не похожий на написание романа, в котором сюжет развивается в одном линейном направлении. Игра вроде «Eternity» вынуждает писателей взглянуть на сюжет не как на дорогу, а скорее как на дерево, где игроки перемещаются по различным ветвям. Почти каждый диалог в «Eternity» позволял игрокам выбирать ответ, и сюжету надо было изменяться при каждом варианте. Например, по ходу игры следовало решить, которого из богов этого мира игрок будет поддерживать, стремясь разыскать злодея жреца Хаоса. Пателю и остальным членам команды писателей надо было придумать диалог для сценария каждого божества.

В конце 2013 года Obsidian решила выпустить тизер, чтобы мир смог попробовать созданное на вкус. Адам Бреннеке засел за редактирование трейлера, а задачей концепт-художника Каза Аруги стало создание логотипа. Для Аруги, еще одного новичка в производстве видеоигр, до прихода в Obsidian работавшего над созданием мультфильма «Звездные войны», перспектива была пугающей. Он работал в Obsidian менее года, и вот теперь ему пришлось придумать одну из самых важных частей игры – изображение, которое в течение многих лет будет наклеиваться на коробку с «Eternity» и на все маркетинговые материалы.

Это было просто изнурительно. Каждый день Аруга получал от разных подразделений Obsidian самые разные послания. Часто эти отзывы противоречили друг другу, и Аруга уже не понимал, как ему удастся удовлетворить всех. «Я был как в скороварке, – признался он. – Это был мощный опыт».

Аруга создал более ста различных эскизов, прежде чем наконец придумал логотип, удовлетворивший всю команду.

10 декабря 2013 года Брэндон Адлер, руководитель производственного отдела, отправил обновление на Kickstarter. «Благодаря напряженной работе команды проекта “Eternity”, мы с гордостью можем представить наш первый тизер-трейлер игры», – написал он. Трейлер живо демонстрировал отрывки геймплея под аккомпанемент эпического

хорового пения. Маги бросали сгустки пламени в гигантских пауков. Огр швырял молот вниз на группу искателей приключений. Огромный дракон плевался огненными шарами. А в конце появлялся логотип Аруги: высокие колонны из оникса, обрамляющие новое официальное название проекта – «Pillars of Eternity».

Люди были в восторге. «Pillars of Eternity» выглядела прямо как из начала 2000-х годов, напоминая «Baldur's Gate» и все остальные старые игры на движке Infinity Engine, которых людям так не хватало в последнее десятилетие. Только графика была четче и красивее. «О боже!» – написал один спонсор. «Сцены внутри зданий выглядят просто потрясающе! – написал другой. – И знаете, сцены на улице – тоже».

Вдохновленная этой позитивной реакцией, команда «Eternity» вошла в 2014 год с чувством, что проект всюду движется, хотя нагрузка предстояла просто пугающая. Согласно расписанию Бреннеке, релиз должен был состояться в ноябре этого года, но оставалось еще очень много работы. Даже без модного 3D-мира создание «Pillars of Eternity» требовало гигантских усилий – главным образом, благодаря распоряжению Джоша Сойера сделать 150 карт.

Как только при работе над многими играми возникает ощущение выхода из графика, производители могут убрать некоторые функции или участки, которые не кажутся особенно критичными. Но в случае с «Pillars of Eternity» у Адама Бреннеке возникла уникальная проблема: Obsidian уже обещал фанатам многие из этих функций. В ходе сбора средств на Kickstarter разработчики сделали большое шоу с использованием огромного 15-уровневого подземелья, которое теперь обязательно нужно было построить – вне зависимости от количества необходимых для этого бессонных ночей. А потом всех ждал второй большой город.

Obsidian уже закончил первый город Defiance Bay, и он выглядел фантастически. Он был сложным, многослойным и имел решающее значение для сюжета. Но теперь, после того как разработчики прошли весь изматывающий процесс проектирования и моделирования различных городских районов, от мысли о создании второго города их всех просто тошнило. «Все говорили: я хочу, чтобы мы этого не делали, – рассказывал Фергюс Уркхарт. – В конце концов, это было не так уж и нужно».

«Наверное, было бы проще сделать дополнительные районы одного большого города, – заметил Джош Сойер. – И если подумать... Вот вы идете через весь Defiance Bay, перед вами куча диких мест. И вдруг – еще один город. Это напоминает: чувак, это третий акт, пожалуйста, заberi меня отсюда». Но все же компания взяла на себя определенные обязательства. Второй город должен был существовать, и поэтому она построила Twin Elms, зная, что, если в игре не будет какого-то из обещанных при сборе средств элементов, фанаты почувствуют себя обманутыми.

В мае 2014 года Obsidian пришлось снова переключить внимание на другой проект. Руководство студии заключило договор с занимающимся играми издательством Paradox, которое должно было помочь с PR и маркетингом. Но, как часть этой сделки, команда «Eternity» должна была поехать на E3, ежегодную выставку видеоигр, где разработчики показывают свои новые проекты. Присутствие здесь стало бы огромным подспорьем для «Pillars of Eternity», но это также означало, что команда несколько недель будет отрабатывать полностью функциональную демоверсию, отшлифовывая последние детали, необходимые для переноса в финальный вариант.

Руководители команды решили ограничить свои демонстрации на E3 закрытыми сеансами, когда мышкой управляют разработчики Obsidian, а не каждый желающий. Таким образом, не было никакого риска нарваться на ошибки или сбои, если игроки нажмут что-то неправильно. Адам Бреннеке также решил, что демоверсия будет включать в себя кусок игры, над которым им все равно придется работать. «Моя политика при подготовке к E3 и к вертикальному срезу заключалась в том, что эти этапы тоже должны войти в игру, чтобы эта работа не прошла впустую, – сказал Бреннеке. – Я участвовал во многих проектах, где

делалась демоверсия для E3, и она не имела ничего общего с игрой. Зачем так делать? Это пустая трата времени».

Бреннеке решил, что Obsidian хочет показать первые полчаса игры, в которой главный герой «Pillars of Eternity» едет через лес с караваном незнакомцев. Враги устраивают засады, и герой бежит через лабиринт пещер, где побеждает монстров, вырывается из ловушек и натывается на группу сторонников культа, нарушая их ритуал. В этом разделе был сюжет, были бои и недосказанный конец, другими словами, это была идеальная демоверсия. «Я сказал: давайте просто полностью вычистим из этого все дерьмо, – вспоминал Бреннеке. – Не будем терять ни минуты. Больше всего внимания обращается на самое начало игры, так что давайте уберем из него всю грязь»¹⁶.

Первые три дня выставки Бреннеке с командой провели в маленькой душной кабинке, каждые полчаса повторяя часть сценария для новой группы журналистов. Однообразие окупилось хорошим освещением в прессе. Журналисты – особенно те, кто играл сам и любил игры вроде «Baldur's Gate», – сразу запали на потенциал «Eternity». Как написал один обозреватель на сайте журнала PCWorld, «у меня нет сомнений, эта игра будет отличной, при условии, что Obsidian сможет избежать типичных ошибок – ошибок программирования, прерванных сюжетных линий и так далее».

После E3 команда «Eternity» должна была создать еще одну большую публичную бета-версию игры для спонсоров. Бреннеке и Соьер хотели, чтобы на следующей выставке – немецкой Gamescom, где ежегодно собираются десятки тысяч европейских геймеров – ее посетители уже смогли самостоятельно протестировать «Столпы вечности». Но посчитали, что было бы несправедливо позволить им сделать это раньше людей, профинансировавших игру. Поэтому было решено запустить бета-версию для спонсоров с Kickstarter одновременно с началом Gamescom. Это означало жесткий дедлайн – 18 августа 2014 года.

Два месяца после E3 прошли как в тумане. Времени никому не хватало. Команда проводила в офисе вечер за вечером, пытаясь закончить все необходимое для обкаточной бета-версии. Чем ближе подступало 18 августа, тем яснее Джош Соьер понимал: игра пока отнюдь не идеальна. И, как и ожидалось, о своей бета-версии Obsidian получила массу критических отзывов от спонсоров с Kickstarter. «Мы получили множество негативных первых впечатлений, потому что, к сожалению, бета-версия оказалась очень глючной, – сказал Бреннеке. – Думаю, для создания достойной бета-версии нам понадобится бы еще месяц». Не хватало описаний элементов. Отсутствовала гармоничность боевых сцен. Модели персонажей исчезали, когда игрок переносил действие в подземелье. Геймеры были довольны общей темой и основными элементами механики, но бета-версия оказалась настолько неустойчивой, что оставила кислый привкус.

К сентябрю 2014-го большинству членов команды «Eternity» стало совершенно ясно, что следующий год будет очень тяжелым. Не только бета-версию, всю игру необходимо тщательно проработать – отшлифовать, оптимизировать, затратить массу времени на поиск ошибок и убедиться: каждый уголок игры выглядит и работает так, что в нем интересно и весело играть. «Все смотрели друг на друга: нет, мы не то что не близки к завершению, мы еще даже не начинали, – вспоминал Джастин Белл, руководитель аудиогруппы. – Вы должны играть с самого начала, пройти весь путь до конца и чувствовать игру как единое целое. В тот момент ничего подобного не было даже близко».

В какой-то момент Адам Бреннеке и Джош Соьер попросили Фергюса Уркхарта о встрече. За обедом в Cheesecake Factory, одном из самых любимых мест Уркхарта, Бреннеке и Соьер объяснили, что попытка выпустить игру в ноябре приведет к катастрофе. Команде нужно больше времени. Да, деньги, собранные на Kickstarter, закончились, и теперь придется залезть в собственные средства Obsidian. Впрочем, для этой важнейшей на данный момент

¹⁶ Определение «почистить», как правило, относится к исправлению ошибок, доработке и всем остальным мелким правкам, которые делают игру такой удобной и приятной.

игры Obsidian дополнительные инвестиции казались необходимыми. Уркхарт был против, но Бреннеке и Соьер настаивали. Мысленно они уже все решили.

«Фергюс принял жесткое решение относительно нас с Джошем, – признал Бреннеке. – Он заявил: если эта игра не выйдет в марте, вы оба выйдете из этого проекта».

В ответ на такое давление Бреннеке мог только смеяться. «Хорошо, мы сделаем это».

Общий момент в разработке игр заключается в том, что, как правило, все проблемы валятся на голову вместе и в самую последнюю минуту. Есть что-то в этих последних часах. В течение последних месяцев и недель разработки игры царит настоящий хаос, члены команды пытаются все отшлифовать, протестировать и впихнуть. В последнюю минуту они все еще могут думать о том, что бы добавить. Затем внезапно что-то щелкает. Это могут быть визуальные эффекты или звуковые сигналы, оптимизация, при которой кадровая частота игры становится максимально стабильной. И вот наступает тот удивительный момент, когда разрозненные части игры соединяются в нечто, ощущаемое как единое целое.

Во время финального рывка вся команда «Eternity» пахала без перерывов, чтобы наконец пустить игру в свободное плавание. Особенно сложным делом – вследствие большого размера игры – было вылавливание ошибок. Тестировщикам Obsidian приходилось проходить через все столбы, что занимало более 70–80 часов – ведь задача заключалась в том, чтобы как можно сильнее поломать игру. Они знали, что найти и исправить все ошибки нереально. Но сейчас программисты должны были сделать максимум возможного. А потом, когда игроки начнут присылать собственные отзывы, еще поработать сверхурочно¹⁷. Obsidian не нужно было беспокоиться по поводу консолей – «Столпы вечности» была всего лишь компьютерной игрой. Но даже оптимизация под запуск с компьютеров самых разных типов стала серьезной проблемой. «У нас было много сложностей с памятью, – сказал Бреннеке. – Игра ведь требует много памяти для работы, поэтому пришлось придумать, как сделать наш продукт стабильным и обеспечить его работу на большинстве машин». По мнению Уркхарта, затягивание разработки игры до марта 2015 года должно было сожрать дополнительные 1,5 миллиона долларов из средств студии. Но это был правильный шаг. Дополнительное время в сочетании с неминуемой перегрузкой каждого члена команды позволит создать гораздо более отлаженный продукт.

26 марта 2015 года Obsidian выпустил «Pillars of Eternity». Критикам понравилось. «Это самая увлекательная и полезная RPG, в которую я играл на ПК», – писал один из рецензентов¹⁸. Помимо копий для спонсоров с Kickstarter, за первый год Obsidian продала более 700 тысяч экземпляров игры, что превзошло ее самые смелые ожидания. После чего заявила, что прямо сейчас займется продолжением. «Самое замечательное в этом проекте было то, что им были увлечены все, – признался Джастин Белл. – Все это произошло из-за истории со “Stormlands”. После той ужасной ситуации Obsidian возродилась буквально из пепла. И все готовы были выпрыгнуть из своей шкуры, чтобы только сделать нечто особенное, пусть даже одной лишь силой собственной воли».

Тем не менее разработка «Pillars of Eternity» не закончилась с началом продаж игры. В последующие месяцы команда занималась отловом мелких ошибок и позже выпустила расширение – «The White March». В течение года после выпуска игры Соьер продолжал трудиться над балансом патчей, настраивая характеристики и способности классов в соответствии с обратной связью от фанатов. Команда продолжала взаимодействие со спонсорами с Kickstarter, держа их в курсе актуальных патчей и других проектов, над

¹⁷ Одна из особо вредных и труднонаходимых ошибок, обнаруженных в первые дни после выхода «Pillars of Eternity», заключалась в удалении всех параметров персонажа, если игрок дважды щелкнул по его фигуре до того, как экипировать. Джош Соьер сказал: «Иногда, когда игра уже пошла в продажу, вы видите ошибку и думаете: и что теперь можно сделать?»

¹⁸ Энди Келли, «Pillars of Eternity», обзор PC Gamer, 26 марта 2015 года.

которыми работала студия. «Поскольку восемьдесят тысяч человек заявили, что они этого хотели, и подарили нам вторую жизнь, мы были готовы выказывать им всяческое уважение. Это было действительно большое дело с их стороны – дать нам столько денег, – отметил Роб Неслер. – Это было своего рода очищение, и я надеюсь, что мы сможем сделать это снова».

За сумму чуть менее 6 миллионов долларов Obsidian сделал одну из лучших RPG 2015 года – игру, которая могла бы завоевать несколько наград и защитить независимое будущее Obsidian. Компания избежала катастрофы. Была наконец создана принадлежавшая студии интеллектуальная собственность – с правами и роялти, отправлявшимися в Obsidian, а не какому-нибудь крупному издателю. (Paradox – издатель, оказавший помощь с маркетингом, распространением и локализацией, не имеет прав на «Pillars of Eternity».) Когда команда ходила вокруг напитков во время пышной вечеринки в ночном клубе «Коста-Меса», Уркхарт обратился ко всем с речью о том, какую гордость и облегчение он чувствует. Почти три года назад ему пришлось уволить десятки сотрудников, но теперь они могут праздновать. Их рискованная игра окупилась. Они победили. После нескольких лет неопределенности и зависимости от других компаний Obsidian наконец-то может стоять на своих собственных ногах.

Летом 2016 года, когда я заглядывал в офисы Obsidian для написания этой книги, ее сотрудники готовились к запуску краудфандинговой кампании для продолжения «Pillars of Eternity». Мне показали раннюю версию трейлера, в котором гигантский бог разрушает твердыню Каэд Нуа – место, отлично известное всем фанатам первой игры. Я слушал, как разработчики Obsidian спорят и пытаются найти общий язык в отношении направления движения сиквела и того, как они будут работать во время второй кампании. Вместо Kickstarter они решили обратиться на Fig – сайт краудфандинга, созданный с помощью Фергюса Уркхарта.

Obsidian хотел вернуться к краудфандингу не только для пополнения прибыли, которую студия получила, выпустив первую игру, но и для поддержания духа сообщества. Спонсоры порой могут очень раздражать. Но разработчики «Pillars of Eternity» воспользовались общением с фанатами для получения мгновенного отклика на свою работу. При создании «Pillars of Eternity II» они хотели повторить этот опыт, даже если и не надеялись на столь же потрясающий успех в плане финансирования. «Хотя мы и хотим снова попросить денег, – сказал мне Уркхарт, – мы не ожидаем, что люди снова выведут нас на тот же уровень сборов».

Шесть месяцев спустя, 26 января 2017 года Obsidian запустил на Fig кампанию для «Pillars of Eternity II» – с целью собрать все те же 1,1 миллиона долларов. Эта планка была достигнута за 22 часа и 57 минут. Всего же студия собрала 4 407 598 долларов – почти на полтора миллиона больше, чем первая игра. И на этот раз Obsidian не обещала второй город.

Компания еще не решила все свои проблемы с деньгами. Вскоре после запуска на Fig студия объявила, что партнерство с Mail.Ru закончилось на танковой игре «Armored Warfare», и некоторых сотрудников этой команды пришлось уволить. Но Фергюс Уркхарт и его команда уже понимают: финансировать собственные видеоигры – не такая уж большая проблема.

2. «Uncharted 4»

Видеоигры, как и любое другое произведение искусства, являются отражением их создателей. «Легенда о Зельде» Сигэру Миямото родилась из воспоминаний о его детском увлечении спелеологией. «Doom» вырос из настольной игры «Dungeons & Dragons», в которой Джон Ромеро и Джон Кармак позволили демонам наводнить вымышленный мир. «Uncharted 4», последняя в игровой серии, посвященной приключениям охотника за сокровищами Нейтана Дрейка, напоминающего всем известного Индиану Джонса, – история о человеке, который проводит на работе слишком много времени.

У Naughty Dog – студии, стоящей за «Uncharted» – имеется несколько больше общего с небритым героем игры, чем пара инициалов. В игровой индустрии у Naughty Dog две репутации.

Согласно первой, студия – лучшая из лучших. Дело не только в первосортных сюжетах, но и в умении создавать игры настолько великолепные и притягивающие взгляд, что конкуренты публично интересуются, какую черную магию студия использует в своей работе. Согласно же другой, Naughty Dog использует эффект перегрузки. Мол, при создании таких игр, как «Uncharted» и «The Last of Us», сотрудники студии трудились бесконечное число часов подряд. А во время длительных и адски трудных периодов сверхурочной работы, возникающих перед каждым важным этапом разработки, засиживались в офисе до двух, а то и до трех часов ночи. У всех студий бывают периоды кризисов, но мало у кого их столько, сколько у Naughty Dog.

В «Uncharted 4» Нейтан Дрейк попрощался со своей рискованной жизнью искателя сокровищ и погряз в рутине, коротая вечера со своей женой Еленой за поеданием лапши и видеоиграми. Вскоре благодаря незабываемой сцене, где главный персонаж стреляет из игрушечного пистолета по мишеням на чердаке, становится ясно: ему не хватает адреналина. Когда брат Дрейка вновь появляется на горизонте после многих лет отсутствия, включение Дрейка в очередную охоту за сокровищами – лишь вопрос времени. Затем он начинает врать. И рисковать жизнью. Пытаясь отрицать свое пристрастие к острым ощущениям, Нейтан рискует потерять Елену навсегда. В «Uncharted 4» рассказывается о тайном пиратском сообществе, скрытом от посторонних глаз. Но в этой игре также присутствует более универсальная мысль: можно ли следовать за своей мечтой, не разрушая важные для тебя отношения?

«Страсть всей вашей жизни иногда плохо совмещается с любовью всей вашей жизни, – говорит Нил Драмманн, один из создателей «Uncharted 4». – И иногда эти страсть и любовь начинают конфликтовать. Особенно часто это происходит в игровой индустрии. Люди занимаются созданием игр потому, что им очень нравится это дело. Мы чувствуем, что могли бы многое сделать, и готовы посвятить этому все свое время. Но порой, если забыть об осторожности, это может разрушить вашу личную жизнь. Так что в этой игре многое было взято из личного опыта».

Учитывая предысторию создания трех первых игр «Uncharted», можно было бы подумать, что для Naughty Dog выпустить «Uncharted 4» – все равно что прогуляться в парке. Но из-за смены директора, полного перезапуска, сжатого графика и месяцев запарки разработка «Uncharted 4» оказалась больше похожей на восхождение на гору Килиманджаро. Другими словами, одна из самых популярных шуток серии заключается в том, что всякий раз, когда Нейтан Дрейк прыгает на крышу или скалу, он может рухнуть вниз. К моменту окончания разработки «Uncharted 4» каждый сотрудник Naughty Dog мог сказать о себе то же самое.

Первый «Uncharted» был для Naughty Dog необычным опытом. Студия, основанная в 1984 году двумя друзьями детства – Джейсоном Рубином и Энди Гэвином, – почти два десятилетия занималась изготовлением платформеров (аркад) вроде Crash Bandicoot и Jak & Daxter, которые позже превратились в культовые франшизы на PlayStation^[19]. В 2001 году Sony купила Naughty Dog и несколько лет спустя поручила студии делать игры для новой консоли PlayStation 3. Под руководством директора-ветерана Эми Хенниг Naughty Dog начала разрабатывать проект, полностью отличный от всего сделанного ранее: сентиментально-приключенческую игру по мотивам завоевавших всемирную известность приключений Индианы Джонса. Управляя Нейтаном Дрейком, геймеры будут искать сокровища и решать головоломки, путешествуя по всему миру.

Это был грандиозный ход. Создание новой интеллектуальной собственности всегда сложнее, чем разработка сиквела, потому что в этом случае нет основы, на которой будет строиться проект. А работа на совершенно новой платформе – особенно такой, как PS3 с ее необычной «клеточной» архитектурой – еще больше усложняет дело^[20]. Студия наняла несколько новых талантливых сотрудников, работавших в Голливуде, но имевших мало опыта в разработке игр. Конечно, это приводило к техническим заминкам, хотя остальные сотрудники Naughty Dog и пытались помочь новичкам освоить нюансы производства графики в реальном времени.

В особенно тяжелые периоды работы над «Uncharted» арт-директор Брюс Стрейли отправлялся в отдел дизайна и торговли с жалобами на своих коллег. Занимавшийся созданием игр с 1990-х годов Стрейли был расстроен темпами разработки «Uncharted» и искал выход. Вскоре он начал проводить регулярные ланчи с некоторыми дизайнерами, в том числе с

20-летним выходцем из Израиля Нилом Дракманном, который начал работу в Naughty Dog в качестве стажера-программиста всего пару лет назад. Восходящая звезда студии, темноволосый Дракманн обладал врожденным упрямством и отличной фантазией. Несмотря на то что в проекте «Uncharted» он числился дизайнером, Нил также помогал Хенниг с созданием сценария.

Стрейли и Дракманн быстро подружились. Они обменивались дизайнерскими идеями, вместе критиковали политику студии и анализировали игры, в которые играли, пытаясь выяснить, что их заставило сделать каждый клик на каждом уровне. «Мы начали играть дома по сети, поэтому много говорили друг с другом и обдумывали различные моменты многопользовательских игр, – говорит Стрейли. – Так и начали формироваться наши рабочие отношения».

«Uncharted» вышла в 2007 году. Вскоре после этого Naughty Dog повысила Стрейли до директора игр (подчинявшегося непосредственно креативному директору Эми Хенниг), что давало ему больший контроль над дизайном в «Uncharted 2», вышедшей в 2009 году. Затем, когда основная масса сотрудников Naughty Dog переключилась на «Uncharted 3», Стрейли и Дракманн откололись от команды этого проекта, чтобы попробовать создать нечто новое. В ноябре 2011 года, когда «Uncharted 3» уже лежала на полках магазинов, Стрейли и Дракманн вовсю корпели над своим первым проектом – постапокалиптическим приключением под названием «The Last of Us» («Последний из нас»).

Это был скачок в сторону от серии «Uncharted». Если последнюю можно сравнить с комиксами про Тинтина, то «The Last of Us» была ближе к постапокалиптическому роману «Дорога» Кормака Маккарти. В то время как «Uncharted» была веселой и смешной, «The Last of Us» начиналась со стрельбы и убийства 12-летней дочери главного персонажа. Но цель игры – не просто заставить людей плакать. Стрейли и Дракманн смотрели фильмы вроде «Старикам здесь не место» и задавались вопросом: почему так много видеоигр обладают деликатностью кувалды? Почему, думали они, их персонажи не могут оставить мысли недосказанными? В игре «The Last of Us» инфицированные вирусом зомби и разрушенные дороги Америки будут существовать только для того, чтобы поддержать историю двух главных героев. Каждая сцена и встреча позволяли углубить отношения между опытным наемником Джоэлом и девочкой-подростком Элли, которая в ходе путешествия становится его духовной дочерью. Там, где в других играх, возможно, возникло бы самое уязвимое место – «Эй, Элли, ты заполнила эмоциональную пустоту, оставленную моей умершей дочерью!» – в «The Last of Us» игроку было доверено заполнить эту пустоту самостоятельно.

Конечно, проще сказать, что вы хотите придумать интересный сюжет, чем сделать это. Во второй раз за десятилетие Брюс Стрейли и Нил Дракманн обнаружили, что создание новой интеллектуальной собственности «с нуля» может оказаться весьма мучительным процессом. И вплоть до самого конца они не были уверены, что «The Last of Us» не обернется катастрофой. «Это был самый трудный проект, который я когда-либо в своей жизни разрабатывал», – признался позже Стрейли. Они с Дракманном постоянно мучительно пытались выяснить, как сбалансировать сильные эмоции, возникающие при перестрелках со злобными зомби. Сложности возникали во всем – от обложки игры до финала повествования. Фокус-тестеры предлагали добавить больше элементов видеоигр – бои, ультрамощное оружие, особые классы противников, – но Стрейли с Дракманном отстаивали свое видение. И делали это даже тогда, когда тестеры предупреждали, что, возможно, впечатление от игры окажется очень средним.

Однако отзывы оказались отнюдь не посредственными. В июне 2013 года, когда «The Last of Us» представили потребителям, фанаты и критики не переставали восторгаться. «Последний из нас» стала самой успешной игрой в истории Naughty Dog, превратив Стрейли и Дракманна в звезд разработки видеоигр. После этого руководство студии уверило их, что они будут руководителями проектов столько, сколько сами захотят.

В те же годы – с 2011-го по 2014-й – Эми Хенниг с небольшой группой работала над «Uncharted 4». У них были некоторые идеи о том, что в этой игре следует поменять. Разработчики хотели добавить каких-нибудь машин. Может быть, скалолазных кошек. И, что самое удивительное, они хотели, чтобы Нейтан Дрейк прошел половину игры, не поднимая пистолета. Критики осуждали предыдущие версии «Uncharted» за диссонанс между их сюжетами, в которых Дрейк – дружелюбный, веселый персонаж, и геймплеем, в котором Дрейк может, не останавливаясь, убивать тысячи вражеских солдат. Хенниг с командой подумали, что, если Нейтан некоторое время будет ввязываться лишь в рукопашные схватки, то есть если

показать, что этот авантюрист в состоянии сворачивать с выбранного пути, – это может оказаться интересным поворотом.

В «Uncharted 4», по мнению Хенниг, можно было бы познакомить мир со старым партнером Нейтана Дрейка – Сэмом. Мы не видели Сэма в предыдущих играх «Uncharted», поскольку в течение 15 лет Нейтан думал, что тот погиб во время неудачного побега из Панамской тюрьмы. По версии Хенниг, в «Uncharted 4» Сэм будет одним из главных злодеев, который попытается отомстить Дрейку за то, что тот оставил его умирать. По ходу сюжета, когда Нейтан пытался перестать быть охотником за сокровищами, игроки узнают, что они с Сэмом на самом деле были братьями. В конце концов они бы наладили отношения и объединились против реального антагониста игры – мерзкого вора по имени Рейф (его озвучивает актер Алан Тьюдик), отбывавшего в тюрьме срок вместе с Сэмом.

Но «Uncharted 4» испытывал трудности. Представление Naughty Dog о себе как о студии, способной содержать две команды, одновременно занимающиеся двумя разными играми, оказалось слишком оптимистичным. На протяжении 2012 и 2013 годов «Last of Us» оттягивала на себя все больше и больше разработчиков «Uncharted 4», оставив Хенниг практически без сотрудников. «Мы надеялись, что у нас есть две полностью укомплектованные команды, – признался сопresident Naughty Dog Эван Уэллс. – Они просто старались обскакать друг друга, а мы не смогли быстро нанять достаточное количество талантливых специалистов, чтобы идти в ногу с требованиями расширения игр с точки зрения оценки объема и содержания. В лучшем случае у нас было полторы команды. Может быть, даже одна с четвертью».

В начале 2014 года, когда Нил Дракманн и Брюс Стрейли закончили работу над расширением «The Last of Us», названным «Left Behind», студия перешла на аварийный режим работы и начала созывать встречу за встречей в попытках диагностировать проблемы с «Uncharted 4».

Существуют противоречивые мнения о том, что произошло дальше. Некоторые говорят, что команда «Uncharted 4» не получила необходимые для выживания персонал и ресурсы, потому что «The Last of Us» и «Left Behind» оттянули на себя слишком много внимания руководства Naughty Dog. Другие утверждают, что у Эми Хенниг имелись сложности с принятием решений и что зарождающаяся игра выходила не слишком удачной. Некоторым из разработчиков «Uncharted 4» хотелось, чтобы работа велась более сплоченно и в одном направлении. Другие полагали, что неприятности с «Uncharted 4» были вполне объяснимы, учитывая, насколько мала была команда, занимавшаяся этой игрой.

Тем не менее одна часть истории бесспорна: в марте 2014 года, после встречи с сопresidentами Naughty Dog Уэллсом и Кристофом Балестра, Эми Хенниг покинула студию навсегда. Джастин Ричмонд, соратник Хенниг, ушел вскоре после нее – как и несколько других ветеранов, тесно сотрудничавших с Эми. «Подобное происходит на разных уровнях, – сказал Уэллс. – В данном случае это произошло на довольно высоком. Но у нас была реорганизация штатов во всей студии по различным причинам. Эми – мой друг, я очень без нее скучаю и желаю ей всего хорошего. Но у нас с ней не вышло. Наши пути разошлись, и нам пришлось собирать осколки».

На следующий день после ухода Хенниг на игровом сайте IGN со ссылкой на анонимные источники появилось сообщение о том, что Нил Дракманн и Брюс Стрейли выжили ее из фирмы. В ходе последующих публичных комментариев руководство Naughty Dog яростно оспаривало это утверждение, назвав его «непрофессиональными искажениями». Студия не сообщала больше никаких подробностей, и сама Хенниг тоже молчала. «Это было оскорбительно – видеть эти опубликованные слухи. Там упоминались фамилии наших сотрудников, которые вообще не были вовлечены в этот конфликт», – сказал мне позднее Уэллс.

Но некоторые сотрудники Naughty Dog утверждают, что Дракманн и Стрейли прекратили личные встречи с Хенниг и что у них были принципиальные разногласия о направлении развития серии игр «Uncharted». По словам людей, знакомых с ситуацией, перед увольнением Хенниг подписала соглашение о нераспространении негативных сведений о студии. Это должно было обезопасить студию от нелюбезных публичных замечаний о произошедшем – как со стороны Хенниг, так и со стороны Naughty Dog (Хенниг отказалась дать интервью для этой книги).

Сразу после ухода Эми Эван Уэллс и Кристоф Балестра вызвали Нила Дракманна и Брюса Стрейли, чтобы сообщить им об этом. Как позже описал это Стрейли, он «нутром почувствовал»,

что именно Уэллс и Балестра намерены ему сказать. «Мне кажется, я сказал: что это значит, кто будет руководить разработкой “Uncharted 4”? – вспоминал Стрейли. – А вот это [сказали они] неприятный момент, здесь в игру вступаешь ты». После огромного успеха «The Last of Us», как со стороны критиков, так и в коммерческом плане, Дракманн и Стрейли стали «золотыми мальчиками» студии. Теперь они должны были принять решение – хотят ли они провести следующий год своей жизни с Нейтаном Дрейком?

Это был непростой вопрос. Дуэт полагал, что покончил с «Uncharted» навсегда. И Дракманн, и Стрейли хотели трудиться над другими играми – например, пробовали работать над прототипами сиквела «The Last of Us». Стрейли, в частности, чувствовал, что выгорел: «Я просто работал над одним из самых сложных проектов в моей жизни – “The Last of Us”». Следующие несколько месяцев он хотел провести, отдыхая, продумывая прототипы и осуществляя «мозговой штурм» без давления дедлайнов. Поэтому немедленно перейти к разработке «Uncharted 4» – игре, которая создавалась более двух лет и должна была выйти всего через год, в 2015-м, было так же трудно, как пробежать марафон, а потом сразу принять участие в соревнованиях по прыжкам на летних Олимпийских играх.

Но какой у них был выбор?

«“Uncharted 4” нужна была помощь, – говорит Стрейли. – Там все было в плохом состоянии – связи, цепочки процессов, все, что люди делали. Движения вперед не ощущалось... Как я себя чувствовал? Не особенно хорошо. Войти в этот проект – не самое удачное решение, но я верил в Naughty Dog. Я верил в нашу команду». Стрейли и Дракманн полагали, что могут взойти на борт на несколько месяцев, наладить работу так, чтобы все двигалось в одном направлении, а потом соскочить и заняться другими проектами.

В общем, Дракманн со Стрейли согласились, однако выдвинули условие: им нужен полный контроль над творческим процессом. Они не заинтересовались завершением сюжета, который начала разрабатывать Хенниг. И хотя они постарались спасти некоторых персонажей (как Сэм и Рейф) и территории (регионы Шотландии и Мадагаскара), но все равно считали, что часть сделанного командой «Uncharted 4» придется выкинуть и много поработать. Следовало вырезать много сцен, озвучки и анимации, на разработку которых студия потратила миллионы долларов. Устроит ли это Naughty Dog?

«Да, – сказали Уэллс и Балестра, – сделайте это».

Дракманн и Стрейли сразу же приняли решение, которое, как им казалось, вызовет неоднозначную реакцию: «Uncharted 4» будет последней игрой серии. Или, по крайней мере, последней игрой с Нейтаном Дрейком в главной роли. Студия обдумывала этот вариант еще при Хенниг, но теперь об этом было объявлено официально. «Мы посмотрели на предыдущие игры, – сказал Дракманн. – Посмотрели на все, что было с Нейтаном Дрейком, на ту часть истории, которую осталось рассказать, и единственное, что пришло нам на ум – как бы вывести его из игры?»

Это было действие, на которое решились бы не так уж много студий. Какой уважающий себя издатель согласился бы закончить выгодную серию на пике ее популярности? Как выяснилось – Sony. Годы успешной работы обеспечили Naughty Dog право делать все, что она считала нужным, даже если это означало прощание с Нейтаном Дрейком. (К тому же Sony всегда могла сделать больше игр серии «Uncharted» с другими персонажами.)

«Uncharted 4» разрабатывалась уже около двух лет. Но Стрейли с Дракманном изменили так много из сделанного при Хенниг, что им казалось, будто они начинают проект с нуля. «Это было пугающе, – говорит Стрейли. – Мы не могли взять то, что там имелось, поскольку оно было частью проблемы. Неудачными были и геймплей, и сюжет. И там и там требовались большие доработки. Это была “красная тревога”, паника, истерика, режим “как, черт возьми, мы сможем сделать это?”. И все это – после того как мы просто выгорели в работе над “The Last of Us” и связанном с ней стрессе».

Руководители часто говорили о «кормежке зверя». Этот термин, подхваченный ими из книги «Корпорация гениев», употребляется для обозначения ненасытности творческих коллективов в работе. После завершения проекта «The Last of Us» над «Uncharted 4» могли трудиться почти 200 человек – и всем нашлась работа. Едва Стрейли с Дракманном взяли власть в свои руки, им пришлось быстро принимать множество решений. Да, они оставили Шотландию и Мадагаскар. Да, останется воспоминание о тюрьме. Но они все равно предпочли встретиться с

руководителями всех подразделений – художниками, дизайнерами, программистами и т. д., – чтобы убедиться: их команды все еще готовы работать каждый день, несмотря на потрясения.

«Это был очень напряженный период, – рассказывает Дракманн. – Иногда вы чувствуете, что у вас просто нет времени всех убеждать. Поэтому приходится просто принять ситуацию: если вас поддерживают на 80 %, пусть так и будет – это лучше, чем тратить время на получение 100 %-й поддержки, потому что до тех пор вся команда будет просто сидеть сложа руки».

Многих в Naughty Dog вымотали эти внезапные изменения – особенно работавших над «Uncharted 4» с самого начала. Хотя им и было приятно слышать, что Стрейли и Дракманн старались сохранить максимум из сделанного ранее, мысли о не востребоваемости результатов многих лет тяжелого труда вызывали у некоторых сотрудников тошноту. «Каждое решение воспринималось как нож в сердце, – сказал ведущий аниматор Джереми Йетс. – У-у-у, я не могу поверить: мы вырезаем то, на что я или кто-то другой потратили месяцы работы. Определенно, это был тяжелый период перехода. Но каждый раз, если вы честны – и особенно если вы рассматриваете случившееся спустя некоторое время, – то понимаете, что решение было правильным. Благодаря ему игра стала лучше. Она стала более сфокусированной, более понятной».

«Переход произошел относительно хорошо и быстро, – сказал ведущий художник Тейт Мосесян. – У них был четкий план, и они разъяснили его людям. Это вселило уверенность. Как ни печально было смотреть на команду с такой долгой историей, завершающую работу над проектом, мы могли увидеть наконец будущее и свет в конце тоннеля».

В течение следующих нескольких недель Стрейли с Дракманном пытались создать новую версию сюжета «Uncharted 4». Они решили оставить брата Нейтана Дрейка – Сэма, но сделать его меньшим негодяем. Вместо этого он должен был стать причиной возвращения Нейтана Дрейка к поиску сокровищ. Они оставили антагониста Рейфа, описав его как богатого избалованного ребенка, отравленного ревностью к успехам Дрейка. По ходу дела Стрейли и Дракманн подключили к переделкам дизайнеров и текстовиков – отчасти для помощи в создании хорошей истории, а отчасти для того, чтобы понять, кто сможет заменить их в качестве директоров проекта, когда они его покинут.

В течение нескольких недель они собирались в одной комнате, раскладывая карточки с номерами на большой доске, ставшей их «библией» «Uncharted 4». Каждая карточка содержала кусок сюжета или идею сцены – одна из сцен в середине игры, например, называлась просто «эпическая погоня». Все вместе они составляли полный сюжет игры. «Единственное, чего мы здесь не делали – никогда не садились и не писали весь сценарий игры от начала и до конца, – сказал Джош Шерр, сценарист, сидевший вместе со Стрейли и Дракманном на многих из этих встреч. – Такого никогда не было. Дело в том, что дизайн игры представлял собой итеративный процесс. И если бы мы так сделали, то при внесении изменений в сюжет неминуемо возникли бы проблемы, потому что либо игра пошла бы не так, как вы ожидали, либо у вас возникла бы идея получше и нужно было бы переделывать все, что за этим следует, либо оказалось бы, что нечто подобное уже было. Нужно уметь быть гибкими».

За следующие несколько недель Дракманн и Стрейли составили двухчасовую презентацию, в которой изложили свое видение «Uncharted 4». После чего показали ее сотрудникам Naughty Dog. «Это история о зависимости», – объяснили они. В начале игры у Нейтана Дрейка будет 8-часовой рабочий день и мирная жизнь с его давней подругой Еленой, хотя скоро станет ясно, что он чувствует неудовлетворенность такой жизнью. После на сцену выходит Сэм и тащит Дрейка в запутанное приключение, в ходе которого их мотает по всему свету. Они примут участие в массовых перестрелках и спасутся от погони на машинах во время охоты за сокровищами в пиратском городе. Там будут и тихие воспоминания, и большое количество остросюжетных эпизодов, которых поклонники ждут от новой серии «Uncharted». Мы увидим, как Дрейк лжет Елене и она понимает это. Но все заканчивается в Либерталии – заброшенном городе, где Дрейк и его друзья обнаруживают: то, что они считали пиратской мечтой, всего лишь порождение жадности и паранойи.

Это должна была быть большая игра, большая, чем все, что делалось в Naughty Dog до этого дня. И они надеялись выпустить ее осенью 2015-го, то есть через полтора года. Разработчикам было нужно увидеть, как «Uncharted 4» должна выглядеть в конечном счете, но объем работы казался просто неподъемным. «Некоторые люди в тот момент уже были сильно измотаны, –

сказал Дракманн. – Они испугались – настолько амбициозно это выглядело. И для того чтобы они привыкли к этому видению игры, потребовалось некоторое время».

Помогло то, что вскоре началась E3. Некоторые игровые студии считают, что промышленные выставки существуют исключительно для отвлечения от работы, помпы и распространения маркетинговых копий, однако Naughty Dog рассматривала E3 как важную веху. Как правило, студия занимала ведущее место на ежегодной пресс-конференции Sony. Поэтому десятки сотрудников Naughty Dog отправлялись из офисов в Санта-Монике в Convention Center в Лос-Анджелесе, чтобы присутствовать на шоу. И каждый год они возвращались с E3 с ощущением наполненности энергией – благодаря позитивной реакции на новые игры, которые они там демонстрировали.

E3, прошедшая в июне 2014 года, не стала исключением. В конце пресс-конференции PlayStation, когда президент Sony Эндрю Хаус выступил с финальным словом и на экране появились слова «Naughty Dog», фанаты взревели. В тизере раненый Нейтан Дрейк брел по джунглям, а голос за кадром, обращенный к его давнему партнеру Салли, ясно давал понять, что это их последнее приключение. Затем пошли титры: «Uncharted 4: A Thief's End» («Конец вора»). Дракманн и Стрейли не собирались убивать Нейтана Дрейка, но они хотели, чтобы поклонники не исключали подобную возможность. Это привело к активному обсуждению игры в среде фанатов. Готовясь к изнурительному, как все они понимали, циклу разработки, сотрудники Naughty Dog для оценки реакции поклонников исследовали сайты вроде YouTube и NeoGAF, черпая энергию из возникшей шумихи.

Потом они вернулись к работе. Новый большой съезд фанатов Sony – PlayStation Experience (PSX) – должен был состояться в декабре 2014 года. Чтобы помочь запустить первый конвент PSX, команда Naughty Dog согласилась собрать обширную игровую демоверсию «Uncharted 4» – это означало, что у студии оставалось всего несколько месяцев на выяснение того, как будет выглядеть фрагмент финальной игры.

Naughty Dog, как и многие опытные студии, привыкла считать, что, пока вы не поиграли в ту или иную часть игры, нет никакой возможности узнать, будет ли она увлекательной. Поэтому так же, как и в других студиях, здесь строили маленькие «серые коробки» – автономные пространства, где все трехмерные модели выглядели монохромными и уродливыми, потому что их не прорабатывали с точки зрения дизайна. После чего проверяли, в какие из них будет интереснее всего играть. Этот период прототипирования позволяет дизайнерам экспериментировать с новыми идеями, не рискуя потратить слишком много времени или денег. Впрочем, недостаток этого метода заключается в том, что очень немногие из этих идей остаются на плаву.

Во времена Эми Хенниг команда много возилась с разными «серыми коробками» прототипов для «Uncharted 4». Среди них был механизм скольжения, который позволял Дрейку двигаться вперед в стиле «Mega Man». Были скалы, в которые Дрейк мог стрелять, а затем цепляться руками за пулевые отверстия при подъеме по отвесным стенам. Была даже сцена в итальянском аукционном доме, в которой игрок, охотясь за уликами, мог переключаться между несколькими персонажами, в то время как Дрейк и его команда старались украсть артефакт, не вызывая подозрений у толпы.

В какой-то момент во время аукциона Дрейк и Елена будут танцевать, лавируя по прекрасному танцевальному залу и подбираясь все ближе и ближе к артефакту, – по мере того как геймер будет нажимать на кнопки на клавиатуре в ритме музыки (скажем, как в Dance Dance Revolution, только без прыжков). Теоретически этот танцевальный механизм должен был быть потрясающим, но на практике он не работал. «Когда вы говорите: о'кей, давайте включим этот замечательный танец в игру, – но он не согласовывается ни с чем другим. И чтобы остаться, он должен быть достаточно интересным сам по себе, – сказала ведущий дизайнер Эмилия Шац. – Таким образом, этот эпизод был отброшен». Команда рассматривала использование танцевального механизма для более ранней сцены, в которой Дрейк и Елена ужинают дома, – сцены, иллюстрирующей их отношения после первых трех игр «Uncharted». Однако подглядывать за их танцем показалось слишком неловко.

«Получилось не очень весело, – сказала Шац. – Основной целью этого уровня была попытка заставить игрока почувствовать некую связь с этими персонажами, показать их отношения». Не так много людей танцует в своей гостиной. Позже у кого-то появилась идея, что Дрейку и Елене

вместо этого стоит поиграть в видеоигру. И после быстрых переговоров о лицензии Naughty Dog изобразила копию оригинальной «Crash Bandicoot» – та отлично подошла для эпизода, в котором пара обменивалась колкостями по поводу PlayStation 1.

Брюс Стрейли и Нил Дракманн знали: многие из тех ранних «серых коробок» не будут сочетаться с их видением игры. Стрейли верил в проектирование на основе набора «основных механизмов» или основных действий, которые игрок будет выполнять на протяжении всей игры, и ограничивал эти механизмы только действительно необходимыми. «Это было самым главным, что я должен был сделать, закрепить основные механизмы, которые будут использоваться в игре, – сказал Стрейли. – Мы просматривали прототипы и выясняли, что будет работать, а что – нет. Лишнее отбрасывали. Оценивали, что пригодится для чего-либо еще». Для Стрейли ключевым моментом была гармония. Прототипы, кажущиеся крутыми сами по себе (как тот бальный танец), не всегда хорошо стыкуются с атмосферой игры. «Там была куча того, что я называю “теоретичками”, – говорит Стрейли. – Есть куча идей, которые работают на бумаге или когда вы говорите о них за обедом: было бы здорово, если бы... Но когда вы пытаетесь проверить их в игре, они быстро разваливаются».

В дополнение к базовым элементам «Uncharted» – прыжкам, скалолазанию, стрельбе – Стрейли и его команда выбрали для своей колоды основных механизмов два главных прототипа. Одним из них был управляемый грузовик, который за эти годы несколько раз выбрасывался из «Uncharted 4» и снова добавлялся. А вторым стала веревка с крюком, которой Дрейк мог воспользоваться для того, чтобы забираться наверх и перелетать через ущелья. Эта веревка пережила десятки итераций. С одной стороны, игрок должен был вытащить ее, раскрутить и нацелить на конкретное место на карте. Стрейли счел это слишком громоздким, поэтому они вместе с дизайнерами продолжали эксперименты, пока не свели все к одному нажатию кнопки. Эту кнопку можно было использовать только тогда, когда персонаж находился рядом с местом, за которое можно зацепить крюк^[21]. «Мы сделали этот инструмент более доступным, быстрым и надежным, – сказал Стрейли. – Веревку с крюком нельзя было использовать для боя, потому что это было слишком трудно реализовать и вы не могли сделать это быстро. Она не успевала реагировать. Когда в вас стреляют, отклик должен быть мгновенным, в противном случае вы возненавидите игру».

Они также хотели добавить больше незаметных действий, что хорошо работало в «The Last of Us». Команда полагала, что это может быть удачным решением и для «Uncharted 4». Нейтану Дрейку было логичнее ползать по территории, снимая врагов одного за другим, чем встать в рост и косить их из своего пулемета. Но в этой связи возникало несколько вопросов. Как будет выглядеть типичная схема уровня? Насколько открытой будет каждая область? Сможет ли Дрейк прокрадываться за спины врагов и уничтожать их? Какие инструменты ему нужны для отвлечения и ликвидации охранников, чтобы остаться незамеченным? Многие из уже созданных уровней были разработаны в соответствии с более ранними представлениями об игре. Но теперь Дрейк не сможет использовать автоматическое оружие, от которого Стрейли и Дракманн отказались. Таким образом, при подготовке к PlayStation Experience, где впервые должен был быть продемонстрирован геймплей «Uncharted 4», нужно было произвести очень много серьезных изменений.

Был и более насущный вопрос: собираются ли Нил Дракманн и Брюс Стрейли и дальше руководить игрой? Переход от изнурительной разработки «The Last of Us» к производству «Uncharted 4» был настолько тяжелым, что, как выразился Эрик Пангилинан, один из двух арт-директоров, «это как если бы вы только что приехали из Афганистана, а вас тут же отправили в Ирак». И Дракманн, и Стрейли были вымотаны. «Наша первоначальная идея заключалась в том, что мы возьмем на себя функции гейм-директора и креативного директора, но потом уйдем, – говорит Стрейли. – Это вообще не было нашим проектом». Может быть, потом они взяли бы долгий отпуск или хотя бы некоторое время занимались менее напряженной деятельностью – например, экспериментами с прототипами, придуманными во время работы над игрой «The Last of Us».

Но этого не случилось. По мере того как PSX-2014 приближалась, Стрейли начал понимать, что им нельзя уходить. Разработчики, которых они с Дракманном присмотрели на роль лидеров проекта, по разным причинам не смогли взвалить на себя эту ношу, и Стрейли чувствовал, что только они с Дракманном были в состоянии настроить большинство основных механизмов игры.

Например, скалолазание. Несколько дизайнеров потратили месяцы на разработку этой сложной системы, включавшей сочетание проскальзываний и нестабильных захватов. Само по себе это было реалистично и весело, но в более широком контексте «Uncharted 4» – когда посреди интенсивного боя вы пытаетесь прыгать со скалы на скалу – не было ничего хуже, чем беспомощно скользить к смерти лишь потому, что в горячке вы нажали не на ту кнопку. В общем, к ужасу дизайнеров, проведших месяцы за разметкой скалодромов и исследованиями основных техник альпинизма, Стрейли отложил это на потом.

«Для меня это был, наверное, переломный момент, – говорит он. – Чтобы все же создать демоверсию, я должен был принять ряд подобных решений. Чтобы создать шумиху, нужно было подготовить действующий раздел игры. Тогда люди могли бы увидеть, что она будет собой представлять... Демоверсию просто необходимо было сделать вовремя, и принимать подобные решения пришлось нам с Нилом. Это был поворотный момент, который заставил меня сказать: ладно, я просто должен это увидеть».

После PSX выяснились два момента. Во-первых, «Uncharted 4» не выйдет в 2015 году. Боссы Naughty Dog уже обсудили это с Sony и согласовали новую дату выхода – март 2016-го. Даже этот срок некоторым членам команды показался труднодостижимым. Но по крайней мере у них оставался еще целый год.

Второе откровение конца 2014 года – Нил Дракманн и Брюс Стрейли застряли в проекте и останутся с Нейтаном Дрейком до самого конца.

В большинстве игровых проектов обычно есть лишь один лидер. Называет ли он себя «креативным директором» (а-ля Джош Сойер из «Столпов вечности») или «исполнительным продюсером» (наподобие Марка Дарра из «Dragon Age: Inquisition», с которым мы встретимся в главе 6), одно остается неизменным – именно за ним всегда последнее слово. В случае творческих конфликтов и разногласий ответственность всегда ложится именно на этого парня (или девушку; в индустрии видеоигр, к сожалению, число первых сильно превышает число вторых).

Дракманн и Стрейли были исключением. При разработке «The Last of Us» и «Uncharted 4» они были содиректорами, что породило необычные взаимоотношения. Они хорошо дополняли друг друга – Дракманн любил писать диалоги и работать с персонажами, в то время как Стрейли большую часть времени помогал команде отточить механизм игры. При этом они все равно грызлись так, как могут грызться лишь два амбициозных творческих альфа-самца. «Это похоже на реальные отношения вроде брака, – сказал Дракманн. – Как Дрейк и Елена. Кто из нас Дрейк и кто Елена? Наверное, я – Елена».

Со времен обмена негативными замечаниями за ланчем во время создания первой игры серии «Uncharted» руководящий дуэт разработал уникальную систему взаимоотношений. «Мы стараемся работать над игрой так же честно, как и общаться друг с другом, – признался Дракманн. – Когда нам что-то не нравится, мы сразу сообщаем об этом друг другу. Когда принимается важное для игры решение, мы делаем все возможное, чтобы сказать об этом друг другу, чтобы ничто ни для кого не стало неприятным сюрпризом».

Когда случались разногласия, они оценивали свое отношение к сложившейся ситуации по шкале от одного до десяти. Если Дракманн ставил восемь, а Стрейли – всего лишь три, Нил мог действовать. А когда оба давали оценку девять-десять? «Тогда нам приходилось отправляться в один из кабинетов, закрывать дверь и обсуждать по принципу: ладно, а почему мы так высоко оценили важность сложившейся ситуации? – пояснил Дракманн. – Иногда эти разговоры продолжались по несколько часов, пока мы наконец не приходили к единому решению и не говорили: хорошо, пусть будет вот так. И то, к чему мы приходили в конечном счете, могло быть совсем не похоже ни на один из тех двух вариантов, с которых разговор начинался».

Это был довольно нетрадиционный стиль управления, выходящий за рамки принятого в студии при работе над «Uncharted». Персонал Naughty Dog любил подчеркивать, что в отличие от других игровых студий у них не было продюсеров. Не было никого, кто должен был только управлять графиком или координировать работу других людей – именно этим занимаются продюсеры в других компаниях. Вместо этого предполагается, что каждый в Naughty Dog сам управляет своей работой. В другой студии считается, что программист, у которого возникла некая идея, должен сначала поговорить с продюсером и лишь потом рассуждать об этом со

своими коллегами. В Naughty Dog программист мог просто встать, пройти через комнату и рассказать дизайнерам о том, что он придумал.

Но такая свобода может привести к хаосу. Например, Дракманн со Стрейли – каждый сам по себе – могли разработать различные версии одной и той же сцены, что стоило нескольких недель работы лишь потому, что они не общались в течение всего пары дней. С продюсерами этого не могло случиться. Но по мнению руководства Naughty Dog, такой подход был наилучшим. «Время, которое вы теряете в результате подобных редких случаев, значит гораздо меньше полученной эффективности, – сказал Эван Уэллс. – Вам не нужно созывать заседание и обсуждать обоснованность идеи, а затем получать одобрение и составлять график. Все это потерянное время, оно того не стоит»^[22].

Возможно, именно из-за такой необычной системы в Naughty Dog чрезвычайно внимательно относятся к деталям. Если присмотреться к какой-нибудь сцене в «Uncharted 4», то можно увидеть нечто необыкновенное – складки на рубашке Дрейка; нитки пуговиц; то, как он завязывает кожаный ремешок на голове, когда берется за винтовку. Эти детали взялись не из воздуха. Их придумали сотрудники студии – достаточно одержимые для того, чтобы добавить их в игру, даже если ради этого приходилось оставаться в офисе до трех часов ночи. «Мы готовы были держаться до последнего, – сказал руководитель группы озвучки Фил Ковац, – потому что хотели убедиться: сделано все возможное. Ведь это была последняя игра Нейтана Дрейка, которую мы делали, и она должна была выйти со всеми интересными деталями, которые только можно добавить».

Лучше всего их можно было рассмотреть в демоверсии, представленной на E3, которая – вслед за успешной демонстрацией на PSX – стала для команды «Uncharted 4» знаковым событием 2015 года. Это была «эпическая погоня» из упоминавшихся раньше нумерованных карточек – дикая гонка по улицам вымышленного города на Мадагаскаре с демонстрацией хитроумных машин и взрывов.

В течение нескольких недель перед E3 художники и дизайнеры «Uncharted 4» часами трудились без перерывов, пытаясь заставить работать каждую кнопку. Раз в неделю (а иногда и раз в день) вся выставочная команда встречалась в аудитории, где проходила демонстрация, чтобы оценить прогресс. Они выискивали неработающие механизмы, смотрели, какие эффекты необходимо дополнительно отшлифовать и какие неигровые элементы нужно слегка сдвинуть влево. «В основном там были все, кто работал над игрой, поэтому общение было прямым, – вспоминает ведущий дизайнер Энтони Ньюман. – Брюс и Нил просто играли и говорили: вот проблема, вот проблема, вот проблема».

Демоверсия начиналась со сцены на переполненном рынке, где Дрейк и Салли поучаствовали в перестрелке, убив нескольких наемников, а затем сбежали от танка. Перемахивая через возникавшие на их пути преграды, они бежали к машине, которую припарковали неподалеку. Это была отличная возможность ослепить поклонников игры новой механикой – «Эй, смотрите, вот игра “Uncharted” с эффектным управлением!» Далее в демоверсии Дрейк и Салли петляли по старым улицам, перелезая через заборы и лотки с фруктами и пытаясь уничтожить вражескую технику. Затем они находят Сэма, занятого своей эпической погоней за плохими парнями, пытавшимися сбить его с пути. Дрейк приказывает Салли сесть за руль, после чего забрасывает веревку с крюком на проезжающий мимо грузовик и несется по шоссе со скоростью под 100 километров в час.

Уэйлон Бринк, технический арт-директор, вспоминал о многих часах, потраченных на отрисовку мешков с зерном на рынке. В результате, когда наемники стреляли в них, это выглядело так, будто они сплющивались. А затем зерно начинало высыпаться и образовывать аккуратные кучки на полу. Подобную детализацию некоторые студии считают ненужной потерей ресурсов, но художники Naughty Dog полагали, что дополнительные часы работы того стоили. «Сотрудники помнят подобные моменты и не считают эти воспоминания неприятными, – сказал ведущий художник по отрисовке обстановки Тейт Мосесян. – Что касается геймплея, мы стараемся обращать особое внимание на моменты, помогающие привлечь внимание пользователя. Это может быть либо что-то большое, вроде обрушившегося здания, либо мелкая деталь вроде вытекающего из мешка зерна».

Демоверсия выглядела просто невероятно – она оказалась одной из самых захватывающих частей «Uncharted 4». Поэтому теперь, оглядываясь назад, можно сказать: возможно, Naughty

Dog не стоило показывать на E3 такую большую часть игры. Но это вопрос, на который приходится искать ответ всем разработчикам: как убедить фанатов, что ваша игра будет потрясающей, не рассекречивая лучшие ее части? «Мы беспокоились по поводу того, что придется показать всем самый крутой кусок игры, – вспоминал Дракманн. – Но он выглядел самым проработанным... Так часто бывает: вы пытаетесь одновременно впечатлить людей своим продуктом и иметь какие-то гарантии того, что сможете его продать».

Это был весьма эффективный подход, и персонал Naughty Dog снова вдохновлялся положительными откликами с E3, поддерживавшими его в течение нескольких следующих месяцев. К июлю 2015 года все, работавшие над «Uncharted 4», уже снова были вымотаны. Недели подготовки к E3 оказались непрерывным потоком работы допоздна и по выходным. И все знали, что дальнейшая работа по намеченному плану будет не легче. При этом многие сменили тяжелый график разработки «The Last of Us» на тяжелый график разработки «Uncharted», получив лишь небольшой перерыв на отдых между двумя этими проектами. «Полагаю, все, кто имел отношение к созданию демоверсии, просто думали: каждому надо просто трудиться изо всех сил, вкладывать все свои умения и в конце концов сделать эту работу, – сказал Брюс Стрейли. – Я помню, внутри меня билась мысль: где взять мужество и волю, чтобы продолжать двигаться дальше? Дело в том, что просто никого больше нет. Было видно, что все в команде работали из последних сил».

Стрейли жил на востоке Лос-Анджелеса, поэтому ему требовался по крайней мере час, чтобы добраться до офиса Naughty Dog в Санта-Монике. Во время запарки в работе над «Uncharted 4», приезжая в офис первым и оставаясь там до двух или трех часов ночи, в какой-то момент он начал переживать из-за того, что вождение отнимает слишком много времени и становится даже опасным. Поэтому он арендовал вторую квартиру возле офиса и жил в ней в течение недели, а потом на выходные возвращался домой. «Это жилье было достаточно близко от работы, так что я не опасался за свою жизнь и мог приходить на работу, не садясь за руль», – вспоминал он.

Слова «запарка» и «переработка» вызывают в памяти скрежет зубов, который очень точно описывает ощущения, охватывавшие людей в бесконечные часы работы над высокобюджетной компьютерной игрой. В течение десятилетий долгие дни сверхурочной работы были повсеместной практикой и считались неотъемлемой частью создания игр – такой же, как кнопки или компьютеры. Но это вызывало и споры. Некоторые утверждают, что кризисные авралы являются следствием провального руководства и управления проектами; что заставлять сотрудников месяцами работать по 14 часов в день – как правило, без дополнительной платы – бессовестно. Другие не верят, что игры можно делать без подобных авралов.

«При работе над всеми нашими играми обязательно возникает аврал, – признается сопresident Naughty Dog Эван Уэллс. – Но это не приказ. Мы никогда не говорим: работаем шесть дней в неделю по шестьдесят часов. Мы никогда не изменяли наши официальные 40 часов в неделю или часы работы – с 10:30 утра до 6:30 вечера... Люди сами отдают работе намного больше времени, но это всегда зависит от того, сколько собственного топлива есть у них в баке». Конечно, всегда существовал каскадный эффект: когда один дизайнер не уходил домой вовремя, чтобы закончить уровень, другие чувствовали, что им тоже стоит подзадержаться. Каждый сотрудник Naughty Dog знал: в компании существуют определенные стандарты качества и для их достижения всегда приходится работать сверхурочно. Кроме того, какой уважающий себя художник не хотел бы потратить лишний час, чтобы сделать свою работу как можно лучше?

«Это, конечно, довольно животрепещущая тема, и я не хочу умалять ее важность. Но мне кажется, эта проблема никогда не исчезнет, – сказал Уэллс. – Вы можете смягчить ситуацию, вы можете попытаться сделать ее менее сложной в долгосрочной перспективе, проследить за тем, чтобы у людей имелся шанс восстановить силы и оправиться от аврала. Но я думаю, что такова природа творческих усилий в ситуации, когда нет плана создания игры. Вы постоянно изобретаете свой продукт».

Это была самая большая проблема – постоянное изобретение продукта. Даже при том, что это четвертая игра в серии, выпускаемой Naughty Dog в течение 10 лет, оказалось невозможным точно сказать, сколько времени все займет. «Сложность в том, что вы не можете отдаться творчеству, – заметил Брюс Стрейли, – вы не можете порезвиться».

Как без недель тестирования игры, исправлений и повторного тестирования разработчики смогут понять, будут ли правильно работать все – порой малозаметные – механизмы? Как художники, не потратив несколько недель на оптимизацию, смогут узнать, будут ли эти восхитительно красивые пейзажи так же отображаться и при необходимой частоте кадров? Как до тех пор, пока все не будет закончено, программисты смогут понять, сколько ошибок им придется исправить для завершения и сдачи игры? У Naughty Dog, как и у всех игровых студий, ответ один – примерная оценка. И потом, когда эти ожидания неизменно оказывались слишком радужными, естественной реакцией было возникновение аврала.

«Чтобы решить проблему перегрузки, лучшее, что вы могли бы сделать, это сказать: не пытайтесь сделать игру года, – говорит Нил Дракманн. – Не делайте этого, и все будет в шоколаде». Дракманн, как и многие ветераны-разработчики, рассматривает аврал как комплексную проблему. Он утверждает, что Naughty Dog была студией, в которой работают сплошь перфекционисты. Даже если менеджеры попытаются сказать своим сотрудникам, чтобы те отправлялись домой в 19:00, вся команда будет бороться за то, чтобы работать допоздна и шлифовать игру до самой последней секунды. «При работе над “Uncharted 4” мы попробовали раньше, чем когда бы то ни было, сказать: вот весь рассказ, от начала до конца, здесь все сцены, – вспоминает Дракманн. – И в результате вместо уменьшения переработок мы просто делаем более амбициозную игру, но люди работают так же упорно, как и над предыдущей частью. Так что мы по-прежнему пытаемся выяснить, как найти лучший баланс между работой и личной жизнью».

Эрик Пангилинан решил работать до упора каждый вечер и даже ночь: «Обычно я возвращаюсь домой в два часа ночи. Но я больше не работаю по выходным. И очень строго слежу за этим». Другие пожертвовали ради проекта своим здоровьем и благополучием. Один из дизайнеров Naughty Dog позже написал в своем блоге, что во время последнего аврала при работе над «Uncharted 4» он набрал 7 килограммов. В течение последних нескольких месяцев 2015 года некоторые сотрудники уже всерьез переживали из-за того, что игра, возможно, никогда не будет завершена. «Аврал в самом конце – возможно, худшее, что с нами когда-либо случалось, – сказала Эмилия Шац. – Честно говоря, это было мучительно. У нас и раньше случались гонки, но у меня никогда не возникало ощущения, что мы не сможем закончить проект. Но к концу работы над “Uncharted 4” в глазах у многих моих коллег читалось: я не знаю, как мы это закончим, похоже, это просто невозможно».

Необходимо было сделать очень многое: закончить некоторые уровни, довести до ума обязательные основные элементы, отшлифовать рисунки. Случайные помехи на этом этапе могут привести к катастрофе – как ситуация с поломкой студийного сервера, куда ежедневно загружались сотни тысяч тяжелых файлов^[23]. Даже при том, что основная часть команды «Uncharted 4» работала по много часов сверхурочно пять дней в неделю (если не шесть или семь), финиш еще даже не был виден.

По мере того как все больше частей игры собирается в единый механизм, становится ясно, какие детали нуждаются в улучшении. Но членам команды бывает трудно правильно расставить приоритеты. «Под конец работы над проектом между руководителями различных служб проводилось много встреч, на которых нам приходилось постоянно напоминать собравшимся: лучшее – враг хорошего, – сказал сценарист Джош Шерр. – Вы вылизываете нечто, готовое на девяносто пять процентов, в то время как вот этот кусок готов всего на шестьдесят и нуждается в пристальном внимании и большой любви. Это серьезно осложняло ситуацию, потому что именно в подобной суматохе бывает сложно увидеть лес за деревьями».

В последние месяцы работы над проектом Нил Дракманн и Брюс Стрейли решили вырезать одну из самых любимых командой частей игры – последовательность сцен в Шотландии, во время которых Дрейк залезает на гигантский кран, а затем, когда тот обрушивается, пытается сбежать, по ходу дела отбиваясь от врагов. Дизайнеры сделали для этих сцен с краном сложный прототип, и все считали, что это будет захватывающее зрелище. Но закончить этот эпизод просто не хватало времени. «У нас все это работало только в форме прототипа, – сказал Эван Уэллс. – Но для доведения его до завершения требовался просто запредельный объем отладок – и спецэффекты, и звук, и анимация... Эпизод с краном многократно вклинивался в работу каждого отдела. Чтобы собрать этот прототип в единое целое, достаточно было всего нескольких дней, но чтобы как следует отладить его, нужно было несколько месяцев работы».

Параллельно Дракманн и Стрейли начали проводить фокус-тесты. Как правило, их участники – группа самых разных жителей Лос-Анджелеса с различными игровыми привычками и умениями – приезжали в офис и садились за ряд столов, каждый из которых был оснащен парой наушников и последней версией «Uncharted 4». Тестировщики играли по много часов, их лица светились в бледно-синем свете мониторов, а дизайнеры Naughty Dog могли наблюдать за происходящим. Они оценивали физические реакции игроков с помощью камер, подключенных к комнате тестирования, и точно видели, что каждый человек делал в каждый момент времени. Дизайнеры Naughty Dog могли даже вставлять в отдельные кадры примечания типа «здесь умер десять раз» или «на лице была видна скука».

Ближе к концу работы над проектом эти фокус-тесты стали еще более важными. Когда «Uncharted 4» прошла этап трансформации прототипов и «серых коробок» в собственно игру, Дракманн и Стрейли смогли начать выявлять более общие проблемы – такие, как тон и темп. После почти двух лет работы над игрой руководители проекта потеряли всякое подобие объективности, поэтому тестировщики были особенно важны. «Они могли не затронуть некоторые механизмы, – сказал Дракманн. – Они могли застрять где-нибудь на некоторое время и потерять чувство темпа. Или запутаться и не понять определенные нюансы, которые, по вашему мнению, были совершенно ясными. А могли и вообще ничего не понять». Некоторые сообщения обратной связи были не настолько полезны, возможно, у этого заскучавшего тестировщика просто был плохой день? Вместо этого руководители проекта стремились уловить тенденции. Как много людей застревают в одном и том же месте? Все ли они считают, что определенная часть игры слишком скучная?

«После первых фокус-тестов мы ощущали унижение, – сказал Дракманн. – Сейчас же мы с Брюсом в полном восторге, потому что это просто ставит все на свои места. Это жестокое мероприятие, вы чувствуете себя поверженным в прах. По большей части дизайнеры ненавидят наблюдать за прохождением их уровней, они просто за голову хватаются: нет, да повернись ты, вот здесь, что ты делаешь? И ты ничего не можешь сделать».

К концу 2015 года дедлайн «Uncharted 4» замаячил в полный рост. Чтобы уложиться к запланированной дате релиза – 18 марта 2016 года, Naughty Dog придется «уйти на золото» в середине февраля^[24]. Казалось, убрать все наиболее значимые ошибки к февралю – невозможная задача. Все в студии были практически уверены, что не смогут успеть. «Постоянно ощущается неприятное ноющее чувство в животе, и вы просто не знаете, когда же оно наконец исчезнет, – признался Эван Уэллс. – Вы знаете – да, осталось три месяца. И вы начинаете просматривать старые сообщения об ошибках, полученные при работе над предыдущей игрой. Сколько ошибок оставалось к последним трем месяцам? Сколько из них было ошибками высокого уровня?^[25] Сколько ошибок мы исправляли каждый день? Ага, мы исправляли пятьдесят ошибок в день. После этого мы начали делать все эти расчеты типа: ой, ну ладно, мы еще не совсем облажались».

Они проводили фокус-тесты еженедельно, исправляли все больше и больше ошибок, варьирующихся от крупных («игра вылетает каждый раз, когда вы стреляете в неподобающем месте») до небольших («не совсем понятно, что здесь нужно делать»). Фокус-тестеры давали игре все более высокий рейтинг. И сотрудники Naughty Dog продолжали заставлять себя работать из последних сил, работать больше и дольше, чем когда бы то ни было, чтобы добиться максимального качества «Uncharted 4». Проблема заключалась в том, что у них закончилось время.

«Мы начали говорить: ну ладно, нам придется делать патчи, – вспоминал Уэллс, ссылаясь на все более распространяющуюся практику выпуска исправлений “первого дня”, лечащих ошибки, оставшиеся на “золотом мастере”. – Опыт работы Naughty Dog показывает: когда мы что-то записываем на диск, это не является чем-то, идеально отлаженным. И мы обычно используем эти три-четыре недели между печатью дисков и их выкладкой на полках магазинов, чтобы дополнительно отшлифовать программу». Другими словами, любой, кто купил «Uncharted 4» и играл в нее без подключения к Интернету и скачивания патча, получил худшую версию игры. «Мы пытались подготовить Sony: ладно, мы сделаем очень большой патч “первого дня”, – признался Уэллс. – Да, все выглядело не слишком гладко, но мы собирались все поправить».

В то время как инженеры Sony начали готовиться к тому, чтобы ускорить процесс создания патча для Naughty Dog, вокруг компании начали расползаться слухи о том, что положение «Uncharted 4» очень шаткое. В итоге новость дошла до верхов.

Однажды вечером в декабре 2015 года Уэллс сидел в своем офисе и играл в собранную версию «Uncharted 4», когда услышал гудение своего мобильного телефона и увидел неизвестный ему номер с кодом Сан-Франциско. Это был Шон Лейден, президент Sony Computer Entertainment в Америке, человек, отвечающий за все студии, разрабатывавшие игры для Sony. По словам Лейдена, он уже был в курсе, что на «Uncharted 4» понадобилось больше времени. А потом он сбросил настоящую бомбу.

«[Лейден сказал] Ладно, ребята, а что если перенести дату отгрузки на апрель? – вспоминал Уэллс. – А я [ответил]: это было бы круто. Тогда он сказал: ладно, это будет вашим новым сроком окончания работы».

Таким образом, вместо того чтобы сдать «золото» к середине февраля, теперь студия должна была выполнить тщательную отладку, исправить ошибки и убедиться, что «Uncharted 4» выглядит отшлифованным даже без патча «первого дня», до 18 марта. Это было, как позже Уэллс огласил сотрудникам, «чудо на Хануку».

Спустя некоторое время к Уэллсу приехал представитель европейского подразделения Sony с вопросом: сможет ли Naughty Dog представить «золотой мастер» к 15 марта? По словам этого представителя, некоторые европейские заводы компании были на ремонте, и, чтобы напечатать «Uncharted 4» вовремя, им нужно получить игру на три дня раньше.

«А мы [говорим]: да неужели? – вспоминал Уэллс. – Эти три дня были для нас крайне важны. Нам действительно нужно было это время». Но европейское отделение Sony не проявило гибкости. Если Naughty Dog так необходимы эти три дополнительных дня, то ей придется снова отложить выход «Uncharted 4» – на этот раз до мая. «Это было очень неприятно, – сказал Уэллс, – потому что мы подумали: о боже, люди снова будут винить нас, хотя на сей раз мы не виноваты. Это не наша вина. Но, к счастью, люди забыли об этом, они просто запомнили игру».

Получение дополнительного времени стало для Naughty Dog действительно чудом, но каждая дополнительная неделя отладки означала еще одну неделю запарки. «Это было сурово, – сказал Брюс Стрейли, – особенно при том, что ваш мозг и тело говорят: у меня есть силы только на одну неделю. А вы, типа: ты знаешь, что есть еще три недели? В конце было особенно тяжело». Но они все сделали – благодаря коллективному опыту и пониманию Naughty Dog того, когда следует перестать работать над игрой. «Это старая фраза: работу над произведением искусства нельзя закончить, ее можно только остановить, – сказал Стрейли. – Игра отправлена – вот наш девиз в последней четверти работы. Я просто хожу и говорю: отправляйте. Отправляйте. Отправляйте все».

10 мая 2016 года они отправили игру на завод. За неделю разошлось 2,7 миллиона копий «Uncharted 4», игра получила звездные отзывы и, без сомнения, была на тот момент самой впечатляющей и фотореалистичной. В последовавшие недели и месяцы многие выгоревшие разработчики покинули Naughty Dog. Другие взяли долгосрочный отпуск и начали разрабатывать прототипы для следующих двух проектов – пакета расширений «Uncharted 4», который позже превратился в отдельную игру под названием «Uncharted: The Lost Legacy», и сиквела «The Last of Us», официально названного «The Last of Us: Part II».

Для подготовки и реализации этих проектов у Naughty Dog есть достаточно времени, и команде не пришлось сразу же «прыгать в огонь». «Вот почему вы сейчас видите всех такими счастливыми, – сказал Брюс Стрейли, когда я побывал в студии в октябре 2016 года. – Они поедут домой в нормальное время, приедут на работу в нормальное время. Утром они отправятся заниматься серфингом. А в обед – в спортзал». Однако спустя всего пару месяцев после того, как Naughty Dog объявила о начале работ над двумя новыми играми, стало известно, что Стрейли не вернулся к соруководству проектом «The Last of Us: Part II». Согласно официальной версии студии, он взял долгий творческий отпуск.

В конце «Uncharted 4» Нейтан и Елена, чуть не погибнув в Либерталии, но каким-то чудом сбежав, понимают, что им нужно не так уж много приключений. Может быть, есть возможность все-таки найти баланс между работой и личной жизнью? По словам Елены, она только что купила компанию, в которой трудится Нейтан, и хочет вместе с ним отправиться в путешествие, правда, уже без запредельного риска для жизни. Отныне они будут охотиться за артефактами

более легальными способами. «Это будет нелегко, знаешь ли», – говорит Нейтан. Прежде чем ответить, Елена смотрит на него полсекунды: «Ничего, это того стоит».

3. «Stardew Valley»

Эмбер Хейджман продавала крендели, когда впервые увидела Эрика Барона. Она вот-вот должна была закончить школу, он поступил в колледж, и оба они трудились в «Оберн-Супермолл» к югу от Сиэтла. Барон был красив, с темными глазами и застенчивой улыбкой, а Хейджман увлекалась созданием разных вещей – маленьких игр, музыкальных альбомов, рисунков. Вскоре они начали встречаться.

Довольно быстро выяснилось, что они оба любят «Harvest Moon» – серию спокойных японских игр, в которых игроки занимаются поддержкой и развитием собственных ферм. Долгое время Хейджман и Барон сидели рядышком и играли в «Harvest Moon: Back to Nature на PlayStation», передавая джойстик из рук в руки, знакомясь с жителями фермы и сажая капусту на продажу.

К 2011 году их отношения перешли на новый уровень, и пара стала жить вместе в доме родителей Барона. Эрик, только что получивший степень в области компьютерных наук в Вашингтонском университете Такома, изо всех сил пытался найти работу программиста. «Я был просто нервный и неловкий, – говорит он. – Собеседования мне не давались». Он бродил по своему району в поисках любой работы, которую мог найти. И по ходу дела начал задумываться: а почему бы ему самому не сделать видеоигру? Это был бы хороший способ улучшить навыки программирования, набраться уверенности и, возможно, найти достойную работу. Барон уже несколько раз пытался начать крупный проект вроде клона экшн-игры «Bomberman», но не закончил ни один из них. «На этот раз, – сказал себе Эрик, – он завершит начатое». И поделился с Эмбер своими планами на ближайшие шесть месяцев или около того – как раз во время нового витка поиска вакансий.

Представление Барона об игре было очень четким, хотя и лишенным оригинальности: он хотел сделать свою версию «Harvest Moon». Оригинальная игра стала менее популярной из-за споров о товарном знаке и резкого снижения качества. Было трудно найти современную игру, которая дарила бы такое же спокойствие, как оригинальный симулятор фермы^[26]. «Я просто хотел играть в игру, чтобы она была очень похожа на первые две серии “Harvest Moon”, но только с другими людьми и с другой картой, – вспоминает Эрик. – Я мог бы играть в разные версии этой игры вечно. Но их не существовало. Так что я просто подумал: а почему никто не сделал этого? Я был уверен, что многие люди хотели бы поиграть в такую игру».

Причем Барон хотел сделать это в одиночку. Большинство видеоигр созданы командами из десятков людей, каждый из которых специализируется на определенной области – такой, как рисование, программирование, дизайн или музыка. Некоторые игры – вроде «Uncharted 4» – создаются сотнями людей, студии нанимают аутсорсинговых сотрудников со всего мира. Даже небольшие независимые разработчики обычно полагаются на подрядчиков и сторонние игровые движки. У Эрика Барона был другой план. Он хотел сам написать каждую строчку диалогов, нарисовать каждый рисунок и сочинить каждую песню для саундтрека. Он даже планировал написать игру с нуля, не пользуясь существующими движками – просто хотел посмотреть, сможет ли он сделать это. Без соратников ему не нужно было обговаривать свои идеи или ждать одобрения, чтобы что-то сделать. Он мог принимать решения, основываясь на том, что он – и только он – считал наилучшим.

Барон планировал выставить свой маленький клон «Harvest Moon» в Xbox Live Indie Games (XBLIG) – популярном магазине для независимых разработчиков. В отличие от других цифровых дистрибьюторов 2011 года, в XBLIG было мало ограничений и там позволялось размещать игры любого разработчика, даже выпускника колледжа без опыта работы. «В тот момент я думал, что это займет у меня всего несколько месяцев. Может быть, пять-шесть. А затем я выложу игру на XBLIG и продам ее за пару баксов. А может быть, даже заработаю тысячу долларов или что-то в этом роде, – говорит Барон. – И это был бы хороший опыт. А потом я бы двинулся дальше».

Используя элементарный и крайне ограниченный набор инструментов под названием Microsoft XNA, Эрик начал писать базовый код, который позволил бы его персонажам передвигаться по двумерным экранам. Затем он импортировал некоторые спрайты из игр Super

Nintendo (SNES) и разобрался, как их анимировать – вручную рисуя различные кадры для создания иллюзии движения изображений^[27]. «Методологий вообще не было, – вспоминает Барон. – Все делалось методом тыка, наудачу».

К концу 2011 года Барон отказался от поиска работы на полный день. Он стал одержим этим новым проектом, который назвал «Sprout Valley» (позже переименован в «Stardew Valley»), и хотел закончить его прежде, чем кто-нибудь заинтересуется его услугами в качестве наемного работника. Замысел «Stardew Valley» был прост. Вы создавали персонажа и определяли его внешний вид – от прически до цвета брюк. В начале игры ваш герой бросил работу в гигантской корпорации, чтобы жить в идиллической деревне под названием Пеликан-таун, где он унаследовал старую заброшенную ферму своего деда. Вместе со своим персонажем вы будете выращивать урожай, выстраивать отношения с жителями деревни и возвращать Пеликан-тауну прежнее величие. Барон хотел подарить игрокам чувство удовлетворенности от выполнения обыденных дел – таких, как посадка семян и уборка мусора в долине Стардью. Так же, как это было в «Harvest Moon». Вы даже сможете объединиться в сеть и поиграть в эту игру вместе с друзьями.

Повседневные привычки Барона мало изменились: каждое утро он просыпался, готовил кофе и направлялся к компьютеру, где проводил от 8 до 15 часов, полностью погружаясь в игру. Когда Эмбер возвращалась домой с работы, они обедали и ходили гулять, разговаривая о «Stardew Valley» и обсуждая важные вопросы, вроде того, какие персонажи должны иметь возможность пожениться или какие персонажи смогут целоваться.

Им не нужно было оплачивать аренду, и это помогло Барону заниматься своим проектом в течение нескольких месяцев. Но вскоре пара захотела съехать от родителей молодого человека и жить самостоятельно. Они успели сэкономить немного денег, что, конечно, очень помогло. Но этого не хватало на все необходимое – особенно если они хотели жить в центре Сиэтла. Проект Барона уже через месяц полностью истощил их финансовые запасы, так что Эмбер, которая как раз должна была получить степень бакалавра, пришлось содержать их обоим. Она начала работать в двух местах: бариста в кофейне по выходным и няней после колледжа. «Мы жили скромно, и это нам помогло», – вспоминает Хейджман. По прошествии нескольких месяцев они наладили жизнь: Эрик работал над своей игрой, Эмбер оплачивала еду, расходы и аренду их крошечной однокомнатной квартиры.

Менее терпеливая подруга, возможно, не выдержала бы подобного, но Хейджман, похоже, не возражала. «Когда мы жили дома, было совсем не сложно. Но потом, когда мы переехали в Сиэтл, необходимость поддерживать Эрика стала более реальной, но это действительно никогда не было проблемой, – сказала она. – Он работал так много, что нельзя было сердиться».

Это правда: Барон много работал, но работал не очень эффективно. Поскольку он решил делать «Stardew Valley» самостоятельно, никто не заставлял его придерживаться графика. У него не было ни сотрудников, ни расходов. Ни один продюсер не зависал над его компьютерным креслом, приказывая ему прекратить копать и просто сдать эту чертову игру. Каждый раз, когда Эрик думал о крутой функции или интересном персонаже, с которым хотелось бы дружить, он добавлял это. Каждую неделю игра разрасталась в геометрической прогрессии.

Конечно, несложно отличить игру, сделанную сотнями людей, от игры, сделанной одним человеком. Чем реалистичнее она выглядит – чем выше точность графики, чем больше в каждой трехмерной модели замкнутых многоугольных объектов, – тем вероятнее, что этот продукт – плод работы опытной команды, способной справиться с высокотехнологичными аспектами искусства и разработки. Игры вроде «Uncharted 4» требовали использования колоссальных команд (и десятков миллионов долларов), потому что их задачей было заставить людей вытаращить глаза от изумления.

Для Барона, сидящего в одиночестве в своей маленькой квартирке, разработка игр означала совсем другое. Его игра не имела высококлассной 3D-графики или саундтрека, записанного с оркестром. В «Stardew Valley» использовались отрисованные вручную двухмерные спрайты и музыка, сочиненная при помощи недорогой аудиопрограммы под названием Reason. Хотя у Эрика и не было опыта создания игр, он знал, как писать музыку, поскольку много лет играл в различных группах. (В старших классах он даже хотел быть профессиональным музыкантом.) Он научился программировать в колледже и постепенно выучился рисовать упрощенные фоны и спрайты, которые и составляли основу «Stardew Valley». Прочитав теорию пиксельной графики и

изучив руководства на YouTube, он разобрался, как составлять каждый спрайт из отдельных пикселей. Он ничего не знал о сложных техниках освещения в видеоиграх, но научился подделывать эти эффекты, рисуя белые полупрозрачные круги, которые размещал за факелами и свечами – создавалось впечатление, будто они освещают комнаты.

Момент, где ему действительно стоило бы воспользоваться помощью – планирование. Некоторые разработчики игр задают этапы разработки проекта на основе того, что, по их мнению, займет у них больше времени. Другие строят графики в зависимости от сроков создания демоверсий, которые нужно представить на общественных мероприятиях вроде E3. У Барона был другой подход: он делал все, что хотел. Утром он мог быть в настроении сочинить песню, а во второй половине дня уже рисовал портреты персонажей или одержимо программировал механизм рыбной ловли. На другой день Эрик мог посмотреть на свои 2D-спрайты (которые он к тому времени импортировал из Super Nintendo Entertainment System, также известной как Super Nintendo, или SNES, и доработал самостоятельно в пиксельной графике) и решить, что они страшные и ему нужно начать все сначала.

Хейджман и другие члены семьи начали регулярно спрашивать Барона, когда же он наконец завершит «Stardew Valley»? «Через месяц или два», – отвечал он. Спустя два месяца ему задавали тот же вопрос. «Еще несколько месяцев», – отвечал он. Время шло, но Эрик продолжал отодвигать дату завершения работы: «Еще три месяца... Еще полгода». «Когда вы делаете игру самостоятельно, когда у вас нет денег, но есть девушка, желающая нормальной жизни, часть вашей работы – заставить людей принять тот факт, что вы твердо намерены завершить начатое, и убедить их не пытаться отговаривать вас, – говорит Барон. – Я должен был убедить всех, что им следует верить в меня. Если бы я с самого начала сказал: “О, это займет пять лет”, – не думаю, что кто-либо принял бы это. Даже я сам не осознавал, что занимался манипулированием. Но, мысленно оглядываясь в прошлое, чувствую, что, возможно, подсознательно понимал: каждый раз нужно обещать небольшой срок. “О, это займет шесть месяцев. Это займет год. Хорошо, два года...”».

В середине 2012-го, почти через год ежедневной работы над «Stardew Valley», Барон запустил свой сайт и начал размещать информацию об игре на форумах поклонников «Harvest Moon», где нашлось много людей, разделявших его убеждение в том, что серия сдает позиции. Все они мгновенно переключили внимание на «Stardew Valley». Игра смотрелась живо и красочно – будто неизвестный картридж для Super Nintendo, который кто-то где-то откопал спустя два десятилетия после его выхода и покрыл свежей краской. Конечно, спрайты были примитивными, но не очароваться, наблюдая, как веселый фермер «Stardew Valley» вытаскивает из земли белую репу, было невозможно.

Вдохновленный положительной обратной связью, Барон начал думать о том, как передать людям свою игру. Он уже отказался от Xbox в пользу ПК с его значительно большей аудиторией, в которой, правда, доминировал один продавец – Steam, обширная сеть, управляемая издателем игр Valve. Индивидуальные разработчики не могли просто вывесить свои игры в Steam и ждать денег: им нужно было получить прямое разрешение от Valve.

Это была серьезная проблема. Барон в Valve никого не знал. У него не было никаких контактов с издательством. Он даже не был знаком ни с одним разработчиком видеоигр.

Его беспокоило, что никто даже не сможет узнать об игре, на создание которой он потратил целый год. Барон обыскал Интернет и наткнулся на новую программу, показавшуюся ему многообещающей: Steam Greenlight. С помощью нее Valve могла проводить краудсорсинг процесса утверждения, позволяя фанатам голосовать за игры, в которые они хотели бы поиграть. Игры, набравшие определенное количество голосов (впрочем, эту цифру Valve скрывала), автоматически получали место в магазине.

В сентябре 2012 года Барон выставил «Stardew Valley» на Steam Greenlight. «Я полагал, что в основном игра готова, – говорит Барон. – И подумал: да, я мог бы полностью завершить работу над ней в течение шести месяцев».

Вскоре после этого британский разработчик Финн Брайс обратился к Эрику с предложением. Брайсу, управлявшему компанией Chucklefish, было любопытно посмотреть, что и как происходит в «Stardew Valley». «Любой мог увидеть потенциал игры уже на этой ранней стадии, – утверждает Брайс. – “Harvest Moon” на PC выглядела очень хорошо и потому неизбежно привлекала к себе внимание». Барон отправил Брайсу по электронной почте сборку

игры, и вскоре весь офис Chucklefish собрался вокруг стола управляющего, чтобы посмотреть, как тот играет. Некоторые элементы «Stardew Valley» были недостроены, иногда она слетала, но сама игра очаровала всех.

Финн Брайс сделал Эрику предложение: в обмен на 10 % прибыли Chucklefish готова стать фактическим издателем «Stardew Valley». У Chucklefish не было масштабов и охвата, как у крупных издателей – таких как Electronic Arts (EA) или Activision, – но у нее имелись юристы, пиарщики и другие сотрудники, которые могли бы помочь Барону с наиболее утомительными аспектами развития игры. (Если вы никогда не пробовали прочитать стопку документов, связанных с товарными знаками, то вы не знаете, что такое скука.)

Эрику понравилась идея, что таким образом он станет связан с созданной Chucklefish космической приключенческой игрой «Starbound», заработавшей сотни тысяч долларов на предзаказах. Он также выяснил, что более крупные издатели потребуют гораздо больший процент доходов «Stardew Valley» – вероятно, ближе к 50 или 60. Все это сделало 10 %-е предложение Chucklefish просто замечательным. «Поэтому я, конечно, решил воспользоваться возможностью», – сказал Барон.

17 мая 2013 года «Stardew Valley» заработала достаточно голосов, чтобы выиграть одобрение на Steam Greenlight. В полном восторге Эрик зашел на свой сайт, чтобы отправить обновление для своей постоянно растущей базы поклонников. «Я сделаю все возможное, чтобы эта игра попала в ваши руки как можно скорее, – написал он. – И постараюсь сделать ее максимально веселой и разнообразной (в разумные сроки). Я до сих пор не могу назвать точную дату релиза: это очень трудно предсказать, а я не хочу давать пустых обещаний. Однако вы можете быть уверены: я работаю каждый день, и дело быстро движется!»

Еще несколько месяцев. Еще всего несколько месяцев! По мере того как разработка продолжалась, Барон твердил эту мантру, даже если его разум блуждал во мраке. Он начал просыпаться по утрам с мучительным ощущением того, что игра по-прежнему недостаточно хороша. «Я понял, что это дерьмо, – говорит Эрик, – и мне нужно сделать что-то лучшее. Либо это будет шедевр, либо вообще ничего не будет». Как не в меру старательный резчик по дереву, он начал разламывать «Stardew Valley» на части, выкидывая функции и код, написание которых он потратил долгие месяцы. «В какой-то момент я подумал, что почти закончил игру, – сказал Барон. – Но потом передумал и решил: нет, это еще не готово. Я не доволен этим, я не хочу, чтобы это связывали с моим именем».

В последующие месяцы Эрик переделал все спрайты. Перерисовал портреты персонажей. Он выдирали основные функции (например, рандомно сгенерированный участок подземной шахты) и переписывал большие фрагменты кода, чтобы заставить «Stardew Valley» работать более гладко. После почти двух лет работы Барон чувствовал, что улучшил все свои навыки разработки игры. Теперь он был гораздо лучшим пиксельным художником, чем тогда, когда только начал эту работу. Он стал лучшим программистом, лучше разбирался в визуальных эффектах, у него лучше получалось проектирование озвучки. Почему бы в таком случае не потратить время на улучшение всех компонентов игры?

«Он переделывал портреты, вероятно, 15 раз – в общем, безумное количество раз, – вспоминала Эмбер. – Конечно, сейчас, оглядываясь назад, я вижу, что его умение рисовать значительно улучшилось, и оно того стоило... Но тогда он только сидел, возился с игрой и менял одного персонажа день за днем, день за днем. Я думала: да ладно, это и так выглядит замечательно, тебе не нужно беспокоиться об этом. Но Эрик – перфекционист. И если у него не было ощущения, что все абсолютно правильно, он продолжал улучшать свою работу».

У пары было все труднее с деньгами. Молодые люди уже потратили большую часть своих сбережений, а Хейджман все еще не могла выйти на работу на полный день, поскольку готовилась к выпускным экзаменам в колледже. Чтобы как-то разрулить ситуацию, Барон решил было выставить «Stardew Valley» на Early Access – сервис, позволяющий пользователям Steam платить за незавершенную версию игры до даты ее окончательного релиза. Однако его беспокоила мысль о том, чтобы взять чужие деньги прежде, чем игра будет готова. Это создавало слишком большое давление. Вместо этого он устроился на работу швейцаром в кинотеатр «Парамаунт» в центре Сиэтла – это была работа на несколько часов в неделю, только чтобы не разориться.

Раз в месяц Эрик публиковал новости на сайте «Stardew Valley», описывал новые функции (Фруктовые деревья! Стадо! Удобрение!) и старался вселить в фанатов оптимизм. К концу 2013 года у него были сотни верных сторонников, просматривавших его блог и оставлявших там дружественные комментарии. Но он практически пал духом. В течение двух лет Барон ежедневно сидел в одиночестве перед компьютером, разрабатывая и тестируя одну и ту же игру. В его душе прорастали семена тревоги, и хуже времени для этого было не придумать.

«Случались моменты, когда я впадал в депрессию и просто думал: что же я делаю? – рассказывал Барон. – У меня есть степень по информатике, а я работаю на минимально оплачиваемой работе в кинотеатре. Меня спрашивают: а ты чем-нибудь еще занимаешься? А я отвечаю: да, я делаю видеоигру. И, говоря об этом, чувствую себя неловко. Наверное, они думали: о, этот парень – неудачник!»

Несколько дней Барон вообще не работал. Он поднимался, пил кофе, целовал на прощание свою девушку, а потом на восемь часов погружался в «Civilization» или «Final Fantasy». Когда Эмбер возвращалась домой, Эрик переключался на «Stardew Valley», чтобы она не знала о его развлечениях. «Я прошел через периоды экстремальной непродуктивности, – признается Барон. – Я хотел просто давить на клавиши и следить за игрой, а не работать». Возможно, это просто тело пыталось заставить его успокоиться – у него не было выходных в течение двух лет.

«Конечно, были моменты, когда он был особенно разочарован и ненавидел игру, – рассказывала Хейджман. – Но он так и не дошел до того, чтобы перестать над ней работать. Он ненавидел игру и продолжал работать над ней, чтобы попытаться сделать ее лучше. Зато на следующей неделе он был уже в восторге от игры. Таков его стиль».

Действительно, Барону нужен был перерыв. В начале 2014 года он увидел, как Хейджман играет на своем новом планшете, и у него появилась идея. Он на некоторое время приостановил работу над «Stardew Valley» и сделал мобильную игру: нечто маленькое и легкое, что он мог закончить всего за несколько недель. Весь следующий месяц Эрик игнорировал «Stardew Valley». Вместо нее он занялся созданием игры на Android о путешествиях фиолетовой груши. Игроки должны использовать сенсорный экран, чтобы направлять грушу через препятствия и набирать баллы, соревнуясь за место в рейтинге. 6 марта 2014 года Барон выпустил игру «Air Pear». Успех был так себе. «Это заставило меня понять, что я не хочу быть разработчиком игр для мобильных устройств, – сказал Барон. – Я на самом деле ненавижу это дело».

Даже если создание следующей игры («Candy Crush») и не было вершиной желаний Эрика, перерыв помог ему взглянуть на проблему шире. Недавние семидневные рабочие недели высосали все его силы. Он начал делать большие перерывы в работе над «Stardew Valley», написав на своем сайте (где фанаты предположили, что, поскольку он не обновляется в течение двух месяцев, значит, он умер), что стал устраивать меньше марафонов в работе над проектом. «Это не только позволяет радоваться жизни, но и дает возможность заниматься “Stardew” более сосредоточенно».

После окончания колледжа Эмбер нашла работу лаборантом на полную ставку, что помогло решить их проблемы с деньгами. (В конце 2015 года она начала учиться в магистратуре, где получала регулярную стипендию на обучение в области биологии растений.) Хейджман не возражала против того, чтобы быть единственным кормильцем в семье. Но однажды, обнаружив, насколько хорошо теперь выглядит «Stardew Valley», она начала убеждать Барона выпустить ее. «Я была расстроена, – сказала Эмбер. – И я ему говорила: знаешь, ты болен этой игрой, почему бы тебе просто не выпустить ее?» К концу года фанаты задавали тот же вопрос. Где наконец «Stardew Valley»? Почему они все еще не могут в нее поиграть?

В апреле 2015 года в своем блоге Эрик еще раз обратился к этому вопросу. «Как только я пойму, что игра готова к выпуску, я сообщу об этом, – написал он. – У меня нет намерения обманывать или скрывать что-либо». Он добавил, что не хочет указывать конкретную дату, чтобы потом не переносить ее, и не хочет устраивать шумиху вокруг «Stardew Valley», пока игра не будет готова^[28]. «Я работал над “Stardew” в течение нескольких лет и хочу, чтобы в момент выхода она имела максимум возможностей, – написал Барон. – Но в ее нынешнем виде ее просто нельзя выпускать... Игра еще не закончена. Конец мая еще близок, но это огромный проект, а я работаю один».

Будучи разработчиком-одиночкой, он столкнулся с двумя основными проблемами. Первая заключалась в том, что работа над проектом отняла очень много времени. Поскольку у него не

было строгого графика, Эрик писал 90 % функций, начинал скучать и переключался на что-то другое. Хотя он работал над «Stardew Valley» в течение почти четырех лет, многие из основных механизмов игры до сих пор не были закончены – например, роды и брак. Конечно, было трудно вдохновиться, программируя меню опций. «Думаю, это создало ложное ощущение близкого завершения работы. Потому что, когда вы просто загружаете игру и играете в нее с первого дня, вам кажется, что вы можете сделать все, – сказал Барон. – Но если вы присмотритесь внимательнее, то поймете, что все нуждается в доработке». На проверку и доделку всех незавершенных функций потребуются месяцы.

Вторая серьезная проблема – одиночество. В течение четырех лет Эрик сидел за компьютером один, редко разговаривая с кем-либо, кроме Эмбер. У него не было коллег, с которыми можно было обсудить идеи, не было встреч за обедом и брюзжания на тему «Куда катится игровая индустрия». В обмен на полный творческий контроль ему приходилось принять одиночество. «Думаю, для того чтобы быть индивидуальным разработчиком, вы должны быть человеком, которому нравится проводить много времени наедине с самим собой, – заметил Барон. – Я как раз такой. Я не против. Но я должен честно признаться: это одиночество. Отчасти из-за этого я и пошел на работу швейцаром, чтобы иногда выходить на улицу и как-то взаимодействовать с другими людьми».

Глядя на горы и деревья «Stardew Valley», Барон снова оказался не в состоянии сказать, достаточно ли хороша его игра. Да, конечно, она напоминала «Harvest Moon». Вы можете собирать урожай, ходить на свидания и тусоваться с милыми людьми на ежегодном празднике яиц. Но Эрик так долго работал над игрой, что не мог судить о деталях. Написано хорошо? Музыка? Портреты достаточно красивы, или он должен переделать их еще раз? «Это еще одна проблема, связанная с работой в одиночку, – признается Барон. – Вы теряете объективность в отношении своей игры. Я понятия не имел, насколько она хороша. Даже за несколько дней до релиза я думал, что “Stardew” – фигня. Мне казалось, что это полный отстой».

Но другие люди с ним не согласились. В сентябре 2015 года группа сотрудников Chucklefish выложила на Twitch^[29] свой стрим целого часа игры в «Stardew Valley». Игра все еще не была закончена, но оказалось, что она уже достаточно близка к финишу. Они смогли показать основы – как главная героиня убирала мусор со своей фермы и встречалась с дружелюбными жителями города Пеликан-таун. Фанаты сочли, что все выглядит отлично. «Выглядит и звучит потрясающе, – написал один из них. – Вы – настоящая армия из одного человека».

«Чем пристальнее мы изучали игру, тем яснее становилось: это должно было стать событием, – сказал Финн Брайс. – Даже при нашей вере в проект, Барон значительно превзошел все наши надежды. А то, на что мы надеялись, было на несколько порядков выше того, что ожидал Эрик».

В начале 2015 года Барон наконец принял решение – он больше не будет добавлять в «Stardew Valley» ничего нового. Вместо этого оставшуюся часть года он намеревался потратить на исправление ошибок и мелкие корректировки, чтобы сделать игру веселее и приятнее. Это не займет очень много времени, так что нарушать свои обещания ему не придется. К ноябрю он добавил сбор урожая, описание различных ремесел, частные комнаты (чтобы вы могли их посетить, если подружитесь с их владельцами), журнал квестов, путешествующего торговца и лошадь (которых вам не нужно будет кормить или заботиться о них).

Несмотря на необходимость этих дополнений, игра была почти готова – за исключением одной важной детали. Барон изначально обещал, что у «Stardew Valley» будет, помимо стандартного, еще и многопользовательский режим. Однако подключение последнего заняло намного больше времени, чем он ожидал. Когда 2015 год подходил к концу и зима начала вступать в свои права в Сиэтле – где они с Хейджман поменяли крошечную тесную студию на скромный дом, который делили с двумя другими друзьями, – выяснилось, что выпуск «полной» версии «Stardew Valley» может занять еще год.

Барон неделями не мог принять окончательное решение. Было бы ужасно выпустить незавершенную игру. Но поклонники уже давно спрашивали его, когда же наконец выйдет «Stardew Valley». Разве время не пришло? Без мультиплеера игра может и не продаться, но он работал без перерыва уже четыре года. Барон устал от ежедневной рутины. «Мне так надоело работать над ней, что я просто должен был выпустить эту игру, – сказал он. – Достигнув этой

точки, я вдруг подумал: ну ладно, все почти готово. Мне очень надоело трудиться над этой игрой. Я больше не хочу работать над ней».

29 января 2016 года Барон объявил, что «Stardew Valley» выйдет 26 февраля и будет стоить 15 долларов. Эрик понятия не имел, как начать маркетинговую кампанию, но именно поэтому он и согласился отдать 10 % от своей прибыли Chucklefish, чьи пиарщики послали промо-коды «Stardew Valley» журналистам и стримерам. Барон скептически относился к стримам: «Я боялся, что люди увидят игру на Twitch перед выходом, а затем почувствуют, что уже видели ее, и не станут покупать ее». Однако это обеспечило «Stardew Valley» больше шумихи, чем любая пресс-конференция. В феврале она стала одной из самых популярных игр на Twitch и почти каждый день появлялась на главной странице сайта.

В течение последних февральских недель Барон отказался от выходных. Он целыми днями сидел (или стоял – благодаря импровизированному высокому столу, который он сделал, поставив монитор поверх пустой коробки от Wii U) за компьютером и исправлял ошибки. У него не было тестировщиков – кроме домочадцев и пары друзей, которых он попросил помочь в проверке игры. Не было команды QA^[30]. Он должен был самостоятельно ловить, документировать и исправлять каждый баг. «Это был адский труд, – восклицал Эрик. – Я не спал несколько дней». Рано утром в день отправки игры на запись, при попытке в последнюю минуту исправить досадную ошибку локализации, Барон заснул, прямо стоя за своим столом.

26 февраля 2016 года совершенно вымотанный Эрик запустил «Stardew Valley». Его подруга и соседи по дому, Джаред и Роза, по этому случаю взяли выходной и вместе с Бароном наблюдали за тем, как игра начала свою жизнь. Пока они радовались и отмечали это событие, Эрик зашел в свой аккаунт разработчика на Steam. Затем он щелкнул на график, где в режиме реального времени можно было наблюдать, сколько людей купили «Stardew Valley» и начали играть в нее. Открыв этот график, он мог бы оценить, успешна его игра или нет.

На данный момент Барон понятия не имел, чего ему ожидать. После столь долгой непрерывной работы он чувствовал себя выдохшимся. И даже когда друзья говорили ему, что игра великолепна, он не мог представить, как на его маленький клон «Harvest Moon» будут реагировать другие люди. Купят ли они его? Действительно ли им понравится игра? А что, если никто не впечатлится ею?

Он открыл график.

Шесть месяцев спустя, теплым полднем четверга Эрик перешагнул порог своей квартиры, неся коробку, полную видеоигр, размышляя, сколько из них он сможет засунуть в свою машину. В пятницу начиналась Penny Arcade Expo, или PAX, где собирались фанаты игр со всего земного шара. Десятки тысяч фанатов будут толпиться на выставочном этаже, охотясь за крутыми новинками, чтобы поиграть в них. Барон арендовал небольшой стенд для демонстрации «Stardew Valley». Это была первая выставка Эрика, и он волновался – ведь до сих пор никогда даже не встречался с другими разработчиками игр, не говоря уже о потенциальных фанатах. Что, если встреча будет ужасной?

Вместе с двумя соседями по дому (и со мной, приехавшим из Нью-Йорка) Барон начал паковать в багажник предметы первой необходимости: два маленьких компьютерных монитора, сделанный вручную баннер, сумку с бутылками воды, дешевые значки и мягкие игрушки из «Stardew Valley». Когда мы закончили упаковку, Эрик залез в дверь на переднее пассажирское сиденье, откуда перелез на водительское место. «Дверь сломалась несколько месяцев назад», – сообщил он. Эта допотопная машина принадлежит его семье уже почти 20 лет. Я спросил, планирует ли он починить дверь. Он ответил, что даже не думал об этом.

Это была знакомая, почти избитая сцена: независимый разработчик игры занимает заветное место на большой конференции, предварительно пригласив знакомых, чтобы помочь управляться на стенде. Если разработчику повезет, то пресса и выставка приведут к нему несколько сотен новых поклонников. Для независимого разработчика это огромная возможность. Похвала на шоу вроде PAX может принести маленькой игре огромный успех.

Но Барону не нужна была помощь. К тому моменту, когда он перелезал через переднее пассажирское сиденье, было продано уже 1,5 миллиона экземпляров «Stardew Valley». С момента выхода игра принесла почти 21 миллион долларов. Эрик, которому было 28 лет и который не мог открыть дверь своей машины, имел на своем банковском счете более 12 миллионов долларов. И

он по-прежнему ездил по городу в разбитой «Toyota Camry». «Меня спрашивают: “Когда вы купите спортивный автомобиль?”», – рассказывает Барон. – Но мне это не нужно. Я не знаю, когда все изменится, понимаешь? В какой-то момент я, наверное, куплю дом, но я не спешу. Мне не нужны излишества. Я знаю, что не это делает тебя счастливым».

В течение следующих нескольких дней, стоя на тесном стенде на шестом этаже Вашингтонского государственного конференц-центра, Эрик впервые в своей жизни пожимал руки и давал автографы, чувствуя себя настоящей рок-звездой. Пришли фанаты, одетые как персонажи «Stardew Valley» – лиловые Эбигейл и учтивые Гюнтеры. Некоторые принесли ему свои рисунки и собственноручно сделанные подарки. Другие делились своими личными историями о том, как игра в «Stardew Valley» помогла им пережить трудные времена. «Я слышала, как многие люди тепло и сердечно благодарили Эрика, и мне это было очень приятно, – призналась Эмбер, помогавшая Барону на стенде. – В целом это было именно то, чего я и хотела. Я хотела, чтобы работа Эрика была оценена по достоинству и чтобы другие люди могли познакомиться с его музыкой, его текстами, всем тем, чем я восхищалась. Я всегда думала, что он действительно хорош. Слышать, что другие люди тоже ценят его работу и говорят ему об этом, было действительно здорово».

Год пролетел для Эрика Барона и Эмбер Хейджман как один день. После своего выхода «Stardew Valley» взлетела на самую вершину списка бестселлеров и продавалась десятками тысяч копий в день. Эрик надеялся, что игра может оказаться успешной, но окончательные цифры превзошли все его ожидания, что одновременно и радовало, и пугало. Успех принес с собой стресс, мысли о том, чтобы сделать игру еще лучше. Теперь, когда в «Stardew Valley» играло уже не пять человек, Барон тратил все свое свободное время, ликвидируя постоянно выявляемые мелкие ошибки. «Это было так: мы пытались заснуть, – рассказывала Эмбер, – но вдруг он в ужасе вскакивал и сообщал: так, я должен пойти и поправить это – и иногда оставался на ногах всю ночь».

Это превратилось в порочный круг. Поклонники присылали отчеты о багах, Барон выпускал патчи, чтобы исправить их, но это порождало еще больше ошибок. Затем он проводил ночи напролет, пытаясь исправить новые баги. Это продолжалось неделями. «Я думаю, что успех может оказаться шоком, – сказал руководитель Chucklefish Финн Брайс. – Внезапно вам начинает казаться, будто вы очень сильно задолжали многим людям».

Этот успех также означал, что теперь Эрик Барон был мультимиллионером. Возможно, вы не догадались бы об этом по его скромному дому, который он делил со своей подругой и соседями, или по сломанной «Toyota», на которой он ездил по Сиэтлу, но через полгода он заработал больше денег, чем многие разработчики игр видят за всю карьеру. Предыдущая жизнь Барона, когда-то работавшего швейцаром и жившего за счет своей девушки, казалось, существовала в другом измерении. «До выхода игры мы должны были рассчитывать бюджет на еду и прочее, – ответил он на мой вопрос, сделал ли он что-нибудь с новообретенным богатством. – Теперь же, если захочу, я могу купить бутылку вина или что-то другое. Меня это не волнует». И, подумав несколько секунд, добавил: «Я купил медицинскую страховку, которой раньше у меня не было».

Позже Барон признался мне, что еще купил новый компьютер.

«Поначалу все это казалось просто сюрреалистичным, – сказала Эмбер. – Очень абстрактным. Да, у нас вдруг появилось много денег, но это только цифры на экране компьютера... Мы уже говорили о том, что можем, например, купить дом. Это круто. С воскресной газетой всегда приходит журнал с фотографиями роскошных домов, и мы разглядываем его с большим удовольствием, поскольку теперь это стало для нас возможным. На самом деле мы не собираемся ничего покупать. Просто интересно посмотреть».

В 2014 году Саймон Паркин, пишущий для New Yorker, опубликовал статью под названием «Миллионеры от видеоигр, испытывающие чувство вины», где разбирал сложные эмоции, вызванные финансовыми успехами индивидуальных разработчиков. В этой статье создатели игр – такие как дизайнер «Nuclear Throne» Рами Исмаил и создатель «The Stanley Parable» Дэви Вреден – описали длинный перечень чувств, пришедших с обретенным богатством: депрессия, тревога, чувство вины, творческий паралич и т. д. «Деньги делают отношения более сложными, – говорил Паркину дизайнер платформера «Super Meat Boy» Эдмунд Макмиллен. – Я просто

парень, который делает игры. Я художник, который любит работать в одиночестве. Этот успех искусственно возвысил меня; он вызвал ревность, даже ненависть».

Эрик попал в похожий эмоциональный вихрь. В течение нескольких месяцев после выпуска «Stardew Valley» его переполняли очень яркие (а иногда и парадоксальные) чувства. Сперва сумма на его счету стала увеличиваться. А потом ему стали звонить из крупных компаний – таких как Sony и Valve. Барон, между тем, пытался осмыслить происходящее. «Я думал, что очень крут», – вспоминал он. Microsoft приглашала его на званые обеды. Nintendo – на тур по шикарной штаб-квартире в Редмонде (настолько засекреченное место, что перед тем, как войти туда, нужно было подписать соглашение о неразглашении и обещание не фотографировать). «Все от меня чего-то хотели, – сказал Барон. – Nintendo желала перенести игру на их консоли. Подозреваю, на самом деле она хотела заключить эксклюзивный контракт, но я не буду этого делать»^[31].

Однако неуверенность продолжала нарастать. Пытаясь усвоить знания игровой индустрии, десятилетиями копившиеся издателями, с которыми ему приходилось обедать, Эрик чувствовал себя туристом в чужой стране. Он всегда любил видеоигры, но до сих пор он ничего не знал об окружающей их культуре. «Меня вдруг забросили в этот сумасшедший мир, – сказал он. – От абсолютного нуля я вдруг оказался втянутым во все это – и чувствовал себя полным аутсайдером... Я просто парень, которому посчастливилось сделать правильную игру в нужное время».

Пожертвовав сном, Барон еще глубже погрузился в работу и продолжил создавать патчи для «Stardew Valley». Затем он начал изучать свой огромный список задач, включавший не только несколько важных патчей, но и многопользовательский режим, который он обещал за несколько лет до выхода игры. Больше всего Эрика раздражал тот факт, что программирование мультиплеера не предполагает никаких творческих задач. Это был лишь вопрос написания множества строк сетевого кода, чего он так боялся.

Однажды утром в середине 2016 года Барон внезапно перестал работать. Он просто больше не мог этого делать. После четырех с половиной лет непрерывной работы мысль о необходимости посвятить несколько месяцев своей жизни созданию в «Stardew Valley» многопользовательского режима была ему просто противна. «Я чувствовал себя совершенно выгоревшим, – сказал он. – Я давал много интервью, ежедневно разговаривал по телефону со многими людьми и заключал сделки. В какой-то момент я выдохся». Он позвонил в Chucklefish и сказал, что ему нужен перерыв. Издатель предложил поставить на мультиплеер одного из своих программистов. Эрик с радостью принял это предложение.

Обычно сотрудники больших компаний после выпуска игры берут длительный оплачиваемый отпуск. Когда кризис заканчивается и они выбираются из ада, разработчики игр, как правило, имеют право взять месяц или два для подзарядки. Барон не сделал этого в феврале, когда начал распространять игру, но летом решил, что пришло время для перерыва. Он часами играл в компьютерные игры. Он много пил. Курил много травы. Он начал употреблять траву ашвагандха, которая помогала снять стресс и выдерживать напряжение. Но даже это не помогало ему тратить больше времени на «Stardew Valley».

6 августа 2016 года Эрик написал новое сообщение на сайте «Stardew Valley». Он хотел рассказать фанатам о выходе нового патча 1.1, который должен был добавить в игру новые функции и контент. «Честно говоря, – писал он, – главная причина, по которой обновление разрабатывалось так долго, – в последнее время я чувствовал себя очень вымотанным, и моя производительность снизилась. “Stardew Valley” поглощала почти каждый миг моей жизни в течение почти пяти лет, и я думаю, что мой мозг хочет побыть какое-то время вдали от нее».

Барон добавил, что этим летом он очень мало обновлял игру и в этой связи чувствует себя виноватым. «По правде говоря, у меня всегда были периоды взлетов и падений, периоды интенсивной производительности и высокой энергии с последующими этапами низкой мотивации, – писал он. – Я был таким всегда, сколько себя помню. На этот раз все было даже хуже обычного, но я напомнил себе: с успехом “Stardew Valley” моя жизнь внезапно изменилась. Наверное, это нормально, но мне нужно некоторое время, чтобы привыкнуть. Я даже не уверен, был ли этот недавний спад следствием внезапного успеха, изменчивой химии моего мозга или просто результатом слишком тяжелой и длительной непрерывной работы. Иногда я забываю, что на самом деле я – человек, которому необходимо расслабиться и немного повеселиться».

Впрочем, времени на расслабление не было. После PAX представители Chucklefish напомнили Барону: чтобы успеть адаптировать «Stardew Valley» для PS4 и Xbox One, ему придется закончить патч 1.1 к концу сентября. Эрик снова перешел в маниакальный режим, в течение нескольких недель работая без выходных, чтобы закончить к дедлайну. Как только эта задача была выполнена, все началось по-новой, и цикл продолжился.

В ноябре 2016 года, когда Барон все еще продолжал день и ночь работать над «Stardew Valley», он получил по электронной почте письмо от представителя издателя NIS в Америке с просьбой встретиться с человеком по имени Ясухиро Вада. «Конечно», – ответил Эрик. Было бы безумием упустить такую возможность. Вада – японский дизайнер, делавший игры с 1980-х годов, – находился в Сиэтле, продвигая свой новый симулятор «Birthdays the Beginning». Предыдущим проектом Вада было проектирование и руководство созданием собственной игры с фермой. Ясухиро назвал ее «Harvest Moon».

Переживая и нервничая, Барон поехал в офис NIS в Америке, расположившийся в центре Сиэтла. Эрик знал, что собирается встретиться с человеком, чья работа вдохновляла его больше всего. «Я очень нервничал из-за этой встречи, – сказал он. – Но я решил, что должен поехать, поскольку это как минимум могло бы стать важным событием, а то и чем-то большим».

Барон и Вада пожали друг другу руки и обменялись любезностями, разговаривая друг с другом при помощи японско-английского переводчика. Эрик сказал, что принес свой картридж Super Nintendo с оригинальной версией «Harvest Moon», который Вада с улыбкой подписал. Они пообедали, выпили пива и поиграли в игры друг друга. «Это было просто сюрреалистично, – сказал Барон. – Я смог запросто поговорить с парнем, который сделал “Harvest Moon”. Когда вышел “Harvest Moon”, Ясухиро было 30 лет, а я был ребенком, игравшим в эту игру. А теперь я встречаюсь с ним, и мы разговариваем о том, как он разрабатывал эту игру. А он знает о существовании “Stardew Valley”».

Вада рассказал Барону, что ему нравится играть в «Stardew» и что он был в восторге, увидев, как Барон развил тему, придуманную им много лет назад. «Он немного увлекся уборкой своей фермы, – сказал Барон. – И проводил большую часть времени, просто выкашивая траву и рубя деревья».

Пять лет назад Барон жил со своими родителями, ходил на собеседования и пытался понять, что делать дальше. А сегодня создатель «Harvest Moon» рубил деревья в его видеоигре. Сюрреалистично – это, пожалуй, преуменьшение.

В декабре 2016 года, почти через год после выхода «Stardew Valley», я позвонил Барону узнать, чем он сейчас занимается. Мы поговорили о его встрече с Вада, о маниакальных рабочих циклах, о глюках, о том, что они с Chucklefish запустили консольную версию «Stardew Valley». Он сказал мне, что снова болен своей игрой и готов к чему-то новому.

Я спросил, не планирует ли он взяться за следующую игру.

– Да, – сказал Барон. Он подумал, что может сделать игру о ловле жуков.

Я спросил, сколько времени, по его мнению, это может занять.

– На этот раз я постараюсь быть более реалистичным, – ответил Эрик. – Надеюсь, управлюсь года за два.

4. «Diablo III»

15 мая 2012 года сотни тысяч людей по всему миру загрузили интернет-клиент Battle.net и нажали на кнопку запуска «Diablo III» – игры, которую разработчики Blizzard делали почти 10 лет. Поклонники терпеливо ждали этого события, отсчитывая дни до момента, когда они смогут начать стучать по клавишам, убивая демонов в адской мешанине готического фэнтези. Но 15 мая в полдень по тихоокеанскому времени, когда «Diablo III» появилась в доступе, любого, кто пытался загрузить ее, ждало неприятное сообщение:

«На данный момент все серверы заняты. Пожалуйста, попробуйте еще раз позднее. (Ошибка 37)».

После десяти лет труднейших разработок «Diablo III» наконец-то начала жить собственной жизнью, но никто не мог поиграть в нее. Некоторые люди сдавались и ложились спать. Другие продолжали пытаться. Но и через час ничего не изменилось:

«На данный момент все серверы заняты. Пожалуйста, попробуйте еще раз позднее. (Ошибка 37)».

«Ошибка 37» превратилась в мем и расползлась по всем интернет-форумам, на которых фанаты изливали свое разочарование. Игроки в «Diablo» скептически относились к решению Blizzard выпустить «Diablo III» исключительно в онлайн-версии – решение, обусловленное, как они полагали, страхом перед пиратами. И проблемы с серверами лишь подтвердили убеждение, что это была плохая идея. Фанаты сразу же начали говорить о том, что если бы у «Diablo III» был автономный режим, то они уже сейчас могли бы пробивать себе дорогу через Новый Тристрам, а не пытались выяснить, что такое «ошибка 37».

В здании Blizzard, находящемся в городе Ирвайн в Калифорнии, в «оперативном центре», как они это называли, инженеры и продюсеры компании сходили с ума. «Diablo III» превзошла их самые смелые ожидания, но серверы не справились с наплывом желающих, пытавшихся зайти в игру. Около часа дня Blizzard разместила краткое сообщение: «Обратите внимание на то, что из-за большого объема трафика вход в систему и создание персонажа могут происходить медленнее... Мы стараемся решить эту проблему как можно быстрее и благодарим вас за терпение».

Остальные члены команды «Diablo III», находившиеся неподалеку – в торговом центре «Ирвайн Спектрум», – понятия не имели, что люди не могут зайти в игру. Они веселились на вечеринке. На официальное празднование выхода игры собрались сотни фанатов, одетых в утыканные шипами доспехи и несущих гигантские боевые пенопластовые топоры. Когда разработчики Blizzard раздали автографы и передали толпе рекламные материалы и сувениры, послышался ропот о перегруженных серверах. Вскоре выяснилось, что это не обычное стартовое зависание.

«Это действительно застало всех врасплох, – сказал сотрудник Blizzard Джош Москейра. – Чудно. Все так ждали эту игру – как она может кого-то застать врасплох? Но я помню, как на встречах, предшествовавших выходу, люди говорили: а мы действительно готовы к этому? Ну ладно, давайте удвоим прогнозы, давайте их утроим. И даже в этом случае прогнозы оказались слишком скромными».

Позже в тот же день фанаты, попытавшиеся снова загрузить «Diablo III», обнаружили еще одно неприятное сообщение: «Невозможно подключиться к серверу, или соединение было прервано. (Ошибка 3003.)» «Ошибка 3003» не стала такой популярной, как ее предшественница, хотя это заставило задуматься: как же были предотвращены другие 2966 ошибок? На следующий день «ошибка 37» появилась вновь – наряду со множеством других проблем с сервером, продолжавших мучить потенциальных игроков в «Diablo III» в течение нескольких дней после выхода игры. Операционный центр Blizzard работал круглосуточно, усталые инженеры собирались вокруг компьютеров с чашками кофе, пытаясь понять, как укрепить инфраструктуру.

В течение 48 часов им удалось стабилизировать серверы. Ошибки спорадически все равно всплывали, но по большей части люди теперь могли играть без перерывов. 17 мая, как только все уладилось, Blizzard разослала письмо с извинениями. «Мы преклоняемся перед вашим энтузиазмом, – было написано в нем. – Мы искренне сожалеем, что ваш крестовый поход по уничтожению Повелителя Ужаса был сорван не толпами демонов, а неотлаженной инфраструктурой».

Наконец все смогли сыграть в «Diablo III». Как и ее предшественницы, третья версия игры позволяет создать своего персонажа и проложить его боевой путь по местам, полным демонов и сокровищ. В зависимости от выбранного класса (колдун, охотник на демонов и т. д.), герой получал определенные способности из большой массы заклинаний и навыков. Далее игрок с боем проходил подземелье за подземельем, которые процедурно генерировались так, что не существовало двух одинаковых. Это была та игра, которую так долго ждали поклонники.

Впрочем, в ближайшие недели геймеры обнаружили некоторые фундаментальные недостатки «Diablo III». Это было так здорово – прорываться сквозь полчища монстров. Однако сложность игры повышалась слишком быстро. Волшебные предметы выпадали слишком редко. Концовка была слишком сложной. Но, пожалуй, самое обидное заключалось в том, что получение трофеев вращалось вокруг игрового аукциона, в котором игроки могли за реальные деньги покупать и продавать экипировку. Такая система «заплати-чтобы-выиграть» казалась несправедливой:

быстрым способом усилить своего персонажа было не играть в игру, выискивая наилучшее решение, а ввести номер кредитной карты в форму на сайте компании Blizzard.

С момента основания Blizzard в 1991 году студия заработала репутацию создателя фантастической продукции, включая такие культовые игры, как «Warcraft» и «StarCraft». Если вы видите на обложке игры зазубренный синий логотип Blizzard, то знаете, что получаете что-то крутое. В 2000 году Blizzard выпустила «Diablo II» – мощный ролевой боевик, игру, вдохновившую миллионы подростков по ночам сражаться по локальной сети со страшными демонами и охотиться за неуловимым Иорданским Камнем. «Diablo II» был признан всеми одной из лучших игр. Теперь, в мае 2012 года, полный сложностей выход «Diablo III» связал логотип Blizzard с тем, чего компания никогда ранее не испытывала: с публичным провалом. И даже после «ошибки 37» проблемы только начинались.

Джош Москейра всегда ненавидел зиму в Монреале. Пытаясь прорваться в игровую индустрию, этот канадец мексиканского происхождения с сильным акцентом, отслуживший пехотинцем в канадской армии, в первые годы своей карьеры создавал ролевые игры для издателя White Wolf. Проработав семь лет в ванкуверской студии Relic Entertainment и создав за это время несколько игр, Москейра переехал в Монреаль, где зимой температура обычно падает на несколько градусов ниже, чем в любом населенном людьми городе. Здесь он занял место в огромном офисе Ubisoft и включился в разработку «Far Cry 3».

Одним особенно снежным днем в феврале 2011-го – более чем за год до «ошибки 37» – Москейре позвонил его старый друг Джей Уилсон, с которым они познакомились в Relic. Уилсон к тому времени трудился в Blizzard Entertainment и искал нового ведущего дизайнера для «Diablo III», работой над которой он руководил. Кто-то из Ubisoft подал заявку, поэтому Уилсон хотел узнать, на что похожа культура компании. Впишется ли в его команду этот перспективный новый дизайнер? И вдруг, уже в конце разговора двух друзей, Уилсон предложил другой вариант: а что, если за эту работу возьмется Джош?

Москейра сказал, что ему нужно подумать. Он посмотрел в окно на снегопад и понял, что думать-то не о чем. «Перемотайте вперед на два с половиной месяца, и я уже брожу по этим комнатам в качестве ведущего дизайнера консольной версии “Diablo III”», – вспоминает Москейра. Его работа заключалась в руководстве очень маленькой командой (поначалу это было три человека, включая его самого), адаптировавшей игру для Xbox и PlayStation. Это было необычно для Blizzard, которая годами сопротивлялась выпуску игр для консолей, вместо этого предпочитая делать суперхиты типа «World of Warcraft» и «StarCraft II» только для PC и Mac. Но в «Diablo III» руководство Blizzard наконец-то увидело возможность исследовать гигантский мир консольных игр.

Джош с командой начали разработку прототипов, пытаясь выяснить, как заставить «Diablo III» отлично работать с джойстиком. Руководство Blizzard дало разрешение полностью переделать игру для консольной версии, и Москейра воспользовался этой свободой, изменив умения каждого класса, чтобы подготовить их для новой системы управления. «Большинство скиллов на консоли не работали, поскольку вместо того, чтобы сосредоточиться на курсоре, вы концентрировались на своем персонаже, – сказал Москейра. – Таким образом, мы, по существу, заново перенастроили каждый скилл в игре».

К концу 2011 года, когда команда «Diablo III» для PC вступила в период аврала перед выходом весеннего релиза, Москейра с коллегами поставили консольный проект на паузу, чтобы помочь закончить главную игру. «К тому времени нас было примерно восемь – и все мы были новичками в Blizzard. Поэтому посчитали, что нам это необходимо, – вспоминает Москейра. – Мы хотели быть частью этого процесса. Это было очень интересно. Это должно было быть великим моментом в истории Blizzard, и мы были просто счастливы стать его частью».

Затем произошли выход «Diablo III» и «ошибка 37», а потом – сумасшедший для Blizzard май 2012 года, когда специалисты компании пытались стабилизировать серверы. В то время, когда Москейра и его команда вернулись к работе над консольной версией, другие дизайнеры начали пытаться решить более глубокие проблемы этой игры. К примеру, игроки явно не были довольны системой добычи лута, но что именно было не так? Как Blizzard могли сделать конец игры таким же захватывающим, как и в «Diablo II», где игроки часами сражались с демонами и охотились за снаряжением даже после того, как прошли главный квест?

Разработчики поняли, что самая большая проблема – сложность игры. Поначалу система сложности «Diablo III» была выстроена аналогично «Diablo II». Вы могли один раз пройти игру с начала до конца в обычном режиме, затем второй раз – на более сложном уровне «Кошмар», после чего в третий раз – на уровне «Ад». «Diablo III» повторил эту структуру и ввел четвертый вариант сложности – «Inferno». Он предназначался для тех, кто уже прошел предыдущие уровни. «Ад» был невыносимо тяжелым – в какой-то момент вы уже не могли победить без самого лучшего снаряжения. Но самое лучшее снаряжение в «Diablo III» выпадало лишь в режиме «Inferno». В результате возникала неприятная, демоническая версия дилеммы курицы и яйца. Как вы могли получить снаряжение в «Inferno», если ваше снаряжение было недостаточно хорошим, чтобы вообще начать проходить игру на этом уровне сложности?

Был один вариант: аукцион. Если вы не хотите биться головой о стену в режиме «Inferno», то можете купить лучшее снаряжение за реальные деньги, но большинство игроков не желало так делать. В результате некоторые хитрые игроки нашли способы обмануть систему. Из-за генератора случайных чисел, использованного в «Diablo III», шансы получить трофеи от мощного противника были ненамного выше, чем шансы найти добычу, разбив какой-нибудь горшок. Обнаружив это, игроки начали просто разбивать глиняные горшки. Это было не слишком весело, но во всяком случае лучше, чем платить реальные деньги.

В последующие месяцы стало очевидно: людей, стремящихся выиграть в «Diablo III», гораздо больше, чем тех, кто просто играл в нее. И решение этой проблемы требовало серьезных инвестиций. С 15 мая по конец августа команда разработчиков выпустила 18 бесплатных патчей и обновлений, исправлявших ошибки, немного скорректировавших умения персонажей и учитывавших различные жалобы игроков. Самый большой из этих патчей, вышедший 21 августа 2012 года, добавил систему, названную «Совершенными уровнями», она позволяла игрокам стать сильнее, как только они добивались до верхнего, 60-го уровня. Благодаря ей режим «Inferno» стал менее сложным, а легендарное снаряжение приобрело уникальные эффекты. Таким образом, получив новое оружие, игрок мог почувствовать себя разрушительной военной машиной.

Но Blizzard знала, что эти патчи были просто повязками – временными решениями, заставлявшими геймеров перестать бить горшки. В боку «Diablo III» все еще зияла кровавая рана, и, чтобы зашить ее, требовалось много времени.

В центре огромного здания Blizzard в Ирвайне стоит гигантская статуя орка из «Warcraft». Ее окружает кольцо из дисков, на каждом из которых написано сообщение, призванное стать мантрой для сотрудников компании. Некоторые из них похожи на пародии на мотивационный плакат: «Думай глобально», «Стремись к высокому качеству»... Но одна надпись в 2012 году имела для команды «Diablo III» особое значение: «Каждый голос важен». Игроки были разочарованы, и разработчики не могли не прислушаться к ним. Программисты и дизайнеры «Diablo III» подключились к максимально возможному числу интернет-тусовок – от Reddit до форумов Blizzard, – чтобы собирать и обрабатывать идеи пользователей о том, как сделать игру лучше. На протяжении всего лета и осени в блогах и сообщениях Blizzard уверяла, что у нее есть долгосрочный план по починке аукциона, усовершенствованию метода получения лута и улучшению финала игры.

Подобная деятельность была нетипичной. Как правило, разработчик выпускает игру, а затем двигается дальше, возможно, даже оставляя команду, которая, прежде чем перебраться в следующий проект, должна исправить критические ошибки. Но Blizzard выстроила свою репутацию топ-разработчика, придерживаясь принципа постоянной поддержки игр. Компания годами обновляла все свои игры бесплатными патчами, считая, что это обеспечит доброжелательность фанатов, а это, в свою очередь, приведет к лучшим продажам^[32].

К концу июля 2012 года были проданы умопомрачительные 10 миллионов экземпляров «Diablo III». Разработчики Blizzard чувствовали, что сделали замечательную игру, но знали, что она может быть гораздо лучше. «Это был необработанный алмаз, – сказал старший технический дизайнер Уайат Ченг. – Мы знали, что нам нужно просто получше ее отладить. Просто нужно еще поработать». Помогло то, что генеральный директор Blizzard Майк Морхайм заявил команде разработчиков «Diablo III»: работать над обновлениями и выпускать бесплатные патчи придется в течение неопределенного времени. «Мало какие компании могли бы продать миллионы копий,

но чувствовать, что можно было сделать лучше, – сказал Ченг. – И мало где, учитывая некоторые проблемы при запуске и долгий срок разработки, мы могли бы продолжить работу над игрой и совершенствовать ее».

Это был один взгляд на ситуацию. Другой заключался в том, что некоторые из разработчиков «Diablo III» трудились над этой игрой почти десять лет без перерыва. Любой, кто потратил много времени на один проект, знает, какое облегчение приносит ощущение завершения работы. И когда она наконец завершена, вам наверняка не захочется даже смотреть в ее сторону. «Я слушал подкаст, – сказал Ченг, работавший над «Diablo III» с самых первых дней. – Психолог Анжела Дакворт сказала, что многих успешных людей объединяет одно качество – упорство. Что бы вы ни делали, это не обязательно будет нравиться вам постоянно, изо дня в день. Иногда так бывает. И это нормально. Но упорство обычно подпитывается тем, что у людей есть долгосрочная цель. Это помогает им прорываться к ней через все преграды, встающие перед ними каждый день».

«Концом», или, по крайней мере, следующей большой вехой, стало дополнение для «Diablo III». Традиционно Blizzard выпускала для каждой своей игры большие, развернутые дополнения, и разработчики «Diablo III» знали, что у них будет прекрасная возможность для капитального исправления и улучшения игры. К концу 2012 года они начали собирать гигантский документ с проблемами, которые следовало решить, и функциями, которые они хотели добавить (вроде элементов модернизации и нового набора задач для финального прохождения).

Но им нужен был новый лидер. Прежний директор «Diablo III» Джей Уилсон сообщил команде о своем намерении уйти, сославшись на выгорание после почти 10 лет работы над этой игрой^[33]. Компании требовался новый директор, который бы не просто вел разработку дополнения, но и определил будущее «Diablo III». И на примете уже был один новичок, идеально подходивший на эту роль.

Сперва, увидев объявление об этой вакансии на внутреннем сайте Blizzard, Джош Москейра не собирался подавать заявку. Он с удовольствием занимался решением проблемы переноса «Diablo III» на консоли, и ему нравилось присматривать за своей небольшой командой. Несмотря на то что его отряд увеличился с 3 до 25 человек, это все еще сильно отличалось от работы в Ubisoft, где он должен был помогать координировать работу 400 с лишним человек. Даже когда Уилсон и другие руководители Blizzard начали подталкивать его к подаче соответствующего заявления, Москейра отказался. «Я был просто очень рад иметь на руках консольный проект, – сказал он. – Я занимался работой над игрой, а не просто возней в PowerPoint».

Впрочем, Москейре нравилась атмосфера, царившая в команде «Diablo III», и вскоре его все же убедили подать заявку. После серии интервью – не только с руководством Blizzard, но и со всеми коллегами – Москейра вызвали в кабинет одного из основателей компании Фрэнка Пирса, где ему сообщили новость: он получил новую должность. К тому моменту Джош работал в Blizzard очень недолго, но люди уважали его как дизайнера и лидера, и основатели компании хотели, чтобы он руководил развитием «Diablo III». «Момент, когда мне сообщили эту новость, был изумителен, – вспоминает Москейра. – Но затем ему на смену пришла паника. До меня внезапно дошло, что “Diablo” – одна из самых больших франшиз не только в Blizzard, но и во всей игровой индустрии, потому что ответственность была соответствующей».

Став директором, первым делом Москейра собрал сотрудников, занимавшихся разработкой «Diablo III». Еще недавно они были с ним на равных, но теперь подчинялись ему. Он спросил: как они себя чувствуют? Что им понравилось в игре? Какой они видели «Diablo III» в ближайшие годы? Обычно дополнения к видеоиграм что-то добавляли – новый контент, новые локации, новые предметы. Но для «Diablo III» в Blizzard хотели сделать нечто иное. «Вскоре стало очевидно, что они действительно хотели использовать дополнение не только для регулировки игры и исправления очередных ошибок, но для создания платформы, на которой “Diablo” будет работать в будущем, – сказал Джош. – Команда взяла на себя эти нелегкие обязательства. Было задумано что-то действительно масштабное».

Москейре также стало ясно (и свое понимание он попытался довести до всей команды): на самом деле они не знают, что в действительности представляет собой сейчас «Diablo III». Он с удовольствием подчеркнул, что геймеры, с тоской вспоминающие о «Diablo II», не помнят первоначальный вид этой игры. В их представлении она выглядит так, как начала выглядеть в 2001 году – после того как разработчики отреагировали на замечания фанатов и выпустили

дополнение «Lord of Destruction». Люди запомнили именно этот вариант. Он стал результатом миллионов присланных в Blizzard замечаний игроков и реакции компании на них.

«Вы можете спроектировать игру, вы можете протестировать ее и думать, что вы о ней все знаете – до тех пор, пока не выпустите ее, – признается Москейра. – А за первый день релиза люди суммарно наиграют в вашу игру больше часов, чем все разработчики за все время разработки. В результате вы обнаружите то, о чем даже подумать не могли. Вы увидите, как игроки реагируют на различные элементы... Они играют в игру, проявляют к ней интерес, взаимодействуют с ней. И, по правде, самое трудное – научиться изучать полученные замечания и правильно реагировать на них».

Продумывая работу над дополнением, получившим название «Reaper of Souls»^[34], команда «Diablo III» рассматривала его как шанс исправить не только «ошибку 37», но и все более ранние ошибки. Это был шанс сделать собственного «Lord of Destruction» и достичь тех же высот, что и с «Diablo II» много лет назад. «Мы использовали это как нашу единственную возможность вернуть своих фанатов», – сказал старший продюсер Роб Фут.

Возможно, стороннему наблюдателю показалось бы странным, что игра после 10 лет разработки оказалась запущена с таким большим количеством проблем. Теория Москейры была такова: сложности «Diablo III» возникли в результате того, что команда разработчиков старалась повторить любимую народом «Diablo II». Как он сказал в интервью 2015 года: «Призрак “Diablo II” маячил над командой, пытавшейся повторить невероятный успех этой игры. Это сильно напрягало разработчиков и повлияло на многие решения».

В то время как команда студии BioWare, создавшая «Dragon Age: Inquisition», была поражена негативной реакцией фанатов на «Dragon Age 2» (об этом будет рассказано в главе 6), Blizzard столкнулась с противоположной проблемой: «Diablo III» должна была превзойти успех «Diablo II». Дизайнеры собирались использовать серьезные инновации – вроде гибкой системы выбора умений, что обычно считается «изюминкой» по-настоящему крутой игры. Но, по мнению Москейры, они слишком негибко относились к другим традициям серии.

Будучи новичком, Джош готов был бросить вызов всем представлениям о том, что делает «Diablo» самой собой, даже если это означало конфликт с некоторыми ветеранами компании. В консольной версии, наряду с все еще разрабатывавшейся параллельно «Reaper of Souls», Москейра упорно боролся за введение функции «уклониться», которая бы позволила игрокам использовать джойстик, чтобы прокатиться по земле, уклоняясь от атак врагов. Это было неочевидное решение. «Команда много спорила относительно этой функции, – вспоминал Джош. – Люди были сильно, очень сильно против. Мне хотелось серьезно обсудить с некоторыми другими дизайнерами вопрос о том, нужно ли нам это на консоли».

Москейра утверждал, что игрокам будет скучно часами бродить по карте, не имея никакой возможности переключить метод движения вроде кнопки «прыжок» в «World of Warcraft». Другие дизайнеры замечали, что функция «уклониться» уменьшит влияние элементов, повышающих скорость движения персонажа (концепция «Diablo II»), из-за чего игра станет менее интересной в долгосрочной перспективе. «Оба эти аргумента были действительно серьезными, – говорит Москейра. – И оба они верны. В конце концов вы должны сказать: ну, ладно, я готов пожертвовать некоторыми из этих долгосрочных выгод ради краткосрочной эмоции... Я понимаю, что уменьшаю важное умение, но чтобы игра ощущалась как действительно консольная, мои большие пальцы должны регулярно что-то делать. Это типично для консоли». (Джош в итоге выиграл эту битву и ввел в игру функцию «уклонение».)

Экспериментируя с консолями, где и напряжение было значительно меньше, и стремление придерживаться формулы «Diablo II» менее выраженным, Москейра с командой могли предпринять шаги, которые остальным казались слишком радикальными. «Я думаю, что это был один из самых раскрепощающих моментов, – вспоминает он. – У команды ПК – при всех ее самых правильных мотивах – из-за оказываемого давления и завышенных ожиданий некоторые первоначальные идеи были очень консервативными. Но работа с консолью немного напоминала Дикий Запад. И, в некотором роде, оглядываясь назад... мы были наивными. Мы издевались над этой игрой около шести месяцев, не зная всего, что стояло за принятыми решениями, которые привели к этому состоянию. Мы просто блуждали, как дети, и жали на разные кнопки».

Для игры, разрабатывавшейся в течение многих лет, очень полезен свежий взгляд на проблему, особенно когда Blizzard начала переосмысливать основные части «Diablo III» – такие,

например, как система получения наград. В PC-версии «Diablo III» враги, погибая, извергали фонтаны трофеев. Этим они обеспечивали выплеск дофамина, столь знакомый игрокам в те моменты, когда они подбирают новое крутое оружие и аксессуары. Но без мыши и клавиатуры сортировка всех этих сверкающих колец и амулетов может оказаться трудным делом. При тестировании консольной версии «Diablo III» обнаружилось, что такой избыток трофеев мешает людям двигаться вперед: им приходится останавливаться каждые несколько секунд – просто для упорядочивания своих запасов.

И тогда Москейра с командой изменили формулу. «Мы заявили: каждый раз, когда будет падать серый или белый объект, в 70 % случаев это будет золото», – рассказывает Джош. Возможно, изменения показались преданным поклонникам «Diablo II» кардинальными, но это привело к созданию основы того, что команда назвала «Добыча 2.0» – системы, улучшившей «Diablo III» как на ПК, так и на консолях. «Мы начали осознавать, что, возможно, есть резон уменьшить количество трофеев, – говорит Москейра. – А если их будет меньше, то они должны стать качественнее».

С помощью «Добычи 2.0» Москейра и его команда надеялись снизить уровень критики в адрес движка «Diablo III». Фанаты жаловались, что им приходится слишком долго добираться до топ-уровня «легендарных» предметов, а «Добыча 2.0» гарантировала, что из каждого босса выпадет легендарный предмет. Раньше пользователи недоумевали: когда они наконец получали легендарные предметы, игра генерировала их характеристики случайным образом. Из-за этого нередко случалась ситуация, при которой игрок видит сверкающее оранжевое оружие, возбужденно хватает его и внезапно обнаруживает, что оно бесполезно для его класса^[35]. В результате в «Добыче 2.0» появилась так называемая система взвешивания, искажающая работу генератора случайных чисел таким образом, чтобы шансы на полезность найденного игроком легендарного предмета увеличились.

На протяжении всего 2013 года разработчики Blizzard обсуждали, что бы они хотели реализовать в «Reaper of Souls». И всегда красной нитью через все разговоры тянулась тема «случайности». Ведь случайные числа всегда были пульсирующим сердцем «Diablo». С момента выпуска в 1996 году первой игры, в которой игроки отправлялись сражаться в случайно генерируемые подземелья под развалинами города Тристрам, «Diablo» полагалась на генератор случайных чисел практически в любой ситуации. Планы подземелий генерировались случайным образом, как и сундуки с сокровищами. Большинство магических предметов тоже выпадали случайно. Игра собирала их из большой таблицы префиксов и суффиксов, где атрибуты каждого элемента были привязаны к его названию. («Счастливым» пояс увеличит количество золота, которое вы получили от монстров. Меч «Пиявки» увеличивал здоровье при каждой вашей атаке.)

Эта случайность придавала «Diablo» особую привлекательность. Игра была сродни приключению в Dungeons & Dragons: каждый раз события разворачивались иначе. Было что-то притягательное в том, чтобы искать новый предмет и нажимать на кнопку «идентифицировать», зная, что вы можете получить что-то ценное. «Diablo» обращался к тому же инстинкту, который заставляет нас скармливать все деньги игровым автоматам или спускать их на лотерейные билеты. Эта игра вполне могла бы встать в один ряд с игровыми столами в блистающем казино Лас-Вегаса.

Потребовалось много времени, прежде чем дизайнеры поняли: их одержимость случайными числами мешает «Diablo III». «Я начал поклоняться алтарю случайности, – признается ведущий дизайнер Кевин Мартенс. – И когда я мог сделать что-то еще более случайным, то делал это. Но упустил из виду, что случайность – это инструмент, позволяющий добиться того, чтобы пользователи начинали играть снова и снова... Когда меня спрашивают: в чем основная разница между “Reaper of Souls” и “Diablo III”, я сразу отвечаю: мы сгладили острые углы случайности. Мы заставили случайность работать на игрока, вместо того чтобы бороться с ним».

Именно этим «Diablo III» отличалась от казино: компании Blizzard не нужно было всегда оставаться в выигрыше. Москейра и его команда поняли: радовать игроков можно, обеспечив им преимущество. «Когда “Diablo III” только стартовала, наличие или отсутствие у вас легендарного предмета зависело лишь от того, как выпадут игральные кости, – говорит Джош. – Иногда вам везет, иногда – нет... В “Reaper” мы решили, что не хотим обманывать. Мы не хотим, чтобы игроку казалось, будто мы облегчаем ему дорогу или что-то в этом роде. Поэтому нам просто

нужно поднять уровень – чтобы для поиска легендарного предмета не пришлось тратить 104 часа»^[36].

Им также нужно было что-то сделать со сложностью игры. При разработке первой версии «Diablo III», дизайнеры посчитали, что игрокам нужна игра, более сложная, чем любая предыдущая в серии. «У нас есть видео “С новым «Diablo» вы озвереете”, – говорит Мартенс. – В нашей команде были люди, говорившие, что игра слишком трудная. И что – даже несмотря на весь их большой опыт – их все равно убивают. По правде говоря, теперь, оглядываясь назад, можно сказать: некоторые хотят получить очень сложную игру, тогда как другим хочется чего-то полегче. А все остальные располагаются где-то между этими двумя крайностями».

Дело было не просто в том, что режим «Inferno» оказался слишком суровым. Геймеры теряли интерес к многократному прохождению игры, если в ней не менялось ничего, кроме силы монстров. Структура, которая была вполне достойной в 2001 году, в 2012-м оказалась провальной – по нескольким причинам. За прошедшее между версиями десятилетие дизайн видеоигр резко изменился. За эти годы появились десятки клонов «Diablo» – и некоторые из них даже превзошли структуру «Diablo II» (хотя ни один из них не оказался столь успешным). Когда вышла «Diablo III», люди ожидали увидеть менее повторяющийся ритм.

У «Reaper of Souls» была возможность решить эти проблемы. Краткосрочным выходом стало снижение сложности «Inferno» при помощи новых патчей. Но в «Reaper» Blizzard могла добиться большего. «Где-то в конце ноября 2012 года я начал думать, что, возможно, нам придется полностью переделать систему сложности, – вспоминает Мартенс. – Но это была тяжелая перспектива. Вся игра построена на этих четырех уровнях сложности. Каждый монстр имеет свои характеристики, настроенные для каждого из этих уровней».

Кевин Мартенс взглянул на проблему шире. Что, если вместо использования уровней сложности на разных этапах, полностью перестроить структуру «Diablo III» – сделав так, чтобы монстры масштабировались по ходу игры в зависимости от силы персонажа? И потом... Что, если добавить новую систему модификаторов – так, чтобы любой, кому хочется получить более сложную версию игры, мог бы переключиться на сложный или очень сложный режимы и, таким образом, повысить здоровье и силу врагов? Но если вы захотите игру попроще, то сможете просто вернуть все к обычному режиму. Чтобы решить проблему курицы и яйца в режиме «Inferno», Blizzard «убил» и курицу, и яйцо.

Для стороннего наблюдателя этот метод мог показаться очевидным – аналогичные режимы сложности используются в большинстве других игр. Но для «Diablo» это был революционный подход. «Изначально это казалось невозможным, – сказал Мартенс. – Было понятно, что этот важный момент нужно менять, [но] раньше мы никогда не думали об игре в таком ракурсе. Мы никогда не размышляли о таком решении проблемы».

Они никогда не думали об этом из-за «Diablo II». Команде разработчиков не приходило в голову, что структуру сложности следует изменить просто потому, что существующая была основой всей серии «Diablo». Играть сначала в обычном режиме, потом в кошмарном, а затем в адовом – все это было частью того, что делало «Diablo» тем, чем она являлась, не так ли? В самом начале разработки «Diablo III» фанаты выказывали неодобрение даже из-за незначительного добавления сфер здоровья, отскакивающих от врагов. Некоторые игроки сочли это нарушением традиций серии. Естественно, в этой связи сложно было даже подумать о столь радикальном изменении всей структуры «Diablo». Но что будет, если все же сделать это? Что, если старой системе найдется достойная замена?

В течение нескольких месяцев после выхода «Diablo III» отдельные игроки пожаловались на невозможность перемещения между игровыми зонами, и в Blizzard стали искать способ решения этой проблемы. «Мы поработали с инженерами, и они сказали: да, мы можем подумать, как это реализовать, – сказал Роб Фут. – Но затем один из них добавил: но разве мы не можем сделать что-то лучше?»

И тогда компания снова перешла в режим «мозгового штурма». Что, если вместо возможности телепортироваться между зонами, в «Diablo III» появится совершенно новый режим, который изменит все? Что, если этот режим станет кульминацией нового финала игры?

Эта новая функция была названа «Режим приключений». Пройдя «Reaper of Souls», вы можете войти в этот новый режим и прыгнуть в любую зону игры – от пустынь Кальдеума до замерзших вершин Арреата. В каждой из пяти зон вам будет предоставлен ряд

рандомизированных бонусов, таких как «убить босса» или «очистить подземелье». И чем больше бонусов вы найдете, тем больше трофеев сможете собрать. В «Режиме приключений» также добавляются особые события и то, что в игре называется «Нефалемские порталы» – многоярусные подземелья, в которых, словно в какой-то готической мешанине, перетасованы все территории и монстры, существующие в «Diablo III». Blizzard предполагала, что «Режим приключений» будет еще очень долго развлекать геймеров после окончания основной игры.

В августе 2013 года на немецкой выставке Gamescom в зале, полном репортеров и фанатов, Blizzard готовилась анонсировать «Reaper of Souls». Центром этого расширения был архангел по имени Малтаэль. Он появился вместе с новым классом – крестоносцами. Помимо этого, в «Reaper» ввели всевозможные функции, начиная с бесплатного патча «Добыча 2.0». Это, как надеялись в Blizzard, показало бы, что разработчики «Diablo III» слышат замечания и реагируют на них.

«Незадолго до того, как мы должны были сделать объявление, в зале чувствовалось напряжение, – вспоминает Джош Москейра. – Я прямо ощущал, как все думают: лучше бы это было что-то нормальное. Я понимал, что все были почти готовы к разочарованию». Наконец пошло видеообъявление – четырехминутный вступительный ролик «Reaper of Souls», в котором был представлен мир Малтаэля. Держа в каждой руке по страшной косе, архангел прорезал себе путь через группу чародеев Хорадрима и напал на своего бывшего собрата – ангела Тираэля. «Нефалем остановит тебя», – произнес Тираэль. «Никто не может остановить смерть», – ответил Малтаэль.

Аудитория Gamescom разразилась аплодисментами. «Это напоминало набегающую волну, – вспоминал Москейра. – Ее можно было почувствовать. Я сказал себе: отлично, похоже, люди готовы дать нам еще один шанс. Главное – не облажаться».

Первоначально «Reaper of Souls» планировалось запустить в конце 2013 года, однако команда «Diablo III» поняла, что ей нужно больше времени. Поэтому выпуск игры был отложен до первого квартала 2014 года. Это ни для кого не стало сюрпризом. Blizzard имела репутацию компании, которая долго возится со своими играми – в конце концов, разработка «Diablo III» заняла 10 лет, и вы наверняка не сможете найти другую игру этой компании, которая бы не пропустила по меньшей мере один дедлайн.

Слова директора «StarCraft II» Дастина Браудера наилучшим образом описывают процесс создания игр в Blizzard. В июне 2011-го компания надеялась выпустить первое расширение «StarCraft II» – «Сердце роя». В июне 2012-го Браудер рассказал мне о прогрессе в разработке игры. «Мы сделали 99 процентов, – сказал он. – Но последний процент – это самое жуткое». «Сердце роя» вышла только в марте 2013-го: работа над этим «последним процентом» заняла почти год.

«Именно деление на итерации и делает составление расписания настолько сложным, – объяснил Роб Фут. – Если вы хотите сделать отличный продукт, итерирование обязательно». Именно это время и составляет тот самый один процент. Продюсеры Blizzard старались оставить пустые листы в конце своих графиков, чтобы команды разработчиков могли подчищать и полировать каждый аспект игры до тех пор, пока не почувствуют, что у них получилось что-то, близкое к идеалу. «И это тоже непросто, – добавил он, – поскольку люди удивляются: на что они тратят столько времени? Ну, они занимаются итерациями. Мы не знаем, что они собираются придумать, но они обязательно должны что-то сделать».

Даже при наличии дополнительного времени на доработку «Reaper of Souls», Джош Москейра и его команда были вынуждены сократить некоторые функции. В сочетании с «Режимом приключений», команда «Diablo III» создала систему «Devil's Hand», которая должна была разместить по всему миру игры 52 мощных противника. Игроки смогут убивать их и получать за это коллекционные предметы – в надежде в конечном счете заполучить все 52. Однако времени на доведение до ума системы сбора трофеев в «Devil's Hand» было недостаточно, поэтому Москейра решил сократить ее. «Мы понимали, что, хотя у нас и есть дополнительное время, мы не сможем сделать и то и другое правильно, – сказал он. – А наиболее важным являлся «Режим приключений», действительно менявший методiku игры. Поэтому нам пришлось отодвинуть “Devil's Hand” в сторону»^[37].

Через несколько месяцев все в Blizzard ощущали настоящий экстаз от развития своей игры. После «Ошибки 37» разработчики изменили формулу «Diablo III», перестроили систему

получения трофеев и надеялись, что с помощью «Reaper of Souls» смогут вернуть миллионы игроков. Но Москейра все еще чувствовал, что у игры есть важный недостаток, с которым еще только предстояло справиться, – нечто, казалось, противоречащее тому, что они хотели сделать, чтобы заинтересовать людей игрой: аукцион.

Когда Blizzard впервые объявила об открытии в «Diablo III» аукционов за реальные деньги, циники увидели в этом обычные поборы. В конце концов, каждый раз, когда игрок продавал некий предмет за наличные деньги, компания получала большой процент от сделки. Разработчики же утверждали, что у них были благородные мотивы: аукцион нужен для того, чтобы облегчить игрокам процесс торговли предметами. Еще в 2002 году в «Diablo II: Lord of Destruction» возникли независимые черные рынки, и люди за реальные деньги могли покупать мощные предметы на не внушающих доверия и небезопасных сайтах. Blizzard же, по словам Кевина Мартенса, хотела обеспечить игрокам безопасный и надежный «высококласный доступ».

Однако вскоре после выхода «Diablo III» сотрудникам компании стало очевидно: аукцион вредит игре. Некоторым игрокам, естественно, нравилась торговля – особенно тем, кто занимался сбором и продажей трофеев для получения устойчивой прибыли. Но остальное большинство почувствовало, что аукцион значительно ухудшил игру. Он снизил остроту ощущений при охоте за трофеями. Какой смысл долго и упорно добиваться получения очередного элемента вооружения, если можно просто рвануть на рынок и прикупить все, что нужно?

Одна группа игроков, называвшая себя Железнорожденными (в честь дома Грейджой из «Игры престолов»), принципиально отказалась пользоваться аукционом. Они даже послали в Blizzard петиции с просьбой рассмотреть вопрос о включении в «Diablo III» режима Ironborn («Железнорожденные»). «Это сообщество игроков, которые говорили: эй, ребята, “Diablo III” – это та же игра! Но, проходя ее без аукциона, я приобретаю совершенно новый опыт, – сказал Уайат Ченг. – Можно посмотреть на Diablo их глазами и сказать: знаете, это действительно удивительная игра, но аукцион искажает ее восприятие некоторыми людьми».

Однажды в сентябре 2013 года, когда разработка «Reaper of Souls» шла полным ходом, Джош Москейра сидел на собрании, уткнувшись в ноутбук. Это было одно из рутинных ежемесячных совещаний, посвященных стратегии Blizzard, на которое исполнительный директор Майк Морхайм собирал всех начальников отделов и руководителей проектов поговорить о развитии бизнеса. Большая часть финансовых вопросов Москейры не касалась. Но затем разговор перешел на «Diablo III», и они вдруг заговорили об аукционе.

«Майк сказал: “Ну, что вы думаете?”, – вспоминает Москейра. – Если бы я был где-нибудь в другом месте, то, вероятно, ответил бы: “Вы знаете, что я думаю, мы должны еще все осмыслить”. Или: “Я не совсем уверен”. Но, глядя на этих ребят и зная, насколько важно сделать так, чтобы наши игроки в нас верили, я сказал: “Знаете что, ребята? Наверное, нам следует просто выкинуть его”».

После кратких дискуссий о том, как должна работать логистика – как они будут сообщать об этом игрокам, что делать с текущими аукционами, сколько нужно ждать, – решение было принято. Аукциону в «Diablo III» пришло время умереть. «Я подумал: ух ты, это наконец случилось, – вспоминает Москейра. – Думаю, это заслуга Майка. Он – увлеченный геймер и любит играть. А игроков любит больше всего на свете. И он был готов принять решение и сказать: знаете, это будет трудно и больно. Но это правильное решение».

17 сентября 2013 года Blizzard объявила о закрытии аукциона в марте 2014-го. Фанаты по большей части были в восторге от этой новости. Теперь они могли охотиться за трофеями без отвратительного чувства, что можно просто заплатить за них деньги. Вот отзыв одного из них под ником Kotaku: «Компания Blizzard поступила совершенно правильно, она на самом деле вернула мою веру в нее. Я снова могу играть в ее игры».

«Самый интересный вариант игры в “Diablo” – получать, убивая монстров, легендарные предметы, позволяющие сделать вашего персонажа более мощным, – сказал Уайат Ченг. – А если все действия по повышению могущества моего персонажа не включают убийство монстров... Тогда лучше заняться чем-то другим».

Теперь Москейра чувствовал, что для «Reaper of Souls» найдена идеальная формула. Это дополнение включает в себя новую область (Westmarch) и главного противника (Малтаэль),

«Добычи 2.0» (бесплатный патч для всех игроков), «Режим приключений» и переработанную систему сложности. За неделю до выхода «Reaper of Souls» Blizzard уберет из него аукцион. Москейра и его команда чувствовали: грядет великий момент. Они намеревались вернуть игроков в игру.

25 марта 2014 года при выходе «Reaper of Souls» «ошибка 37» не появилась – на сей раз Blizzard укрепила свою инфраструктуру. Кроме того, компания решила улучшить систему сообщений об ошибках, чтобы при их возникновении предупреждение не было столь расплывчатым. «Я думаю, это один из тех уроков, которые мы выучили. Когда вы раньше входили в систему и получали “ошибку 37”, вы думали: “Что такое «ошибка 37»? Я понятия не имею, что это такое”, – сказал Джош Москейра. – Теперь все сообщения об ошибках являются более описательными. Они сообщают: вот в чем проблема, а вот примерные сроки, в которые вы можете ожидать ее устранения».

Наблюдая за реакцией игроков, сотрудники Blizzard вздохнули с облегчением. Как и сами пользователи. «В “Diablo III” наконец-то сумели создать геймплей, который сделал серию столь великолепной, – писал рецензент из ARS Technica. – Было исправлено или удалено почти все, что стояло на пути этого величия. “Reaper of Souls” – это спасение “Diablo III”».

Спустя два года после выхода люди наконец распробовали «Diablo III» и полюбили ее. «Когда вы заходили на форумы или получали отзывы непосредственно от фанатов, проблемы, на которые они жаловались, становились более конкретными и менее общими, – сказал Кевин Мартенс. – В это время я думал: ну вот, мы наконец добились успеха». Когда Мартенс и другие дизайнеры просматривали Reddit или Battle.net, они были рады видеть, как игроки жалуются на недостаточно мощные трофеи или просят Blizzard отшлифовать специфические моменты. Никто больше не отправлял отзыв из двух слов, являющийся смертным приговором для любой игры: «Это неинтересно».

Но для Джоша Москейры самым приятным было то, что людям особенно понравилась консольная версия «Diablo III», выпущенная в сентябре 2013 года для PS3 и Xbox 360, а в августе 2014-го – для новых PS4 и Xbox One. После многих лет использования мышки геймеры практически чувствовали себя святотатцами, но они действительно получали больше удовольствия от игры в «Diablo III» на PlayStation 4, чем на компьютере.

В последующие месяцы и годы Blizzard намерена продолжать выпускать и другие патчи и функции для «Diablo III». Некоторые будут бесплатными – как подземелье, называющееся «Седой остров», или обновленная версия собора из первого «Diablo». Другие станут платными, например новый класс персонажей – некромант. Несмотря на жалобы фанатов на отсутствие еще одного большого пакета расширения (которого не было по состоянию на начало 2017 года), было ясно: Blizzard взяла на себя обязательства поддерживать «Diablo III» в течение многих лет после релиза. Другие разработчики, возможно, не стали бы делать этого, особенно после катастрофы с запуском. «Майк Морхайм, президент компании, сказал нам: “Мы хотим выиграть и заслужить любовь и доверие наших игроков”, – сказал Уайат Ченг. – Мы проделали всю эту работу, мы сделали эту игру. Мы верили в нее. Мы знали, что она классная. И я полагаю, было бы трагедией, если бы мы работали в компании, которая сказала бы: ой, “ошибка 37” – ну, что ж, выдергивайте вилку из розетки».

С другой стороны, по завершении работы над «Diablo III» летом 2016 года Джош Москейра покинул Blizzard и присоединился к ведущему дизайнеру мира «Warcraft» Робу Пардо в новой студии Vonfire. «Уход из этой команды и этой компании был самым сложным решением, которое мне когда-либо приходилось принимать, – сказал Москейра. – Но я чувствовал, что хочу рискнуть и попытаться сделать нечто совершенно новое».

По крайней мере, он покинул Blizzard, сделав что-то крутое. «Diablo III» стала одной из самых продаваемых игр в истории – по состоянию на август 2015 года было продано 30 миллионов ее копий. Кроме того, эта история показала многочисленным разработчикам, в том числе создателям «The Division» и «Destiny» (с которыми мы встретимся в главе 8), что исправить можно любую игру.

Часто разработчики воодушевляются к концу проекта, когда понимают, что в их игру действительно интересно играть. Для «Diablo III» и ей подобных выпуск оказался лишь началом процесса разработки. «Это верно даже для такой игры, как “Diablo”, с ее узнаваемым обликом и яркой выразительностью, – сказал Москейра. – Думаю, одна из проблем состоит в том, что в

начале проекта у каждого в голове имеется своя версия игры. Избавиться от этого – одна из самых сложных задач. Но как только с проблемой удастся справиться, становится меньше обсуждений и разногласий, потому что теперь вы сами видите, как игра выглядит и работает. Создание игр – очень сложное дело, но трудности до релиза – это особый тип проблем. Они более экзистенциальные».

«Diablo III» наглядно продемонстрировала: даже одной из самых совершенных и талантливых игровых студий в мире, обладающей практически неограниченными ресурсами, могут потребоваться годы для того, чтобы собрать игру должным образом. И даже в третьей игре франшизы остается еще очень большое число параметров, которые могут все погубить. При этом даже игра, запущенная с серьезными недоработками, в состоянии – при наличии достаточного количества времени на внесение исправлений, упорстве и финансовых вложениях – превратиться во что-то великое. В 2012 году, когда «ошибка 37» расплзлась по Интернету, геймеры полагали, что игра «Diablo III» обречена. Но этого не произошло.

5. «Halo Wars»

Летом 2004 года руководители Ensemble Studios вылетели в Чикаго на выездной практический семинар, оказавшийся необычно унылым. У них происходило то, что некоторые называют «кризисом самовосприятия». Ensemble Studios годами работала над прототипами для видеоигр, но те никого не радовали, так что руководителям компании нужно было уехать на несколько дней и спокойно поговорить. «Мы решили делать то, что вызывает у нас энтузиазм, – сказал продюсер Ensemble Studios Крис Риппи, присутствовавший на семинаре. – Нам надо было вновь войти в колею».

Вопрос был в том, как эта колея будет выглядеть? Ensemble Studios располагалась в Далласе, штат Техас, и уже почти 10 лет занималась созданием однотипных видеоигр. Компания построила свою репутацию на «Age of Empires» – серии стратегических игр, в которых вы начинаете с горсткой крестьян, и постепенно строите целую цивилизацию. Как «Warcraft» от Blizzard и «Command & Conquer» от Westwood, «Age of Empires» была стратегией, игравшейся в режиме реального времени^[38]: действие разворачивалось без поворотов или пауз. Вы постепенно двигаетесь через различные технологические «эпохи» (каменный век, бронзовый век и т. д.), собираете ресурсы, строите здания и обучаете армии для победы над вашими противниками.

Чтобы закончить первую часть «Age of Empires», коллектив Ensemble Studios прошел через то, что ведущий дизайнер компании Дэйв Поттинджер описал как «страшный марш смерти, который сегодня уже не повторится», почти год работая по сто часов в неделю. Когда в 1997 году «Age of Empires» наконец вышла, она немедленно стала хитом, были проданы миллионы ее копий. За этим последовало множество прибыльных продолжений, дополнений и ответвлений. И в конце концов Microsoft, выступавшая до сих пор в роли издателя, купила Ensemble Studios. К 2004 году студия работала над еще одной игрой серии – «Age of Empires III», которая должна была выйти в конце 2005-го.

Необычное свойство Ensemble Studios, гарантировавшее минимальную текучку кадров, заключалось в том, что сотрудники ощущали себя единой семьей. С момента основания компании в 1995 году в ней работали в основном молодые одинокие мужчины, проводившие вместе вечера и выходные. «В субботу вечером в чьей-то квартире собиралась большая часть команды, – вспоминал ведущий дизайнер Йен Фишер в интервью для журнала Gamesauce^[39]. – В пятницу после работы не меньше дюжины человек набивались в тестовую игровую зону “Quake” (затем “Quake 2”, затем “Half-life”) и засиживались там до трех утра... И если вы не снимали квартиру вместе с парнем, с которым на работе сидели за соседними столами, то, скорее всего, тем же вечером вы пили пиво у него дома».

Еще в начале 2000-х, когда соучредители Ensemble Studios выросли и обзаводились настоящими семьями, между ними сохранялось удивительное взаимопонимание. Каждый потенциальный новичок должен был пройти серию строгих собеседований, в том числе со всеми 20 с лишним сотрудниками студии. Если хотя бы кто-нибудь говорил «нет», человеку отказывали в приеме на работу. «Мы действительно были как одна семья, – вспоминает инженер по графике Рич Гельдрих. – Это было сочетание семьи и общаги».

Летом 2004 года, работая над «Age of Empires III», многие ветераны Ensemble Studios ворчали, что они замучились разрабатывать игры серии «Age». Некоторые вообще устали от

RTS. Несколько раз руководители компании пытались создать вторую команду разработчиков, которая бы экспериментировала с другими жанрами, но такие проекты всегда проваливались.

Ensemble Studios каждый раз попадала в одну и ту же колею. Вторая команда некоторое время возилась с прототипами и ранними концепциями. Затем у основной команды, работавшей над игрой серии «Age», неизменно возникала какая-нибудь катастрофа. Например, через год после релиза «Age of Empires II» пришлось полностью переделать весь дизайн, поскольку при текущем в нее оказалось неинтересно играть. Тогда руководство попросило вторую команду отложить свой проект и помочь первой. После этого второй проект всегда терял разгон и сходил на нет – как перестает работать паровой двигатель, в который больше не подбрасывают уголь.

«Начиная с игры “Age II” повторялся один и тот же сценарий. Мы пытались попутно делать и что-то другое. Но настолько завышали обязательства по “Age” и недорабатывали по ним, что для тушения пожаров приходилось привлекать всех сотрудников», – говорит Дэйв Поттинджер. В разное время вторые команды Ensemble Studios создавали прототипы для ролевой игры, платформера и проводили ряд других экспериментов, которые впоследствии были отброшены. Нельзя сказать, что отказ от тех или иных прототипов был для игровых студий необычной практикой. Но для коллектива, желавшего показать всему миру, что он способен не ограничиваться только «Age of Empires», ситуация становилась неприятной. Именно поэтому руководители студии летом 2004 года и сидели в Чикаго, пытаясь продумать свои дальнейшие шаги.

Крис Риппи, Дэйв Поттинджер и остальные топ-менеджеры Ensemble Studios оценивали различные варианты. На этапе разработки находились два проекта – их следующий флагман «Age of Empires III» и автомобильный экшн «Wrench» («Разводной ключ»), который никого особенно не волновал. Два дня они сидели и обсуждали. Действительно ли они хотят продолжать работу над «Wrench»? Почему они все еще им занимаются? Инерция? В разговоре возникали тысячи других идей. Что, если сделать клон «Diablo»? Что, если создать многопользовательскую онлайн-игру?^[40] А может быть, разработать RTS для консолей?

Десятилетиями считалось, что стратегия в режиме реального времени будет работать только на компьютере. Из-за скорости и сложности жанра такие игры лучше всего подходят для управления мышью и клавиатурой: с одной стороны, игрок может мышкой увеличить масштаб карты, а с другой – использовать клавиатуру. У консолей же были лишь геймпады с ограниченным числом кнопок, что для быстрой многозадачной игры оказалось неэффективным. С момента возникновения RTS никто не смог решить эту проблему. Приверженцы игр на ПК отмечали, что «StarCraft 64» (2000) – посредственная попытка Blizzard перенести «StarCraft» на консоль – не могла передать все нюансы своего компьютерного собрата и является отличным доказательством того, что RTS не в состоянии работать на консоли.

Анджело Лоудон, ветеран-программист и член команды управления Ensemble Studios, всегда считал иначе. Как и большинству инженеров, ему нравилось пытаться решить то, что все считали невозможным. Он полагал, что RTS на консоли – чертовски интересная задача! «Анджело очень серьезно относился к этому вопросу, – вспоминает Крис Риппи. – У нас было несколько мыслей по поводу осуществления этого проекта». Во время встречи в Чикаго Лоудон и Риппи упорно проталкивали идею консольной RTS, утверждая, что это прекрасная возможность для Ensemble Studios. У студии имелись талант и опыт. Геймеры уважали ее как хорошего разработчика RTS. Ее материнская компания Microsoft через несколько месяцев должна была выпустить долгожданную Xbox 360 – новую мощную консоль, на которой можно было реализовать первый великий проект RTS под консоли.

Кроме того, этот план позволял Дэйву Поттинджеру и другим членам команды, которым надоело делать RTS, поработать над другой задачей. Уже много лет генеральный директор Ensemble Studios Тони Гудман хотел сделать ММО в том же ключе, что и «World of Warcraft» компании Blizzard – игра, которая должна была выйти через несколько месяцев, в ноябре 2004 года. (Почти все в Ensemble Studios опробовали ее бета-версию.) Мнения в студии в отношении разработки большой многопользовательской игры разделились, но Гудман и некоторые другие ветераны, вроде Йена Фишера, всегда хотели сделать нечто подобное.

К концу чикагской поездки руководство Ensemble Studios подготовило три новых проекта. Первый – RTS на консоли под кодовым названием «Phoenix». Второй – ММО, предварительно обозначенный как «Titan». Третьим станет научно-фантастический экшн-RPG и клон «Diablo»

под рабочим названием «Nova». Его разработку возглавит сам Поттинджер, как только он с командой закончат корпеть над «Age of Empires III». Менеджеры подумали: если Blizzard могла жонглировать «StarCraft», «World of Warcraft» и «Diablo», то почему бы Ensemble Studios не сделать что-то подобное?

Вернувшись в Даллас, руководители объявили об отмене «Wrench» и старте других, более интересных проектов. В «Phoenix» ведущим программистом будет Анджело Лоудон, а продюсером – Крис Риппи. Чтобы понять, как будет ощущаться готовая игра, к работе был привлечен один из самых опытных разработчиков компании – дизайнер Грэм Дэвин.

Дэвин, шотландский эмигрант с длинными волосами и пронзительным смехом – один из самых многогранных и разноплановых специалистов в игровом бизнесе. В 1980-х, еще подростком, он программировал для Atari, Lucasfilm Games и Activision. Еще до того как ему исполнилось 30, Дэвин основал свою собственную компанию Trilobyte и разработал хит под названием «The 7th Guest» («7-й гость»), в котором хитрые головоломки переплелись с кинематографичным повествованием. После серьезной размолвки с соучредителем Trilobyte и последовавшим крахом студии Дэвин устроился в компанию id Software, где работал вместе с одним из своих старых друзей – легендарным программистом Джоном Кармаком. Здесь он четыре года помогал создавать такие игры, как «Quake III» и «Doom 3». А в 2003 году перешел в Ensemble, где стал руководителем группы программирования алгоритмов – математических моделей, определяющих движения юнитов в «Age of Empires III».

Оглядываясь назад, можно сказать, что управленческая команда сделала странный выбор. Грэм был легендарным гением дизайнера и повествовательной части игр, так почему же ему предложили учить двигаться юниты «Age of Empires»? «Дэйв Поттинджер позвонил мне и сказал: мы в Ensemble Studios не используем тебя должным образом. Мы хотели бы попытаться перенести эту RTS на консоли. Ты не хочешь возглавить команду, которая попытается сделать это?»

«Конечно, – ответил Дэвин. – Когда начинаем?»

Таким образом, в команду «Phoenix» вошли Грэм Дэвин, Анджело Лоудон, Крис Риппи, а также несколько других художников и программистов. Это была небольшая, но сплоченная группа, члены которой были рады заняться чем-то, отличным от «Age of Empires». «Наша команда неудачников», – любил говорить Дэвин. Вскоре у них уже была готова базовая концепция. «Phoenix» будет научно-фантастической игрой, в которой люди должны сражаться против инопланетян, что-то вроде «StarCraft». Игра за людей выглядела совершенно иначе, чем игра за расу инопланетян, которых Грэм назвал Свеями. Цель заключалась в том, чтобы устроить «войну миров», натравливая громадные боевые машины инопланетян на разнородные армии людей.

Идеи были самой легкой частью. Дэвин знал, что гораздо сложнее будет придумать принципы управления. Большинство игр уже на этапе начала разработки имеет ряд условий, которым нужно следовать. Например, известно, что если вы выбираете шутера от первого лица, то правым спусковым крючком будете стрелять, а левым – прицеливаться. Левая кнопка джойстика всегда будет управлять движением персонажа, а правая – вращать камеру. Конечно, дизайнеры, работающие на таких больших проектах, как «Call of Duty» или «Assassin's Creed», могут внести в основную формулу небольшие изменения. Но начиная разрабатывать новую игру, переосмысливать элементы управления не стоит.

Проект «Phoenix» не мог позволить себе такой роскоши. Основная причина плохой совместимости RTS и консолей заключалась в том, что никогда не получалось сделать удобную систему управления. Дэвину и его команде пришлось сразу начать задаваться фундаментальными вопросами, которые разработчики большинства игр уже решили. Как будет осуществляться движение по экрану? Будете ли вы управлять курсором, как в «Age of Empires», и использовать его для выбора юнитов и определения их действий? Или вы будете управлять юнитами напрямую? Сможете ли вы выбрать несколько юнитов одновременно? Как вы будете строить здания?

Без тестирования всех возможностей ответить на эти вопросы было нельзя, поэтому Грэм с командой потратили несколько месяцев на эксперименты. «Мы прокладывали свой путь сквозь тонны прототипов, – рассказывал Колт Макэнлис, вошедший в проект «Phoenix» в качестве графического инженера. – Как двигать камеру; что будет происходить при передвижении камеры

и захвате юнита; как не сделать этот процесс тошнотворным. Было много новаторских исследований и разработок».

Они опробовали сотни различных систем управления. Они играли в игры вроде «Pikmin» и «Aliens versus Predator: Extinction»^[41] (обе были консольными с элементами RTS) и пытались определить, что в них хорошо работает. «Мы начали отмечать все их удачные идеи и пропускать те, которые нам не подходили, – сказал Крис Риппи. – Все эти игры работали реально здорово и были по-настоящему крутыми, так что мы постарались просто собрать из них все ценное».

Каждую неделю – на самом деле почти ежедневно – они проводили обязательные сессии тестирования игры: небольшая группа разработчиков «Phoenix» садилась и играла в прототипы, созданные на этой неделе. Это был строгий, целенаправленный процесс, заставивший их выбросить целую кучу сделанного. «Система обратной связи в Ensemble Studios была жестокой, но честной, поскольку позволяла создавать хорошие игры», – сказал Дэвин. В результате они придумали несколько систем управления, казавшихся им удовлетворительными – например, опцию «выбор области», позволяющую взять управление над группой юнитов, нажав и удерживая кнопку A.

Теперь им нужно было корпоративное одобрение. Хотя Microsoft и дала Ensemble Studios свободу в реализации прототипов таких проектов, как «Phoenix» и другие «второстепенные игры», никто не мог двигаться дальше без одобрения материнской компании. Пока боссы из Редмонда не дали зеленый свет «Phoenix», он оставался в «чистилище» и нельзя было ни начать полноценную разработку, ни нанять новых сотрудников.

Когда руководители проекта Xbox решили посетить студию, команда проекта «Phoenix» показала им свои прототипы. Представители Microsoft казались довольными увиденным, поскольку предложили Ensemble Studios продолжить работу. Таким образом, к концу 2005 года, когда остальные сотрудники студии готовились к выпуску «Age of Empires III», команда «Phoenix», вдохновленная разрешением Microsoft, наконец делала игру, не относящуюся к серии «Age».

Восторг членов команды «Age of Empires III», работавших допоздна, чтобы успеть закончить свою игру, был гораздо меньше. «Тогда начался интересный для Ensemble Studios период, поскольку это была первая “второстепенная игра”, реально увлекшая Microsoft, – сказал Поттинджер, ведущий дизайнер «Age of Empires III». – К сожалению для нас, это была RTS. Дело в том, что мы в течение долгого времени пытались уйти от разработки RTS. Мы не хотели, чтобы компанию ассоциировали только с RTS. Но, естественно, именно этого и желала Microsoft. Ведь именно в этом мы были хороши, именно поэтому она купила нас и хотела, чтобы мы занимались этим».

Корпорация Microsoft не давала «зеленый свет» никаким предыдущим «отвлеченным» начинаниям Ensemble Studios, но ее представителям очень понравился «Phoenix». Руководителей проекта Xbox, которые не могли думать ни о чем, кроме как обскакать PlayStation 3 от Sony в так называемой консольной войне, захватила идея получить от одной из своих флагманских студий игру для новой Xbox 360. Что им не понравилось, так это появление новой IP^[42]. По мнению Microsoft, такую франшизу будет трудно должным образом прорекламирровать. Обычно RTS продаются гораздо хуже, чем шутеры от первого лица, которые так любит делать Microsoft. Руководство корпорации опасалось, что без привязки к «Phoenix» известного бренда будет трудно реализовать количество копий, достаточное для оправдания инвестиций.

Для Ensemble Studios получение «зеленого света» для этой игры означало серию встреч с руководителями проекта Xbox – в частности с Филом Спенсером и Питером Муром. Во время первой встречи все прошло гладко. Но на второй Microsoft дала Грэму Дэвину и его группе новое указание – сделать игру серии «Halo».

«В то время серия “Halo” была невероятно популярной», – вспоминает Питер Мур. Были проданы миллионы копий первых двух игр, а «Halo 3», вышедшая в 2007-м, стала одной из самых ожидаемых в том году. «Мы чувствовали, что “Halo” была IP, отлично вписывавшейся в систему RTS, учитывая то, как была устроена вселенная этой игры. Хорошие парни против плохих парней. Все, что нужно для RTS. И, скорее всего, статистика подтвердила вероятность снижения риска при разработке новой “Halo” по сравнению с новой IP».

Такой ход – не редкость в игровой индустрии, где издатели, как правило, консервативны и не склонны рисковать, предпочитая, когда это возможно, франшизы и сиквелы. Даже самые

амбициозные студии иногда перестраивают свои игры, чтобы включить в них привычные франшизы. Тем не менее, предложить Дэвину и его команде, потратившим на работу над «Phoenix» почти год, сменить проект на лучше реализуемый IP было равносильно предложению матери пойти и поменять своего младенца на более симпатичного.

После длительных жарких дискуссий руководители Microsoft постановили: если Ensemble захочет сделать свою RTS для консоли, то игра должна быть основана на сюжете «Halo». Конец истории. «В основном это звучало так: либо ты делаешь “Halo”, – сказал Дэвин, – либо тебя уволят».

Грэм был убит. Он потратил месяцы на создание и развитие мира и персонажей проекта «Phoenix». И считал их такой же важной частью игры, как и все остальное, что они сделали. Это была не просто «RTS для консоли», это было его собственное уникальное творение. «Когда вы уже по колено погрузились в создание своей собственной IP, то начинаете любить ее, – говорит Дэвин. – Вы искренне любите ее. Она становится частью вас, и это фантастическое чувство».

Он также понял, что подмена «Phoenix» на персонажей «Halo» может иметь разнообразные организационные последствия. Команде пришлось бы перечеркнуть большую часть проделанной до этого момента работы. «Когда вам предлагают создать “Halo”, вы пытаетесь объяснить: вопрос не только в том, чтобы назвать пришельцев “ковенантами”, а людей – “ККОН”, это огромные изменения, – объясняет Грэм. – Мне кажется, это не было произнесено достаточно громко и четко. Я полагаю, что Microsoft считала, будто речь идет просто об изменении цвета и графики».

«Помню, я был не особенно удивлен, – сказал Крис Риппи. – Уверен, для Грэма это было гораздо более болезненно, ведь он вложил в этот дизайн свою кровь, пот и слезы. И он тоже страстный парень. Поэтому я знаю точно: это было для него невероятно болезненно».

Сердце Дэвина было разбито, и он решил уйти из Ensemble Studios. Он сел за компьютер и запустил Google. Что такого в этом «Halo»? Да, конечно, игра грандиозна. Но почему люди настолько небезразличны к ней? Они просто стреляли по головам пришельцев, или в ней была какая-то скрытая глубина, о которой Грэм не знал? По мере того как он все больше и больше погружался в историю «Halo» и узнавал о способностях ее героя – Мастера Чифа и о сложной инопланетной империи, известной как Ковенант, Дэвин начал осознавать: скорее всего, верно последнее.

«В пятницу вечером я представлял себе “Halo” в виде толпы очень быстро движущихся фиолетовых инопланетян, которых нужно отстреливать, – вспоминает Дэвин. – А в понедельник утром я уже думал: парень, они несколько лет вкладывали в это много интересных мыслей. Похоже, в ней есть что-то большее, чем мне показалось изначально».

В итоге Грэм и его команда приняли решение: «Phoenix» превратится в «Halo Wars». До свидания, Свеи, привет, Мастер Чиф. За исключением того, что им не разрешили ввести в игру Мастера Чифа. Bungie – студия, создавшая «Halo», – не хотела, чтобы неизвестная им команда из Техаса использовала не принадлежавшего ей знакового главного героя. Bungie и Ensemble Studios были родственными студиями – «дочками» Microsoft. Но Bungie была старше, популярнее и более любима своей «родительницей». «Age of Empires» была отличной игрой. Но, по сравнению с «Halo», ее эффект не отличался от фотографии завтрака, размещенной в Instagram. В 2005 году серия шутеров от первого лица от Bungie стала одной из самых крутых игр на планете.

Через несколько дней руководители проекта «Phoenix» вылетели в Сизтл, чтобы посетить Bungie. Сначала они встретились с топ-менеджерами студии. Они поговорили с Джо Стейтеном, издавна пишущим для «Halo», об истории игры и ее сюжете. Увлеченно пообщались о системах управления с руководителем разработчиков «Halo» Джейми Гризмером. А позже в конференц-зале обратились к остальным сотрудникам Bungie. Но, стоя перед создателями «Halo» и рассказывая им о своем новом замечательном проекте, Крис Риппи и Грэм Дэвин не встретили ничего, кроме пустых взглядов.

«Мы сказали им, что будем делать “Halo” в виде RTS. Не думаю, что у кого-либо из них имелись какие-нибудь идеи о том, по какому поводу должна была произойти эта встреча, – сказал Риппи. – И если вы знакомы с ребятами из Bungie, то знаете: они готовы яростно защищать свои творения. Полагаю, мы их шокировали. Я бы не сказал, что прием был враждебным. Но холодным – это точно. И это не их вина. Если бы кто-то пришел к нам и сказал:

“Эй, мы делаем стрелялку «Age of Empires»”, мы бы, наверное, отреагировали так же, если не знали, что происходит».

Чтобы снять напряжение, Дэвин и Риппи сделали то, что у них получалось лучше всего, – сыграли в видеоигру. Всего через несколько минут после рассказа о «Halo Wars» Дэвин выдал сотрудникам Bungie раннюю сборку «Phoenix», чтобы доказать: RTS для консоли, в которую приятно играть, существует. «К тому времени они все уже немного отошли от шока и начали играть, – вспоминает Риппи. – Это очень помогло». Помогло и то, что Грэм был готов впитать канон «Halo» по максимуму. Дэвин поглощал все, о чем говорил Джо Стейтен, независимо от того, насколько эзотерически или несвязно это звучало. Грэм хотел к концу визита уметь различать Сан’Шайуум и Сангхейли. (Сан’Шайуум – лидеры Ковенанта, а Сангхейли – раса ящероподобных воинов.)

Вернувшись в Даллас, команда «Halo Wars» выбросила из игры почти все, что было сделано ранее. Сохранились лишь система управления и пользовательский интерфейс, а все остальные идеи остались в проекте «Phoenix», поскольку были бесполезны в «Halo». Началась разработка новых дизайнерских идей, сюжетных поворотов и концепт-артов для «Halo Wars», то есть, по существу, все снова стартовало с нуля.

Поскольку Bungie сохранила право собственности на все в «Halo», Ensemble Studios должна была получать одобрение у них даже на самые элементарные сюжетные идеи. Это могло бы стать тяжким бюрократическим процессом. Так, Ensemble решила, что игра должна вращаться вокруг группы солдат Космического Командования Объединенных Наций (ККОН) на корабле под названием «Дух огня» и что основные боевые действия развернутся на планете Аркадия, изобретенной специально для «Halo Wars». Все эти идеи следовало согласовать с Bungie.

Решив, что это может помочь, Дэвин разработал вымышленный туристический буклет по Аркадии и показал его Джо Стейтену, отвечавшему за сюжет серии в Bungie. «Я сказал: я добавляю новую планету. Скажи, пожалуйста, могу ли я сделать это? Вот туристический буклет», – вспоминает Грэм. Стейтен был поражен столь необычным решением, и в последующие месяцы Дэвин начал летать в Сиэтл каждые несколько недель, чтобы совместно с Bungie разрабатывать сюжет «Halo Wars». «Подозреваю, поначалу они серьезно беспокоились, – говорит Грэм, – но через некоторое время они стали доверять мне».

Тем не менее, команда «Halo Wars» всегда чувствовала, что отстает от Bungie на несколько шагов. Трудно рассказывать историю Вселенной «Halo», если она существует в основном лишь в головах людей, живущих за две тысячи миль друг от друга. Кроме того, Bungie занималась собственным тщательно скрываемым проектом – «Halo 3». «Мы столкнулись с проблемами, связанными с тем, что они не были готовы показывать и рассказывать нам о “Halo 3”. Это серьезно затрудняло работу, – говорит Крис Риппи. – Они тщательно охраняли свою историю и то, чем занимались. Это привело к некоторым пробелам в наших знаниях».

По правде говоря, по мнению ряда людей, работавших в обеих компаниях, большей части руководства Bungie никогда не нравилась идея «Halo Wars». Но Bungie старалась терпимо относиться к вопросам Ensemble Studios. Здесь получали удовольствие от причудливых идей Грэма Дэвина, и Джо Стейтен всегда был доброжелателен. Но в глубине души сотрудники Bungie не хотели, чтобы кто-либо кроме них самих касался «Halo». Когда Ensemble Studios присылала вопросы или просила разрешения использовать отдельные части истории, Bungie периодически отказывала ей. В 2012 году в интервью сайту GamesIndustry.biz руководитель Ensemble Тони Гудман обнародовал историю их напряженных отношений. «Bungie очень не нравилась наша идея, – сказал он. – Она называла это “проституированием нашей франшизой” или что-то вроде того».

Напряженность между двумя студиями только усугубила другие проблемы Ensemble Studios. Разработка «Halo Wars» шла не особенно гладко, и, по некоторым оценкам, переход на нее отбросил команду назад на месяцы. С одной стороны, разработчикам нравилась получившаяся система управления – дизайнеры Ensemble Studios были убеждены, что наконец-то «взломали код» консольной RTS. С другой, концептуализация и строительство мира «Halo Wars» заняли гораздо больше времени, чем они рассчитывали.

К середине 2006 года Microsoft официально дала «Halo Wars» «зеленый свет», что означало: руководство Ensemble Studios могло комплектовать команду для проекта и начинать создание графики и кода. Теперь нужно было справиться с проблемой, обозначившейся несколько месяцев

назад: никто в Ensemble Studios – помимо Грэма Дэвина, Криса Риппи, Анджело Лоудона и остальной части их небольшой команды – не желал работать над «Halo Wars». После того как 10 лет сотрудники студии трудились только над «Age of Empires» и ее ответвлениями, ветераны были сыты RTS по горло. При наличии выбора многие из них уходили в зарождающийся проект ММО – в надежде превратить свою одержимость «World of Warcraft» в большой хит. Другие перешли в «Nova» – фантастический проект Дэйва Поттинджера в духе «Diablo».

Никто в Ensemble Studios не мог договориться о том, что делать дальше, поэтому все занимались разным. Сотрудники шутили: мол, у названия их студии появился иронический оттенок^[43]. В эти дни они уже не ощущали себя единой семьей. Теоретически большую часть их ресурсов следовало бросить на «Halo Wars», поскольку Microsoft не дала добро ни на один из остальных проектов. Тем не менее, коллектив студии разбился на отдельные кланы. Команда «Age of Empires III» не желала переходить в «Halo Wars». Более того, даже при острой нехватке сотрудников, некоторые члены команды «Halo Wars» не хотели, чтобы ребята из «Age» залезли на их территорию.

«Нас все устраивало, – сказал участник проекта «Halo Wars» Колт Макэнлис. – В Ensemble Studios возникло много разногласий. И мы вроде как демонстрировали: вы, ребята, идите отсюда и оставьте нас в покое». Команда «Halo Wars», состоявшая в основном из молодых и менее опытных сотрудников, считала ветеранов наглыми людьми, с которыми трудно сработаться. «Когда они принимали решение, то вдавливали педаль в пол, – возмущался Макэнлис. – Не было никаких дискуссий. Не было оценки. Получалось так: нет, мы делаем это вот так. Если тебе это не нравится, убирайся».

В остальной части Ensemble Studios бытовало мнение, что «Halo Wars» просто пришлось сделать, чтобы порадовать Microsoft – так же, как, например, голливудский режиссер снимает фильм о супергероях, чтобы позже получить разрешение от киностудии заняться своей любимой темой про изменение климата. Большинство ветеранов Ensemble Studios хотели заниматься другими играми.

В какой-то момент руководство студии решило, что большая ММО не будет разворачиваться в совершенно новом научно-фантастическом мире, как планировалось изначально. На общем собрании было объявлено, что предполагается сделать ММО «Halo». «Дизайнер Йен Фишер поднялся на сцену и сказал: мы выбрали IP, и это будет “Halo”», – вспоминает Грэм Дэвин. Вызывало удивление отсутствие официального одобрения от Microsoft такого решения, и это предвещало плохие новости для Ensemble Studios. «Мы поняли, что Microsoft не готова вбухать деньги в неопробованную IP, – говорит Дэйв Поттинджер. – Идея использовать IP “Halo” – это просто способ доделать нашу игру. Так что – да, мы не спрашивали разрешения, хотя в Редмонде были в курсе нашей идеи. Мы знали, что это был рискованный выбор».

Со стороны все это могло показаться безумием. В Ensemble Studios работали менее 100 человек, но студия пыталась делать одновременно три различные игры, в том числе ММО, для чего потребовался бы штат из десятков людей. (По словам пресс-секретаря Blizzard, команда «World of Warcraft», установившая планку, до которой стремилась добраться Ensemble Studios, насчитывала от 50 до 60 человек.) Студия не могла расширяться, не получив одобрения Microsoft. А Microsoft, казалось, не была заинтересована дать отмашку каким-то другим прототипам Ensemble, включая ММО «Halo». Тем не менее, студия продолжала работать над всеми тремя играми. «В одно и то же время у нас была научно-фантастическая RTS на консоли, научно-фантастическая ММО и научно-фантастическая игра в духе “Diablo”. Все три – разные, – вспоминает Дэйв Поттинджер. – В принципе, это свидетельствовало о том, насколько сильно мы тогда не ладили».

В результате команда «Halo Wars» оставалась недоукомплектованной. «В течение довольно длительного времени, – говорит Рич Гельдрих, – я не мог понять, почему в нашем проекте трудились всего 25 человек, хотя это была наша следующая крупная игра, и в ней использовались все наши прототипы». Проекту «Halo Wars» действительно нужно было больше программистов, особенно умевших справляться с наиболее сложными аспектами развития RTS, такими как искусственный интеллект. В RTS компьютер должен ежесекундно принимать тысячи мелких решений, спокойно рассчитывая, когда строить здания, а когда перемещать фаланги юнитов по карте. Для неопытных программистов это была сложная задача.

«Представьте себе игровой мир, состоящий из сотен лиц, и все они должны четко знать, куда перемещаться. При этом принимать решения в реальном времени – или почти в реальном времени, – объясняет Гельдрих. – Этим и занимается искусственный интеллект. Когда вы даете ему команды, это команды высокого уровня, вроде “идти сюда”, “атаковать здесь”, “стоп” или что-то вроде того. Юниты должны сами определять, как пройти путь от А до В, и это может оказаться очень трудным делом. Представьте себе: юнит должен уметь переопределять путь от А до В, поскольку на его пути может взорваться здание, или новый маршрут возникнет лишь потому, что на старом срубили несколько деревьев. Это очень динамические задачи». Добавьте в уравнение многопользовательский режим игры по сети, при котором запаздывающее соединение может десинхронизировать два компьютера и сбросить все модели – вот вам готовая вероятность сбоя игры. Не пошло на пользу и то, что вместо разработанной для игр серии «Age» команда «Halo Wars» начала с нуля с совершенно новым движком, который мог пользоваться уникальной вычислительной мощностью Xbox 360. «Определение пути движения всегда было сложной проблемой в RTS, но на тот момент мы вложили в ее решение, наверное, около 20 человеко-лет, – говорит Дэйв Поттинджер. – Команда “Halo Wars” выбросила все наработки и начала все сначала».

Несмотря на проблемы, Microsoft зациклилась на игре от Ensemble Studios. 27 сентября 2006 года издатель оповестил мир о разработке «Halo Wars», сняв динамичный трейлер с компьютерной графикой, где спартанцы воевали с инопланетными противниками. В какой-то момент Ensemble запланировала завершение игры к концу 2007 года, возможно, именно на это и надеялась Microsoft. Хотя тщательная проверка ситуации могла бы дать понять, что этого не произойдет.

Грэм Дэвин и его «команда неудачников» были довольны собой, но, будучи недоукомплектованными, они слишком сильно отставали в ключевых областях. Однажды, огорчившись неспособностью команды художников должным образом уловить эстетику «Halo», Рич Гельдрих напечатал четыреста полноцветных скриншотов игры и развесил их на всех стенах. «Я расклеил их повсюду в студии, – сказал он. – В туалетах, на кухне, в коридорах, в конференц-залах. Я был очень зол из-за того, что наша игра не выглядела как игра “Halo”».

В других командах дела шли не намного лучше. После почти года работы проект «Nova» был закрыт. Вместо него Microsoft решила запустить в производство многообещающую RPG другой студии под названием «Too Human»^[44]. В течение нескольких месяцев Поттинджер с небольшой командой работали над другим прототипом – шпионским вариантом игры «Zelda» под названием «Агент», однако из-за недостаточного количества сотрудников не смогли закончить его. После этого Поттинджер перешел в «Halo Wars», а его команда разделилась. Многие художники отправились работать над ММО, а программисты присоединились к проекту «Halo Wars», отчаянно нуждавшемуся в помощи этих специалистов.

В начале 2007 года Грэм Дэвин и его команда начали подготовку демоверсии «Halo Wars» для E3, где они надеялись покончить со скептицизмом фанатов, полагающих, что «Halo» никогда не станет RTS. К моменту демонстрации они создали 10-минутный ролик, озвученный Дэвином. В нем была показана серия сражений между морскими пехотинцами ККОН и отвратительными инопланетянами Ковенанта. В демоверсии игрок строил двух «Вепрей» – легендарные бронированные грузовики «Halo» – и с их помощью перепрыгивал через трещину возле своей базы. «“Вепри”, в отличие от других транспортных средств, могут получить стратегический контроль над определенными районами на карте», – объяснял Грэм в этом видео.

Фанаты были в восторге, и это вдохновляло разработчиков Ensemble Studios. «Это была действительно зажигательная демоверсия, и в том году мы покинули E3 очень воодушевленными, – сказал Дэйв Поттинджер. – Нас отлично приняли. Грэм оказался отличным шоуменом и очень точно рассказал о своей любви к этой IP. Он действительно любил ее. Людям понравилось, что человек, который был хорош в создании RTS, впечатлился “Halo” и собирается соединить все это в единое целое».

Но по мере продолжения работы над проектом становилось ясно: «Halo Wars» в беде. В течение нескольких месяцев после E3-2007 возникли две основные проблемы. Во-первых, команда «Halo Wars» по-прежнему была недоукомплектована. Многие ветераны Ensemble Studios до сих пор работали над ММО «Halo» – проектом, которому пока не было дано добро, но при этом он отнимал много ресурсов студии. Во-вторых, дизайн игры постоянно менялся. В

результате неоднократных закрытий прототипов Ensemble Studios и внутренней политики компании к концу 2007 года в руководстве «Halo Wars» оказались сразу несколько опытных ведущих дизайнеров – в том числе Грэм Дэвин и Дэйв Поттинджер. При этом Дэвин имел собственное видение игры, в то время как у Поттинджера, присоединившегося к проекту всего несколько месяцев назад, мысль работала совсем по-другому.

Но дирижер в оркестре должен быть только один, и команда «Halo Wars» тратила много времени на склоки и споры. «Не крики, но шумные споры, – вспоминает Грэм. – Что забавно, это всегда касалось игры. Должна ли экономика быть дешевле или дороже? Должны ли базы быть автономными, или их нужно соединить между собой? Все было по делу, а не из разряда: “Господи, твоя футболка меня просто убивает!” Все это были классные моменты, которые сделали игру значительно лучше. Но все равно это приводило к очень сильному стрессу».

Самые серьезные стычки касались того, что Дэвин назвал «правилом восьми», – руководства, которого команда «Halo Wars» придерживалась, начиная со времен проекта «Phoenix». Оно означало, что игрок может выбрать всего восемь юнитов за раз, чтобы игра на консоли не оказалась слишком неуклюжей и сложной. Некоторые дизайнеры начали оспаривать это правило, утверждая, что оно делает «Halo Wars» слишком простой. Дэвин дал им решительный отпор. «Когда вы ежедневно тестируете игру, то вскоре начинаете отлично управляться с ней, – говорил он. – И забываете, что предварительно научились этому. И вот вдруг вы думаете, что легко могли бы управляться и с десятком юнитов. И даже с шестнадцатью».

Среди разработчиков скука – распространенное явление: когда вы много лет трудитесь над одной и той же игрой, вас неизбежно охватывает тоска. Начинает тянуть вносить изменения исключительно ради самих изменений, чтобы просто оживить работу, потому что вам уже надоело использование одной и той же системы управления, которую вы применяете каждый день. Для «Halo Wars» это стало постоянной точкой напряженности. Дэвин и его команда намеренно упростили эту игру по сравнению с ПК-версией, ведь люди не настолько хорошо знакомы с консольным управлением. И вот теперь кто-то пытался усложнить это? «Мы старались избегать наслоения идей, – сказал Крис Риппи. – Одна из самых серьезных проблем при длительной разработке заключается в том, что, тестируя игру слишком долго, вы начинаете изобретать лишние сложности и добавлять слои, которые добавлять не следует».

Несмотря на приятное впечатление, произведенное на поклонников на E3-2007 демоверсией Дэвина, состояние команды «Halo Wars» оставалось довольно печальным. Ведь демоверсия писалась полностью вручную, ее код нельзя было использовать в финальном релизе. Конечно, графика действовала в режиме реального времени, но искусственный интеллект не был проработан должным образом, и «Halo Wars» находилась далеко не в таком удовлетворительном состоянии, как было показано в демоверсии.

По мнению Дэйва Поттинджера, «Halo Wars» должна была развиваться в совершенно новом направлении. «У нас не было интересной игры, – говорит он. – Она не работала. Демоверсия для E3 оказалась довольно крутой, но она не отображала реальную игру, а была полностью выстроена для демонстрации на E3». В последующие месяцы команда «Halo Wars» продолжала спорить об основных функциях игры. Почему юниты на экране такие маленькие? Почему строительство базы такое сложное? Нужны ли «раскладки», позволяющие пользователям назначать «горячие клавиши» для различных отрядов, как это делается в «StarCraft» и других RTS?

После всех этих склок что-то должно было произойти. Решение принял Грэм Дэвин. «Когда ведущие дизайнеры воюют, это плохо, – вспоминает он. – Мы встретились, и я сказал: Дэйв, ты главный. Мне очень нравится эта история, и я просто займусь написанием сюжета».

В итоге Грэм остался лицом игры, демонстрируя ее на маркетинговых встречах Microsoft и пресс-мероприятиях, а Дэйв, в течение многих лет отказывавшийся от работы над еще одной RTS, стал ведущим дизайнером «Halo Wars».

Поттинджер сразу же внес большие изменения в основной механизм «Halo Wars»: «Мы отбросили большую часть дизайна и начали все сначала». Он изменил почти все юниты, включая прыгающих «Вепрей», которых показали на E3, но которые работали из рук вон плохо. («Вепри» в «Halo Wars» останутся, но больше не будут иметь возможности перепрыгивать через расщелины.) Он заменил разрастающуюся систему строительства баз «сборными» базами, каждая из которых содержала конечное число слотов. Он капитально отремонтировал систему

ресурсов, сократив количество времени, которое игроки должны были тратить на управление своей экономикой. И добавил кнопку «Выбрать все», созданию которой команда так долго сопротивлялась. Поскольку «Halo Wars» планировалось выпустить через несколько месяцев, Поттинджер выбросил почти все дизайнерские разработки Дэвина. «Я взял на себя дизайн, – сказал он, – а Грэм продолжал создавать сюжет, что отнимало у него практически все время. Он отлично справился».

В то же время другая команда Ensemble Studios также боролась с проблемами. Много лет большая часть сотрудников студии работала над проектом своей мечты – ММО «Halo». Она точно не была секретом – Microsoft знала, что Ensemble Studios хотела сделать свою собственную версию «World of Warcraft», но не дала добро на эту разработку. Поэтому для некоторых членов команды Xbox стало неожиданностью выделение Ensemble Studios такого большого количества сотрудников на работу над ММО «Halo» – ведь студия должна была бы сосредоточиться на «Halo Wars». «Это было очень типично для людей из Microsoft – появиться и заявить: что это, черт возьми, вы делаете, почему вы работаете над этим? – говорит Колт Макэнлис. – Помню, я присутствовал на нескольких ключевых встречах, где эти люди заявляли: мы не знали, что вы, ребята, решили выделить ресурсы на эту работу, мы думали, что эти ресурсы в другом месте». (Другие сотрудники оспаривают это мнение, утверждая, что руководство Microsoft было хорошо осведомлено о том, сколько людей Ensemble Studios занимались ММО.)

Вскоре топор начал опускаться. Microsoft дала понять руководству Ensemble, что не намерена тратить десятки миллионов долларов на ММО, и проект был бесцеремонно закрыт. «Мы пошли на компромисс, – вспоминает Дэйв Поттинджер. – Мы делали “Halo Wars” в том числе для того, чтобы нам позволили делать ММО... Думаю, что ММО, к сожалению, получалась огромной и Microsoft решила: это не то, что она хотела бы, чтобы мы делали». Команда ММО разделилась: некоторые ее члены начали работать над новыми прототипами (в том числе над потенциальной «Age of Empires IV»), а другие перешли в проект «Halo Wars».

Все это, несомненно, вызвало недовольство в Microsoft. Впервые с момента выхода в 1997 году «Age of Empires» между Ensemble Studios и ее издателем возникла напряженность. Пока Ensemble выпускала игры и приносила прибыль, эта напряженность так или иначе подавлялась. Но после «Age of Empires III», вышедшей в 2005-м, студия не сделала ни одной новой игры. Все эти разговоры об ММО расстраивали руководителей Microsoft, которые были готовы свернуть игры на ПК в пользу модных на тот момент Xbox 360. (ММО «Halo», в отличие от «Halo Wars», разрабатывался для ПК.) Сохранение фонда заработной платы для 100 с лишним сотрудников Ensemble Studios начинало казаться плохим вложением средств.

«Вопреки распространенным убеждениям, в корпорации Microsoft штат сотрудников не является полностью автономным, – говорит Шейн Ким, занимавший тогда должность вице-президента подразделения Xbox. – Это как перетягивание каната большим количеством персонала. Его стоимость очень высока. И мы решили, что лучше развернуть деятельность в других направлениях».

В отличие от большинства создателей игр, Колт Макэнлис с удовольствием появлялся на работе в шесть часов утра – его коллег обычно не было еще четыре или пять часов. Колт работал максимально продуктивно, когда занимался программированием в одиночестве, когда ему никто не мешал и не отвлекал. Макэнлис отвечал в «Halo Wars» за некоторые из самых сложных инженерных работ – художественные инструменты, световые шейдеры^[45], многопоточность. Одиночество помогало.

В один из понедельников сентября 2008 года Макэнлис приехал в офис в свое обычное время. И довольно быстро сообразил: что-то не так. Вместо пустых столов он обнаружил десятки своих коллег, болтающихся по комнатам. «Я подумал: “Стоп, что, черт возьми, происходит?”», – говорит он. – «Что вы здесь делаете?» Никто не мог внятно ответить до тех пор, пока через несколько часов не выяснилось, что к ним с визитом нагрянули представители верхушки Microsoft.

После этого всем предложили зайти в конференц-зал. Там уже находились несколько сотрудников Microsoft: представители отдела кадров, вице-президент, другие руководители. Когда вся компания устроилась, генеральный директор Ensemble Studios Тони Гудман встал и сбросил ядерную бомбу.

«Тони вышел на сцену и сказал: у нас есть новости, – вспоминает Грэм Дэвин. – После завершения работы над “Halo Wars” Ensemble Studios должна будет закрыться».

После 14 лет работы и десятка выпущенных игр время Ensemble Studios подошло к концу. «Хорошие новости, – сказал Гудман, – заключаются в том, что Microsoft хотела бы закончить “Halo Wars”. Каждый в Ensemble Studios будет продолжать свою работу еще четыре месяца или около того, что даст вам достаточно времени для поиска новой работы». «Microsoft хотела сказать, что нас не будут увольнять до окончания работы над “Halo Wars”, – говорит Дэвин. – И Тони передал слово представителям Microsoft, чтобы они объяснили, как именно они собирались это сделать. Ведь нас всех только что огорошили новостью о том, что после выпуска этой игры мы потеряем работу».

Два часа представители Microsoft, в том числе вице-президент Шейн Ким, стояли перед залом и отвечали на вопросы пораженных сотрудников Ensemble Studios. «Вы спрашиваете: почему мы? – сказал Ким. – Вы говорили о других игровых студиях – о Rare, о Lionhead: мол, наверняка есть другие компании, которые можно сократить вместо нас. К сожалению, это одна из отрицательных сторон моей работы». Ким пытался быть дипломатом, добавив, что Microsoft выдаст солидные выходные пособия тем сотрудникам Ensemble Studios, которые не уволятся, пока «Halo Wars» не будет готова.

Некоторые начали плакать. Другие разозлились. «Я просто слетел с катушек, – вспоминает Колт Макэнлис. – Мы с женой как раз ждали первого ребенка. Он должен был родиться в конце января, именно тогда, когда компанию собирались закрыть. Наш новорожденный должен был появиться именно в тот день, когда я становился безработным». Два человека, братья Пол и Дэвид Беттнеры, сразу же покинули Ensemble Studios и основали свою студию Newtoy, которая продолжала делать популярные клоны игры «Words with Friends»^[46]. Можно сказать, они сделали правильный ход: в 2010 году Zynga приобрела Newtoy за 53,3 миллиона долларов.

Покинул студию и специалист по графике Рич Гельдрих. «Мой мозг просто раскололся пополам, – говорит он. – Я взбесился. Я просто не мог справиться с тем, что Ensemble Studios взлетела на воздух. Это была такая потрясающая компания! Я вложил в нее пять лет – во все эти технологии, программирование и все такое, – и вдруг все это взяло и просто исчезло. Вокруг меня все рушилось. Мы все сходили с ума. Это было просто возмутительно». (Вскоре после этого Гельдрих устроился на работу в Valve.)

Оставшиеся в Ensemble тоже оказались в неудобном положении. Дело не в том, что они через несколько месяцев потеряют работу, а в том, что некоторые ее НЕ потеряют. Тони Гудман сообщил всем, что он выторговал контракт с Microsoft в рамках кампании по закрытию Ensemble Studios. При этом, – отметил Тони, – он сможет открыть новую независимую студию, которую назвал Robot Entertainment. Контракт с Microsoft позволит ей сделать онлайн-версию «Age of Empires».

Проблема заключалась в том, что Гудман получил контракт на сумму, достаточную для того, чтобы нанять менее половины нынешнего персонала Ensemble Studios. И лишь немногие знали, кто именно отбирал людей. «Все вдруг начали соперничать за новые рабочие места, – говорит Колт Макэнлис. – Это было безумие, потому что никто из нас не знал, что происходит. Повсюду велись разговоры: эй, они с тобой разговаривали? Нет, не говорили? Ну а если бы они предложили тебе работу, ты бы принял ее?»

Те, кого пригласили работать в Robot Entertainment, определились быстро, но для остальных следующие дни были отвратительными. В какой-то момент, чтобы немного улучшить атмосферу, менеджер прикрепил к стене лист бумаги с полным списком сотрудников Ensemble Studios, которые перейдут на работу в Robot Entertainment. Десятки людей столпились у листа, чтобы увидеть, кто прошел отбор. «Это было похоже на сцену, когда приходит учитель и говорит: “Вот кто принят в команду чирлидеров”, и все бросаются к доске», – сказал Макэнлис.

Но для многих сотрудников Ensemble Studios это разделение на отсеянных и избранных еще больше ухудшило ситуацию. «На наш взгляд, мы сохранили половину рабочих мест, – сказал Дэйв Поттинджер. – А по мнению тех, кому не предложили место в Robot Entertainment, мы надули половину компании... Думаю, мы старались изо всех сил. Мы ошибались». Несмотря на хаос, больше никто, кроме Рича Гельдриха и братьев Беттнер, не ушел из Ensemble Studios. (Помогло обещание выходного пособия.) В течение последующих нескольких месяцев студия

старалась отбросить в сторону дразги и забыть о перспективе закрытия, чтобы закончить работу над «Halo Wars».

«Мотивация состояла в том, чтобы сделать все возможное», – сказал Дэйв Поттинджер. Несколько месяцев коллектив Ensemble работал в авральном режиме. Чтобы закончить «Halo Wars» к концу января – когда, как они знали, все должны были уйти, – люди трудились до самой последней минуты. «Больше всего горжусь тем, что на следующий день после объявления о закрытии, все как один – за исключением трех человек – остались, чтобы закончить игру», – сказал Поттинджер.

«Мы были ходячими мертвецами, – вспоминает Грэм Дэвин. – Это было просто дико». В начале 2009 года Microsoft отправила Дэвина в пресс-тур по всему миру. Путешествуя вместе с британским дизайнером Питером Молинье, собиравшимся выпустить RPG «Fable 2», Дэвин проводил презентации и показывал демоверсию «Halo Wars». А когда журналисты спрашивали его о закрытии Ensemble Studios, он отвечал уклончиво. «Помню, как представитель Microsoft подсовывал мне бумажки и говорил: вот что вы можете говорить», – рассказал Грэм.

В эти сюрреалистические последние месяцы работы сотрудники Ensemble Studios пытались отбросить внутренние разногласия, собравшись вместе в надежде выпустить что-то, чем они могли бы гордиться. Несмотря на скорое закрытие студии, все продолжали каждый день приходить на работу и продолжали работать в авральном режиме, делая все возможное, чтобы «Halo Wars» получилась как можно лучше. «Были отличные дни, а затем наступали периоды депрессии, – вспоминает Крис Риппи. – Но мы гордились, и мы хотели сделать все отлично. Все знали, что это своего рода наследие студии, и хотели сделать что-то, что показало бы ее с лучшей стороны».

26 февраля 2009 года «Halo Wars» вышла в свет. Она была реализована на высоком уровне и получила лестные отзывы от таких игровых сайтов, как Eurogamer и IGN. Оглядываясь назад, разработчики «Halo Wars» говорят, что гордятся выпуском этой почти идеальной игры после всего пережитого. Понравилась игра и Microsoft, которая даже наняла компанию Creative Assembly, чтобы сделать сиквел – «Halo Wars 2» (вышедший в феврале 2017 года).

Из пепла Ensemble Studios возникло несколько игровых студий. Первой образовалась уже упомянутая Robot Entertainment, сделавшая «Age of Empires Online», а затем – популярную игру в жанре «защита башни» «Orcs Must Die!» («Орки должны умереть!»). Другая часть бывших сотрудников Ensemble организовала студию Bonfire, позже купленную компанией Zynga и приказавшую долго жить в 2013 году^[47]. Позже эти же люди основали еще одну студию – Boss Fight Entertainment. Почти через 10 лет после закрытия Ensemble Studios многие ее бывшие сотрудники продолжают работать вместе. В конце концов, они были одной семьей. «Мы ненавидели друг друга, но мы слишком любили друг друга, – говорит Поттинджер. – За время своего существования Ensemble Studios потеряла очень мало людей по сравнению с любой другой студией... Не существует нормы, но их было меньше четырех процентов, подобного невозможно добиться, если вы не стараетесь сделать людей счастливыми».

Еще на E3 2008 года, всего за несколько месяцев до окончательного закрытия Ensemble Studios, команда «Halo Wars» выпустила трейлер, который с позиций сегодняшнего дня, возможно, был неосознанным криком о помощи. «Пять лет. Пять долгих лет, – вещал голос за кадром, пока группа морских пехотинцев отбивалась от вторжения чужеродных сил Ковенанта. – Сначала все шло хорошо».

Войска Ковенанта спускались с неба, убивая морпехов одного за другим, и вскоре это превратилось в кровавую бойню. Голос продолжал: «Затем отступление за отступлением, потеря за потерей привели к тому, что должно было стать быстрой и решительной победой после пяти лет ада».

6. «Dragon Age: Inquisition»

Сайт Consumerist некогда проводил ежегодный опрос «Худшая компания в Америке», в ходе которого просил читателей выбрать самые отвратительные корпорации страны. В 2008 году, когда экономика США рухнула, на первое место вышли продавцы страховок AIG. В 2011 году награда досталась BP, из нефтяных вышек которой в Мексиканском заливе только что вылилось 795 миллионов литров сырой нефти. Но в 2012 и 2013 годах награду завоевала компания совсем другого типа. Набрав более 250 000 голосов и опередив таких монстров, как Comcast и Банк

Америки, худшей компанией Соединенных Штатов стал издатель компьютерных игр Electronic Arts (EA).

Для этой позорной победы было много причин, среди которых рост количества дополнительных микроплатежей^[48] и впечатляющая катастрофа с перезагрузкой игры «SimCity» в онлайн-режиме^[49]. Однако больше всего геймеров раздражало то, что EA сделали с BioWare.

BioWare – студию, занимавшуюся разработкой видеоигр, – основали в 1995 году трое врачей, посчитавших, что создание игр может стать отличным хобби. Широкую известность компания получила в 1998 году благодаря ролевой игре «Baldur's Gate», сделанной на основе механики Dungeons & Dragons. («Baldur's Gate» сыграла немалую роль в истории двух других игр, о которых рассказывается в этой книге – «Pillars of Eternity» и «The Witcher 3».) В последующие годы BioWare выпустила серию высококлассных ролевых игр, таких как «Neverwinter Nights», «Star Wars: Knights of the Old Republic», а также космическую оперу «Mass Effect». Последняя предназначалась не только для геймеров, любивших расстреливать пришельцев, но и для тех, кому нравилось целоваться с ними.

В 2007 году Electronic Arts купила BioWare, а в последующие годы фанатам показалось, что студия впала в глубокое уныние. Две новые флагманские франшизы – «Mass Effect» и «Dragon Age» – полюбили, но оказались вялыми. «Dragon Age 2», вышедшая в 2011 году, была как будто недоделанной. А «Mass Effect 3», вышедшая в 2012 году и завершившая космическую трилогию, разозлила преданных поклонников спорным финалом, в котором казалось, что действия игрока не имеют значения^[50].

Наверняка фанаты считали эти ошибки виной EA. Проблемы ведь начались, когда EA приобрела студию, не так ли? Все, что вам нужно сделать, это посмотреть на длинный список знаковых студий, купленных, а потом закрытых EA. В него среди прочих входят, например, Bullfrog («Dungeon Keeper»), Westwood («Command & Conquer») и Origin («Ultima»). Вот реальная причина опасаться, что BioWare может стать следующей. И фанаты решили проголосовать на Consumerist – как следствие, издатель видеоигр был объявлен более гнусным хищником, чем ипотечный кредитор.

На фоне всех этих передраг руководитель BioWare Аарин Флинн нацелился на гораздо более актуальную задачу – «Dragon Age: Inquisition», третью игру фэнтези-серии. «Inquisition» должна была стать самым амбициозным проектом в истории студии. Это была игра, призванная доказать, что BioWare способна вернуться в прежнюю форму, что EA не изуродовала студию, что BioWare способна сделать RPG с открытым миром, в котором игрок может свободно перемещаться по огромным пространствам. Но Флинн знал, что «Dragon Age: Inquisition» уже отставала от графика из-за незнакомой технологии: новый игровой движок Frostbite потребовал больше работы, чем ожидалось.

«Изучение возможностей нового движка одновременно волнительно и унинительно», – написал Флинн в блоге BioWare в сентябре 2012 года, сразу после объявления о начале работы над «Inquisition». Возможно, если бы он заранее выпил несколько стопок водки – или если бы ему не приходилось беспокоиться о реакции PR-службы Electronic Arts, – он мог бы озвучить то, о чем думали сотрудники BioWare: похоже, новый движок – это техническая катастрофа.

Штаб-квартира BioWare расположена в небольшом офисном комплексе недалеко от центра Эдмонта – города, наиболее известного своими огромными торговыми центрами и температурой, регулярно падающей до совершенно невозможных значений. Неудивительно, что студия создала «Dragon Age». Если вы хотите придумать фантастический мир, населенный огнедышащими мифическими существами, Эдмонтон – самое подходящее место.

BioWare надеялась, что «Dragon Age» станет «Властелином колец» в мире игр. Ее запустили в производство в 2002 году. В ноябре 2009-го, спустя 7 лет адской кропотливой работы, BioWare выпустила первую игру серии «Dragon Age» «Origins». Она привлекла самых разных геймеров. Преданным поклонникам RPG понравились стратегический бой и последовательный выбор, а более романтически настроенным игрокам полнобилась возможность управлять персонажами, такими как вспыльчивый рыцарь Алистер и знойная волшебница Морриган. «Dragon Age: Origins» смогла похвастаться массовым успехом – продажей миллионов копий и, самое главное, источником вдохновения для сотен тысяч строк фанфиков^[51].

Командой разработчиков «Dragon Age» руководил ветеран BioWare Марк Дарра, трудившийся в компании с конца 1990-х. Он носит окладистую бороду, которая в 2013 году, когда я впервые встретил его, была ярко-рыжей (но спустя три года в ней уже были заметны вкрапления седины). «Марк очень хорош в разработке игр, – говорит продюсер BioWare Кэмерон Ли. – Внутри студии мы называем команду “Dragon Age” “пиратским кораблем”. Она доберется туда, куда ей нужно, но побывает повсюду. Поплывет в одну сторону. Выпьет рома. Двинется дальше. Еще что-нибудь сделает. Марку нравится именно такой стиль управления». (Альтернативное мнение одного из членов команды, не пожелавшего раскрыть свое имя: «“Dragon Age” назывался пиратским кораблем, потому что раздражающе громкий голос Марка заполнял всю комнату и разносился во все стороны. Думаю, мы мудро приняли это название и сумели превратить его во что-то стоящее».)

После выхода «Origins» в 2009 году у Дарра и его пиратского экипажа уже были некоторые задумки по поводу следующей большой игры. В то время как в «Origins» вы играли за фанатичного Серого Стража, чья жизнь была посвящена уничтожению демонов, в следующей «Dragon Age» должен был разразиться крупномасштабный политический конфликт. Дарра задумал игру об инквизиции – в мире «Dragon Age» это автономная организация, разрешающая конфликты по всему миру, – с пользователем в качестве лидера и инквизитора.

Но затем планы изменились. Разработка другой игры BioWare – MMO «Star Wars: The Old Republic» – застопорилась. Ее делали в другой студии BioWare в Остине и никак не могли закончить – дата выхода переносилась с 2009 на 2010 год, а потом и на 2011-й. Разочарованные руководители EA хотели, чтобы новый продукт от BioWare улучшил квартальные показатели продаж, и решили, что заполнить пробел придется команде «Dragon Age». После длительных дискуссий Марк Дарра и Аарин Флинн договорились выпустить «Dragon Age 2» в марте 2011-го – всего через 16 месяцев после выхода «Dragon Age: Origins».

«“The Old Republic” сдвинулась, и образовалась дыра, – рассказал Дарра. – По сути, “Dragon Age” должна была заполнить эту дыру. Это была своего рода “затычка”. Она всегда была игрой для решения такой проблемы». Дарра хотел назвать ее «Dragon Age: Exodus» («Исход») («На котором я хотел бы, чтобы мы остановились»), но менеджеры EA по маркетингу настаивали на «Dragon Age 2», независимо от того, что подразумевает это название.

Разработка первой игры серии «Dragon Age» заняла семь лет. Теперь у BioWare было чуть больше года на сиквел. Провернуть подобное было бы сложно для любой большой игры, для RPG – это было почти невозможно. В «Dragon Age: Origins» было очень много переменных – четыре гигантские области, каждая со своими группировками, монстрами и квестами. Решения, принятые в начале «Origins» – например, то, как развивается «оригинальная» история персонажа, – очень сильно влияли на остальную часть сюжета. Это означало, что писатели и дизайнеры BioWare должны были выстроить различные сцены таким образом, чтобы учесть все возможности. Если бы вы играли за благородного гнома, изгнанного из города-лабиринта Орзаммар, другие гномы должны были бы отреагировать на его возвращение соответствующим образом. А если бы вы были человеком, им было бы все равно.

Это было нельзя реализовать за год. Даже если руководство BioWare заставит всех работать над «Dragon Age 2» сверхурочно и без перерыва, у них все равно не хватит ресурсов, чтобы сделать продолжение соответствующим ожиданиям фанатов. Для решения этой проблемы Марк Дарра и его команда отложили старую идею с «Inquisition» и сделали рискованный шаг: вместо нескольких областей фантастического мира действие «Dragon Age 2» будет на протяжении 10 лет разворачиваться в пределах одного города – Киркволла. Таким образом, команда «Dragon Age» может использовать одни и те же локации для многих эпизодов игры, экономя на этом месяцы. Они также убрали ряд функций, имевшихся в «Dragon Age: Origins», – например, возможность настроить снаряжение членов вашей команды. «Получилось не идеально, но если бы мы не приняли эти решения, проблем было бы значительно больше, – сказал креативный директор «Dragon Age» Майк Лэйдлоу^[52]. – Таким образом, мы выбрали наилучший путь из всех имевшихся, учитывая довольно короткие временные рамки».

Когда в марте 2011 года «Dragon Age 2» вышла в свет, геймеры отрицательно отреагировали на нее. Они громко ругали игру за утомительные дополнительные квесты и повторно используемые территории^[53]. Как написал один блогер, «общее качество снизилось до ошеломительно низкого уровня, и я никогда не порекомендую никому покупать эту игру ни при

каких обстоятельствах». Игра продавалась гораздо хуже, чем «Origins», хотя «в некоторых темных углах бухгалтерии EA ее все равно считали большим успехом», – утверждает Дарра. Поэтому летом 2011 года BioWare решила свернуть работы по дополнению к «Dragon Age 2» – «Exalted March» – в пользу совершенно новой игры. Студии необходимо было избавиться от позорного пятна «Dragon Age 2».

Действительно, BioWare нужно было перезагрузить франшизу. «Полагаю, команда “Dragon Age 2”, отделившись от “Dragon Age”, доказала свое умение делать игры высшего качества, – сказал Дарра. – Ходили разговоры – не внутри студии, но среди разработчиков, – что, по существу, в BioWare есть два уровня: команда “Mass Effect” и все остальные. Думаю, многим хотелось поспорить с этим мнением. Команда “Dragon Age” была собрана из тех, кто оставался не у дел».

В RPG существуют определенные моменты, которые мы привыкли воспринимать как должное. Редкий геймер приходит домой из магазина с последней «Final Fantasy», запускает ее на PlayStation и идет на Facebook, чтобы поговорить о том, насколько хороша в ней система сохранения. Вы не найдете много желающих с энтузиазмом поговорить о способности нового «Fallout» правильно переключаться между боевыми и небоевыми состояниями. «Skyrim» продается миллионами копий не потому, что в нем классно устроен список предметов игрока. Эти моменты необходимы, но малоинтересны. И, конечно, их не особенно весело делать, – именно поэтому в большинстве видеоигр используются готовые движки.

Слово «движок» ассоциируется с внутренностями автомобиля, но в разработке игры движок больше похож на завод по производству автомобилей. При изготовлении новой машины вам понадобятся многие из привычных компонентов: шины, мосты, кожаные сиденья. Аналогично почти каждая видеоигра включает в себя одни и те же ключевые функции: система физических процессов, графическая визуализация, главное меню. Программирование новых версий этих функций для каждой игры было бы подобно постоянному проектированию новых колес при изготовлении седана. Движки, как и фабрики, позволяют использовать готовые функции и, тем самым, избежать ненужной работы.

Еще до завершения проектирования «Dragon Age 2» Аарин Флинн и Марк Дарра искали новый движок для своей фэнтезийной франшизы. Имевшийся в наличии – Eclipse – казался скрипучим и устаревшим для того типа восхитительных игр, которые они надеялись создать. Основные кинематические эффекты в Eclipse были невозможны. «Графически он не был полнофункциональным, – отметил Дарра. – С этой точки зрения, из старичка уже песок сыпался».

Кроме того, в серии «Mass Effect» использовался сторонний движок Unreal Engine, что затрудняло сотрудничество двух команд BioWare. Для решения основных задач, вроде рендеринга 3D-модели, на Eclipse применяется совершенно другой процесс, чем на Unreal. «Наша технологическая стратегия была в полном беспорядке, – говорит Флинн. – Каждый раз, когда мы начинали новую игру, люди говорили: о, нам надо просто выбрать новый движок».

Флинн и Дарра провели совещание с одним из своих боссов, исполнительным директором EA Патриком Содерлундом, и вернулись с готовым решением – движком Frostbite, разработанным шведской студией DICE (принадлежавшей EA) для ее игр серии «Battlefield». Хотя никто никогда не использовал Frostbite для создания RPG, Флинн и Дарра нашли его привлекательным по нескольким причинам. Например, он был мощным. У DICE имелась команда инженеров, полный рабочий день трудившаяся над графическими возможностями Frostbite и совершенствовавшая визуальные эффекты, благодаря которым, например, деревья качаются на ветру. Поскольку это была индустрия видеоигр, они также потратили много времени на то, чтобы все выглядело максимально привлекательно.

Другим большим преимуществом Frostbite было то, что права на него принадлежали EA. Если бы BioWare начала разрабатывать все игры на Frostbite, она могла бы поделиться технологиями с другими дочерними студиями EA – такими, как Visceral («Dead Space») или Criterion («Need for Speed»). И, в свою очередь, когда эти компании обучались бы новым классным трюкам, заимствовать у них соответствующие инструменты.

Осенью 2010 года, когда основная часть сотрудников заканчивала «Dragon Age 2», Марк Дарра собрал небольшую группу для работы над прототипом, который они называли «Blackfoot».

Марк преследовал две основные цели – начать знакомиться с движком Frostbite и создать бесплатную многопользовательскую игру на базе вселенной «Dragon Age». Из второго пункта ничего не получилось, и через несколько месяцев «Blackfoot» затух, намекнув на новые большие проблемы в будущем. «В конечном счете мы не добились серьезного прогресса, поскольку команда оказалась слишком мала, – вспоминает Дарра. – Frostbite – слишком тяжелый движок для столь малочисленного коллектива. Чтобы просто запустить его, потребовалось бы определенное количество людей».

К концу 2011 года, когда работы над «Blackfoot» и пакетом дополнений для «Dragon Age 2» были свернуты, у Дарра появилась команда, достаточно большая для работы над следующей большой игрой BioWare. Ее сотрудники достали с полки старые идеи об «Inquisition» и начали обсуждать, как будет выглядеть «Dragon Age 3» на Frostbite. К 2012 году план работы был готов. «Dragon Age 3: Inquisition» (впоследствии цифра «3» исчезла) будет RPG с открытым миром. Ее разработчики черпали вдохновение в хите компании Bethesda – «Skyrim». Действие будет происходить во всех новых областях мира «Dragon Age», и это перекрыло бы все недостатки «Dragon Age 2». «У меня была секретная миссия – поразить игроков огромным количеством контента, – вспоминает арт-директор Мэтт Голдман. – Люди жаловались: “Ой, в «Dragon Age 2» этого так не хватает!” Ладно, больше вы такого не скажете. Я намеревался сделать так, чтобы в конце “Inquisition” люди говорили: “О боже, нет, только не еще один уровень!”»

BioWare хотела выпустить «Dragon Age: Inquisition» на игровые платформы нового поколения – PlayStation 4 и Xbox One. Однако сотрудники отдела прогнозирования EA сообщили о росте интереса к играм на iPad и iPhone и опасались, что PS4 и Xbox One будут неважно продаваться. В качестве страховки издатель настаивал на выпуске версий для старых PlayStation 3 и Xbox 360 – обе эти консоли уже имелись в десятках миллионов домов. (Большинство ранних игр для PS4/Xbox One следовали этой же стратегии – за исключением одной польской RPG, о которой рассказывается в главе 9.) Если добавить еще и PC, это означало, что BioWare впервые придется выпускать «Inquisition» на пяти платформах сразу.

Амбиции росли. «Inquisition» должна была стать первой 3D-RPG с открытым миром у BioWare и первой такой игрой на движке Frostbite, никогда ранее не использовавшемся для создания RPG. Она должна была выйти примерно через два года, поставляться на пяти платформах и – о, да! – помочь восстановить довольно сильно пошатнувшуюся репутацию студии. «По сути, нам пришлось работать с новыми консолями, новым движком, новым геймплеем, создавать самую большую игру в нашей истории – и делать ее по еще более высокому стандарту, чем мы когда-либо делали, – говорит Мэтт Голдман. – Причем пользоваться инструментами, которых не существовало».

Если движок похож на автомобильный завод, то в 2012 году, когда началась разработка «Inquisition», движок Frostbite был похож на автомобильный завод без сборочного конвейера. До «Dragon Age: Inquisition» специалисты EA использовали Frostbite в основном для создания шутеров от первого лица вроде «Battlefield» и «Medal of Honor». Инженеры, разработавшие Frostbite, никогда не создавали инструменты, например, делающие главного персонажа видимым пользователю. Зачем им это нужно? В шутерах от первого лица вы смотрите на мир глазами персонажа. Ваше тело состоит из рук, пистолета и – если повезет – ног. Игре «Battlefield» не нужны были характеристики персонажей, магические заклинания или даже система сохранения игры – прогресс игрока автоматически отслеживался на контрольных точках. То есть Frostbite и не мог создать ничего, столь необходимого для «Inquisition».

«Это был движок, разработанный для создания стрелялок, – сказал Дарра. – И нам приходилось все делать на нем». Во-первых, команда «Dragon Age» явно недооценила объем труда, который придется вложить в эту работу. «Персонажи должны двигаться, ходить, говорить и брать мечи в руки, а эти мечи должны наносить повреждения, когда вы ими бьете, и вы должны быть в состоянии нажать кнопку, чтобы сражаться ими, – говорит руководитель команды разработки сюжета и геймплея Майк Лэйдлоу. – Frostbite мог сделать кое-что из этого, но далеко не все».

Дарра и его команда знали, что стали подопытными кроликами, на которых проверялся Frostbite – но они обменивали сегодняшние страдания на выгоду в долгосрочной перспективе. Поэтому в начале разработки «Dragon Age: Inquisition» даже самые простые задачи решались

невероятно мучительно. Во Frostbite еще не было инструментов, необходимых для разработки RPG. А без них дизайнер понятия не имел, сколько времени может потребоваться для того, чтобы сделать нечто столь же фундаментальное, как создание территорий. «Inquisition» должна была позволить игроку контролировать четырех персонажей, но этой системы в игре еще не было. Как дизайнер уровней мог понять, где на карте разместить препятствия, если он не мог протестировать это на полном комплекте персонажей?

Даже когда инструменты Frostbite начали функционировать, они оказались привередливыми и сложными в использовании. Режиссер внутриигровых роликов Джон Эплер вспомнил об одном ролике, для создания которого ему пришлось заняться поистине сизифовым трудом. «Добравшись до внутриигрового диалога, я одновременно открыл свои инструменты, а потом, едва дойдя до конца строки, очень быстро нажал на кнопку “пауза”, – вспоминает Эплер. – Ведь иначе мне пришлось бы играть до следующей строки. Потом мне пришлось добавлять анимацию. При этом я два или три раза все сбрасывал, поскольку все рушилось, и мне приходилось начинать все заново. Это был худший опыт использования инструментов в моей жизни».

Команда Frostbite в DICE занималась поддержкой Эплера и других дизайнеров, отвечая на их вопросы и исправляя ошибки. Но ее возможности были довольно ограничены. Также мешала и разница во времени: между Швецией и Эдмонтоном она составляла восемь часов. Если у одного из дизайнеров BioWare во второй половине дня возникал вопрос к DICE, ответ приходил только на следующий день.

Поскольку создание нового контента во Frostbite было невероятно сложным делом, оценка его качества стала невозможной. В какой-то момент сценарист Патрик Уикс закончил сцену с участием нескольких персонажей и вставил ее в игру. Затем он передал ее одному из руководителей BioWare для стандартных проверок качества. Включив игру, тестировщики обнаружили, что говорить может только главный герой. «Движок не мог включать речь неигровых персонажей, – говорит Уикс. – Вы могли сказать что-то, а потом шло: блип-блип-блип-блип-блип-блип-блип-блип. И только после этого вы могли произнести что-то еще, а потом приходили к выводу, что судить об уровне качества игры, если не слышно слов других персонажей, довольно проблематично».

Обновления движка еще сильнее усложнили этот процесс. Каждый раз, когда команда Frostbite обновляла его, внося новые исправления и добавляя функции, программисты BioWare должны были сочетать их со своими изменениями, сделанными на предыдущей версии. Им приходилось брать новый код, вставлять в него все, уже созданное, – предметы, сохраненные файлы, персонажей, – а затем тестировать все это, чтобы убедиться, что ничего не испортилось. Они не смогли найти способ автоматизировать процесс, поэтому были вынуждены делать все вручную. «Это было изнурительно, – вспоминает Кэмерон Ли. – Бывали случаи, когда сборка чуть ли не месяц не работала или была чертовски нестабильной. Едва появлялась новая версия движка, команда разработчиков начинала интеграцию. При этом между версиями работа над игрой движется вперед, поэтому ситуация каждый раз становилась все сложнее и сложнее».

Между тем художественный отдел отрывался по полной. При всех недостатках в качестве движка для RPG Frostbite оказался идеальным инструментом для создания больших красивых фонов. И художники студии воспользовались этим для того, чтобы выстроить густые леса и мрачные болота, которые будут в «Dragon Age: Inquisition». Согласно установке Мэтта Голдмана «вызвать шок и трепет у игроков», художники BioWare провели несколько месяцев, создавая как можно больше всего – исходя из здравого смысла, когда не знали о потребностях дизайнеров. «Фоны создавались художниками быстрее, чем любой другой аспект игры, – утверждает ведущий художник Бен Макграт. – В течение долгого времени среди разработчиков проекта ходила шутка: мы сделали фантастический генератор скриншотов, потому что могли ходить по всем уровням и ничем не заниматься. Вы могли бы сделать отличные фотографии».

Однако классные картинки не помогут закончить игру. Майк Лэйдлоу работал с писателями и дизайнерами, придумывая основные сцены «Inquisition». Сюжет был не слишком сложным. Игрок должен организовать и возглавить Инквизицию. Главное зло будет представлено в виде демонического колдуна по имени Корифей; как всегда, у игрока будет команда друзей, которую он сможет набрать и повести за собой. Но концепция «Dragon Age: Inquisition» как игры с открытым миром загоняла Лэйдлоу и его команду в угол. Да, художники создали все эти

замечательные пейзажи, но что там будут делать игроки?^[54] И как BioWare сможет убедиться, что гигантский мир «Inquisition» останется по-прежнему интересным после десятков часов игры?

В идеальном мире для такого большого проекта, как «Dragon Age: Inquisition», была бы задействована специальная команда разработчиков, отвечавших исключительно за решение подобных проблем. Они бы разработали квесты, приключения и прочие схватки, которые могли бы держать игроков в напряжении во время игры. Они попытались бы представить себе то, что дизайнеры называют «основным игровым циклом» – как выглядит 30-минутная игровая сессия. И только потом начали бы создавать прототипы и проводить итерации до тех пор, пока игра не была бы достаточно хорошо отработана.

В реальном мире у Лэйдлоу и его команды на это просто не было времени. Frostbite не давал им такой возможности. Подключившись к разработке, дизайнеры «Inquisition» обнаружили, что не могут позволить себе опробовать новые идеи – из-за отсутствия многих основных функций. Было ли чем заняться в каждой области игры? Камера не работала, так что они не могли ответить на этот вопрос. Достаточно ли интересны квесты? Они не могли пока ответить, поскольку боевой системы еще не было.

Лэйдлоу и его команда придумали абстрактную идею: пользователь, играющий за Инквизитора, должен бродить по миру, решая проблемы и накапливая определенный уровень власти или влияния, который затем сможет использовать для управления событиями в глобальном масштабе. Еще очень долго оставалось непонятным, как это будет выглядеть в игре. Команда носилась с идеей сделать «влияние» валютой – вроде золота, – но эта система, похоже, не работала. «Можно было использовать более мелкие доработки и тесты, а также вариант “давайте попробуем три различных способа сделать это”, – сказал Лэйдлоу. – Вместо этого мы решили: давайте выстроим несколько уровней и, будем надеяться, потом сможем понять, что получилось».

Однажды, в конце 2012-го, после года напряженной разработки игры Марк Дарра предложил Майку Лэйдлоу пойти вместе пообедать. «Мы выходим к его машине, – вспоминает Лэйдлоу, – и мне начинает казаться, что у него в голове вертятся строчки скрипта. И тут Марк сказал: знаешь, я, вообще-то, не знаю, как к этому подобраться, так что просто скажу, как есть. По шкале от единицы до апокалипсиса... Тебя бы сильно потрясло, если бы я сказал, что игрок может быть... ну, не знаю, Инквизитором-Кунари^[55]?»

Лэйдлоу был сбит с толку. Они решили, что игрок может играть только за человека. Добавление других рас, вроде рогатых Кунари, о которых говорил Дарра, будет означать, что они должны были в четыре раза увеличить бюджет на анимацию, озвучку и сценарий.

«Я ответил: мне кажется, мы могли бы сделать это, – говорит Лэйдлоу. – А ты сможешь получить большой бюджет на диалоги?»

Дарра заявил, что, если бы Лэйдлоу смог сделать игровую расу Кунари, ему пришлось бы не просто добавить новые диалоги, он должен был бы получить целый дополнительный год на производство.

Лэйдлоу был в восторге: «Да, черт возьми, идет!»

Как выяснилось, Дарра уже понял: закончить «Dragon Age: Inquisition» в 2013 году невозможно. Игра была слишком большой, и они недооценили количество возникающих из-за неадаптированности Frostbite задач. Чтобы сделать «Inquisition» такой, как это представляли себе Дарра и его команда, им следовало бы отложить ее выпуск по крайней мере еще на год. И Марк занялся сбором информации для руководства EA: разрешите BioWare задержать игру, и она станет больше и лучше чем всего, что издавала EA.

Сидя в конференц-зале с видом на дорожку возле отеля, располагавшегося в одном здании с BioWare, Дарра и руководители отделов набросали контуры новой маркетинговой стратегии, включавшей ездовых животных, новую тактическую камеру и – самое важное – выбор расы игроком. Они сформировали пакеты, которые назвали «слезоточивыми» предложениями: вот то, что они могут сделать за дополнительный месяц, шесть месяцев, год. И худший вариант: вот то, что придется сократить, если EA не позволит им задержать выход «Inquisition».

В марте 2013 года Марк Дарра и руководитель BioWare Аарин Флинн утренним рейсом отправились в офис EA в Редвуд-Шорс в Калифорнии. Они были уверены, что EA даст им некоторую свободу действий, но все равно нервничали, особенно после недавних потрясений в EA. Издатель только что расстался со своим генеральным директором Джоном Ричителло и

пригласил члена правления Ларри Пробста «погреть стул», пока ищут нового топ-менеджера. Нельзя было предсказать, как исполняющий обязанности отреагирует на просьбу BioWare. Ведь задержка «Inquisition» повлияет на прогнозы EA на финансовый год, что никогда не бывает хорошей новостью^[56].

Утром Дарра и Флинн прибыли в штаб-квартиру EA. Первым, кого они увидели, был их новый босс Ларри Пробст. «Мы вошли вместе с Ларри, а в конце дня мы так же вместе с ним вышли, что, по-моему, произвело на него хорошее впечатление», – говорит Дарра. Встреча продолжалась около двух часов. «Мы говорили о сценариях. И о влиянии на финансы, – вспоминает Марк. – И немножко жаловались на ситуацию».

Может быть, повлияли убедительные доводы. Или, возможно, неразбериха в руководстве EA. Может быть, влияние на Пробста оказал призрак «Dragon Age 2». Или EA не захотела, чтобы ее снова назвали «худшей компанией в Америке». Конечно, результаты интернет-опроса не приводят к немедленному стремительному падению акций. Однако получение сомнительного приза от Consumerist два года подряд оказало ощутимое воздействие на руководителей компании, что привело к нескольким раздраженным совещаниям на тему того, как компании восстановить свой имидж. Независимо от причин, EA все-таки разрешила задержать выход игры. Отсрочка релиза «Inquisition» на 12 месяцев могла навредить заработку в третьем квартале текущего года, но если благодаря этому будет создана самая лучшая игра, это станет победой для всех.

Я впервые увидел «Dragon Age: Inquisition» в августе 2013 года в роскошном люксе в Гранд-отеле «Хайятт» в центре Сиэтла. На следующий день BioWare планировала устроить на Penny Arcade Expo (PAX) презентацию для фанатов. Поэтому в этот день в студию были приглашены журналисты – взглянуть на игру заранее. Потягивая воду, я смотрел, как Марк Дарра и Майк Лэйдлоу играют в красивую 30-минутную демоверсию в двух разорванных войной регионах, названных Крествудом и Западным пределом. В демоверсии подконтрольный игроку Инквизитор торопится защитить владения от вторжения армий, сжигает лодки, чтобы не позволить вражеским солдатам сбежать, и захватывает крепость для Инквизиции.

Все выглядело просто фантастически. Ничего из этого не вошло впоследствии в «Dragon Age: Inquisition».

Эта демоверсия, как и многие другие яркие трейлеры, которые мы видим на выставках типа E3, была почти полностью фальшивой. К осени 2013 года команда «Dragon Age» внедрила многие элементы Frostbite – шины, мосты, шестерни, – но они все еще не знали, что за автомобиль они строят. Лэйдлоу с командой написали сценарий демоверсии для PAX исключительно на основе представлений BioWare о том, что должно быть в игре. Большинство уровней и художественных наработок были реальными, но геймплея не было. «Мы не получили никакой пользы от качественных прототипов, – сказал Лэйдлоу. – В том числе мы должны были выйти пораньше, постараться честно все показать и просто сказать: послушайте, вот наша игра, она работает вживую и она на PAX. Нам нужно было заявить, что мы здесь ради наших фанатов».

«Dragon Age 2» преследовала Лэйдлоу и других руководителей, пытавшихся понять, какие механизмы геймплея лучше всего подойдут для «Inquisition». Даже после демонстрации на PAX им было сложно придерживаться единого видения. «Возникла определенная неуверенность, – сказал Лэйдлоу. – Что из недостатков “Dragon Age 2” было из-за нехватки времени, а что – из-за неправильных решений? Что нам надо изобрести заново, раз уж есть возможность сделать это? Подобные вопросы вызывают большую неопределенность». Были дебаты по поводу боевых действий – должны ли они повторяться в быстром темпе «Dragon Age 2» или стоит вернуться к тактической направленности «Origins»? Было очень много аргументов по поводу того, как заполнять пустынные районы.

Через несколько месяцев после PAX-2013 команда BioWare отказалась от многого из показанного во время демонстрации – например, от сжигания лодок и захвата крепостей^[57]. Даже небольшие функции, вроде инструмента «поиск», пережили десятки изменений. Поскольку у «Inquisition» не было стадии предпроизводства, когда дизайнеры могли бы поэкспериментировать с прототипами и отбросить неработающие, Лэйдлоу понял, что он на пределе. Ему пришлось принимать импульсивные решения. «Я уверен, что в зависимости от

того, кого вы будете спрашивать, в моей команде найдутся люди, которые скажут: вау, я думаю, что мы сделали хорошую работу в очень трудной ситуации, – говорит Лэйдлоу. – Но встретятся и другие, и они скажут, что Майк – настоящий придурок».

Преыдушие игры BioWare были большими, но ни одна из них не была столь масштабной. К концу 2013 года команда «Inquisition» насчитывала более 200 человек, включая десятки дополнительных внештатных художников из России и Китая. У каждого отдела были свои руководители, но никто не работал сам по себе. Если бы сценарист захотел написать сцену драки двух драконов, он должен был бы обратиться в проектную группу за макетом, затем в арт-команду – для моделирования, а затем в команду режиссеров – убедиться, что все камеры направлены в нужные места. Необходима анимация – в противном случае два дракона просто стояли бы, глядя друг на друга. Потом доходила очередь до аудио- и визуальных эффектов, отладки. Координация всей этой деятельности была постоянной заботой нескольких человек. «Это была очень серьезная проблема – заставить всех работать в одном направлении», – сказал ведущий художник по персонажам Шейн Хоуко.

«Думаю, для получения представления о масштабе сложностей при разработке игры нужно сказать о зависимости одного от другого, – объясняет Аарин Флинн. – Одно должно произойти для того, чтобы успешно заработало что-то другое». В кругах создателей игр термином, обозначающим эту проблему, является слово «блокировка». Оно описывает ситуацию, когда разработчик не может выполнить работу, поскольку ждет кого-то другого, кто должен прислать какое-либо встраиваемое изображение или кусок кода. «Да-да, я собирался сделать это сегодня, но не могу, потому что у нас тут авария, поэтому я собираюсь перейти к вот этому другому элементу. Хорошие разработчики постоянно жонглируют такими мелкими задачами», – рассказывает Флинн.

Блокировка всегда была проблемой. По мере того как инженеры BioWare и DICE добавляли все больше и больше возможностей во Frostbite, работа над «Inquisition» становилась не такой утомительной. Инструменты функционировали должным образом. Уровни начали формироваться. Разработчики, которых раньше сильно задерживал Frostbite, наконец-то смогли реализовать и протестировать свои идеи в «открытом мире». Однако у них заканчивалось время, а еще раз отложить релиз им бы не позволили.

Каждый год на Рождество все команды BioWare должны посылать сборки своих игр всей студии, чтобы все могли поиграть во время рождественского отпуска. Игра, которая была ближе всего к выпуску, становилась приоритетной. В Рождество 2013 года таковой стала «Dragon Age: Inquisition». В ноябре и декабре Дарра и его команда потратили долгие часы на сборку работающей версии. Она не обязательно должна была быть совершенной и полностью отлаженной (в конце концов, ее не увидит никто за пределами EA), но Дарра увидел в этом возможность оценить результаты. В этом году сборка была «повествовательной» – люди могли пройти всю игру, но в ней отсутствовали большие куски, и иногда вместо нового квеста просто отображались большие текстовые поля, в которых описывалось то, что там должно происходить. Когда все сотрудники BioWare сыграли в демоверсию и поделились своими замечаниями, Дарра понял, что у них проблемы.

Было много жалоб на сюжет. «Некоторые утверждали, что игра не имела смысла, а мотивация игрока была не очень логичной», – вспоминает Кэмерон Ли. В начале игры сильнейший взрыв прорывал дыру в Завесе – волшебной границе, отделяющей реальный мир от фантастической Тени. (В каноне «Dragon Age» это была плохая новость.) В прологе первоначальной версии «Inquisition» игрок мог закрыть этот разрыв и официально принять мантию Инквизитора. «Это не помогло развитию сюжета, – сказал Ли, – потому что, раз вы закрыли разрыв, то зачем продолжать игру?»

Писатели знали, что решение этой проблемы прибавит всем дополнительные часы работы, но что они могли поделать? Приступая к процессу, который они назвали «Операцией “Беспощадный молот”», авторы пересмотрели весь первый акт «Inquisition». Они добавили и настроили сцены так, чтобы игроку перед закрытием трещины пришлось идти и набирать помощников в одной из воинских фракций игры – магов или храмовников. «Беспощадный молот не разрушил сюжет полностью – это просто означало, что вы должны были сломать некоторые кости, чтобы собрать их правильно, – говорит Ли. – Подобное при разработке игр происходит очень часто».

Другая значительная часть негативного фидбека состояла в том, что в рождественской сборке сражения попросту были неинтересными. В надежде решить эту проблему в январе 2014 года ведущий дизайнер сражений BioWare Дэниел Кэйдинг начал эксперимент. Он лишь недавно устроился на работу в BioWare, а до этого 12 лет трудился в Relic – студии, расположенной в Ванкувере и известной своими стратегиями (например, «Dawn of War»). И Дэниел принес с собой строгий метод тестирования боев.

Кэйдинг пришел к руководству BioWare с предложением – дать ему право еженедельно на протяжении четырех недель собирать всю команду «Inquisition» на обязательные часовые игровые сессии. Руководители дали добро. Затем Кэйдинг открыл собственную маленькую лабораторию, где вместе с другими дизайнерами выстраивал набор боевых стычек, которые могли протестировать остальные члены команды. Поскольку на сражения в «Dragon Age» влияло множество факторов – способности персонажа, его параметры, сила монстра, расположение бойцов и так далее, – Кэйдинг видел цель эксперимента в возможности определить, где прячутся проблемы. После каждой сессии тестировщики должны были заполнять анкеты, сообщая о результатах работы. Если праздничная игра обнаружила широкий спектр проблем, то это тестирование было узконаправленным – наподобие лазерного луча.

Средний рейтинг по отчетам за первую неделю эксперимента Кэйдинга оказался довольно мрачным – 1,2 из 10. Некоторым образом это оказалось полезным для разработчиков геймплея «Inquisition». «На этой неделе настроение коллектива резко улучшилось, – говорит Дэниел. – Дело не в том, что мы смогли распознать проблемы. Дело в том, что мы перестали уклоняться от них».

На основе полученных замечаний в течение следующей недели Кэйдинг и его команда сделали несколько небольших настроек боевых навыков, повысили кулдауны и изменили скорость анимации. «Отдельные отклики, которые приходили, внушали надежду, – вспоминает Кэйдинг. – Например, “Хватка Зимы” теперь работала гораздо лучше, поскольку замораживала на четыре секунды вместо двух. Или: “Эта стычка сейчас выглядит гораздо круче”. Четыре недели спустя, когда эксперимент Кэйдинга завершился, средний рейтинг был 8,8.

В 2014 году команда «Dragon Age: Inquisition» добилась значительного прогресса, хотя многие из ее членов надеялись, что им не придется устанавливать игру на неуклюжие старые консоли. PS4 и Xbox были значительно мощнее своих предшественников – особенно, когда речь шла об оперативной памяти, позволяющей игре отслеживать все происходящее на экране^[58]. PS3 и Xbox 360, созданные по технологиям 2004 и 2005 годов, просто не были способны на это.

Оперативную память консоли можно сравнить с ведром. Отображение персонажей, объектов и скриптов в игре подобно наливанию в ведро разного количества воды – и если вы переполните его, игра замедлится или даже рухнет. У PS4 и Xbox One «ведра» были почти в 16 раз больше, чем у PS3 и Xbox 360. Сперва Дарра и Лэйдлоу решили не добавлять в версии для последнего поколения консолей те функции, которые невозможно использовать на более ранних версиях PS и Xbox. Они не хотели, чтобы на PS3 и 360 казалось, что вы играете в совершенно другую игру. Это ограничивало количество «воды», которую они могли влить в свое «ведро», и означало, что команда должна найти новые творческие решения.

«Многое из того, что мы делаем, является лицемерием с благими намерениями, – сказал Патрик Уикс, указывая на поздний квест под названием «Там лежит бездна». – Штурмуя крепость, вы участвуете в боевой сцене, в которой задействовано множество солдат Инквизиции, а на стенах стоит много Серых стражей. Если кто-нибудь понаблюдает за всем этим, он наверняка скажет: “Ого, я могу драться только тремя-четырьмя парнями одновременно и у меня в подчинении почти никогда нет солдат Инквизиции”. Потому что при игре на PS3 и Xbox 360 невозможно использовать много разных типов персонажей одновременно».

«Мне, наверное, надо было постараться уничтожить версии игры для старых поколений консолей», – сказал Аарин Флинн. Выяснилось, что поддержка старых консолей не нужна. EA и другие крупные издатели сильно недооценили будущий успех PS4 и Xbox One. Обе новые консоли очень активно продавались в 2013 и 2014 годах, и продажи версии «Inquisition» для старых консолей составили, по данным Марка Дарра, всего 10 % от общего объема реализованных копий игры.

Хотя команда «Dragon Age» продвигалась вперед и работать на Frostbite становилось все удобнее, разработка некоторых частей игры по-прежнему отставала от графика. Инструменты

начали функционировать как следует довольно поздно, а также из-за массивности и сложности игры команда «Inquisition» до самой последней минуты не могла реализовать некоторые основные функции. «Все детали игры для сборки мы смогли получить всего за восемь месяцев до выпуска, – вспоминает Патрик Уикс, который пытался протестировать столь любимого Железного Быка, но вдруг обнаружил, что нет никакого способа получить его в игре. – И я заявил: “Эй, ребята, до выпуска игры осталось восемь месяцев, а никто в мире никогда не играл с Железным Быком?” Так что я понятия не имел, должен ли он что-то говорить или шутить, и никто не знает, все ли правильно. И это не чья-то лень. Это просто реальность. Вы пытаетесь сделать движок. Все программисты и сценаристы буквально выстраивали этот мир».

Поскольку отставание от графика было слишком велико, за последние несколько месяцев разработки команда «Dragon Age» смогла выявить лишь некоторые недостатки. Попытка определить ход и темп игры до этого периода напоминала управление трехколесным автомобилем. «Вы пишете сюжет, делаете обзор и говорите: “О’кей, мы кое-что изменим”, – сказал Марк Дарра. – А затем включаете это и делаете “белую коробку”^[59]. Вы пробегаете по уровню – все нормально. А потом слышите голос в озвучке и понимаете – на самом деле, это не выстрелит, это ужасно». Однако все сроки вышли, и BioWare не могла задержать выход «Inquisition» еще на год, игру нужно было выпустить осенью 2014-го.

У Дарра и его команды было две возможности. Вариант первый – выпустить неотлаженную игру, с черновиками и неопробованными идеями. После «Dragon Age 2» это было весьма непривлекательной перспективой – они не могли позволить себе снова разочаровать фанатов. Им нужно время, чтобы пересмотреть и отладить каждый аспект игры. «Полагаю, “Inquisition” – это прямой ответ “Dragon Age 2”, – сказал Кэмерон Ли. – Она была больше, чем нужно. В ней было все, кроме кухонной раковины. В тот момент мы зашли слишком далеко... Думаю, ситуация с “Dragon Age 2” и негативные отзывы, которые мы получили на некоторые части “Inquisition”, заставляли команду пытаться сделать игру как можно лучше и постараться решить каждую маленькую проблему – или то, что они считали таковой».

Другой вариант – аврал. Во время разработки «Inquisitions» команда «Dragon Age» уже переживала периоды продолжительной гонки, но сейчас ей грозила еще худшая запарка. Это будет означать месяцы бесконечных бессонных ночей и выходных в офисе. Это приведет, как выразился Шейн Хоуко, «к большой потере времени, отнятого у семей». «Я хотел бы никогда не допускать авралов, – сказал Аарин Флинн. – И, думаю, еще предстоит понять, действительно ли они так необходимы. Естественно, множество научных трудов свидетельствуют об обратном. Но, мне кажется, в карьере каждого разработчика был такой момент, когда он говорил: я не вижу других вариантов».

Джон Эплер вспомнил о мрачном ритуале, когда он каждый вечер ездил в один и тот же магазин, брал пакет чипсов «Читос», а затем шел домой и падал перед телевизором. «Вы доходите до того, что пашете на работе по 12–14 часов, затем идете домой и по дороге думаете: все, чего мне действительно хочется, это смотреть телешоу, которое я смотрел уже 100 раз, и есть фаст-фуд, который я ел уже 100 раз, потому что это проще всего и я знаю, чем все закончится, – говорит Эплер. – При этом каждый день к игре что-то добавляется, и вы понимаете: о, черт, кто-то должен посмотреть на это». Когда продавцы в магазине начали его узнавать, Эплер понял: ему нужно как-то изменить свою жизнь.

Проведя в авральном режиме почти весь 2014 год, Дарра и его команда окончательно доделали функции, которые хотели вставить в игру еще в первый год ее разработки. Они завершили «силовую» систему, позволявшую пользователю наращивать влияние Инквизиции, бродя по всему миру и решая различные задачи. Они наполнили мир игры пустынями и болотами, дополнительными квестами, скрытыми сокровищами и астрологическими головоломками. Неработавшие идеи – вроде противодействия окружающей среды (разрушенные лестницы или прилипающая к обуви грязь) – были удалены. Сценаристы удаляли и переписывали пролог минимум шесть раз, впрочем, не успев уделить такого же внимания финалу. Всего за несколько месяцев до выхода игры были добавлены некоторые функции, оказавшиеся решающими, – например, кнопка «прыжок», позволявшая Инквизитору перепрыгивать через заборы и постепенно забираться на горы (благодаря проверенной временем игровой традиции прыгать по склону горы до тех пор, пока вы не окажетесь на вершине).

Изначально команда планировала выход «Inquisition» на октябрь, но летом пришлось отложить релиз на шесть недель, чтобы успеть «вылизать» игру – чтобы успеть заняться оптимизацией и исправлением ошибок в уже готовой игре. «В “Dragon Age: Inquisition” было найдено около девяноста девяти тысяч багов, – говорит Марк Дарра. – Это точное число: мы фиксировали ошибки, поэтому никто не может сказать: “Ой, мне тогда было скучновато”».

«Такого количества ошибок в игре с открытым миром я не видел никогда», – признается ведущий художник по фонам Бен Макграт. – Но их оказалось так легко исправлять. Поэтому проблем не было: парни продолжали их находить, а мы – исправлять». Сложность заключалась в том, что трудно было отловить все баги. Это потребовало от группы обеспечения качества (ОК) творческих экспериментов. Сотрудники этого отдела провели, казалось, бесконечное количество бессонных ночей, испытывая все – от тонкостей систем производства до возможности спрыгнуть с края горы и провалиться сквозь поверхность ландшафта.

В последние несколько месяцев доработки сценарист Патрик Уикс брал игру домой и разрешал поиграть в нее своему 9-летнему сыну. Тот обожал вскакивать на коня и спрыгивать с него, Уикс считал это забавным. Однажды вечером сын подошел к нему и сказал, что его убила кучка пауков. Это показалось отцу странным – персонажи его сына были слишком высокого уровня, чтобы так погибнуть. Смущенный Патрик загрузил игру, и – да! – несколько пауков уничтожили команду его сына.

Поковырившись, Уикс выяснил проблему: если вы спрыгивали с коня в неправильном месте, все снаряжение группы исчезало. «Это произошло потому, что мой сын любил лошадей намного больше, чем кто-либо еще когда-либо любил или будет любить, – говорит он. – Я сомневаюсь, что мы обнаружили бы этот баг, поскольку при нажатии кнопки существует всего один шанс из тысячи обнаружить, что ты находишься в неподходящем месте и это уничтожит всю твою команду».

Марк Дарра, отвечавший за прибытие пиратского корабля в «Inquisition» в последний порт, был опытным капитаном и знал, какие ошибки нужно исправлять (как та, где вы могли бы прыгнуть на голову гнома из вашей команды, чтобы добраться до области, которая не должна быть доступна), а какие – нет (вроде тех, где изображение оружия проходит сквозь стены). В RPG с открытым миром такого масштаба было бы непрактично (и заняло бы слишком много времени) исправлять все обнаруженные ошибки, поэтому пришлось расставлять приоритеты. Помогло то, что в команде «Dragon Age» трудилось много ветеранов, за эти годы научившихся понимать друг друга с полуслова. «В такой момент очень большое значение имеет мышечная память, – сказал Кэмерон Ли. – В том аду, каким является разработка игр, мы стали единым целым, каждый знал, о чем думают остальные, понимал их ожидания, знал, что нужно сделать, и просто делал это».

В конце концов они завершили работу над игрой. 18 ноября 2014 года BioWare выпустила «Dragon Age: Inquisition», несмотря на множество проблем с Frostbite. «Думаю, даже в релизе работало не все, – говорит Марк Дарра. – Но все, что работало, работало нормально».

«Inquisition» практически сразу стала бестселлером, всего за несколько недель превзойдя ожидания EA по продажам. В бою было весело (правда, иногда он шел слишком хаотично), пейзажи были красивыми, спутники, благодаря первоклассным текстам и озвучке, – фантастическими (в том числе благодаря замечательной работе бывшего покорителя сердец тинейджеров Фредди Принца-младшего, озвучивавшего Железного Быка). А чего стоила выдающаяся сцена, разворачивавшаяся сразу после уничтожения базы игрока и изображавшая истерзанные остатки армии Инквизитора, хором певшие оптимистичную песню «Придет рассвет». Это был настоящий триумф «Dragon Age: Inquisition».

Однако, присмотревшись достаточно внимательно, можно найти следы хаотического развития игры. Один из первых моментов, который вы видите в «Inquisition», – Внутренние Земли, покрытые лесами и фермами, оставшимися еще от первой версии открытого мира. Там оставалось много «квестового мусора», как назвал это Дарра, отправляющего вас собирать травы или убивать волков. Это были рабочие и игральные блоки, просто на них понапрасну тратилось игровое время, и они ощущались ненужными рядом с увлекательной основной линией «Inquisition».

Проблема была в том, что слишком много людей не выходило из этих квестов и не видело основную сюжетную линию. Некоторые игроки не понимали, что они могут покинуть

Внутренние Земли и вернуться в Убежище, чтобы начать следующий квест основного сюжета. Другие игроки просто проходили все побочные квесты во Внутренних Землях, прежде чем покинуть их и пойти дальше. (Одна из моих наиболее популярных статей на Kotaku в течение недели после выхода «Dragon Age: Inquisitions» была названа «PSA: Если вы играете в “Dragon Age”, уходите из Внутренних Земель!».)

Интернет-пользователи бросились обвинять в этой проблеме «проклятых лентяев-разработчиков», но на самом деле это было естественным следствием разногласий и стычек при создании игры. Если бы команда «Dragon Age» чудесным образом получила еще один год на доработку или если бы у нее перед началом разработки появилась возможность потратить годы на создание инструментов Frostbite, может быть, эти квесты были бы интереснее. Возможно, они были бы менее утомительными и у них было бы больше поворотов и сложностей – как в «Ведьмаке 3», вышедшем спустя всего несколько месяцев. «Проблема Внутренних Земель и того, какой эта территория представляется в первые десять часов игры в “Dragon Age”, – это результат процесса обучения при попытках построить геймплей открытого мира, когда вы – студия, привыкшая к линейному повествованию», – объясняет Аарин Флинн.

«Inquisition» для BioWare все же была победой. Аарин Флинн, Марк Дарра и остальные члены команды разработчиков «Dragon Age» выиграли. «“Dragon Age 2” была результатом победы над нехваткой времени; “Inquisition” была продуктом впечатляющего технического вызова, брошенного специалистам студии, – утверждает Майк Лэйдлоу. – Но у нас было достаточно времени, чтобы все приготовить, и в итоге эта игра оказалась намного лучше».

7. «Shovel Knight»

14 марта 2013 года группа измотанных разработчиков сидела в тесной квартирке в Валенсии, штат Калифорния, в окружении настенных досок и столов из «Икеа». Шон Веласко, харизматичный лидер команды, взлохматил волосы, достал камеру и начал снимать все вокруг, переходя от одного усталого лица к другому. Их было трое: Ник Возняк (пиксельный художник), Йен Флуд (программист) и Эрин Пеллон (концептуальный художник). Из Чикаго звонил Дэвид Д’Анджело (их второй программист), его голова, благодаря Google Hangouts, виднелась на экране ноутбука, стоявшего на книжной полке. Сочетание тревоги и бессонницы заставляло их всех нервничать.

«Слушайте все, – сказал Веласко камере. – Мы запускаемся на чертовом Kickstarter прямо сейчас... О боже! О’кей... Началось. Пора запускать».

Ник Возняк нажал на кнопку.

«Ты должен подтвердить», – сказал Веласко.

Возняк снова нажал на кнопку. «Запустилось», – констатировал он.

«Боже мой, – произнес Веласко. – О’кей. Все работает. Ну вот, ребята. Так. Все в порядке. Ладно. Готово? Пора начинать работу».

«Shovel Knight» на Kickstarter начала жить своей жизнью. Разработчики просили у фанатов 75 тысяч долларов, чтобы сделать игру своей мечты. В отличие от «Pillars of Eternity» студии Obsidian, эта кампания не рванула с места в карьер. Поначалу мало кто обратил на нее внимание.

«Это была серьезная нервотрепка, – сказал позже Дэвид Д’Анджело. – Вы потратили столько времени, размышляя об этом и планируя проект. Затем вы стартуете – и никто вас не замечает, потому что на Kickstarter невозможно заметить момент запуска сбора».

Если на Kickstarter их никто не заметит, все пятеро попадут в беду. Они бросили работу ради этого проекта, рискнули финансовой стабильностью в надежде, что достаточно людей посмотрят на их проект и подумают: «Я вложу деньги, чтобы эту игру можно было сделать». У Веласко и его команды были очень амбициозные планы, на которые им понадобилось бы гораздо больше 75 тысяч. Они хотели сделать своего персонажа, одетого в голубые доспехи, иконой. Они не просто собирались сделать игру про рыцаря с лопатой – нет, они хотели сотворить следующего Марио. Даже если бы это означало, что им придется вылететь в трубу.

За несколько месяцев до этого Шон Веласко и остальная команда работали в валенсийской независимой студии WayForward, известной благодаря невероятному количеству консольных игр, выпускаемых каждый год. Некоторые из них были лицензионными – такими, как «Thor» (связанный с одноименным фильмом кинокомпании Marvel) или «Batman: The Brave and the

Bold» (по мотивам одноименного мультфильма). Другие были современными наследниками классической NES,^[60] вроде экшн-игры «Contra 4» или платформера «A Boy and His Blob», где вы, управляя мальчиком, преодолевали различные препятствия и решали головоломки, подкармливая цветными желейными конфетками своего амебообразного помощника.

У всех этих игр было одно общее свойство: на их создание не требовалось много времени. Другими словами, они были дешевыми. WayForward специализируется на двумерных сайд-скроллерах, которые может разрабатывать команда из 20–30, а не из 200–300 человек. Причем на разработку порой уходило даже меньше года – исключительно быстро для современных игр. После завершения очередного проекта компания перетасовывала команды сотрудников, ставя каждого разработчика туда, где это было для WayForward нужнее всего.

Шону Веласко не нравилась эта система, он утверждал, что она снижает командный дух. «Думаю, мы были серьезными специалистами, мы разрабатывали серьезные игры, – говорит Шон. – И начальство думало: ну что ж, если мы возьмем этого парня и поставим его сюда, а другого поместим туда, то они смогут передать свои знания всем остальным». После работы над успешными сайд-скроллерами типа «BloodRayne: Betrayal» с одной и той же основной группой разработчиков Веласко захотел продолжать трудиться только со своими приятелями. «Я всегда использую аналогию с дроидом R2 из “Звездных войн”, – объясняет Веласко. – Люк не стирает память R2, и поэтому они так хорошо работают вместе. В WayForward же память R2 каждый раз стирали, и поэтому вы никогда не получали шанса добиться высокой сплоченности в коллективе».

WayForward могла выжить только благодаря жонглированию большим количеством договоров и созданию лицензионных игр в очень сжатые сроки^[61]. Компания не заботилась о сохранении команд, и в 2012 году, после того как они закончили игру «Double Dragon Neon», руководство WayForward разделило Шона Веласко, Йена Флуда, Ника Возняка и Дэвида Д’Анджело, разбросав их по разным проектам.

Расстроившись из-за того, что они больше не будут трудиться вместе, приятели начали встречаться вне работы. По вечерам и выходным они собирались на квартире Веласко и экспериментировали с параллельными проектами, в том числе с игрой для смартфонов, которая, правда, продвинулась не особенно далеко. Никто из них не занимался играми для сенсорного экрана (они предпочитали чувствовать под руками настоящие кнопки), и это был не тот тип игры, который они хотели бы разрабатывать. А чего они действительно хотели, так это создать настоящий серьезный платформер для консолей Nintendo, таких как 3DS и Wii U. «Помню, я сказал: я пошел в игровую индустрию, чтобы делать игры для Nintendo, – сказал Д’Анджело. – А давайте сами сделаем под нее игру».

«Мы все посмотрели друг на друга, – вспоминает Веласко, – и сказали: да, это именно то, чего нам бы хотелось. Мы все хотим сделать отличный геймплей. Мы не знаем, как работать с сенсорным экраном. Мы хотим делать игры с геймплеем, в котором используется геймпад».

Вернувшись в офис, Шон озадачил руководство WayForward радикальной идеей: что, если он и его команда сделают нечто новое? Компании принадлежали два здания, одно из которых в настоящее время оккупировал отдел QA^[62]. Что, если команда Веласко займет этот второй офис и станет самостоятельной полуавтономной организацией? Руководство WayForward как раз задумывалось о запуске проекта на Kickstarter – что, если поручить это команде Шона? Что, если они придумают оригинальную игру в стиле Nintendo, которой вся студия могла бы гордиться?

Но после нескольких совещаний руководство WayForward отказалось от этой идеи. Это не совпадало с принципами работы студии. Перестановки сотрудников помогали компании выпускать игры быстрее. «Работая в WayForward, вы приобретали менталитет “контрактника”, – говорит Ник Возняк. – Здесь прежде всего старались выполнить обязательства перед издателем – за счет всего остального».

Во время обеда в ресторане Dink’s Deli, расположенном рядом с их офисом, Шон заговорил с Йеном и Ником о том, как будет выглядеть их мечта – игра на Nintendo. Они решили, что она будет 2D: это дешевле, чем 3D, и к тому же у них имелся опыт создания подобных игр. Это будет выглядеть и ощущаться как NES-игра, но без неточных прыжков и раздражающих глюков, нередко встречавшихся в играх 1980-х годов. Веласко с друзьями действительно хотели создать игру, ощущающуюся как NES, которую помнили люди, – розовые очки и все такое.

В игре должна быть одноядерная игровая механика, и ее «позаимствовали» из «Zelda II: The Adventure of Link»^[63], больше всего походившей на их задумку. В той игре главный герой Линк, пользуясь своей способностью, может подпрыгнуть, а затем нанести удар вниз, уничтожая любых врагов и препятствия на своем пути. «“Удар вниз” казался нам очень забавным, – отметил Веласко. – Вы можете использовать его, чтобы разбивать блоки, вскакивать на предметы или опрокидывать врагов».

Кто-то предположил, что главным оружием должна стать лопата. Еще кто-то добавил: «А давайте это будет рыцарь?» Они все пытались представить этого персонажа: рыцарь в тяжелой броне, путешествующий по полям и лесам и сражающийся с монстрами своей большой лопатой. Он мог колотить пауков горизонтальными тычками или прыгать вверх и использовать лопату, как пого-стик^[64], перепрыгивая пузыри, призраков и большие кучи грязи. Этот образ рассмешил всех троих, и вскоре они пришли к согласию относительно идеи игры и главного персонажа, который так и будет называться – Лопатный Рыцарь, Shovel Knight. Он казался достаточно знаковым, чтобы его можно было печатать на футболках и коробках для завтрака.

Сидя в ресторане, Веласко, Флуд и Возняк перебрасывались идеями, вскоре они уже придумали для своей игры целую структуру. Лопатный Рыцарь будет сражаться против восьми других рыцарей, у каждого из которых будет своя собственная тема – как в старых играх «Mega Man», где одноименный герой сражался с роботами-боссами Crash Man и Metal Man. Лопатный Рыцарь не будет поглощать силы своих противников – разработчики не хотели слишком явно копировать «Mega Man», – но каждому персонажу будет соответствовать свой собственный тематический этап. Полярный Рыцарь будет жить на замороженном корабле. Король-Рыцарь – править огромным замком. Наш герой – Лопатный Рыцарь – победит их всех. «Вот и все, – подытожил Шон. – Он будет драться с этими восемью парнями. Каждый из них будет крутым. У них будут уникальные силуэты, а затем появится Большое Зло, которое в конце будет повержено. Мы просто начнем с этого».

Зная, что WayForward никогда не позволит им сделать «Лопатного Рыцаря», они решили уйти, поставив на кон все свои сбережения. Они просто знали, что должны это сделать. Шон Веласко и Йен Флуд подали заявление об уходе^[65]. Дэвид Д'Анджело, переехавший в Чикаго на то время, пока его невеста училась в аспирантуре, продолжал работать в WayForward удаленно, но планировал заниматься «Лопатным Рыцарем» по совместительству, а затем переключиться на этот проект целиком.

Ник Возняк хотел остаться в WayForward и накопить больше денег, прежде чем присоединиться к новому предприятию, но когда руководство WayForward узнало, что в будущем он собирается уйти, его сразу уволили. Возняк вспоминал: «Они сказали: ты собираешься уйти? Я ответил: ну, в конце концов да. Тогда они сказали: почему бы тебе не сделать это сегодня?» Существовала традиция: увольняемые сотрудники WayForward собирали народ в соседней бургерной Red Robin («Не то, чтобы нам нравился этот Red Robin, – признался Ник. – Там было просто ужасно»). Узнав, что потерял работу, Возняк позвал всех туда на импровизированную встречу – в том числе свою жену. Никто не знал, что жена Ника была беременна и что главной причиной, по которой он хотел остаться в WayForward, была экономия денег для их ребенка. «Она чуть с ума не сошла, – вспоминал Возняк. – Очень нервничала».

К январю 2013 года друзья полностью погрузились в «Лопатного Рыцаря», что было увлекательно, но пугающе. Они были рады работать над игрой своей мечты, но знали, что прежде, чем они начнут зарабатывать деньги, им придется трудиться над ней по крайней мере год. Получение финансирования от инвесторов или издателей казалось им плохой идеей. Издатель потребовал бы передать ему творческий контроль и, более того, курировал бы маркетинг. Между тем у Шона и его приятелей имелось специфическое видение «Рыцаря» как бренда. Они не хотели делиться им с крупным издателем, который прежде всего интересовался бы прибылью. Единственным реальным вариантом был краудфандинг – не только для получения денег на разработку игры, но и для начала создания армии преданных фанатов. «Мы подумали, что Kickstarter является, наверное, лучшим способом создать сообщество, которое будет поддерживать игру до конца», – сказал Дэвид Д'Анджело. И так же, как Obsidian и многие другие независимые студии, команда «Лопатного Рыцаря» отправилась на Kickstarter.

В течение следующих двух месяцев они готовились к старту. Вся команда жила за счет своих сбережений. Они рисовали противников, набрасывали уровни и пытались понять, как будет

выглядеть «Лопатный Рыцарь». Он должен был быть одновременно уникальным и узнаваемым. Все члены команды выросли в конце 1980-х и 1990-х, когда благодаря неустанному маркетингу Nintendo Северную Америку покорил усатый сантехник в красной рубашке и синем комбинезоне, – и они хотели сделать то же самое. Они хотели видеть Рыцаря на толстовках. Плюшевых Лопатных Рыцарей. Рыцарей с лопатой на обложках журналов. «Я хотел сделать бренд в духе 1980-х, когда создается персонаж, совпадающий с названием игры, – сказал Веласко. – Подобное сейчас встречается не так уж часто».

В окончательной версии у Рыцаря была голубая броня, не похожая на одеяние Мегамена. Он всегда носил с собой лопату. Его лицо всегда было скрыто под шлемом с Т-образной щелью посередине. С обеих сторон шлема торчали два жемчужных рога. Мало того, что он был легко узнаваем, его было легко нарисовать: набросайте каску с Т-образной щелью и пару рогов, дайте ему в руки лопату – и вы получите Рыцаря с лопатой. У него не было определенной личности. «Рыцарь с лопатой может быть кем угодно, – объясняет Шон. – Для некоторых людей он милый странствующий рыцарь. А для других – суперкрутой рыцарь из “Dark Souls”».

В течение следующих двух месяцев они ежедневно приходили на квартиру Веласко и работали над «Лопатным Рыцарем», общаясь с головой Д’Анджело, ежедневно глядевшей на них с монитора ноутбука. (Хотя формально Д’Анджело все еще работал в WayForward, в основном его голова была занята «Рыцарем».) Они почти не спали. Чтобы поделиться с фанатами первой демоверсией и познакомить их со своей концепцией, друзья решили сконструировать сцену с Королем-Рыцарем – Замок Славнотопи. Это означало очень много работы: проектирование уровня, создание вражеских существ, рисование спрайтов, анимация, программирование физического движка и многое, многое другое.

Пережить тяжелые времена Шону и его друзьям помогал еще и тот факт, что они работали на себя, а не по контракту в какой-то другой компании. Никому не нравились авралы, но проводить долгие часы, работая над «Рыцарем», казалось более привлекательным, чем пахать сверхурочно, создавая лицензированные игры для WayForward. «Раньше мы говорили об этом по вечерам и в выходные. Но теперь мы должны были делать это полный рабочий день, и это было очень необычно, – вспоминает Йен Флуд. – Помню, я позвонил отцу и сказал: “Ты знаешь, я отказался от повышения и ушел с работы”. Он спросил: “Почему?” “О, мы собираемся создать свой проект, и это будет действительно здорово, и мы собираемся использовать так называемый Kickstarter, где соберем пожертвования”. Он сказал: “Ну, дайте мне знать, когда начнете собирать деньги”».

Приятеля назвали свою компанию Yacht Club Games, возможно, потому что для группы бедных, усталых разработчиков с красными воспаленными глазами, сидящих и работающих на мебели из «Икеа» в однокомнатной квартире, это название было особенно нелепым.

14 марта 2013 года друзья запустили проект на Kickstarter. Небольшой трейлер, написанный известным композитором Джейком Кауфманом (впоследствии создавшим всю музыку для «Лопатного Рыцаря»), продемонстрировал рисованные образы и уровни, которые они успели сделать к этому моменту. В серии коротких клипов Рыцарь колет врагов и скачет на своей лопате. «Мы верим в “Лопатного Рыцаря”, – говорилось в описании для Kickstarter. – Мы знаем, что финальная игра будет просто отличной. Мы настолько уверены в этом, что уволились с работы, дабы трудиться над этим проектом. Мы вложили в свое детище очень много времени, денег, усилий и любви, но этого оказалось недостаточно для завершения игры. Чтобы “Лопатный Рыцарь” стал реальностью, нам нужна ваша помощь!»

Но помогать им, похоже, никто не торопился. К концу недели они собрали всего около 40 тысяч из необходимых 75 тысяч долларов – благодаря нескольким статьям, размещенным в том числе на игровом сайте IGN. Таким образом, они собирали всего несколько тысяч долларов в день^[66]. Хотя команда Yacht Club пока и справлялась с постоянно растущим списком задач, но уже начала беспокоиться, что «Лопатный Рыцарь» не соберет достаточно денег. Или, что еще хуже, соберет лишь заявленный минимум. «Что бы мы ни делали, на втором мониторе у нас все время был открыт Kickstarter, – вспоминает Возняк. – Мы постоянно посматривали на него, даже когда занимались расчетами, прикидывая в голове разные варианты». Хотя они просили 75 тысяч, в глубине души надеялись на гораздо большую сумму: по их прикидкам, для доведения игры до ума им понадобится около 150 тысяч. «У нас даже не было резервного плана на случай неполучения финансирования, – говорит Веласко. – Думаю, мы могли бы попытаться остаться

командой и предложить «Лопатного Рыцаря» какому-либо издателю. Я не знаю, пошли бы мы на это. Это уже было бы шагом отчаяния».

У друзей был план, как привлечь побольше внимания к своей игре, – они собирались принять участие в PAX Восток^[67]. Yacht Club уже забронировал стенд на ежегодном Бостонском игровом конвенте, где студия могла бы показать своего «Лопатного Рыцаря» десяткам тысяч людей – фанатам, журналистам и коллегам по цеху. Но демоверсия была еще не закончена. В последующие недели команда Yacht Club работала по 16 часов в сутки – в надежде завершить к началу PAX этап с Королем-Рыцарем, прерываясь лишь на нажатие F5 на Kickstarter.

В какой-то момент, опасаясь, что они не успеют, друзья запаниковали и придумали резервный план. Они разложат на своем стенде кресла-мешки и старые игры Nintendo 64, а затем предложат присутствующим пойти домой и поддержать «Лопатного Рыцаря». «Вы можете просто прийти и потусоваться, мы поговорим о нашем проекте на Kickstarter, – отметил Веласко. – Мы думали так даже за неделю – две до PAX. Это было настоящее безумие».

Команда Yacht Club доделывала свою демоверсию даже в день вылета в Бостон. За несколько часов до него приятели встретились в квартире Веласко, чтобы в последнюю минуту внести некоторые изменения – например, добавить рейтинговую таблицу в аркадном стиле, чтобы участники PAX могли соревноваться между собой. Кроме того, они напечатали несколько тысяч флаеров с «Рыцарем», но не могли позволить себе отправить их в Бостон посылкой, поэтому каждому из них пришлось засунуть в свой багаж гигантские стопки бумаги, а затем взвесить его, чтобы убедиться, что в аэропорту не придется платить за перевес.

События становились несколько безумными. «Примерно за 20 минут до отъезда я пытался приготовить кофе, и раковина Шона начала извергать кофейную гущу, – вспоминает Йен Флуд. – Я сказал: “Эй, твоя раковина засорилась”. Он ответил: “Нет времени, нам пора ехать в Бостон”. Тогда я сказал: “Ну и ладно”. И мы просто оставили в раковине расплывшуюся грязную лужу».

Пятеро разработчиков игры – Шон Веласко, Йен Флуд, Дэвид Д’Анджело, Ник Возняк и Эрин Пеллон – потратили в общей сложности на поездку на PAX около 10 тысяч долларов, пообещав себе, что каждый из них вернет свои деньги обратно, как только они получат финансирование на Kickstarter. Они ночевали вместе в одном номере («Это было ужасно», – утверждает Д’Анджело), а затем целый день работали на стенде PAX, рассказывая о «Лопатном Рыцаре» всем, кто проходил мимо хотя бы на расстоянии нескольких метров.

Их эффектная и привлекательная демоверсия с яркой 2D-графикой сразу привлекла внимание людей. Даже из выставочного зала было легко увидеть, что происходило в игре «Лопатный Рыцарь»: маленький синий парень с лопатой прыгал и лупил монстров. Он выглядел как современный вариант игры для NES, столь притягательной для многих ностальгирующих посетителей PAX. «За несколько коротких дней “Рыцарь” превратился из неясной точки на радаре в одну из самых ожидаемых игр года», – написал во время шоу репортер с сайта видеоигр Destructoid.

Хотя PAX и не привел к резкому росту денежного потока, он все же помог Yacht Club привлечь внимание к игре – и 29 марта 2013 года, за две недели до окончания кампании на Kickstarter, они достигли своей цели в 75 тысяч долларов. Друзья все еще могли собирать деньги до окончания кампании в середине апреля, но теперь уже официально получили финансирование. «Было страшно, потому что теперь мы обязаны были создать игру, а за 75 тысяч долларов сделать это было бы трудно, – говорит Д’Анджело. – Мы мечтали, чтобы все развалилось. Мы хотели сделать игру, но не желали, чтобы этот период становился чрезмерно тяжелым. Мы не хотели голодать все то время, пока мы ее создаем».

На PAX Дэвид Д’Анджело пообщался с другими разработчиками, имевшими опыт успешного использования Kickstarter, и получил два полезных совета. Первый: ежедневно обновлять проект на Kickstarter, чтобы спонсоры могли активно участвовать в процессе и общаться по поводу «Рыцаря», а не просто ждать релиза. Сразу после PAX Yacht Club начал ежедневно обновлять проект на Kickstarter, добавляя конкурсы рисунков, описания персонажей и постоянно расширяя свои цели. За 115 тысяч долларов друзья обещали сделать одного из рыцарей-противников играбельным. За 145 тысяч добавить второго. Если же они соберут 200 тысяч, то добавят многопользовательский боевой режим. А если каким-то образом сумма доберется до отметки в 250 тысяч, они создадут третьего играющего рыцаря-противника.

Второй совет заключался в предложении отправить демоверсию «Лопатного Рыцаря» популярным стримерам на YouTube и Twitch. Интернет-статьи об игре – одно, а позволить потенциальным фанатам увидеть ее в действии – совсем другое. Когда позже на таких крупных каналах YouTube, как Game Grumps, начали играть в демоверсию, это привлекло внимание сотен тысяч людей. В течение нескольких дней финансирование «Рыцаря» на Kickstarter возросло лавинообразно, увеличившись с нескольких тысяч долларов до 30–40 тысяч ежедневно. Этого было достаточно, чтобы Yacht Club захотела продлить кампанию на Kickstarter еще на неделю, но, увы, правила сайта этого не позволяли.

Когда 13 апреля 2013 года сбор средств на Kickstarter закончился, «Лопатный Рыцарь» собрал 311 502 доллара – более чем в четыре раза больше запрашиваемой суммы. Однако это не так много для команды из пяти человек, живущей в Лос-Анджелесе. При стандартных затратах в 10 тысяч долларов на человека в месяц (что включает в себя не только зарплату, но и оборудование, юридические расходы и затраты на небольшой новый офис, который планировалось арендовать) этого хватило бы на полгода, может, чуть дольше, если бы они снизили себе зарплаты. Выяснив, сколько придется выкладывать на оплату счетов и на еду на своих столах, они так и сделали – уменьшили оклады. «Затем мы решили, что позже все компенсируем, – говорит Д’Анджело. – Мы действительно должны были добиться максимальной отдачи от каждого доллара». Всего в игре планировалось сделать восемь этапов. При этом разработка этапа Рыцаря-Короля заняла около месяца. Зная это, друзья решили, что смогут закончить «Лопатного Рыцаря» за год. Время с апреля по декабрь 2013 года должно было быть посвящено завершению всех этапов, а еще три месяца заложили в качестве запаса. Таким образом, к марту 2014 года что-то должно было закончиться – либо разработка игры, либо деньги.

Приятелям также пришлось узнать, как организовывать бизнес. Это оказалось довольно трудоемким процессом, включавшим покупку медстраховки, подсчет налогов, поиск адвоката по авторским правам, который помог бы им запатентовать «Лопатного Рыцаря» как интеллектуальную собственность. В конце концов они решили сделать вторник «бизнес-днем», а остальную часть недели заниматься разработкой игры. Правда, этот процесс оказался гораздо более трудоемким, чем ожидалось.

Поскольку средства были весьма ограничены, команда Yacht Club отказалась от попыток сбалансировать работу и личную жизнь, зная: если не делать «Рыцаря» в авральном режиме, деньги закончатся до завершения проекта. Март 2014 года был ближе, чем им казалось. «Но нам было легче застрелиться, чем согласиться на провал, – сказал Ник Возняк. – Мы пожертвовали ради этого проекта всем. Мы знали, что придется работать в выходные. И были в курсе, что работать придется много часов. Ты должен отдавать игре максимум времени».

Для Ника это означало рисование и анимацию множества пиксельных спрайтов, из которых состоял «Лопатный Рыцарь», в основном – на основе концепции, созданной Эрин Пеллон. Для Шона это означало проектирование уровней, персонажей и механики. Для Дэвида и Йена это означало написание программы управления Рыцарем и исправление неработающего кода. Для всех вместе это означало попытку выяснить, как сделать игру интересной – итерации, тонкая настройка, отладка и проведение ежедневных встреч с обсуждением ключевых решений, важных для их игры и их компании.

С самого начала друзья приняли нестандартное решение – руководителей у них не будет. Веласко был техническим директором «Рыцаря». Он вел большую часть встреч, но не был боссом. Они следовали простому, но радикальному правилу: если кто-то по поводу чего-то сказал «нет», они должны были прекратить этим заниматься. Ничего не будет делаться до тех пор, пока вся команда не выберет единую точку зрения. Это была демократия в сфере разработки игр. «Мы с самого начала знали, что хотим быть равными, – сказал Возняк. – Мы видели себя пятью партнерами – и на бумаге, и в жизни»^[68].

На практике это означало, что они тратили много времени на обсуждение мелких деталей. Если одному члену команды не нравилось, как двигалась рука Рыцаря в момент нанесения удара снизу вверх, все должны были это обсудить. Если кто-то настаивал на необходимости иметь возможность переиграть уровень после его прохождения, это становилось поводом для недельной дискуссии. Если Шону нравился вид голубого бронированного рыцаря с удочкой, то, черт возьми, он собирался продолжать борьбу, пока Рыцарь так и не сможет поймать форель. (Веласко сказал: «Я продолжал настаивать, как будто в шутку: “Эй, давайте займемся

рыбалкой – пусть глупо, зато весело”. А все отвечали: “Нет, это глупо, это глупо, это глупо”. В конце концов, мне кажется, я их просто задолбал».)

Такой хаотичный многосторонний подход, возможно, не сработал бы ни в одной другой компании, но, похоже, в Yacht Club это приносило результат. Ведь участие в обсуждениях принимали всего пять человек. Вот если бы их оказалось 50, было бы не так легко сражаться за каждое дизайнерское решение. Другим важным моментом стало ощущение товарищества, которое они выработали за многие годы совместной работы над играми. «Когда я передаю этим ребятам свои проекты или когда они отдают мне свои реализованные блоки, нам даже не нужно долго что-то обсуждать или определять – у нас высокий уровень взаимопонимания и доверия, – отметил Веласко. – Это как играть в рок-группе».

Все это было бы невозможно без единого видения. Все в команде знали, что «Лопатный Рыцарь» – двухмерный платформер в стиле NES с восемью различными этапами. Он не будет расширяться. Фундаментальный геймплей не будет меняться. Никто не собирался утверждать, что они должны превратить «Рыцаря» в ММО или заменить механизм прыжка вниз пулеметом. У них не было ни издателей, ни инвесторов, которые могли бы захватить в офис и настаивать на том, что «Лопатный Рыцарь» будет выглядеть лучше без шлема. Даже когда команда спорила по поводу различных творческих решений, у них было полное согласие относительно основ самой игры.

Поскольку они собирались превратить «Рыцаря» в крупную франшизу – сделать его следующим Марио, – первая игра серии должна была стать совершенной. Весь 2013 год Yacht Club напряженно работала в авральном режиме, постепенно и тщательно выстраивая каждый из восьми этапов. По сравнению с показанной на PAX демоверсией игра значительно изменилась. В нее добавились всевозможные крутые графические эффекты. Друзьям особенно нравился многоуровневый скроллинг – техника, при которой фон сцены может двигаться отдельно от переднего плана, создавая ощущение глубины. Теперь, когда Лопатный рыцарь шел по верхнему краю золотых башен Замка Славнотопи, розовые облака на заднем плане двигались вместе с ним.

Вдохновленный своей работой в WayForward и изучением классических игр на Nintendo, которые он использовал, чтобы представить себе каждый уровень «Рыцаря», Шон придумал серию внедренных в дизайн подсказок. Например, согласно одной из них, игра должна научить вас, как пройти каждый уровень самостоятельно – не с помощью сухих описаний из руководства пользователя, а в процессе самой игры. Скажем, Веласко хотел познакомить игрока с новым врагом – чумной крысой, которая взорвется, если ее ударить. Если бы вы подошли к ней, ударили, а потом умерли, поскольку не знали, что она взорвется, вы бы разозлились на игру. Лучше сначала объяснить вам правила, например, пустить чумную крысу бегать рядом с кучей грязи. «Таким образом, когда вы бьете по куче, при этом вы задеваете и крысу, – говорит Веласко. – И тогда вы видите, как она взрывается».

Один из вопросов, который следовало обсудить в процессе разработки, заключался в том, насколько сложной должна быть игра. Фанаты и спонсоры обращались к команде с разными, порой прямо противоположными запросами: некоторые умоляли не делать «Рыцаря» слишком трудным, другие просили не делать его слишком легким. «Половина людей ожидали, что “Рыцарь” будет очень трудной игрой в стиле NES – ведь отчасти именно это делает такие игры особенно интересными, – вспоминает Дэвид Д’Анджело. – А другая половина желала снова испытать чувство, возникавшее при игре в NES, но не хотела, чтобы это было настолько же сложно. И как все это совместить?»

Одним из решений было добавление различных полезных предметов, таких как кинжал-пропеллер, позволяющий Рыцарю летать над расщелинами, или фазовый амулет, который можно использовать для получения неуязвимости. Еще одним решением – и одной из наиболее элегантных идей игры – было сделать контрольные точки необязательными. Каждый раз, находя контрольную точку, можно либо активировать ее (чтобы иметь возможность перезапуститься с этого места, если вашего героя убьют, – это позволит не потерять большую часть пройденной игры), либо уничтожить, приобретая взамен некоторые сокровища, но повышая риск позже начать все сначала.

К концу 2013 года все пятеро чувствовали, что игра получается отличной – они только не знали, сколько времени потребуется для ее завершения. 311 502 доллара (после уплаты налогов и сборов эта сумма была ближе к 250 тысячам) быстро истощались. (Ребята получили еще 17 180

долларов дополнительных пожертвований, но это не помогло.) Тем не менее, полная отладка «Лопатного Рыцаря» к марту 2014 года казалась невозможной. «Выход всех игр, с которыми я когда-либо работал, задерживался, – говорит Веласко. – Это происходило из-за того, что я всегда хотел все пересмотреть и сделать снова, сделать лучше, отладить». К тому моменту они уже несколько месяцев работали в состоянии аврала, но им еще многое предстояло сделать. Вторая половина игры была недостаточно гладкой, к тому же они внесли некоторые кардинальные изменения в концовку, и потому им пришлось потратить дополнительное время на настройку и отладку. «Я бы сказал так: если бы мы работали в WayForward, то наверняка выпустили бы игру в марте, – размышляет Д’Анджело. – Наверное, именно в этом заключается разница между хорошим и великим. Мы действительно проверили каждый пиксель и убедились: это именно то, чего мы хотели».

«В WayForward, – сказал Д’Анджело, – игры всегда выпускались готовыми на 90 % процентов». Но в случае с «Рыцарем» друзья хотели на все 100 % быть уверенными в том, что сделали игру максимально хорошо. Но лишнее время означало, что придется работать бесплатно. К 1 марта 2014 года у них уже не было денег.

Прятели все равно задержали игру. «У нас не было выбора, – говорит Шон. – И это после того, как мы долбили над игрой и не видели солнечного света в течение 16 месяцев. Мы потеряли контакты с друзьями... Меня спрашивали, как идут дела, а я: “Все плохо, кроме «Лопатного Рыцаря». Вот он как раз только хорошеет”». Они продолжали работать, используя свои сбережения для оплаты как личных счетов, так и всех расходов компании.

Нику Возняку, у которого как раз родился ребенок, пришлось брать деньги у родителей. («Это был очень трудный разговор...») Он работал ночами и возвращался домой лишь под утро, когда его желудок напоминал: «Эй, поесть не забудь!» Они питались в круглосуточном ресторане Jack in the Box, который посещали еженощно. «Я помнил ребят из ресторана по именам, – говорит Возняк. – Я различал по голосам, кто задержит мой заказ, и потому не заказывал у определенных официантов. Это было смешно. Когда пришел новый парень, я чуть было не заявил ему: “О, да ты новенький!”»

Дело дошло до того, что однажды, ближе к концу разработки игры, Шон остановился на заправке, чтобы купить кофе. «Я дал парню мою дебетовую карту, и вдруг – упс! – “Ой, извините, ваша карта отклонена”. Я пошарил в кармане, взял кредитную карту и передал ему. “То же самое, – сказал он, – к сожалению, эта карта тоже пуста”. Так что мне пришлось уйти с позором и без кофе. Это был самый ужасный момент за все время».

Только поддержка друзей и семей, которые тестировали «Лопатного Рыцаря», помогала им двигаться вперед в период тяжелых мучений и деморализации последних месяцев. «У нас было много обнадеживающих сообщений», – говорит Веласко. Один из друзей по колледжу, сыграв в раннюю версию игры, прислал Шону добрую записку, в которой написал, что Yacht Club делает большое дело и «Лопатный Рыцарь» будет отличной игрой. Шон продолжал взволнованно читать ее, пока не добрался до длинного списка проблем, возникших с игрой у его друга. «Нам пришлось вернуться, открыть код и исправить его», – вспоминает Веласко.

26 июня 2014 года, после почти четырех месяцев без зарплаты, Yacht Club Games выпустила «Лопатного Рыцаря». Друзья считали, что игра получилась очень хорошей, но не было никакой возможности определить, понравится она кому-нибудь или обречена выпасть из чартов Steam вместе с другими тысячами игр, которые ежегодно появлялись и исчезали. Они думали, что обеспечили PR и маркетинг, достаточные для привлечения внимания людей, но все равно это всегда была лотерея. Они говорили о товарах и ланчбоксах, но что, если никто не купит их игру? В офисе шутили: если все провалится, они все просто пойдут и откроют пекарню.

Потом начали поступать комментарии. Людям понравился «Лопатный Рыцарь». Игра получилась умной, сложной (но честной) и отполированной до совершенства. Лишь спустя несколько дней команда Yacht Club смогла разобраться, сколько копий игры получилось продать (помимо спонсоров с Kickstarter, которые уже заплатили за них). Получив цифры, друзья были ошеломлены. В первую неделю было продано 75 тысяч экземпляров. За первый месяц – более 180 тысяч. Это было на порядок больше, чем у любой игры, которую они разрабатывали в WayForward.

«Лопатный Рыцарь» пользовался успехом и у критиков, и у пользователей. Однако Шону Веласко было трудно наслаждаться этим. «Это было очень мрачное время», – сказал он. После

завершения адского аврала разработки он вернулся в реальный мир и чувствовал себя дезориентированным, как преступник, которого освободили после долгого тюремного заключения. «Меня распирали десятки самых разных эмоций, – вспоминает Веласко. – Радость от того, что мы выпустили игру, которой люди были рады. Удовлетворенность от того, что мы наконец-то завершили ее. Удовольствие от того, что мы это сделали. А еще – нервное возбуждение, когда мы приходили в самые разные места, говорили об игре и получали отличную реакцию. Но потом проявилась и обратная сторона этого эмоционального подъема – эмоциональное и даже физическое опустошение».

Как и многим создателям игр, Шону пришлось пережить сильнейшую послепроектную депрессию и «синдром самозванца». «Я думал: “Ой, кому это все надо, мы же просто скопировали “Mega Man”, – говорит он. – Мы обманули людей, которые любят эту игру. И я даже не очень хорошо справился с этим”».

Веласко потребовалось некоторое время, чтобы вновь обрести душевное равновесие и уверенность в себе. Но по крайней мере теперь дело было сделано. Аврал закончился. Скоро они получают хорошую зарплату – благодаря их равноправной структуре каждому из соучредителей причиталась одинаковая сумма – и смогут обрести баланс между работой и личной жизнью. Конечно, им еще нужно было исправить оставшиеся ошибки, а также довести до ума обещанных противников Рыцаря с лопатой, но в основном работа была закончена. «Лопатный Рыцарь» был завершен. Или нет?

Первое, что вы можете увидеть из панорамных окон шикарного офиса Yacht Club Games на 12-м этаже здания в Марина-дель-Рей в Калифорнии, – это док, заполненный роскошными яхтами, что делает название компании значительно менее ироничным. Я приехал в студию в октябре 2016-го, почти через 2,5 года после выхода «Рыцаря». Со времен засоренной раковины и мебели из «Икеа» парни прошли долгий путь.

К этому времени компания расширилась с пяти до десяти человек. Они попытались нанять больше людей, что было трудновато из-за уникальной структуры студии^[69]. Они пытались найти хорошего тестировщика, но никто не смог пройти собеседование. «Беседовать с нами довольно непросто, – говорит Ник Возняк. – Это интервью одновременно с десятью людьми». Поскольку все в компании должны были согласовывать между собой любое решение, они посчитали, что потенциальным сотрудникам придется отвечать на вопросы каждого. И всякий претендент на должность тестировщика должен был пройти интервью в конференц-зале со всеми десятью сразу.

Но эта странная практика интервью была даже не самым удивительным моментом в жизни Yacht Club в октябре 2016 года. Самое замечательное было то, что они все еще работали над «Лопатным Рыцарем». Спустя два с половиной года Yacht Club Games по-прежнему надо было выполнить обещания, данные на Kickstarter.

Работа над тремя рыцарями-противниками, которых Yacht Club обещала во время краудфандинга, заняла гораздо больше времени, чем кто-либо мог предположить. После релиза «Рыцаря» и нескольких недель отдыха, исправления ошибок и переноса игры на ряд консолей студия приступила к разработке первой кампании – злодея-алхимика Чумного Рыцаря. Раньше приятели решили, что не будут менять спрайт Рыцаря с лопатой, и поставили на этом точку. Они хотели, чтобы Чумной Рыцарь имел свои собственные способности – например, мог бросать бомбы и резко подпрыгивать. А если у него имеется отдельный набор способностей, следовало переделать все уровни, чтобы они соответствовали этим умениям. То, что, по их мнению, могло занять несколько месяцев, превратилось в многолетний цикл развития. После выпуска в сентябре 2015 года дополнения с Чумным Рыцарем на горизонте замаячили еще два – Призрачный Рыцарь и Король-Рыцарь. Когда я приезжал в Yacht Club, выпуск обоих дополнений был запланирован на 2017 год. «Если бы в 2014-м вы сказали мне, что в 2016-м я все еще буду работать над “Лопатным Рыцарем”, делая эти дополнения, я бы ответил: “Вы что, шутите?”», – сказал Шон. – Но, как видите, именно этим мы и занимаемся».

Спустя несколько лет после выпуска игры Веласко почувствовал себя лучше. Он тратил меньше времени на работу. Он ходил на пляж, загорал. Пройдя во время разработки Чумного Рыцаря через еще один изнурительный аврал длиной в несколько недель, соучредители Yacht Club поклялись, что больше ничего подобного у них не будет. «Это слишком выматывает, – сказал Дэвид. – И особенно трудно потому, что мы уже достаточно долго работали в таком

режиме в WayForward, так что нам пришлось пройти через многое. Больше, чем средней игровой студии».

За обедом в сэндвич-баре рядом с их офисом, когда Д'Анджело упомянул, что никогда больше не хотел бы работать в авральном режиме, Йен Флуд вздохнул: «Да, верно. Ты только подожди, пока мы не выпустим Призрачного Рыцаря». «Мне никогда не хотелось признавать, что это неизбежно, – позднее покаялся Флуд. – Я понимаю, что даже при достаточно прагматичном отношении к работе нам порой придется трудиться в авральном режиме, так что готовьтесь. Отмените все ваши планы».

Сложно сказать, был бы возможен успех Yacht Club без потока 100-часовых рабочих недель, но это было потрясающе. К 2016 году студия продала более миллиона копий игры. Друзья портировали «Лопатного Рыцаря» на все возможные игровые консоли, выпустили физическую версию для продажи в розничных магазинах (что редкость для независимых разработчиков) и даже работали с Nintendo над созданием коллекционной игрушки Amiibo^[70], основанной на их бесстрашном «Лопатном Рыцаре»^[71]. Издатели обращались в Yacht Club с предложениями о дистрибуции и даже предлагали купить компанию (на что Веласко с командой ответили вежливым отказом). Вы можете найти «Лопатного Рыцаря», выскакивающего в других инди-играх, эпизодически он появляется в гоночной игре «Runbow», в платформере «Yooka-Laylee» и нескольких других. «Лопатный Рыцарь» не обрел такой же бешеной популярности, как Марио в 1990-х, но, тем не менее, все равно стал иконой инди-игр.

Несмотря на этот успех, никто в Yacht Club не думал о продолжении работы над «Рыцарем». Даже самые упертые фанаты игры стали присылать в студию письма и комментарии с просьбой прекратить обновлять «Рыцаря» и просто сделать что-то новое. Но команда считала своим долгом реализовать дополнительные цели, заявленные на Kickstarter: еще три играбельных противника и многопользовательский режим. «Это было нашей большой ошибкой, к счастью, или нет. Мы дали много обещаний, – сказал Д'Анджело. – А когда мы что-то обещаем, то хотим выполнить это. Так что обещать, по сути, вредно: мы перестарались».

Другая проблема заключалась в том, что разработка дополнительных противников не приносила никаких денег. Друзья вкладывали средства – по их подсчетам, свыше 2 миллионов долларов – в доработки, которые ничего им не давали. Ведь Yacht Club обещал на Kickstarter, что Чумной Рыцарь, Призрачный Рыцарь и Король-Рыцарь будут бесплатными. Если не выполнить обещание, это будет плохо выглядеть.

Конечно, можно было посмотреть на ситуацию более оптимистично и сказать, что доработка игры и согласие на создание дополнений служат долгосрочным целям – так же, как у Blizzard с «Diablo III». «Вот как сейчас создается хит: вы делаете что-то и потом дополняете его, – объясняет Д'Анджело. – И речь уже идет не о программе-однодневке, свои деньги в нее вкладывают все больше и больше людей».

Можно было посмотреть на ситуацию и глазами пессимиста: они потратили миллионы долларов и годы жизни на игру, которую должны были закончить несколько лет назад. И не было возможности сказать, заметили ли люди все эти дополнения. «Вы понятия не имеете, работает ли это на самом деле, – признается Д'Анджело. – Наша игра хорошо продается каждый месяц. Но кто знает, она хорошо продается потому, что это просто “Лопатный Рыцарь”, или потому, что мы добавили туда новый контент?»

Сначала они планировали закончить все три дополнения к концу 2015 года. Потом в 2016-м. Потом в 2017-м. В январе 2017 года, когда стало ясно, что конца работе не видно, Yacht Club сделала смелый шаг, объявив, что хочет: а) начать продавать все четыре новые модификации по отдельности и б) поднять цену на полный пакет «Лопатного Рыцаря», поскольку покупатели сейчас, по сути, получают четыре игры вместо одной. После завершения работы над Призрачным Рыцарем и Королем-Рыцарем Yacht Club наконец решила, что игра закончена – что было хорошо, потому что они все устали и больше не могли видеть «Лопатного Рыцаря». «Мы были собственным отделом контроля качества, поэтому нам приходилось играть в игру сотни раз, – сказал Ник Возняк. – Мы нанимали друзей, чтобы они помогли нам, но по большей части мы просто постоянно играли в “Рыцаря”».

Друзьям нравилось фантазировать о том, что они будут делать дальше. Самый простой следующий шаг – сделать «Лопатного Рыцаря-2». Но после четырех лет, прожитых вместе со своим рогатым героем, соучредители Yacht Club жаждали чего-нибудь нового. Они много

говорили об эмуляции Nintendo. «Мне хотелось бы иметь три крупных бренда, – сказал Веласко. – А затем просто перебирать их». «Лопатный Рыцарь» будет их аналогом Марио, но этого недостаточно. Шон хотел сделать еще одну франшизу, которая стала бы столь же знаковой, как «The Legend of Zelda». И третью, которую любили бы так же, как «Metroid».

Если бы это говорил любой другой разработчик, возможно, эти слова звучали бы столь же бредово, как фантазии обкуренного студента киношколы, мечтающего сделать очередной вариант «Звездных войн». Ладно, ладно, ты будешь следующим Nintendo. Удачи тебе! Но когда я вышел из прекрасных кабинетов Yacht Club и прошел мимо футболок с Лопатным Рыцарем, плюшевых игрушек в виде Рыцаря с лопатой и большой раскрашенной статуи, изображающей рогатого синего рыцаря с лопатой в руке, его идеи почему-то не показались мне абсурдными.

8. «Destiny»

Однажды в конце 2007 года сотрудники Bungie сидели через дорогу от своего офиса в Киркленде, штат Вашингтон, в арендованном театре и яростно аплодировали. Они только что отвоевали свою независимость. После семи лет, проведенных под «игмом» Microsoft, они наконец стали свободны.

А ведь еще недавно вступление под крыло корпорации казалось хорошей идеей. Bungie была основана в 1991 году как независимая игровая студия. Она достигла определенного успеха с такими играми, как «Marathon» (научно-фантастический шутер) и «Myth» (стратегическая фэнтези-игра), но прославилась студия игра «Halo» – шутер от первого лица, разворачивающийся на фоне галактической войны между человечеством и альянсом инопланетян под названием Ковенант. Когда в 1999 году Bungie представила «Halo» на выставке Macworld, вокруг этой игры поднялась просто невероятная шумиха.

Через год Microsoft купила Bungie, превратив «Halo» из игры для Mac и PC в эксклюзивную игру для Xbox^[72]. Когда в ноябре 2001 года «Halo» вышла на Xbox, она сразу же стала дойной коровой для Microsoft, продававшей миллионы копий. Таким образом, эта игра помогла превратить еще «зеленую» консоль в устройство, реально конкурирующее с более известными продуктами компаний Sony и Nintendo. Журнал Edge назвал «Halo» «самым важным выходом игры для любой консоли во все времена».

В последующие годы, работая над «Halo 2», а затем над «Halo 3», специалисты из Bungie начали тосковать по независимости. Они устали от необходимости проводить свои решения по корпоративной лестнице Microsoft и хотели сделать некую интеллектуальную собственность, которая бы принадлежала им, а не какой-то посторонней гигантской корпорации. (Многие были разочарованы еще и тем, что «Halo» больше не принадлежала им – после того как Microsoft передала игру той самой студии, специализирующейся на RTS.) Руководство Bungie – в том числе ведущий дизайнер компании и ее соучредитель Джейсон Джонс – пригрозило уйти и основать новую студию. И вскоре состоялось обсуждение с Microsoft вопроса о независимости.

После нескольких месяцев переговоров обе стороны пришли к соглашению, удовлетворившему всех. Bungie закончила «Halo 3», а затем сделала еще две игры этой серии. Microsoft сохраняла права на IP (интеллектуальная собственность) «Halo», но Bungie могла забрать технологии, которые ее сотрудники разработали за последние семь лет. И впервые с 2000 года студия стала независимой.

В тот день 2007 года, когда руководство Bungie объявило об отделении от Microsoft, вся студия была в восторге. «Все аплодировали, и моя первая мысль была: “Боже, что мы вам сделали, ребята?”», – сказал вице-президент Microsoft Шейн Ким, который помогал координировать разделение. – Мне кажется, мы были достаточно лояльны к ним. Но я их понимал. На инстинктивном уровне я мог их понять, они хотели быть независимыми».

На волне вновь обретенной свободы сотрудники Bungie написали на листе пергамента текст, который называли «Декларацией независимости». Все в студии подписали его, а потом повесили в общей зоне. «Мы придерживаемся тех очевидных истин, – написали они шрифтом, какой использовался в 1776 году, – что в основном хотим делать игры и действовать по-своему, без каких-либо финансовых, творческих или политических ограничений сверху, поскольку считаем это лучшим способом сделать что-либо. Мы хотим непосредственно извлекать пользу из наших усилий и поделиться этим успехом с людьми, способствовавшими ему».

Тем не менее, даже в момент торжества сотрудники Bungie замечали, что по студии катится волна беспокойства и тревоги. Независимости сопутствовала беспрецедентная степень ответственности. Больше некого будет винить в своих ошибках. И никто в Bungie не знал, на что будет похожа их первая за 10 лет игра под кодовым названием «Tiger», не являющаяся «Halo». Все были уверены, что смогут создать нечто крутое и без ресурсов Microsoft. Но где-то в глубине души скреблась неприятная мысль: а если не смогут?

«Вам стоит быть осторожными в своих желаниях, – сказал Ким. – Все не так просто, как кажется. Управлять такой большой студией – сложное дело».

К 2007 году Джейми Гризмера уже тошнило от игр серии «Halo». Ветеран Bungie с вьющимися волосами и пристальным вниманием к деталям, Гризмер был ведущим дизайнером «Halo», «Halo 2» и «Halo 3» и в каждом случае сталкивался с очередным набором серьезных препятствий и зверских авралов. Хотя каждая следующая игра серии порождала новые идеи, все они делались по одному основному сценарию: вы в роли суперсолдата Мастера Чифа стрельбой прокладываете себе путь через толпу инопланетян, используя широкий спектр пушек, гранат и транспортных средств. Во всем этом находилось не так уж много места для инноваций. Ensemble Studios могла себе позволить презентовать в Далласе экспериментальную RTS по «Halo», но в том, что касалось основной версии «Halo», Bungie не могла просто так даже отодвинуть камеру и начать показывать эпизод со стороны. С «Halo» были связаны определенные ожидания, которые студия была вынуждена удовлетворять.

«Я чувствовал: все, что я когда-либо хотел реализовать в “Halo”, мы уже сделали, – говорит Гризмер. – Там были две категории объектов: те, которые мне нравились, и те, которые не нравились. И мы уже сделали все, что мне нравилось, поэтому теперь предстояло делать все то, что мне не нравилось. Я не был готов подчиняться и реализовывать подобные вещи, так что мне пора было сойти с этого пути».

После выпуска «Halo 3» основная часть студии перешла к разработке двух последних игр серии, которые по контракту с Microsoft она обязана была сделать: ответвления, впоследствии ставшие известными как «Halo 3: ODST» и «Halo: Reach». Гризмер тем временем убедил руководство Bungie позволить ему начать искать новые идеи для следующей многомиллионной франшизы. Через некоторое время Джейми вернулся с наметками новой многопользовательской игры-стрелялки, которую он назвал «Dragon Tavern». Это была не совсем ММО, как «World of Warcraft», он назвал это «использованием мирового опыта». Каждый игрок получает свою собственную таверну – личную территорию, которую можно украшать, тусоваться с друзьями и собираться между квестами. Затем, путешествуя по всему остальному миру, игроки могли бы сотрудничать или соперничать друг с другом, как будто присоединились к большой открытой ММО.

Гризмер встретился с ведущим инженером и одним из руководителей Bungie Крисом Батчером, сообщившим, что у него есть несколько интересных идей относительно того, как технически «соединить» игроков в совместной игре. Все это была чистая теория, но Гризмер был в восторге от открывавшихся возможностей – в основном потому, что это было не «Halo». «Что такое “Halo”? Это научная фантастика. А “Таверна Дракона” – фэнтези, – говорит Джейми. – “Halo” проходила от первого лица? Хорошо, “Таверна” будет от третьего. Я даже мыслил как-то так: мне надо уйти как можно дальше от “Halo”, чтобы иметь возможность опробовать новые идеи».

В это же время соучредитель Bungie Джейсон Джонс формировал свое собственное представление о том, что студия будет делать дальше. Технически Джонс – непоколебимый, но уважаемый дизайнер – не отвечал за Bungie: эта функция была возложена на генерального директора Гарольда Райана. Однако в целом было понятно: все, что захочет сделать Джонс, будет реализовано. Именно он активнее всех подталкивал Bungie покинуть Microsoft, рассказывая сотрудникам, что готов основать свою собственную новую студию, если Microsoft не отпустит их на волю. После многих лет напряженной работы над IP другой компании Джейсон больше не хотел делать игры, которыми Bungie (и он сам, как крупнейший акционер студии) не владеет^[73].

Джонс тоже хотел отойти от «Halo», но по другим причинам. Он всегда считал, что эта игра была слишком линейной. Хотя многопользовательские режимы оставались интересными всегда,

сколько бы вы в них ни играли, нужно было хотя бы раз пройти одиночную кампанию, чтобы увидеть все то, что эта игра могла предложить игроку. Джонс бесился из-за этого. «Думаю, величайшая трагедия “Halo” заключается в том, что в течение многих лет она предоставляла игрокам прекрасный контент для одиночной и многопользовательской игры, и мы подталкивали людей – практически без приятных стимулов или оправданий, безо всяких причин, кроме нашего собственного желания – вернуться и пройти ее заново», – сказал он в интервью 2013 года^[74].

В качестве следующей игры – шутера от первого лица – Джонс предполагал создать нечто более открытое, с миссиями или квестами, которые геймеры смогут проходить, переигрывать и использовать в произвольном порядке. Как и в случае с «Dragon Tavern» Гризмера, идеи Джонса также были чисто теоретическими. Существовало много таблиц Excel, много схем в Visio. «Это было так: вот как я вижу естественную эволюцию шутера от первого лица», – сказал Гризмер.

Джейми Гризмер имел достаточно большой вес в Bungie, но не такой, как Джейсон Джонс. К тому же Bungie не хватало сил, чтобы делать одновременно и «Dragon Tavern», и проект Джонса. «В какой-то момент руководство студии сказала мне: знаете, мы собираемся сделать только одну игру, и это будет игра Джейсона, так что ваша задача – принять в этом участие, – сказал Гризмер. – Я ответил: “Да, мне очень нравится эта идея”. И Джейсону тоже понравились мои идеи, поэтому мы решили... Не скажу, что добиться слияния... Скорее, чтобы в проекте Джейсона были реализованы хорошие идеи из “Dragon Tavern”».

Вот так были посеяны первые семена того, что в итоге стало называться «Destiny». Несколько месяцев Гризмер и Джонс вместе работали над проектом, пытались разобраться, как игра будет выглядеть и как в нее играть. Они чувствовали огромное давление. В финансовом плане дела Bungie шли просто прекрасно – реализация контрактов «Halo 3: ODST» и «Halo: Reach» обеспечивала компании безопасность, однако возникало смутное ощущение, что «Destiny» должна стать самой классной игрой из всех, что они когда-либо делали. Сотрудникам Bungie нужно было доказать, что после долгих лет работы под руководством Microsoft они способны самостоятельно сделать нечто еще более крутое.

Хорошая новость заключалась в том, что, в отличие от большинства игровых студий, у Bungie было достаточно времени для разработки. С 2007 по 2010 год игра под кодовым названием «Project Tiger» принимала самые разные формы. В какой-то момент она выглядела так же, как «Diablo» от Blizzard. В другой момент напоминала «Overwatch»^[75]. Bungie потратила много времени на обсуждение вопросов, связанных с базовыми структурами, – например, должна ли «Destiny» быть игрой от первого лица (т. е. такой, где игрок смотрит на происходящее глазами персонажа) или от третьего лица (в которой игрок может управлять движениями и действиями персонажа при помощи камеры, транслирующей происходящее со стороны). И эта дискуссия длилась годами.

Bungie, как и многие другие крупные студии, посвящала много времени тому, что с технической точки зрения называлось «предпроизводством». На самом деле это были просто попытки выяснить, каким будет следующий проект. Это один из самых сложных этапов создания любой игры – сужение возможностей от бесконечности до единицы. «Думаю, это один из моментов, мешавших разработке “Destiny”, – говорит Джейми Гризмер. – Мы некоторое время двигались в одном направлении, тратили много денег на исследование, поскольку стремились к недостижимому идеалу, утверждая: мы завершаем величайшую игру всех времен и новая игра также будет величайшей игрой всех времен. Несколько раз мы выбрасывали все и начинали с нуля. И это не было изящным решением вроде “Это направление неправильное, так что мы возвращаемся к прототипу, сделаем шаг назад и пойдём в другом направлении”. Однажды я вернулся из недельного отпуска и увидел, что все, над чем я работал в течение года, было удалено. Полностью и невосстановимо. Если бы у меня не было копий на ноутбуке, наработанные материалы исчезли бы навсегда. Без предупреждения, без обсуждения, просто и легко».

Стресс Гризмера усиливал тот факт, что с каждой перезагрузкой «Destiny», казалось, становилась все больше и больше похожа на «Halo», как если бы культовая серия Bungie была гравитационным колодецем, в которую студию просто не могло не затащить. После того как «Halo 3: ODST» отправилась в магазины, ее разработчики занялись «Destiny». После выхода «Halo: Reach» команда ее разработчиков также перешла в «Destiny». Вскоре над этой следующей большой игрой работали уже сотни людей, из-за чего решения пришлось принимать быстро,

поскольку команда должна была над чем-то трудиться (им, как Naughty Dog, когда Брюс Стрейли и Нил Дракманн, взялись за разработку «Uncharted 4», пришлось «кормить голодных»). Сначала Гризмер и другие разработчики хотели, чтобы «Destiny» была игрой в стиле фэнтези. Со временем замки стали превращаться в космические корабли, а топоры и мечи – в космические топоры и космические мечи.

«Наша огромная команда художников по производству в основном занималась научной фантастикой. Они никогда не рисовали ни орков, ни мечей. Поэтому, вероятно, нам пришлось делать научную фантастику, – говорит Гризмер. – Мы хотели сделать игру от третьего лица, но у нас была куча народа, специализировавшегося на анимации игр от первого лица... И вся наша программная база написана с учетом того, что перекрестье прицела расположено в центре экрана. В общем, теперь мы хотели делать игру от первого лица. В общем мы делали “Halo”, еще не зная об этом».

Вооружившись идеями и презентациями, руководство Bungie начало прощупывать крупнейших издателей: Sony, Microsoft, EA и даже Nintendo. В Bungie не знали точно, какой будет «Destiny», но одно было известно наверняка: студии хотелось, чтобы игра получилась очень большой. В конечном счете Bungie выбила колоссальный контракт на много игр – с Activision, издателем «Call of Duty». По нему за 10 лет студия должна была получить 500 миллионов долларов. По всем признакам, это была самая крупная сделка в истории разработки игр. И хотя основные концепции «Destiny» все еще разрабатывались, руководители Activision подписали контракт в надежде получить нечто вроде «Halo». «Основа предложения Bungie во многом напоминала уже выпущенные игры, – сказал один из участников переговоров по контракту. – Это научно-фантастическая космическая опера. Смесь шутера с ММО».

В рамках сделки Bungie будет владеть франшизой «Destiny», и Activision даст студии творческую свободу разрабатывать серию игр по своему усмотрению и до тех пор, пока не будет пройдена каждая веха. При этом график работы Bungie был очень строгим. Activision ожидала, что студия выпустит «Destiny 1» осенью 2013-го, спустя еще год – расширение под названием «Comet», еще через год – «Destiny 2», затем «Comet 2» и т. д.

Джейми Гризмер начал понимать, что, как бы сильно он ни пытался сопротивляться притяжению «Halo», эта игра все же засосала их. Хуже того, он понял, что большей части сотрудников студии это нравится. «Когда я поступил на работу в Bungie, там над “Halo” трудилось восемь человек, – вспоминает Гризмер. – Когда в 2001 году мы выпустили “Halo 1”, ею занималось около 50 человек. К тому времени, когда команды “ODST” и “Reach” присоединились к разработчикам “Destiny”, нас было уже, наверное, человек 300. И подавляющее большинство было нанято уже после выхода “Halo 3”. Всем этим людям нравилась эта игра. Они хотели работать здесь именно из-за нее. Поэтому, естественно, что они хотели заниматься чем-то вроде “Halo”».

Разочарованный тем, в каком направлении движется разработка «Destiny», Гризмер начал ссориться с другими сотрудниками Bungie. В какой-то момент он разослал e-мэйл со списком основных проблем, с которыми, по его мнению, столкнется «Destiny». Как планировалось справляться с переходом на новые консоли, спрашивал он, не жертвуя самыми крутыми фишками для того, чтобы их игра соответствовала аппаратным возможностям последнего поколения? Каким образом предполагается сделать контент, который будет сохранять интерес, вне зависимости от того, сколько раз игру пройдут заново? И, возможно, самый важный вопрос: как планируется соединить точную стрельбу шутера, в котором квалификация персонажа основана на его опыте, с постепенным развитием игры ММО, где сила персонажа зависит в основном от его уровня и от собранного снаряжения?

В конце концов совет директоров Bungie попросил Гризмера уйти в отставку. «Считаю это знаком почета, – сказал он. – Потому что я принял сознательное решение: мне не нравилось, как обстоят дела, и я решил начать критиковать развитие событий. В какой-то момент руководству пришлось либо свернуть с намеченного пути, либо избавиться от меня».

Он оказался не единственным. В последующие годы многие старожилы студии – в том числе старший художник Вик Делеон, инженер Эдриан Перес, творческий директор «Halo: Reach» Маркус Лехто и директор по дизайну Пол Бертон – либо ушли сами, либо были изгнаны. Позже в этот список вошел и президент Bungie Гарольд Райан.

«Что-то было в этой траектории Bungie – от маленькой разнородной студии сначала до королей мира, а потом до бронтозавров, – говорит Гризмер. – Студия собрала негативные черты всех этих этапов. Тут были и незрелость юности, и высокомерие покорителей вершины, а затем – упрямство динозавров и их неспособность измениться».

Всего за несколько лет после обретения независимости Bungie столкнулась с серьезными трудностями роста. Как и говорил Шейн Ким на том бурном собрании: будьте осторожны в своих желаниях.

В феврале 2013 года Bungie пригласила журналистов в свой офис в Белвью, штат Вашингтон, где она располагалась после отъезда из Киркленда в 2009 году, чтобы официально объявить о начале работы над «Destiny». За предыдущие месяцы случилось несколько незначительных утечек информации, но это событие было по-настоящему важным – Bungie наконец могла объявить о том, чем «Destiny» является на самом деле. Выступая на большой сцене, главные разработчики студии давали потрясающе амбициозные обещания. Они описывали «Destiny» как «первый шутер с общим миром», игру, где ваш персонаж мог легко встретиться с друзьями и незнакомцами среди болот Чикаго и колец Сатурна. Джейсон Джонс и другие руководители Bungie отговорили представителей прессы от того, чтобы называть эту игру ММО, но ее суть оказалась ясна. «Destiny» была наполовину «Halo», а на другую половину – «World of Warcraft». Непонятным оставалось то, как эти две половинки будут подогнаны друг к другу.

Суть заключалась в следующем: действие «Destiny» происходило в футуристической версии нашей Вселенной, где люди расселились по многим планетам, пока необъяснимый катаклизм не убил большую часть населения. Оставшиеся в живых бежали в так называемый Последний Город – безопасный район, охраняемый загадочной белой сферой, называемой Странник. Играя за могущественных защитников Галактики, которых называли Стражами, игроки будут путешествовать по Солнечной системе, бороться с инопланетянами и охотиться за трофеями на Земле, Венере и других планетах. История, как описал ее постоянно работающий в Bungie сценарист Джо Стейтен, развернется в виде серии эпизодов. «Одним из важнейших моментов является то, что наиболее важные истории будем рассказывать не мы, – сказал Джейсон Джонс в интервью прессе. – О них расскажут игроки – это будут их личные истории, основанные на общих приключениях».

Стейтен описал сценарий, в котором двое Стражей вместе летят на Марс, чтобы исследовать погребенный город. По дороге группа громадных инопланетян Кабалов устроила на них засаду. Третий, контролируемый игроком, Страж, случайно оказавшийся в этом районе, должен полететь и уничтожить Кабалов, а затем дать сигнал группе, которая собиралась помочь их исследованию. «Каждый раз, когда вы наталкиваетесь на другого игрока, начинается нечто удивительное, – сказал Стейтен присутствующим журналистам. – В других шутерах подобного просто не бывает». В один миг этот третий игрок сможет присоединиться к группе, направляющейся в квест по подземельям и катакомбам Марса. Было неясно, как в «Destiny» будут выглядеть «личные истории». Стейтен иллюстрировал свой сценарий концепт-артами и видеороликами, а не фактическими кадрами из игры, но в теории они звучали дико. Кроме того, именно эта студия сделала «Halo». Но все верили: они знают, что делают.

В 2013 году Bungie и Activision упорно продолжали создавать шумиху вокруг «Destiny», выпустив серию трейлеров и презентационных роликов, в которых дали еще больше обещаний. Во время пресс-конференции Sony на E3 в июне 2013 года Джо Стейтен и Джейсон Джонс вышли на сцену для демонстрации демоверсии, взяв геймпады и неуклюже шутя о том, как они пробили себе путь сквозь ряды инопланетян в локации Старая Россия. «Есть нечто действительно волшебное в том, чтобы нарваться на другого игрока, особенно когда вы этого не ожидаете, – сказал один из сотрудников Bungie в последовавшем видеоролике. – Вы слышите выстрелы, смотрите налево, а там стоит ваш друг».

Самым большим преувеличением в этой шумихе было сообщение главного операционного директора Bungie Пита Парсонса, рассказавшего на сайте GamesIndustry.biz о том, что «Destiny» может стать всеобщей культурной вехой. «Нам нравится сообщать важные новости, и мы хотим, чтобы люди поставили Вселенную “Destiny” рядом с “Властелином колец”, “Гарри Поттером” или “Звездными войнами”, – сказал Парсонс. – Мы очень гордимся тем, чего нам удалось

добиться с «Halo». И я убежден, что с «Destiny» мы обязательно снова добьемся того же – и, возможно, даже превзойдем это достижение».

В реальности все эти амбиции давили на Bungie. После окончания в 2010 году «Halo: Reach» и перехода к разработке «Destiny» в недавно ставшей независимой студии начались всевозможные проблемы. Так, до сих пор и не нашлись ответы на многие вопросы, которые Джейми Гризмер поднял перед своим уходом. Как будет выглядеть система роста персонажа? Что будут делать игроки после того, как пройдут игру до конца? Как в «Destiny» будет рассказываться история, которая была бы одновременно эмоционально значимой и бесконечно проигрываемой заново? И что именно означает «дать каждому игроку свою историю»?

Конечно, было сделано и много хорошего. Разработчики регулярно заставляли наблюдателей пораженно открывать рты, рассматривая ошеломляющие художественные работы: ржавые руины Старой России, бледные болота Венеры, кровавые пустыни, окружающие погребенные города Марса. Механизмы стрельбы в «Destiny» были даже лучше, чем в «Halo», и лишь немногие представленные в игре действия оказались более убедительными, чем разбитая голова солдата Кабала. Но эти замечательные отдельные детали казались разрозненными, разъединенными кусками большой игры. Даже когда Bungie в течение 2013 года раскручивала «Destiny» с помощью нескольких видеороликов, большинство разработчиков знали: у проекта проблемы. Они выбились из графика, а показанная на E3-2013 демоверсия под кодовым названием «Уровень M10», впечатлившая столь многих фанатов, когда Джонс и Стейтен отыграли ее на сцене, была единственной готовой частью игры.

Наибольшей проблемой было то, что сотрудники студии до сих пор не особенно хорошо понимали, что собой представляет «Destiny». «Если бы вы пришли в Bungie и спросили людей, что они думают по поводу «Destiny», половина из них, скорее всего, ответила бы, что это шутер в стиле «Halo», а другая половина – что это «World of Warcraft», – сказал один из бывших сотрудников компании. Студия быстро разрасталась, это еще сильнее затрудняло общение. К 2013 году над «Destiny» в поразительно темных офисах Bungie в Белвью работали сотни людей. Не все ежедневно играли в эту игру, и лишь немногие могли представить, как будет выглядеть «Destiny» на выходе. Это привело, как заметил другой бывший сотрудник, «к куче замечательных, но совершенно разрозненных идей, ни одна из которых не совмещалась со всеми остальными». Журналисты покинули февральское мероприятие, интересуясь, как именно будет работать «Destiny». В Bungie люди задавали тот же вопрос.

При разработке игры одним из ключевых моментов является то, что на языке маркетинга называется «единым направлением». Другими словами, все и каждый должны действовать в одном и том же ключе. Поскольку в видеоиграх имеется очень много несвязанных и самостоятельно движущихся частей – звуки, пользовательский интерфейс, визуальные эффекты и так далее, – каждый отдел должен иметь очень четкое и последовательное представление о том, в каком направлении движется разработка игры. Чем больше становится команда, тем это важнее.

Как и во многих играх, в «Destiny» есть основные опоры – в основном это общие концепции, вроде «игроки по всему миру хотят попробовать» и «должна быть куча интересных приключений и задач». Но люди, работавшие над играми, говорят, что, по их мнению, по нескольким причинам было очень трудно визуализировать конечный продукт. «Компания росла быстрее, чем структура управления и процесс выдвижения лидеров, – сказал один из разработчиков. – Из-за этого многие отделы плохо управлялись и не имели четкого понимания видения игры от руководства». Все происходило как у исследователей XV века, покидавших Европу: они знали, как управлять кораблем, и знали, что хотят пойти на Запад, – они только не имели представления, куда должны приплыть. Сотрудники «Destiny» знали, что они делают крутой шутер, в который будет классно играть и объединяться в команды с друзьями и с незнакомыми людьми. Но другие области игры оставались неоднозначными – особенно сюжет Джо Стейтена.

Проект стал больше, чем мог себе представить кто-либо в Bungie. Первая «Halo», над которой работало около 50 человек, казалось, канула в далекое прошлое. К середине 2013 года «Destiny» разрабатывали сотни сотрудников. «Когда вы играли в «Halo», то чувствовали себя людьми, видели «отпечатки пальцев разработчиков», вы могли посмотреть на них и узнать человека,

выполнявшего этот проект, – рассказывает один из бывших сотрудников Bungie. – Мы раздули игру до такого огромного размера, что она больше не вмещалась в намеченную программу».

Еще одна серьезная проблема заключалась в том, что Bungie решила переделать свой внутренний движок под «Destiny». Это принесло инженерам море веселья, а жизнь всех остальных сильно усложнилась. (Вспомните, какой трудный путь прошла команда «Dragon Age: Inquisition»: освоение нового движка параллельно с созданием игры приводит к огромному объему излишней работы.) Хотя команда инженеров Bungie создала впечатляющие передовые технологии для поддержания в «Destiny» процесса организации многопользовательской игры и других скрытых функций, инструменты для разработки игры, по словам использовавших их сотрудников, были не на должном уровне.

Когда в «Halo» для интеграции нового дизайна в игру требовалось 10–15 секунд, в «Destiny» это могло занимать до получаса. «Длительность итераций, связанных с контентом, у нас была слишком большой, – признался Крис Батчер, директор по разработке Bungie, в 2015 году во время беседы на конференции разработчиков игр. – На небольшие изменения уходили минуты, а на серьезные – уже десятки минут». Это означало, что в Bungie художникам и дизайнерам для решения базовых задач требовалось намного больше времени, чем ожидалось. К тому же неэффективность накапливалась.

«Самое большое различие между студией, создающей действительно отличную игру, и той, которая на это не способна, не качество команды, – заметил один из сотрудников, работавших над “Destiny”. – Это их инструменты разработки. Если ты можешь сделать 50 бросков по воротам, будучи дерьмовым хоккеистом, а я могу сделать только три, но при этом я – чертов Уэйн Гретцки, то ты, скорее всего, победишь. Все дело в инструментарии. В том, насколько быстро вы проводите каждую итерацию, насколько сделанное стабильно и надежно, насколько легко нетехническому художнику что-то изменить».

Любой, кто когда-либо ругался, глядя на неспешную работу компьютерной программы, знает, как неприятно иметь медленные инструменты – будь то Microsoft Word или программа для создания графики. «Это наименее приятная часть разработки, но это единственный и самый важный фактор, – отметил тот же человек. – Хорошие инструменты обеспечивают отличную игру. Всегда».

Третьей проблемой, помимо нестыкующихся представлений об игре и неэффективных инструментов, было растущее напряжение в отношениях между Bungie и Activision. Между разработчиком игры и ее издателем всегда существует некоторый уровень напряженности – творческие люди и те, кто дает деньги, редко идут нога в ногу. Но в случае с «Destiny» ставки были просто огромными. Это была самая большая авантюра Activision, на которую она когда-либо шла. Именно поэтому, получив от Bungie «первую игральную версию», оказавшуюся хуже ожидаемой, некоторые руководители компании занервничали. «Они прислали вполне игральную версию, но он не дотягивал до оговоренного уровня», – отметил один из сотрудников Activision. (Он также сообщил, что эта версия была повторяющейся и не слишком интересной.)

В общем, даже рекламируя «Destiny» перед фанатами и журналистами, Bungie вела борьбу. Команда слишком разрослась, видение игры оставалось неясным, а движок был толком не готов. Все знали: что-то произойдет. Они только не понимали когда.

Марти О’Доннелл говорит, что видел: дело идет к полному краху. Это было летом 2013 года. Марти, долгое время занимавший в Bungie пост директора по звуку, публично сцепился с Activision по поводу трейлера «Destiny», который они обнародовали на E3. К большому огорчению О’Доннелла, Activision сопроводила его собственной бухающей громкой музыкой, а не мощным эпическим хоралом, который О’Доннелл сочинил для «Destiny» совместно со своим партнером Майклом Сальватори и бывшим «битлом» Полом Маккартни. Разозлившись из-за «поддельного трейлера», как он называл его про себя, О’Доннелл в первый день E3 опубликовал серию твитов:

11 июня 2013 года, 12:33: «Я очень горжусь тем, что создала и выпустила команда Bungie. Трейлер был сделан маркетологами Activision, а не Bungie».

11 июня 2013 года, 21:02: «Чтобы было понятно, официальный трейлер геймплея “Destiny”, показанный на E3, не был сделан студией Bungie, это было сделано компанией, выпустившей CoD»^[76].

11 июня 2013 года, 21:05: «Bungie сделала всю остальную часть “Destiny”, показанную на Е3».

Руководители Activision были в ярости из-за такого вопиющего нарушения протокола. В индустрии видеоигр есть понимание, что творческие конфликты должны рассматриваться и решаться в частном порядке, а не в Twitter. Почти сразу же генеральный директор Activision Эрик Хиршберг отправил по электронной почте письмо генеральному директору Bungie Гарольду Райану, умоляя его: «Пожалуйста, положите этому конец как можно скорее, пока не стало еще хуже». О’Доннелл, в свои 58 лет являвшийся одним из старейших сотрудников студии, теперь оказался по другую сторону баррикад от людей, более 10 лет бывших его коллегами.

Но у Bungie имелись и другие проблемы – куда более серьезные, чем трейлеры и твиты. Последние несколько лет большая часть команды «Destiny» задавалась вопросом: как, в конце концов, будет выглядеть сюжет игры? Люди слышали и видели только кусочки. Они записывали диалоги, отлаживали сцены и создавали модели персонажей на основе лишь небольших кусочков сценария, выдававшихся Джо Стейтеном и его командой. В результате мало кто в Bungie – помимо Джейсона Джонса и сценаристов – видел весь сюжет, поэтому многих, в том числе Марти О’Доннелла, тревожил тот факт, что он еще не закончен. Кроме того, существовал еще один мучительный вопрос: как в «Destiny» уживутся грандиозная эпическая история и «персональные истории», рекламируемые Bungie?

Еще во времена «Halo» О’Доннелл много и часто разговаривал со Стейтеном и Джонсом о сюжетах игр. Как композитор, он отвечал не только за сочинение музыки, но и за режиссуру и запись всего озвучивания, поэтому ему важно было как можно раньше понять, как будет выглядеть общий сюжет. Но при разработке «Destiny» все было иначе. Причина могла быть в численности персонала студии или в том, что Джонс был втянут в работу по нескольким направлениям одновременно и у него не хватало времени уделить сценарию все свое внимание. В любом случае О’Доннеллу это не нравилось.

«Каждый раз, когда я работал со Стейтеном, я говорил: Джо, я правда не понимаю, как тут развивается сюжет, я не понимаю, что с ним происходит, – говорит О’Доннелл. – Он отвечал, что тоже разочарован отсутствием заинтересованности со стороны Джейсона. А Джейсон говорил: “Да, это здорово”. А через месяц снова: “Нет, мы не должны этого делать”. И так много раз. Со стороны Джейсона это выглядело как нерешительность».

Летом 2013 года, через несколько месяцев после того, как Джонс со Стейтеном разрекламировали «Destiny» в прессе, и через несколько недель после того, как О’Доннелл поссорился с Activision, Марти лег в больницу на операцию на носовых пазухах. А через несколько дней после его возвращения домой началась катастрофа.

«У меня есть испуганное письмо, присланное мне по электронной почте директором по производству Bungie Джонти Барнсом, в котором он пишет: “О боже, Джо выпустил эту жуткую нарезку, и все возмущаются и беспокоятся из-за этой истории”, – говорит О’Доннелл. – А я лежал на диване под действием лекарств и просто ответил что-то вроде: “Ты надо мной издеваешься? Это ужасно”».

То, что называли «жуткой нарезкой», представляло собой двухчасовое видео для внутреннего использования, в котором должен был быть представлен весь сюжет «Destiny» целиком. По мнению большинства наблюдателей, получилась полная каша. Стейтен составлял и редактировал нарезку практически в одиночку, сдабривая ее незаконченными диалогами, полужаконченной озвучкой и грубой анимацией. Работники Bungie, многие из которых и так уже нервничали из-за состояния игры, обнаружили, что в видео ничего невозможно понять.

По версии «нарезки» «Destiny», главная задача игрока состояла в том, чтобы выследить боевую машину с искусственным интеллектом под названием «Распутин», которая была похищена инопланетной нежитью под названием «Улей». Во время путешествия игрок направлялся на Землю, Венеру, Марс, Луну, Сатурн и в мистический храм на Меркурии, где похожий на Оби-Ван Кеноби колдун Осирис давал советы и говорил мудрые слова. По ходу дела игрок будет дружить и объединяться с персонажами вроде Вброна – красивого инопланетянина с бледно-голубой кожей и зализанной прической.

Мнения о качестве этой истории разнились, но почти все, помимо близкого окружения сценариста, сошлись в одном: эта нарезка – настоящая катастрофа. «Скорее всего, видение Джо ему самому казалось наполненным глубоким смыслом, – предполагает Марти О’Доннелл. – И он

просто думал: давайте все пойдем в одном направлении. Мы должны начать сейчас. Вот оно. Это не идеально, но мы можем исправить это... Вместо этого он всех полностью демотивировал... И почти все в студии подумали: “О боже, это же крах!”»

Выпустив такое видео, Джо Стейтен, возможно, надеялся повлиять на руководство. Может быть, он хотел заставить Джейсона Джонса и остальных руководителей Bungie выработать единое видение сюжета «Destiny» и придерживаться его. По мнению одного бывшего сотрудника Bungie, на самом деле Джонс просил Стейтена сделать презентацию, чтобы они все могли оценить положение дел. (Стейтен отказался давать интервью для этой книги.) Но мало кто в Bungie ожидал того, что случилось дальше.

Вскоре после того, как все увидели «нарезку», Джонс издал указание по студии: необходимо было переделать сюжет. Пришло время начать все сначала. По словам Джонса, сюжет Стейтена был слишком линейным и слишком напоминал «Halo». И теперь нужно было переписать сюжет «Destiny» с нуля.

Джо Стейтен, Марти О’Доннелл и другие сотрудники Bungie возмутились, заявив, что на завершающей стадии производства игры не существует реальной возможности полностью переписать весь сюжет. Однажды они уже откладывали выпуск «Destiny», перенеся его с осени 2013-го на весну 2014-го, и это уже очень плохо повлияло на их отношения с Activision. Теперь, менее чем за год до выхода игры, переписывание приведет либо к задержке, либо к выпуску посредственного сюжета, либо к тому и другому одновременно. Студия поклялась, что сюжет «Destiny» переплюнет «Звездные войны» и «Властелина колец» – и вдруг они собрались выбросить все и начать сначала?

«Да», – ответил Джонс. Это не обсуждается. Они переписывают сюжет.

В последующие месяцы Джонс собрал небольшую группу людей, которую назвал «Железным тараном». В ней было несколько «лейтенантов», которым Джонс доверял больше всего, – например, арт-директор Крис Барретт и дизайнер Люк Смит, бывший журналист, в 2007 году начинавший в Bungie в качестве комьюнити-менеджера, а затем невероятно быстро доросший до должности топ-менеджера компании^[77]. Кроме того, в команду входил опытный редактор книг Эрик Рааб, которого Bungie наняла для помощи в создании сюжета «Destiny».

Каждый день в течение нескольких недель Джонс и его «Таран» вели длительные обсуждения, пытаясь придумать новый план «Destiny». После чего Джейсон передавал нагенерированные идеи большой группе руководителей производств, которую он назвал «Кузнецами», чтобы узнать их мнение. (У Bungie всегда был талант к драматизму – «Кузнецы» должны были выковать «Железный таран».) Помимо Рааба, в этот процесс были вовлечены несколько сценаристов. Как сказал один бывший сотрудник, «команду сценаристов, которую собрал Джо, подвергли остракизму»: «Сюжет писали без писателей».

Некоторые люди в Bungie считали это необходимым отчаянным рывком, драматическим действием в последнюю минуту – явлением, к сожалению, весьма распространенным в разработке игр, даже на финальной стадии проекта. Другим, включая Джо Стейтена, это казалось самоубийством. «Джо совершил большой сдвиг в направлении здравомыслия и рациональности, – сказал один из бывших сотрудников Bungie. – Смысл его слов был таков: “Слушайте, нарезку можно сохранить, но если пытаться переписать игру за шесть месяцев до ее выхода, вы просто сделаете многих людей несчастными”». Однако усилия Стейтена не увенчались успехом, и к концу лета он покинул студию^[78].

О’Доннелл тоже посчитал это дурным предзнаменованием. «Я понял, что Джейсон принял определенное решение, оценил его и сказал: ладно, удачи с этим, потому что вы знаете, что я совершенно убежден в том, что это невозможно, и что это похоронный марш, и ничего качественного так сделать невозможно, – сказал Марти. – Джонс все еще хотел, чтобы я был частью “Кузнецов”, но я ответил: я считаю, что это ошибка – и я не с вами. Я не верю в этот план». О’Доннелл, считавший весь процесс ущербным, вспоминал, что был тогда весь на нервах и на корню резал многие идеи, выдвигавшиеся Джонсом и его «Тараном». Тем не менее, он продолжал посещать собрания «Кузнецов».

Поскольку геймеры во всем мире с нетерпением ждали «Destiny», в конце лета 2013 года лучшие разработчики Bungie заперлись в конференц-залах и устроили марафон, пытаясь собрать воедино новый сюжет. Сначала они уменьшили область действия игры, вырезав некоторые куски, такие как Меркурий и Сатурн (которые позже будут реализованы в дополнении 2015

года), и сосредоточились на четырех планетах: Земле, Луне, Венере и Марсе. (Конечно, технически Луна – не планета, но в «Destiny» это не важно.) Вместо посещения игроками их всех в первых нескольких миссиях игры, как предполагалось в нарезке, было решено рассматривать каждую планету как отдельный квест, увеличивая сложность по мере перехода от одной области к другой. На Луне вы встретите копошащийся Улей. На Венере – древнюю расу механических Угрожающих. А в пустынях Марса вам надо победить полчища Кабалов.

Затем группы «Железного тарана» и «Кузнецов» вцепились в каждую уже созданную миссию, объединяя старые идеи и пытаясь сформировать химеру, которая станет новой «Destiny». Одну старую миссию можно развернуть на совершенно новом поле, другую можно разделить на три куска и сделать из них три новые. Это было похоже на то, как если бы разорвать одеяло, а затем сшить все его куски в новый узор, независимо от того, правильно или неправильно они соединяются. Один из разработчиков игры объяснил: «В ходе оригинального сюжета до его переделки ты идешь из точки А в точку Я. Теперь на этом пути выкинули этапы от Ж до И, потому что они очень сложны для разработки. Их отложили в сторону, спрашивая: “Как в этой сюжетной линии можно пойти от Ж до И?”»

«Это напоминало создание Франкенштейна», – сказал этот человек.

В конце концов собрания «Железного тарана» дали результат – у «Destiny» появился новый сюжет, который, казалось, создала команда, собранная из дизайнеров и продюсеров. Не было никаких «персональных историй», которые обещала Bungie. Оценка сюжета каждой миссии колебалась между «расплывчатой» и «несогласованной», объединенной бессмысленными именами и сбивающими с толку диалогами. Одна фраза, произнесенная роботом по имени Экзо-незнакомка (персонаж, возвращенный из варианта Стейтена), довольно четко подводила итог: «У меня нет времени объяснять, почему у меня нет времени объяснять».

Нигде трудности разработки «Destiny» не проявились столь заметно, как в работе Питера Динклэйджа – актера, награжденного премией «Эмми» и более всего известного своей ролью обаятельного карлика Тириона Ланнистера из «Игры престолов». В «Destiny» Динклэйдж озвучивал Призрака – небольшого робота, служившего игрокам рассказчиком и постоянным спутником. Джо Стейтен и его команда планировали, что Призрак послужит хорошим дополнением для большинства персонажей, разговаривая с вами во время каждой миссии. По ходу игры Призрак будет изучать окружающую среду и комментировать ваши действия. Но после перезапуска, выполненного «Железным тараном», Призрак стал главной звездой «Destiny», ответственной за основную часть диалогов игры – роль, на которую Динклэйдж не подписывался.

«Он не должен был разговаривать всю игру и, уж конечно, совсем не должен был быть единственным голосом, который вы слышите в ней», – говорит Марти О’Доннелл. Bungie приготовила большие деньги для озвучки и другими знаменитостями – такими как Билл Найи, Нэйтан Филлион и Джина Торрес. Однако переписывание сюжета перелопатило и свело к минимуму роли всех этих персонажей, оставив всю работу Динклэйджу и Призраку.

Пока в конце 2013-го и в 2014-м О’Доннелл работал с актерами, записывая диалоги, сценарий продолжал изменяться. Студия постоянно переписывала его – иногда вплоть до последней минуты. Bungie снова убедила Activision позволить отложить «Destiny» – на этот раз до сентября 2014-го, но процесс разработки от этого не стал эффективнее. «У меня не было сценария вплоть до начала записи, так что я даже не знал, что там будет, – вспоминает О’Доннелл. – Вместо трехсот строк диалога за четыре часа я должен был записать тысячу. Я сказал: знаете, это будет как чтение телефонного справочника, это плохо, но мы это сделаем. Может показаться, что я саботировал, но это не так. Я действительно пытался сделать все как можно лучше, но шестое чувство подсказывало, что хорошо не получится. Сюжета там не было. Персонажей не было». Соедините перегруженного актера озвучания с недовольным звукорежиссером, и у вас получится формула ужасного исполнения. Особенно когда в диалоге встречаются такие строки: «Меч близок. Я чувствую его силу... Осторожно! Эта сила темна».

В апреле 2014 года Bungie уволила Марти О’Доннелла – этот шаг казался одновременно шокирующим и неизбежным^[79]. Первой его реакцией, конечно, было сообщить об этом в Твиттере. (16 апреля 2014, 1:28: «Я с печалью сообщаю, что совет директоров Bungie безо всякой причины прервал отношения со мной 11 апреля 2014 года».) Это был конец эпохи – как для О’Доннелла, так и для компании, которую он помог построить.

Как и многие издатели игр, компания Activision старалась придерживаться введения в контракты бонусов – дополнительных выплат разработчикам, чьи игры достигали высоких рейтингов на сайтах вроде Metacritic или GameRankings. «Destiny» не стала исключением. Из ранней версии контракта на создание «Destiny», просочившейся в прессу в 2012 году, стало известно, что Bungie получит бонус в размере 2,5 миллиона долларов, если совокупный рейтинг обзоров на «Destiny» достигнет 90 баллов или выше.

За несколько недель до выхода игры сотрудники Bungie начали тусоваться на кухне и гадать о рейтинге «Destiny» на Metacritic. Некоторые предполагали, что они получат 90 или 95; другие, более консервативные сотрудники, думали, что все может закончиться на высоте 80 с небольшим, то есть чуть ниже их бонусной цели. Но пять игр «Halo» имели на Metacritic средний балл 92, так что у многих были серьезные основания для оптимизма.

«Destiny» вышла 9 сентября 2014 года. Неделю спустя, после публикации большинства обзоров, счетчик на Metacritic опустился до отметки 77. Само собой, Bungie упустила свой бонус.

В отзывах «Destiny» назвали разочарывающей, с тупой игровой механикой и повторяющейся структурой миссий. Критики обрушились на малое количество трофеев, утомительную концовку и отсутствие объяснений основных свойств игры. Но больше всего люди критиковали сценарий. Персонажи выглядели бессмысленными, ключевые моменты сюжета оставались необъясненными, а диалоги были ужасающе корявыми и громоздкими. Спокойная и ровная озвучка Питера Динклэйджа стала предметом мемов и шуток в Интернете. Одна фраза – «Тот волшебник пришел с Луны» – настолько широко высмеивалась участниками альфа-тестирования «Destiny», что Bungie удалила ее из игры. Но остальное было не сильно лучше.

Особенно грустным было то, что, хотя история «Destiny» была полна разных очаровательных научно-фантастических эпизодов, а у многих персонажей и оружия были убедительные сложные предыстории, все это скрывалось за так называемыми «картами гримуара» – рассказами, написанными еще командой Стейтена и доступными только на сайте Bungie. В «Destiny» была заложена масса перспективных концепций – таких как Черный сад (область на Марсе, «заблокированная во времени» роботизированной расой Угрожающих). Но этот потенциал так и не был полностью реализован. Давняя цитата Пита Парсонса стала расхожей шуткой. «Destiny», находящаяся в одном ряду с великими историями вроде «Звездных войн» и «Властелина колец»? Да она едва дотягивала до «Сумерек».

Настроение в Bungie упало ниже плинтуса. В ходе ряда экстренных встреч руководство студии решило пересмотреть свои планы на ближайшее будущее. В дополнение к устранению бесплатными патчами некоторых из самых серьезных проблем с механикой игры были пересмотрены оба дополнения – «The Dark Below» и «House of Wolves»: там переделали миссии и убрали весь текст, уже озвученный Питером Динклэйджем^[80]. Руководство решило, что «Destiny» погубила именно озвучка. В последующие месяцы дизайнеры Bungie выискивали на форумах вроде Reddit отзывы, пытаясь сделать как можно больше исправлений. В «The Dark Below» и в «House of Wolves» они экспериментировали с новыми типами миссий и системами прицеливания, которые гораздо больше понравились игрокам.

В конце 2014 года в Bungie прилетела группа руководителей Blizzard, в том числе директор «Diablo III: Reaper of Souls» Джош Москейра, чтобы подбодрить коллег. Параллели между «Diablo III» и «Destiny» оказались просто поразительными. Дело не только в том, что обе игры были опубликованы Activision. У них и недоработки оказались похожими: разочарывающая система сбора трофеев, изматывающий финал и слишком большая зависимость от случайных чисел. В презентации для сотрудников Bungie Москейра объяснил, как они исправили проблемы в «Diablo III», поведав историю преобразования своей игры в течение двух болезненных лет, начиная с «ошибки 37» и заканчивая «Reaper of Souls».

«Это было похоже на то, как если бы нынешние мы разговаривали с нами прошлыми, – говорит Москейра. – Они боялись всего того, чего боялись мы тогда... Было просто удивительно – пойти туда и поговорить с ними. И они поняли: “Ну ладно, все, что вы, ребята, сделали в «Reaper of Souls», было движением в правильном направлении. Вы, парни, сейчас находитесь по другую сторону стены. Теперь видно, что там тоже есть жизнь”».

Сотрудники Bungie признались, что считают рассказ Москейры просто бесценным. Несмотря на многие проблемы в разработке «Destiny» и регулярные увольнения ветеранов, работавших в

студии со времен «Halo», все были уверены, что сделали что-то крутое. Несмотря ни на что, в «Destiny» играли миллионы людей. Большинство из них жаловалась, но все же играли – и игра была достаточно захватывающей, чтобы держать их в напряжении. Самые важные элементы игры – обстановка, костюмы, музыка, ощущение от стрельбы – были такого уровня, какого и ждали от студии, сделавшей «Halo». Если бы Bungie сумела исправить некоторые другие проблемы, возможно, ее тоже простили бы, как и Blizzard.

Это должно было начаться с первого расширения «Destiny» – игры под кодовым названием «Comet», прописанной в контракте. В ней Bungie изначально планировала ввести новую планету – Европу – и несколько новых зон на Земле и Марсе. Однако производственные проблемы снова заставили студию сократить масштабы работ. Еще на этапе завершения разработки планов по расширению, названному «The Taken King», уже было известно, что все будет происходить в одной локации – на Дредноуте, корабле, зараженном Улеем и дрейфующем возле колец Сатурна. Кроме того, Bungie исправила системы набора уровней и сбора добычи, включая многое из того, на что жаловались фанаты, и сделала игру более дружественной к игрокам. (Помогло и то, что директор «The Taken King» Люк Смит был одержим «Destiny» и провел за игрой сотни часов.)

В Bungie понимали, что если они хотят вернуть себе фанатов и критиков, то «The Taken King» нужен приличный сюжет. И студия наняла сценариста Клэя Кармуша, который сочинил вариант, выглядевший более цельным. Появился явный злодей – Орикс, правитель фантазмагорической группы инопланетян, названной Одержимыми. Таким образом, игра дала игрокам достаточную мотивацию, чтобы выследить и убить его. Раздражающие персонажи вроде Экзо-незнакомки исчезли навсегда, в то время как роль более обаятельных – вроде вспыльчивого Кайда-6, озвученного Нэйтаном Филлионом, – стала более важной и масштабной. (Кармуш покинул студию вскоре после выхода «The Taken King».)

Кроме того, Bungie сделала впечатляющий беспрецедентный ход, убрав из игры главную звезду «Destiny». Озвучить Призрака в «The Taken King» пригласили обладателя запоминающегося голоса – актера Нолана Норта, который в итоге не только озвучил диалоги в расширении, но и переозвучил в уже вышедшей версии. Даже Марлон Брандо не смог бы сильно улучшить звучание фраз вроде «Осторожно, эта сила – темна!». Но, заменив монотонный голос Питера Динклэйджа, Bungie показала всем, что хочет в этот раз все сделать правильно. (Фанаты были довольны Нортом, хотя спустя годы появились и скучавшие по так называемому Динклботу, желавшие снова услышать в «Destiny» его тоскливый голос.)

Выпущенная 15 сентября 2015 года «Taken King» получила всеобщее признание. Как написал на Kotaku мой хороший друг и поклонник «Destiny» Кирк Хэмилтон: «После года заблуждений и частичного восстановления Bungie с сентября прошлого года наконец обрела твердую почву под ногами. Создатели “The Taken King” смогли повернуться лицом к своим игрокам и предложить убедительное видение того, что такое “Destiny” и чем эта игра станет».

Было бы неплохо, если бы история «Destiny» закончилась на этом, если бы Bungie, как и Blizzard, исправила свои ошибки, а затем перешла к следующему большому проекту. Но даже после выпуска «The Taken King» руководство Bungie знало: дорога будет ухабистой и дальше, ведь амбициозный 10-летний контракт с Activision предусматривал выпуск осенью 2016 года сиквела – «Destiny 2». А этого не произойдет. Планка была поднята слишком высоко, планы менялись слишком часто, а инструменты оказались слишком медленными.

В январе 2016 года Bungie отложила «Destiny 2» еще на год, снова пересмотрев свой контракт с Activision. (Взамен «Destiny 2» студия собрала среднего размера расширение «Rise of Iron», которое было выпущено в сентябре 2016-го.) Спустя несколько дней Bungie уволила своего генерального директора Гарольда Райана, а в течение всего года компанию продолжали покидать остальные ветераны, уставшие от сражений с внутренней политикой совета директоров студии и недовольные необычайно долгим сроком распределения акций^[81].

По мнению некоторых из ушедших ветеранов, так громко аплодировавших в 2007 году, когда студия объявила о расставании с Microsoft, идея независимости оказалась самой большой ошибкой компании. Сколько людей, подписавших тогда «Декларацию независимости» Bungie, оставались в студии 10 лет спустя? «Когда мы работали с Microsoft, Bungie была похожа на маленькую панк-рок-группу, грозившую своим крошечным тощим кулачком маме и папе, – говорит один бывший сотрудник студии. – Но когда мы вышли на волю, не осталось никого,

перед кем мы могли бы трясти своими крошечными кулачками. Нам пришлось самим управлять».

В начале 2017 года, когда я писал эту главу, история «Destiny» все еще продолжалась. Есть давние проблемы – как внутри, так и за пределами Bungie, – связанные с будущим франшизы. Как люди отреагируют на «Destiny 2»?^[82] Что будет с серией дальше? Останется ли Bungie независимой студией^[83] или же Activision найдет способ купить ее? К тому времени, как эта книга будет опубликована, на некоторые из этих вопросов уже будут даны ответы. Хотя наверняка далеко не на все.

«Думаю, реальная история разработки “Destiny” заключается в том, что сделать любую игру невероятно сложно, – сказал Джейми Гризмер. – Попытка создать амбициозную игру, испытывая при этом сильное давление, очень тяжела... Когда у вас есть только алгебраические формулы взрывов и кратеров вкупе с огромными проблемами целостности и коммуникации внутри команды, вы тратите столько ресурсов и времени, что это не может не отразиться на качестве финальной версии игры».

Учитывая все обстоятельства, это потрясающе, что Bungie все же нашла способ выпустить хоть что-то – не говоря уж о том, чтобы создать нечто столь популярное, как «Destiny» (игра, в которой игроки путешествуют по космосу, жалуясь на «Судьбу»). Возможно, студия так и не сможет сделать нового «Властелина колец» или «Звездные войны». Возможно, по пути она утратила часть своей души и многих талантливых сотрудников. Но проблемы «Destiny» были практически теми же, с какими на протяжении многих лет сталкивается почти каждый производитель игр. Просто ставки в данном случае были выше. И история «Destiny» – точнее, история всего связанного с «Destiny» – оказалась крайне увлекательной, во многом – по причинам, которые Bungie не могла себе представить.

9. «The Witcher 3»

Марцин Ивиньский вырос под гнетом призрака коммунизма, что не позволило ему как следует наиграться в компьютерные игры в детстве. Этот голубоглазый парнишка был одним из многих варшавских подростков, которые просто хотели иметь возможность играть в те же игры, что и их сверстники во всем мире.

До 1989 года Польша была коммунистической страной. Но даже в начале 1990-х, когда новая польская демократия начала создавать свободный рынок, в Варшаве негде было легально купить видеоигры. Тем не менее, существовали «компьютерные рынки» – базары под открытым небом, – где городские гики встречались для покупки и продажи пиратского программного обеспечения. По существу, в Польше отсутствовал закон об авторских правах, поэтому не было ничего незаконного в том, чтобы переписать иностранную компьютерную игру на дискету, а затем продать ее по дешевке.

Марцин вместе со своим школьным другом Михалем Кициньским проводили на таких рынках все свободное время, пытаясь найти хоть что-нибудь, во что можно было бы поиграть на стареньких компьютерах ZX Spectrum.

В 1994 году, когда ему исполнилось 20, Ивиньский начал задумываться о бизнесе, который позволил бы ему импортировать и распространять компьютерные игры по всей стране. Объединившись с Кициньским, они основали компанию CD Projekt, названную в честь индустрии компакт-дисков, которые только-только стали появляться в Варшаве. Сначала друзья импортировали игры и торговали ими на компьютерном рынке. Но со временем начали заключать сделки с такими издателями, как LucasArts и Blizzard, чтобы распространять игры этих компаний во всей Польше. Большим прорывом для них стала договоренность с издательством Interplay на передачу им польских прав на «Baldur's Gate» – одной из самых популярных ролевых игр в мире^[84].

Зная, как трудно убедить своих соотечественников покупать оригинальные копии игры, а не скачивать пиратские в Интернете или покупать их на рынке, Ивиньский и Кициньский сделали по-другому. В дополнение к переводу «Baldur's Gate» на польский язык (в комплекте с аутентичной польской озвучкой) они положили в коробку с игрой карту, руководство по игре «Dungeons & Dragons», а также CD с саундтреком. Ставка была сделана на то, что польские геймеры, увидев в коробке столь ценные для них предметы, предпочтут купить оригинальную «Baldur's Gate», а не пиратскую. Ведь в последнем случае люди лишались всех этих бонусов.

Тактика сработала. За первый день CD Projekt продала 18 тысяч копий игры – это очень много для страны, где всего несколько лет назад возможность легальной покупки игр даже не рассматривалась. Это позволило Ивильскому и его компании выпустить и остальные крупные RPG – такие как «Planescape: Torment», «Icwind Dale» и «Fallout».

Такой успех на рынке распространения игр позволил Марцину начать осуществление своей мечты – сделать свою собственную игру. И в 2002 году он запустил CD Projekt Red – дочернюю студию по разработке игр. Вопрос был в том, какую именно игру она будет делать? Кто-то в компании предложил, что им надо начать переговоры с известным писателем Анджеем Сапковским, считающимся польским Толкиеном. Сапковский написал серию популярных книг под общим названием «Ведьмак», которую любили и взрослые, и дети по всей Польше. Главным героем серии был белоголовый охотник на монстров по имени Геральт из Ривии. «Ведьмак» являлся смесью фэнтези и европейских сказок – можно сказать, коктейлем из «Игры престолов» и братьев Гримм.

Оказалось, что Сапковского совершенно не интересуют игры и он был рад продать CD Projekt по разумной цене права на разработку одноименной игры. Ивильский и его команда очень мало знали о создании игр, но с «Ведьмака» им было начинать намного проще, чем с нуля. Эта история могла вызвать большой интерес не только в Польше, но и во всем мире.

В 2007 году, после тяжелого пятилетнего цикла разработки и нескольких переделок, CD Projekt Red выпустила игру «The Witcher» («Ведьмак») для PC. Игра продавалась достаточно хорошо для того, чтобы сделать ее продолжение, и в 2011-м вышла «The Witcher 2» – тоже на PC. У обеих игр было несколько общих черт: они были мрачными, полными сурового реализма RPG в стиле экшн. Обе старались дать игроку почувствовать, что он принимает важные решения, оказывающие влияние на ход истории. И обе были сложными. Хотя CD Projekt Red позже портировал «The Witcher 2» на Xbox 360, обе игры, как правило, все равно рассматривались как PC-ориентированные, что сильно ограничивало их аудиторию. Конкурирующие игры вроде «Elder Scrolls V: Skyrim» (ноябрь 2011 года) продавались многими миллионами копий отчасти потому, что одновременно выпускались как на PC, так и на консолях.

Кроме того, «Skyrim» была американской игрой. К середине 2000-х, когда игровая индустрия стала более глобализованной, ролевые игры сами разделились по географическому принципу. В Соединенных Штатах и Канаде вы найдете, например, компании Bethesda и BioWare – с такими их восторженно принятыми критиками и очень хорошо продающимися хитами, как «The Elder Scrolls» и «Mass Effect». В Японии есть компания Square Enix, создавшая «Final Fantasy» и «Dragon Quest». Эти игры уже не столь популярны, как в 1990-е, когда японские игры лидировали на игровом рынке, однако у них все еще есть миллионы поклонников. Европейских же издателей RPG никогда не почитали так, как их американских или японских коллег. Европейские RPG, вроде «Two Worlds» или «Venetica», были не особо примечательными, сомнительными, и их осуждали критики.

«The Witcher 2» Ивильского и его студии собрала значительную аудиторию за пределами Европы, а в Польше и вовсе стала большим культурным явлением – настолько значимым, что в 2011 году премьер-министр Дональд Туск подарил копию этой игры посетившему страну президенту США Бараку Обаме. (Позже Обама признался, что так и не сыграл в нее.) Но разработчики CD Projekt Red мечтали о большем. Они хотели доказать: несмотря на свое происхождение, они смогут на равных конкурировать с любыми студиями в мире – хоть с Bethesda, хоть со Square Enix. Ивильский хотел, чтобы CD Projekt Red стала именем нарицательным, как BioWare. И чтобы это произошло с помощью «The Witcher 3».

Прежде чем приступить к третьей части «The Witcher», Ивильский и другие руководители компании выслушали Конрада Томашкевича, который был тестировщиком на первом «Ведьмаке», а затем возглавил созданный еще в начале разработки «The Witcher 2» «отдел квестов». Традиционно в студиях, занимающихся RPG, имеются самостоятельные отделы, занимающиеся сюжетами и разработкой. Все квесты игры («убить 10 драконов», «победить Темного Лорда и спасти принцессу») создаются ими в тесном сотрудничестве. В CD Projekt Red, однако, отдел квестов был отдельным подразделением, отвечавшим за разработку, внедрение и совершенствование собственных кусков игры. Будучи руководителем этого отдела, Томашкевич провел много времени в контакте с другими командами и теперь идеально подходил на роль руководителя «The Witcher 3».

Узнав, что именно он будет отвечать за следующую большую игру, встревоженный Томашкевич начал обсуждать с другими руководителями CD Projekt Red, как сделать ее привлекательной для максимального количества людей. Одно из их первых решений было совсем простым: сделать «The Witcher 3» огромным. «Мы беседовали с главой студии Адамом Бадовским и советом студии, и мы спросили их о том, чего не хватало нашим играм для большего совершенства, – говорит Томашкевич. – Мы поняли, что потеряли свободу перемещений по миру и что нам нужен был мир побольше».

Конрад Томашкевич хотел, чтобы в «The Witcher 3» действие не ограничивалось одной конкретной областью в каждой части, как в предыдущих играх. Новая игра, по его замыслу, должна была позволить игроку исследовать большой открытый мир, охотиться на монстров и проходить квесты по своему усмотрению. («Свобода» – слово, которое Ивиньский чаще всего использует для объяснения основ игры.) Они хотели, чтобы это была самая красивая игра, которую можно купить за деньги. И на этот раз она бы вышла одновременно и на консолях, и на PC. Игрой «The Witcher 3» CD Projekt Red собиралась показать всему миру, что Польша в состоянии производить не менее успешные игры, чем конкуренты – с точки зрения как качества, так и прибыли.

Томашкевич и его команда сразу же определили некоторые основные идеи. Они знали, что хотят рассказать историю о герое Геральте, популярном персонаже книг о Ведьмаке, владеющем могущественной магией, разыскивающим свою приемную дочь Цири. Они знали, что главным злодеем будет группа под названием «Wild Hunt» («Дикая Охота») – группа призрачных всадников, взятая из одноименного европейского мифа. Они знали, что хотят развернуть действие «The Witcher 3» в трех больших регионах – Скеллиге (острова, где живут местные аналоги викингов), Новиграде (самый большой и богатый город в мире игры) и Велене, также известном как Ничейная земля (бедные, разоренные войной болота). «Мы были в ужасе от таких масштабов, – говорит Конрад Томашкевич. – Но все в компании хотели создать самую лучшую игру на свете. И нас вел вперед вызов – огромная игра, которую практически невозможно сделать».

Начиная подготовительную работу, проектная группа приступила к обсуждению и разработке структурных идей, которые уже были достаточно запутанными. «В производственной документации имелось очень много непростых моментов, – говорит ведущий дизайнер квестов Матеуш Томашкевич (младший брат Конрада). – Например, первоначальная идея заключалась в том, что сразу после пролога вы могли отправиться в один из трех регионов. В любой из них. Цель этого решения состояла в том, чтобы обеспечить игроку большую “свободу” – ключевое слово Ивиньского, – но это оказалось довольно трудно спроектировать».

В CD Projekt Red уже решили, что сила врагов в игре будет четко заранее заданной и не станет расти вместе с мощностью персонажа. Любители RPG осудили масштабирование уровней, наиболее широко использовавшееся в «Elder Scrolls IV: Oblivion». Они жаловались, что возрастание силы врагов в соответствии с уровнем главного героя убивало ощущение реального прогресса вашего персонажа. (Мало что в игре может быть менее приятным, чем смотреть, как вашего супергероя, достигшего высокого уровня, убивает банда жалких гоблинов.)

Однако без масштабирования уровней в RPG с открытым миром не было возможности сбалансировать ее сложность. Если игрок в самом начале может выбрать, пойти ли ему на Скеллиге, в Новиград или Велен, то все эти регионы должны быть заполнены низкоуровневыми врагами, иначе игра сразу становилась крайне трудной. Но если во всех трех регионах сделать врагов низкого уровня, вы сможете легко разобраться с ними, едва приобретете некоторый опыт.

Для решения этой проблемы CD Projekt Red перешла к более линейной структуре. После пролога игрок попадал в Велен (низкий уровень), затем в Новиград (средний), а затем на Скеллиге (высокий уровень). У вас все равно останется свобода передвижения между регионами, но последовательность прохождения окажется несколько более ограниченной. Кроме того, если игра будет настолько большого размера, как они планировали, следовало бы немного направлять игроков. «Мы хотели, чтобы вы не чувствовали себя потерявшимися, и чтобы более-менее понимали, куда идти и какова структура игры, – сказал Матеуш Томашкевич. – Нам показалось, что свобода идти куда угодно сразу после пролога – это уж слишком: вы будете подавлены».

С самого начала разработчики знали, что хотят сделать «The Witcher 3» гораздо больше любой другой игры в истории. Большинство игр предполагает кампанию, длящуюся от 10 до 20

часов. Более крупные – RPG и игры с открытым миром – как правило, рассчитаны на диапазон от 40 до 60 часов. Создавая «The Witcher 3», CD Projekt Red собирались сделать игру, на прохождение которой должно уйти не менее 100 часов. Чтобы добиться этой невероятной цифры, следовало начать работу как можно раньше, уже во время подготовки к разработке набросав максимально возможное количество эскизов и описаний.

Все должно было начаться в комнате сценариста. «Мы начинаем с очень общего представления, – сказал сценарист Якуб Шамалек. – Затем расширяем его, потом разделяем на квесты, а позже тесно общаемся с разработчиками квестов – нам нужно убедиться, что все это имеет смысл с их точки зрения. И, наконец, далее – итерации, итерации, итерации». Они решили, что главный квест будет сосредоточен на том, как Геральт разыскивает Цири – с некоторыми промежуточными квестами по ходу дела, в которых вы будете играть за приемную дочь Геральта. Будет и ряд важных необязательных дополнительных квестов, могущих оказать существенное влияние на финал игры – например, возможное цареубийство или любовный треугольник между Геральтом и чародейками Трисс и Йеннифэр (они обе появлялись в предыдущих играх серии «The Witcher»). Затем следовали небольшие квесты, включавшие в себя множество загадок, монстров и заданий.

Как руководитель отдела квестов (должность, которую он унаследовал от брата), Матеуш Томашкевич работал со сценаристами над изложением основной темы каждого квеста («вот этот – о голоде»), а затем поручал ее дизайнеру, который должен был придумать, как именно этот квест будет проходиться. Сколько сражений в него войдет? Сколько сцен? Сколько расследований? «Вся логическая цепочка событий создавалась таким образом, чтобы понять, как эта ситуация происходит на самом деле, каковы ваши цели как игрока, каковы препятствия, с которыми вы должны столкнуться, – говорит Матеуш. – Ритм очень важен. Конечно, вы можете многое рассказать, но если в игре будет перебор диалогов или анимационных вставок, она может затянуться. Так что вам нужен хороший темп, и это составляло большую часть нашей работы на этом этапе».

Объем того, что предстояло сделать, был просто ошеломляющим. Игру планировалось выпустить в 2014 году, и времени было в обрез. По некоторым данным, мир третьей игры должен был получиться в 30 раз больше, чем у второй. Поэтому, когда команда квестов начала просматривать ранние художественные наброски и планы карт, там началась паника. «Когда нам в первый раз показали масштабы мира, мы были в ужасе – он был огромен, – вспоминает Матеуш Томашкевич. – А поскольку нам не хотелось создавать контент просто для заполнения пустот, пришлось делать полезное содержимое во всех регионах, чтобы они не были пустыми, поскольку это было бы ужасно».

Во время этих ранних сессий Матеуш Томашкевич и другие разработчики установили простое правило – не делать скучных квестов. «Я назвал их “квестами FedEx”, то есть квестами ради других квестов, – сказал Томашкевич. – Кто-то говорит: принеси мне чашку, или десять медвежьих шкур, или еще чего-нибудь. Ты принесешь эти вещи – и все. Никаких поворотов, ничего... Каждый квест, даже самый маленький, должен включать что-то запоминающееся, какую-то маленькую изюминку, нечто, что вы могли бы вспомнить. Что-то неожиданное». В какой-то момент подготовки, опасаясь, что они не смогут удержать установленную планку качества, Томашкевич сократил около 50 % уже придуманных квестов. «Прежде всего, я решил, что у нас нет времени сделать их все без задержек. А во-вторых, я просто использовал это как возможность отфильтровать самые слабые», – сказал он.

Они знали, как сделать так, чтобы «The Witcher 3» выделился на общем фоне и оправдал ожидания людей. Один ранний квест, названный «Family Matters» («Дела семейные»), познакомит Геральта с Кровавым Бароном – аристократом, обладающим информацией о местонахождении Цири. Дабы узнать, что известно Барону, Геральту придется помочь ему найти пропавших жену и дочь. Но по ходу поисков вы узнаете, что это Барон вынудил свою семью сбежать, поскольку пил, бил жену и вел себя по отношению ко всем как жестокий ублюдок. Теперь он раскаялся. Вы его простите? Попробуете помочь ему примириться с семьей? Поможете ему изгнать демоническую сущность из мертворожденного ребенка, которого он похоронил на заднем дворе? (В «The Witcher 3» всегда все воспринималось предельно серьезно.)

В других RPG все было очень просто с моральной точки зрения, как правило, у игрока всегда был выбор – например, в трилогии «Mass Effect» от BioWare по ходу диалога вы могли принять

либо доброе решение, либо злое. Но в «Ведьмаке» хороших вариантов было очень мало, и в этом CD Projekt Red видел отражение польской культуры. «Вот так мы, восточноевропейцы, смотрим на вещи, – сказал Марцин Ивиньский в одном интервью^[85]. – Моя бабушка пережила Вторую мировую войну. Она сбежала из нацистского грузовика, и ей пришлось пару месяцев прятаться по деревьям. Подобные события оставили отпечаток практически на каждой семье у большей части команды. Хотя она и очень интернациональная, большинство в ней – поляки. Такого рода истории всегда оставляют что-то в душе».

В квестах вроде того, где действует Кровавый Барон, разработчики «The Witcher 3» хотели предложить игроку сложный выбор. Они собирались заставить игрока усомниться в собственной морали, хотели, чтобы он продолжал думать об этических вопросах еще долгое время после окончания игры. В первые дни, когда сценаристы и дизайнеры CD Projekt Red пытались придумать, как передать подобную сложность повествования, они столкнулись с проблемой, на которой ломали зубы очень многие разработчики: как определить, оказывает ли квест нужное воздействие на игроков, если у вас еще нет игры?

Сценарист Якуб Шамалек понял, что попал в беду, когда несколько его товарищей по команде высказали свое мнение об одной из созданных им сцен. По его мнению, он написал хороший сценарий со смешным диалогом между Геральтом и волшебницей Йеннифэр, а затем реализовал это в движке игры, чтобы понять, как выглядит сцена. Арт-команда еще не закончила модели Геральта и Йеннифэр, поэтому в качестве моделей Шамалеку пришлось использовать пару рыбаков. В игре пока не было анимации или движения губ. На заднем плане вместо тщательно прорисованных домов сейчас красовались большие серые прямоугольники. Иногда камера сбила и летела в чью-то голову. И не было никаких голосов – никто не собирался записывать диалоги, пока они не будут окончательно утверждены, – поэтому каждый должен был прочитать текст и представить, как он будет звучать. «И вот ты сидишь там и пытаешься им объяснить, – говорит Шамалек. – Так, слушайте: представьте, что это происходит здесь, и Геральт делает такое лицо, а здесь пауза, а затем они говорят вот что, а затем мы показываем лицо Геральта, и он вздрагивает. Предполагалось, что это должно быть смешно, но 10 находившихся в комнате человек смотрели на экран и говорили: “Не понимаю”».

Шамалек – писатель, до «The Witcher 3» он никогда не работал над играми, поэтому не понимал, насколько трудно писать их сценарий. По ходу одного из квестов, когда Геральт и Йеннифэр шли вместе по заброшенному саду в поисках Цири, Шамалеку необходимо было написать диалог, передававший сложные отношения персонажей. Геральт и Йеннифэр дразнили друг друга, но за их шутками должна была ощущаться теплота. В ходе раннего тестирования невозможно было передать столь тонкие человеческие эмоции. «Все работает, когда подключается голос, потому что хороший актер может одновременно быть и суровым, и нежным, – говорит Шамалек. – Но когда вы видите буквы в нижней части экрана и у вас есть два серых рыбака со Скеллиге, разговаривающих друг с другом, очень трудно убедить тех, кто смотрит на вашу работу, что в конце концов все получится».

Одним из решений этой проблемы для Шамалека и других сценаристов было предоставлять черновик за черновиком, улучшая каждую сцену по мере того, как остальная команда реализовывает игру. После появления базовых моделей всех персонажей и элементарной анимации, будет проще показать, как должна выглядеть каждая сцена. Люди часто задавались вопросом, как CD Projekt Red удалось настолько хорошо написать тексты для «The Witcher 3», особенно когда изначально их было так много. Ответ прост. «Я не думаю, что в “The Witcher 3” есть хотя бы один текст, написанный сразу, в один прием, одобренный, а затем и записанный, – сказал Шамалек. – Все переписывалось десятки раз».

В феврале 2013 года CD Projekt Red анонсировала «The Witcher 3», представив ее на обложке популярного журнала Game Informer, где были изображены Геральт и Цири на лошадях. Конрад Томашкевич и его команда давали громкие обещания: «The Witcher 3» будет больше, чем «Skyrim». Она будет быстро загружаться. Она выйдет в 2014 году и предоставит по меньшей мере сто часов геймплея. «Мы довольно долго обсуждали эту обложку, – сказал Конрад. – Мы знали: нам нужно сообщить о том, что это будет открытый мир». Это был их праздник. Подчеркивая, что «The Witcher 3» – это игра, в которой можно отправиться куда угодно и делать что угодно, CD Projekt Red покажет всему миру: Польша тоже может делать отличные RPG.

Разработчики сознательно уклонялись от ответов на вопросы о платформах игры, поскольку Sony и Microsoft еще не анонсировали свои консоли следующего поколения. Однако все в команде знали, что у «The Witcher 3» будут версии для ПК, Xbox One и PS4 (но не будет для более старого аппаратного обеспечения). Это была большая авантюра. Некоторые аналитики полагали, что PS4 и Xbox One не будут продаваться так же, как их предшественники. Большинство издателей настаивали на том, чтобы для охвата максимально широкой аудитории их игры делались кросс-платформенными, как EA и Activision поступили с «Dragon Age: Inquisition» и «Destiny».

В CD Projekt Red знали, что старое оборудование было слишком слабым для их целей. Если бы им пришлось ограничить память «The Witcher 3» ради консолей предыдущих поколений, они не смогли бы достичь того уровня фотореализма, которым они планировали поразить фанатов. Студия хотела построить мир с функционирующей экосистемой и циклом «день-ночь», с красивыми городами и травой, колышущейся на ветру. Разработчики хотели, чтобы игроки могли исследовать весь регион, не дожидаясь загрузки всех частей игры. Все это было бы невозможно на PlayStation 3 или Xbox 360.

Вскоре после анонса и показа демоверсии инженеры CD Projekt Red кардинально пересмотрели отрисовку визуализации, что изменило способ отображения графики на экране. Хорошая новость заключалась в том, что это позволило сделать последнюю значительно более четкой – от складок на кожаном мешке до отражений персонажей в воде. Плохая – в том, что в этой ситуации художникам предстояло поменять практически все уже разработанные модели. «Такое происходит довольно часто, – говорит художник визуальных эффектов Жозе Тейшейра. – Если некая функция работает и считается важной – если игра действительно выиграет от ее добавления, – то это стоит свеч, даже если потребуются большие изменения и переделки».

Тейшейра, уроженец Португалии, в первую очередь отвечавший за визуальные эффекты – такие как погода и брызги крови («у меня была очень сомнительная история просмотров в браузере»), – потратил много времени не только на создание графических улучшений, но и на исследования и эксперименты с новой технологией, чтобы все выглядело намного лучше. Ему также пришлось найти способы оптимизировать эту технологию. Например, в одной маленькой деревне могут быть десятки различных источников света – свечи, факелы, костры. И на каждый их сплех приходилось тратить часть объема памяти игры. «Нам пришлось много поработать с тем, что мы называем уровнем детализации, – вспоминает Тейшейра. – Чем дальше предметы, тем они менее детализованы. Таким образом, нам пришлось провести очень тщательный анализ, чтобы убедиться, что мы, например, не используем слишком сложную систему для предметов, расположенных в миле от зрителя».

По мере разработки дизайнеры «The Witcher 3» снова начали паниковать, мол, им не хватает контента. Они же обещали всему миру, что на прохождение уйдет не меньше 100 часов. Возможно, это была нелепая цифра, но они ее пообещали, и слово надо было сдерживать. «У нас было ощущение, что игра может оказаться слишком короткой, что мы не сможем набрать сто часов, – сказал Матеуш Томашкевич. – И мы говорили: нет, мы должны обеспечить эти сто часов». Томашкевич и его отдел продолжали изо всех сил штамповать квесты, которые не должны быть «квестами FedEx», но страх нехватки содержания оставался.

Одним из крупных самонадеянных решений игры стала возможность Геральта владеть лошастью по кличке Плотва и ездить на ней. (В серии книг о Ведьмаке была эта шутка – Геральт называл всех своих лошадей одинаково.) Езда верхом была не только значительно быстрее ходьбы – это был основной способ передвижения между различными регионами игры. В итоге каждая область должна быть большой. Реально большой. С каждым днем мир игры все расширялся и расширялся, требуя от отдела квестов все больше и больше контента. «Мы знали, что собираемся сделать открытый мир, и знали, что хотим реализовать езду верхом, мы хотели иметь очень большие и реалистичные области игры, – сказал Матеуш Томашкевич. – В основном именно из-за этого количество локаций постоянно увеличивалось».

Самой важной проблемой и причиной наибольшей тревоги отдела квестов была незавершенность основной игровой механики «The Witcher 3». Бои еще не были полностью готовы, поэтому дизайнерам во время тестирования приходилось ставить Геральта в «режим Бога», в котором он побеждал каждого монстра с одного удара. Из-за этого было трудно судить,

правильно ли проходятся квесты. «Трудно точно оценить количество часов геймплея, когда у вас еще нет его балансировки и всех необходимых механизмов», – сказал Томашкевич.

Из-за всего этого никто не мог правильно оценить игру. Как выразился Матеуш Томашкевич, «очень трудно оценивать качество, если вы не можете его увидеть». В 2013-м и даже в 2014-м году CD Projekt Red занималась просмотром отзывов и тестированием различных частей игры – и по-прежнему нервничала из-за того, что мир игры казался слишком пустым. Благодаря новой графической визуализации были удалены некоторые неправдоподобные технические моменты, и для членов команды стало обычным делом собираться и смотреть, как красиво все получилось. Листья выглядели так, будто прилетели прямо из польского леса. Кольчуга Геральта была изображена так искусно, что можно было увидеть каждое металлическое колечко. Кожа выглядела достаточно кожаной. Но мир оставался огромным, и команда все равно переживала из-за того, что не сможет выполнить свое обещание «ста часов».

Каждая из основных областей «The Witcher 3» была больше, чем большинство игр с открытым миром. А здесь таковых набралось уже три. Да вдобавок были еще и регионы поменьше – например, крепость Каэр Морхен или Белый сад в прологе. Чтобы воплотить в жизнь этот мир, команда дизайнеров уровней прочесала карту и разместила по всей территории достопримечательности, названные точками интереса (Points Of Interest, POI). В каждой из этих POI будет происходить некое событие – начиная от незначительных (группа мародеров) до важных (купец хочет, чтобы вы узнали, кто убил его помощника). Некоторые POI вели в невзрачные деревни, из других герой приходил к древним руинам, наполненным монстрами и сокровищами.

Команда дизайнеров уровней несла ответственность за заполнение всего мира достаточным количеством POI. «Прежде всего, мы хотели получить представление о размерах: сколько POI достаточно, а сколько – слишком много, – сказал один из дизайнеров уровней Майлз Тост. – Мы просто размещали их на уровне. А потом брали едва функционирующую лошадь и ездили между ними, измеряя время, которое потребовалось бы на прохождение игры. Мы даже начали посматривать на другие игры – например, “Red Dead Redemption” или “Skyrim”, – сравнивая, как это реализовано там, а затем пытались представить, подойдет ли это нам, не нужно ли поставить POI плотнее или сделать по-другому».

Команда Тоста не хотела, чтобы мир «The Witcher 3» ощущался как коллекция разрозненных квестов, у нее было желание создать целую экосистему. Там будет деревня, в которой делают кирпичи, соединенная с городом Новиградом налаженными торговыми маршрутами. Будет производство, сельское хозяйство и все остальное, что присуще реалистичному средневековому миру. «Если взглянуть на сельскохозяйственные районы вокруг Новиграда, становится понятно, что все они существуют для поддержания этого огромного города, который действительно может существовать в этом мире, – сказал Тост. – Все, живущие там люди, получают поддержку от различных видов инфраструктуры со всего игрового мира. Мы уделили огромное внимание его созданию. Есть даже деревня, где делают телеги».

По мере увеличения штата разработчиков «The Witcher 3» стремление к реализму привело к некоторым осложнениям. В какой-то момент команда Тоста заметила серьезную проблему в Велене: там было слишком много еды. «Всегда предполагалось, что Велен – голодный регион, – сказал Тост, – где у людей действительно мало еды». Но по какой-то причине художник, отвечавший за окружающую обстановку, снабдил многие дома Велена шкафами с колбасами и овощами. Это настолько обеспокоило дизайнеров уровней, что им пришлось часами просматривать каждую деревню Велена, отбирая еду у людей – как Робин Гуд наоборот. «Нам пришлось пройти по всем домам в этом регионе и убедиться, что в них не осталось почти ничего съестного», – сказал Тост.

Именно такого рода внимание к деталям, по мысли CD Projekt Red, должно было поставить «The Witcher 3» вне конкуренции. Большинство игроков, возможно, и не обратят внимания на количество пищи в шкафах жителей Велена, но те, кто это сделает, будут вознаграждены. Согласитесь, есть нечто особенное в обнаружении того, что разработчики реально потратили много времени на то, чтобы в ветреную погоду ветви деревьев шелестели и трещали и чтобы по мере продвижения на север солнце вставало все раньше и раньше.

Конечно, одна из проблем студии, набитой перфекционистами, заключается в том, что вы тратите слишком много времени на мелочи. «С точки зрения игрока, детализация почти никогда

не будет достаточной, – говорит Тост. – Люди любят все исследовать, и вы это прекрасно понимаете. В какой-то момент вам придется оценить масштаб проекта и решить, действительно ли эта изогнутая определенным образом скала добавляет миру еще что-нибудь. Или, возможно, вместо этого вам стоит пойти и исправить еще два бага». Каждая секунда, потраченная на добавление в игру дополнительной детали, каждая минута, проведенная за доработкой квестов, каждый час, просаженный на препирательства, пока мир еще не готов, привели к тому, что запланированное время завершения работ приближалось быстрее, чем CD Projekt Red хотелось бы.

Все эти дни суммировались, и в начале 2014 года сотрудники студии поняли, что на разработку игры им нужно больше времени. В марте CD Projekt Red объявила, что «The Witcher 3» откладывается на шесть месяцев – до февраля 2015-го. «Это был серьезный стресс для руководства студии, но оно не пыталось повлиять на работу или изменить саму игру, потому что доверяло нам, – сказал Конрад Томашкевич. – Мне было очень тяжело в тот момент, потому что я взвалил на свои плечи весь этот стресс, этот груз. Я знал, что это может закончиться катастрофой, ведь мы вложили в эту игру много денег, и она просто обязана была стать успешной».

С тех пор как в 1994 году Марцин Ивиньский основал CD Projekt (и CD Projekt Red – в 2002-м), студия выпустила всего две игры. «The Witcher 3» станет третьей. Компания смогла остаться независимой благодаря инвесторам и другим источникам дохода – таким как GOG, успешный интернет-магазин CD Projekt Red. Поэтому Ивиньский не переживал по поводу возможного банкротства в случае провала «The Witcher 3», другое дело, что все это по-прежнему было для студии очень азартной игрой. Благодаря обложке журнала Game Informer и нескольким большим трейлерам, вокруг «The Witcher 3» было больше шума, чем вокруг любой из ранее созданных игр, и обман ожиданий фанатов мог оказаться смертельным ударом по мечте CD Projekt Red конкурировать на равных с другими крупными издателями. «Эта шумиха была реально серьезной, – вспоминает Конрад Томашкевич. – В то же время в самый разгар разработки у нас начали возникать многочисленные проблемы – например, из-за сбоев в работе движка мы постоянно выбивались из графика. На PS4 и Xbox мы могли отрендерить только одну точку на всем экране. При этом мы знали, что игра должна выйти. Все это сильно увеличивало уровень стресса команды».

Это означало, что 2014 год станет для польской студии годом авралов^[86]. В июне на E3 CD Projekt Red планировала показать длинную демоверсию «The Witcher 3», в которой Геральт исследует болота Велена. В те долгие ночи и выходные, когда казалось, что аврал не закончится никогда, команде разработчиков помогало понимание того, что они окажутся на сцене E3 рядом с издателями с многомиллионными доходами – такими как Ubisoft и Activision. Среди ярких неоновых выставочных залов E3, где всеобщее внимание привлекают огромные игры вроде «Madden» и «Assassin's Creed», «The Witcher 3» сумела показать себя, завоевав награды таких крупных сайтов, как IGN и GameSpot. На старте CD Projekt Red была андердогом, аутсайдером, ребятами из Польши, сделавшими всего две игры. Однако, по мнению фанатов, «The Witcher 3» оказалась одной из самых впечатляющих игр выставки. «Это стало серьезным стимулом для нас, – сказал программист-аниматор Петр Томсиньский. – Мы хотели быть такими же, как самые знаменитые компании».

В течение 2014 года авралы не прекращались, и разработка «The Witcher 3» шла все интенсивнее. Игра продолжала развиваться. Обнаружив нехватку квестов, связанных с войной между Нильфгаардской империей и королевством Редания, служившей фоном для игры, команда квестов перелопатила большие куски сюжета. Инженеры перестроили систему загрузки, месяцами пытаясь сконструировать плавную загрузку объектов в фоновом режиме, чтобы игрок не видел процесса подгрузки фонов во время переезда на лошади из одной локации в другую.

Программисты CD Projekt Red постоянно пытались улучшить инструментарий игры. «Были времена, когда движок сбоил по 20–30 раз в день, – вспоминает Якуб Шамалек. – Но на самом деле все было не так плохо, поскольку мы этого ожидали и сохранялись каждые пять минут». Казалось, каждый день в «The Witcher 3» появлялось что-то новое. Художники решили объединить Новиград и Велен в одну большую карту вместо двух отдельных территорий. Дизайнеры настроили, модифицировали и проверили практически все. «Мы постоянно сидели на форумах, читали, что просят люди, и на основании их отзывов добавляли элементы, – говорит

ведущий дизайнер квестов Матеуш Томашкевич. – Например, в какой-то момент вы подъезжали к Новиграду и уже видели вдаль город. На форумах нашлись какие-то фанаты, яростно обсуждавшие этот момент. Да, в книге говорилось, что у Новиграда большие и очень прочные стены. В трейлере они такими не выглядели. Тогда мы сказали: “Вероятно, нужно сделать их такими”. И мы сделали это».

Новиград – огромный, подробно прописанный город с узкими улочками и крышами из красной черепицы – имел явное сходство со средневековой Варшавой. Оба поселения были запутанными лабиринтами полных жизни мощеных улочек. Как и Новиград, Старая Варшава была полностью искусственной, построенной заново по кирпичику после полного разрушения немецкой авиацией во время Второй мировой войны. В отличие от Новиграда, по Старой Варшаве можно гулять, не встречая нищих и бродяг.

К концу 2014 года, когда перед разработчиками наконец-то замаячила финишная черта, CD Projekt Red перенесла выпуск игры еще на 12 недель – с февраля на май 2015 года. Дополнительное время позволило исправить ошибки, а бизнес-отдел рассчитывал, что в мае будет меньше других больших игровых релизов. «Это был идеальный момент, – сказал Конрад Томашкевич. – Вообще-то, думаю, нам повезло. Если бы мы выпустили игру, когда и планировалось, нам пришлось бы конкурировать с “Dragon Age: Inquisition”, вышедшей в ноябре 2014 года, и другими. В мае же 2015-го все уже наигрались в прошлогодние игры, и люди были готовы к новому большому приключению».

Еще одной веской причиной для задержки, по словам одного из сотрудников CD Projekt Red, было опасение повторения ситуации с «Assassin’s Creed Unity». Эту игру, выпущенную пару месяцев назад, широко высмеивали из-за ее графических глюков – в том числе одного особенно ужасного, когда взрывалось лицо неигрового персонажа. (Естественно, это взорванное лицо превратилось в интернет-мем.)

В последние месяцы некоторым отделам студии приходилось вкалывать больше остальных. Сценаристы уже завершили работу и к концу проекта могли немного расслабиться. Теперь их задачей было написать все письма, заметки и прочие куски текста разного рода, которые вы увидите в игре. «В CD Projekt Red понимают позицию писателя очень буквально: писатель – это тот, кто пишет, – сказал Якуб Шамалек. – Мы следим за тем, чтобы над головами гусей имелось слово “гуси”, а кусок сыра назывался куском сыра. И чтобы диаграмма “легендарных штанов грифона” называлась именно так». Писатели прошерстили каждую строку базы данных, чтобы убедиться: все названия имеют смысл. «У нас встречались случаи, когда кота называли “оленем”, оленя – “сыром” и все такое, – вспоминает Шамалек. – После многих лет написания диалогов эта работа была очень расслабляющей. Мы сидели и занимались своим делом, нас никто не беспокоил».

Для других отделов последние несколько месяцев оказались более суровыми. Разработчики и команды аудио- и визуальных эффектов стоят в самом конце конвейера. Они проводили долгие ночи в офисе, пытаясь закончить свою работу. Но особенно тяжело пришлось тестировщикам. В столь больших играх, как «The Witcher 3» с огромным количеством территорий, квестов и персонажей, практически невозможно найти все баги и глюки, но тестировщики все-таки постарались выловить их. «Вы начинаете понимать не только размах игры, но и размах того, сколькими способами вы можете что-либо сделать, – говорит Жозе Тейшейра. – Игра вылетает не тогда, когда вы заходите в дом, а только если вы сначала поговорите с определенным персонажем, затем сядете на лошадь и лишь потом зайдете в дом...» И тестировщики начали специально придумывать ситуации типа «что за черт?». В итоге «The Witcher 3», как и любая другая игра, вышла с большим количеством мелких ошибок, но три дополнительных месяца помогли ей избежать ситуации, в которую влипла «Assassin’s Creed Unity».

По мере приближения даты выпуска вся команда начала готовиться к взрыву. С момента появления обложки в Game Informer шумиха вокруг «The Witcher 3» неуклонно росла. Но кто мог знать, что подумают люди? Разработчики считали игру хорошей, особенно они гордились сценарием и текстами. Однако ни одна из их предыдущих игр не привлекла большой аудитории, кроме страстных геймеров. Сможет ли «The Witcher 3» конкурировать с бестселлерами вроде «Skyrim» и «Dragon Age: Inquisition»? Студия надеялась расширить свою аудиторию и продать несколько миллионов копий. Но что, если она была слишком оптимистичной? Что, если игра

была недостаточно велика? Что делать, если никто не заинтересуется этой RPG из Восточной Европы?

Затем начали приходить хвалебные отзывы. 12 мая 2015 года, когда в Интернете начали появляться рецензии на «The Witcher 3», шумиха переросла в лихорадку. Вот такая запись появилась на сайте GameSpot: «Не ошибетесь: это одна из лучших когда-либо созданных ролевых игр, титан среди гигантов и эталон для всех подобных игр в будущем». Другие отзывы оказались не менее восторженными, и для сотрудников CD Projekt Red несколько следующих дней показались сказочными. Критики не уделяли такого внимания предыдущим играм серии, не говоря уж о том, чтобы осыпать их таким же количеством комплиментов. «Это было очень странное ощущение. Оглядываясь назад, можно подумать, что люди должны были бы хлопать друг друга по плечам, смеяться от радости и кричать: “Вау, мы сделали это!”, – говорит Жозе Тейшейра. – Но мы читали эти рецензии и, просто глядя друг на друга, говорили: “Черт возьми, и что нам теперь делать со всей этой информацией?” Нечего и говорить, что в тот день никто не работал. Все только и делали, что искали отзывы о “The Witcher 3” в Google. Внезапно этот год стал лучшим в нашей карьере».

19 мая 2015 года CD Projekt Red выпустила «The Witcher 3». Игра оказалась даже масштабнее, чем кто-либо ожидал. Возможно, упорный страх нехватки контента студия с лихвой компенсировала его избытком. Ее целью было довести максимальное время игры до 100 часов. Между тем оказалось, что бродить между квестами, точками интереса и областями для исследования можно почти 200 часов. Если же вы любитель играть медленно и печально, продолжительность игры могла быть еще большей.

Можно, конечно, спорить о достоинствах столь длинной RPG (некоторым сотрудникам CD Projekt Red казалось, что они без малейшего ущерба для игры могли бы вырезать ее 10–20 %), но в «The Witcher 3» нашлось очень мало квестов, воспринимающихся как проходные. Указание Матеуша Томашкевича избегать квестов в духе FedEx было верным. Каждый квест в игре решал некую задачу или был поворотным моментом. Подобную установку, как позже рассказали мне разработчики BioWare, они хотели использовать при работе над своими собственными играми – после «Dragon Age: Inquisition». Таким образом, студия CD Projekt Red, впервые добившаяся успеха, когда Марцин Ивиньский получил права на распространение «Baldur’s Gate» от BioWare, сделала нечто, чему захотела подражать BioWare. Кто теперь может утверждать, что европейские RPG не особенно хороши?

В обшитом гладкими деревянными панелями офисе CD Projekt Red на востоке Варшавы висит серия постеров с броским, хотя и слегка нелепым слоганом этой игровой студии: «Мы бунтари, – написано на плакатах. – Мы CD Projekt Red».

«Вызывает удивление, – думал я, прогуливаясь здесь по лабиринту из столов и компьютеров осенью 2016 года, – как именно этот лозунг связан с реальностью?» Сейчас CD Projekt Red – акционерная компания, насчитывающая почти 500 сотрудников, с офисами в двух городах. Ответ нашелся в тот момент, когда я дошел до забитого людьми стеклянного конференц-зала. Мой гид объяснил, что эти постеры – установка для новых сотрудников. Компания наняла так много людей, добавил он, что подобные мотивирующие установки пришлось давать практически еженедельно. После поразительного успеха CD Projekt Red опытные разработчики со всего мира желали работать здесь.

Слово «бунтари» подразумевало контркультуру. Оно вызывало в воображении образ специалистов, идущих против течения и вместе создающих игры, которые никто другой даже не подумал бы сделать. С другой стороны, CD Projekt Red в этот момент являлась крупнейшей игровой компанией Польши и одной из самых престижных в мире. По состоянию на август 2016 года она стоила более 1 миллиарда долларов. И как это совмещалось с ее бунтарским образом?

«Думаю, если бы вы задали мне этот вопрос несколько лет назад, я бы, вероятно, сказал, что при таком количестве людей мы не сохраним командный дух, но мы еще держимся», – говорит Марцин Ивиньский. Студия устроила большое шоу из раздачи бесплатно загружаемого контента для «The Witcher 3». Она часто выступала против «управления правами на цифровую информацию» (digital rights management, DRM – всеохватывающий термин для антипиратской технологии, ограничивающей использование, продажу и модификацию игр). Кстати, онлайн-магазин CD Projekt Red – GOG – не использует DRM. Ивиньскому нравится говорить,

что он верит в морковку, а не в палку. Вместо того чтобы пытаться защитить свои игры от пиратов, они хотят убедить потенциальных пиратов в том, что игры CD Projekt Red стоят своих денег, как делали много лет назад в эпоху польских компьютерных рынков.

«Если у вас нет денег для покупки игры, есть два варианта, – объясняет менеджер по развитию бизнеса Рафал Яки. – Либо вы не будете играть в нее, либо станете пиратом. Но когда вам исполнится 20 и вы начнете зарабатывать деньги, возможно, вы будете покупать игры и превратитесь в потребителя. Ну а если у вас будет ощущение, что вся индустрия имеет вас? Если, скажем, вам нужен DLC пак с одеждой, который стоит 25 долларов, и вы покупаете игру в GameStop и получаете синюю ленточку, а если покупаете его где-то еще, то получаете красную ленточку^{187]}. Зачем тогда вам это делать?»

Даже во время создания «The Witcher 3» разработчики CD Projekt Red считали себя бунтарями не только потому, что конкурировали с таким количеством крупных и более опытных компаний, но и потому, что принимали решения, которые, как они думали, другие люди не приняли бы. «Это означает, что для достижения определенных целей мы нарушаем все правила гейм-дизайна, – сказал Конрад Томашкевич. – Для достижения этих целей я сажусь и постоянно проигрываю все квесты, начиная с начального этапа. На самом деле я прошел все квесты “The Witcher 3” раз 20, чтобы проверить, все ли правильно, соответствует ли диалог в этом квесте предыдущему и следующему квесту, нет ли каких-либо нестыковок. В наших играх погружение в игру крайне важно, и если вы найдете пробелы или что-то, что не вписывается в нее, то утратите это состояние».

Сидя в кафетерии CD Projekt Red и разглядывая вегетарианскую лазанью, я спрашивал себя: могли ли «The Witcher 3» сделать где-либо еще? Природа под Варшавой напоминала сцену из игры: пышные леса, холодные реки. Стоимость жизни в Польше, по сравнению с Северной Америкой и другими европейскими странами, ниже – значит, CD Projekt Red может платить своему персоналу относительно небольшие зарплаты. («Это изменилось, – сказал Ивиньский, – после того как в компании стало работать больше иностранных сотрудников».) Кроме того, игра была основана на польских сказках, если не вспоминать расизм, войны и геноцид в истории Варшавы. Все это нашло свое отражение в «The Witcher 3».

Именно люди, работавшие здесь, сделали возможным существование «The Witcher 3». В 2016 году в CD Projekt Red трудились представители разных культур, среди которых было достаточно выходцев из других стран, поэтому официальным языком студии стал английский, чтобы все могли понимать друг друга. Но из песни слов не выкинешь: многие сотрудники выросли на пиратских играх, купленных на компьютерных рынках. Они играли в ворованные копии игр вроде «Stonekeeper» и мечтали о том, как однажды сделают свои собственные RPG. «Думаю, при коммунизме творческие способности многих людей были ограничены, – сказал Конрад Томашкевич. – Но после того как мы перешли к демократии и все смогли делать то, что хотят, парни начали исполнять мечты, давно зародившиеся в их головах». Даже после успеха «The Witcher 3» разработчики CD Projekt Red сохраняют мотивацию и продолжают доказывать, что они достаточно хороши, чтобы выходить на сцену в шоу вроде E3. Возможно, именно это и значит быть бунтарями.

10. «Star Wars 1313»

Мало какие видеоигры казались такими же успешными, как «Star Wars 1313». Это была идеальная смесь: кинематографичный геймплей в стиле «Uncharted», в котором игрок будет взрывать врагов и сбивать пылающие звездолеты, в сочетании с богатой историей «Звездных войн» – киновселенной, у которой больше поклонников, чем где-либо еще на планете. Когда культовая студия LucasArts показала свою демоверсию «Star Wars 1313» на E3 2012 года, люди были в восторге. Наконец после долгих лет отсутствия – как на консолях, так и в кинотеатрах – «Звездные войны» вернулись.

Утром 5 июня 2012 года, в первый день E3, менеджеры «Star Wars 1313» устроились в маленьком, тускло освещенном зале на втором этаже Convention Center в Лос-Анджелесе. Они развесили большие постеры с концепт-артом и украсили стены так, чтобы казалось, будто посетители спускаются в людской муравейник Корусанта. Даже не располагаясь на главном этаже E3, LucasArts, тем не менее, хотела пошуметь. Последние несколько лет оказались для студии ужасными, и она пыталась доказать, что снова способна делать великолепные игры.

Креативный директор «Star Wars 1313» Доминик Робийяр и продюсер Петер Николаи три дня играли в демоверсию игры, каждые полчаса показывая ее новой группе журналистов и посетителей.

Демоверсия начиналась с эпизода, когда два безымянных охотника за головами шли по ржавому кораблю и обменивались прибаутками об опасном грузе, за которым они собирались спуститься в трюм. Пока они шутили, группа пиратов во главе со злобным дроидом проникла на их корабль, несколько десятков злодеев влезли в грузовой отсек. С этого момента начинался бой: один из охотников, контролируемый игроком, нырнул за ящик и начал стрелять.

Выведа из строя нескольких врагов – сначала бластерами, а затем впечатляющим броском, который был бы вполне уместен в фильме с Джетом Ли в главной роли, – главный герой со спутником добрались до кормы корабля как раз вовремя, чтобы увидеть, как пираты крадут их груз. После нескольких театральных сцен (и восхитительно жестокого момента, когда партнер игрока запикивает врага в пусковой ракетный контейнер, а потом тот вылетает со взрывом) оба охотника за головами перебираются на пиратский корабль, чтобы забрать груз обратно. Персонаж игрока приземлился на пылающий корпус судна, пробрался через сталкивающиеся корабли, не отставая от своего спутника, – и на этом демоверсия завершилась.

«Это была одна из самых эффектных демонстраций на E3 в том году, – сказал Адам Розенберг, журналист (и мой друг), получивший возможность взглянуть на игру за кулисами. – LucasArts специально сделала этот клип, чтобы зацепить фанатов игр и “Звездных войн” – и это сработало». На других журналистов увиденное тоже произвело впечатление. Геймеры принялись нахваливать демоверсию «Star Wars 1313», называя ее одной из лучших, которую они когда-либо видели. Похоже, с помощью «Star Wars 1313» LucasArts наконец-то нашла силы подняться.

Что могло пойти не так?

Когда в начале 1980-х годов стала возникать современная игровая индустрия, киномагнаты смотрели на нее со смесью зависти и изумления. Как эти производители игр, с их незрелыми сценариями и перебоями в производстве, ухитрялись делать миллионы долларов на этом странном новом интерактивном продукте? И как Голливуд мог бы урвать от этого свой кусок? Некоторые киностудии лицензировали свои франшизы или работали с издателями игр, выпуская дешевки вроде печально известной E.T. («Extra-Terrestrial», «Инопланетянин»), способствовавшей кризису индустрии видеоигр^[88]. Другие решили не суетиться. В последующие годы некоторые уважаемые режиссеры – такие как Гильермо дель Торо и Стивен Спилберг – немного побаловались разработкой игр. Но в 1980-х только один дальновидный киногигант сумел построить целую компанию, связанную с видеоиграми, – Джордж Лукас.

В 1982 году, спустя пять лет после выхода кинохита «Звездные войны», Лукас увидел потенциал видеоигр и решил ввязаться в это дело. В результате его продюсерская компания Lucasfilm обзавелась «дочкой», названной Lucasfilm Games. Туда была нанята команда талантливых молодых дизайнеров, таких как Рон Гилберт, Дэйв Гроссман и Тим Шафер. В последующие годы Lucasfilm Games достигла успехов не с сопутствующими фильмам играми, а с совершенно оригинальными приключенческими играми в стиле «наведи и кликни» – «Maniac Mansion» и «The Secret of Monkey Island». Реорганизация 1990 году превратила студию Lucasfilm Games в LucasArts. И в дальнейшем знаменитая эмблема – золотой человек, поднявший ввысь сияющую дугу, – будет украшать коробки любимых многими «Grim Fandango», «Star Wars: TIE Fighter», «Day of the Tentacle», «Star Wars Jedi Knight» и многих других. В 1990-е логотип LucasArts был знаком качества.

В первые несколько лет XXI века кое-что изменилось. Когда Джордж Лукас и его компания отлично заработали на неоднократно высмеянных приквелах «Звездных войн», LucasArts пострадала от внутренней политики и нестабильного управления. Студия прославилась как издатель игр других разработчиков – таких как «Star Wars: Knights of the Old Republic» (BioWare) и «Star Wars: Battlefront» (Pandemic), а не своих собственных. В течение 10 лет в студии сменилось четыре президента: Саймон Джеффери в 2000-м, Джим Уорд в 2004-м, Даррелл Родригес в 2008-м и Пол Миган в 2010-м. С приходом нового президента каждый раз происходила реорганизация всего персонала, что всегда означало две вещи: увольнения и отмены. (После одного особенно масштабного увольнения в 2004 году LucasArts, по существу, закрылась, а затем снова возобновила работу, что вызвало у оставшихся сотрудников ощущение

нереальности происходящего. Один бывший работник студии вспомнил, как катался на роликах по офису, где кроме него никого не было.)

Один бывший сотрудник позже рассказывал мне: «В районе Залива полно людей, сердце которых разбито Lucasfilm или LucasArts – это печальное наследие смены нескольких президентов и нескольких волн увольнений. Есть очень много специалистов, с которыми компания плохо обошлась».

Несмотря на это, в LucasArts хватало людей, веривших, что они смогут вернуть студии прежнюю славу. LucasArts хорошо платила и не испытывала проблем с привлечением талантливых разработчиков, которые выросли на «Звездных войнах» и хотели делать игры для этой вселенной. В начале 2009 года (при президенте Даррелле Родригесе) LucasArts приступила к разработке проекта «Star Wars» с кодовым названием «Underworld» («Преступный мир»). Предполагалось, что это будет игра, связанная с одноименным телесериалом, которым Джордж Лукас активно занимался в течение многих лет. Сериал «Underworld» был интерпретацией «Звездных войн» в НВО-стиле – события происходят на планете Корусант, являющейся чем-то вроде смеси Нью-Йорка и Гоморры. Сериал выйдет в промежутке между двумя трилогиями фильмов «Звездные войны», и в этот раз здесь не будет анимированных марионеток и неестественно играющих детей-актеров. Вместо этого в «Underworld» появятся преступность, насилие и жестокие конфликты между мафиозными кланами. Обе игры и сериал были предназначены для взрослых любителей «Звездных войн».

В 2009 году небольшая группа разработчиков LucasArts начала разрабатывать концепцию «Star Wars Underworld», споря о том, как должна выглядеть игра. Некоторое время они рассматривали ее как RPG. Затем, узнав, что Джордж Лукас очарован «Grand Theft Auto» (GTA, его дети играли в эту игру), они изменили вектор раздумий. «Как было бы здорово, – подумали разработчики, – сделать игру с открытым миром в стиле GTA, действие которой происходило бы в грязных и темных подземельях Корусканта!» Вы, играя за охотника за головами или какого-то другого преступника, могли бы перемещаться по всему миру, выполняя различные миссии для различных преступных кланов и постепенно повышая свой уровень.

Эта идея быстро лопнула. После нескольких недель исследований, основанных на разговорах с разрабатывавшими GTA коллегами из компании Rockstar и с издателем «Assassin's Creed» – Ubisoft, команда «Underworld» собрала информацию о том, сколько разработчиков для этого понадобится (сотни) и сколько денег это будет стоить (десятки миллионов). Руководителей Lucasfilm подобная перспектива не заинтересовала. «Конечно, подобные инвестиции показались непривлекательными, – сказал один из тех, кто продумывал будущую игру. – Эта идея пришла и ушла буквально через два месяца».

Это была самая обсуждаемая тема в LucasArts. Чтобы что-то сделать, руководству студии необходимо было заинтересовать своих боссов в Lucasfilm – по большей части, кинорежиссеров старой школы, мало интересующихся играми. Иногда разочарованные менеджеры LucasArts делали исчерпывающие презентации для руководства Lucasfilm, просто чтобы объяснить им, как делаются игры. Эти руководители Lucasfilm выступали посредниками в общении с Джорджем Лукасом, нередко давая разработчикам LucasArts полезные советы относительно того, как разговаривать с легендарным режиссером. (Одна общая директива: никогда не говорите «нет».) Лукас, владевший 100 % акций компании, все еще интересовался играми. Однако тем, кто работал в тесном контакте с ним, казалось, что он разочарован новейшей историей LucasArts. Разве они не могут сделать лучше?

К концу 2009 года проект преступного мира превратился в то, что команда назвала «Gears of Star Wars» – коллективной игрой, ориентированной на бег, стрельбу и прятки, довольно похожую на эпохальную игру «Gears of War» от Epic Games. К этому моменту «Underworld» был уже гораздо менее секретным проектом. За следующие несколько месяцев он значительно расширился. LucasArts нанимала сотрудников отовсюду для разработки прототипов и функционала многопользовательской онлайн-игры. Это была интересная, хотя и «гораздо более консервативная и менее приключенческая» версия «Underworld», как сказал один из разработчиков.

Летом 2010 года в LucasArts снова сменился президент. Ушел Даррелл Родригес, пришел жесткий и амбициозный Пол Миган. Это изменение в руководстве, как обычно, сопровождалось массовыми увольнениями и отменами проектов, а заодно – и технологическими переменами.

Миган, ранее работавший в Epic Games, хотел, чтобы LucasArts перешла от собственной фирменной технологии к популярному движку Unreal, используемому в Engine Epic.

Он тоже находил «Underworld» слишком консервативным. У Мигана были большие планы на будущее игр по вселенной «Star Wars»: среди прочего, постепенное возрождение любимой серии шутеров «Battlefront». Он хотел увидеть эффектный триумф LucasArts. По его мнению, было уже поздно спасать продукцию студии на PlayStation 3 и Xbox 360. Но для консолей следующего поколения, появление которых ожидалось в ближайшие два года, студия может сделать нечто новое. «LucasArts – компания с огромным потенциалом, – сказал Миган позже в одном из интервью^[89]. – И все же в последние годы студия не всегда делала хорошие игры. Мы должны создавать игры, которые бы успешно конкурировали с лучшими произведениями в нашей отрасли, а мы не справлялись. Это следует изменить».

Вскоре после того как руководство студией перешло к Мигану, они с креативным директором Домиником Робийяром и другими руководителями LucasArts обсудили новое видение «Underworld». Телесериал Джорджа Лукаса перестал развиваться, но Мигану и Робийяру по-прежнему нравилась идея создания «Звездных войн» на фоне криминального мира Корусанта. Им также импонировали игры серии «Uncharted» от Naughty Dog, в которых ощущение экшна и приключений смешивалось со зрелищностью блокбастера. Создание «Gears of Star Wars» не слишком их привлекало, но если сделать «Star Wars Uncharted»? Конечно, работать в Lucasfilm было трудно. Зато LucasArts извлекла пользу из соседства с Industrial Light&Magic (ILM), легендарным производителем визуальных эффектов, создававшим спецэффекты и графику для оригинальной трилогии «Звездных войн». В течение многих лет Lucasfilm и LucasArts пытались найти способ совместить кинотехнологии с играми. Что может быть лучше, чем игра «Star Wars» в стиле «Uncharted»?

Результатом всех этих обсуждений стало появление проектной документации и концепт-артов. К концу 2010 года LucasArts придумала «Star Wars 1313» – игру, названную в честь 1313-го уровня подземного мира Корусанта. Ее целью, по словам проектировщиков, было заставить игроков пофантазировать о том, каково это – быть охотником за головами. Используя широкий спектр навыков и различных приспособлений, игрок будет выслеживать цели по поручению преступных кланов. «Никто раньше не делал такого в играх по “Star Wars”, – сказал один из разработчиков “1313”. – Мы хотели сделать что-то – и на самом деле, это придумал Джордж, – не связанное с Силой или джедаями».

Отчасти это означало, что все должны были сконцентрироваться на одном направлении – работать для достижения единой, несколько расплывчатой, но важной цели. «Когда я начал работу над игрой, моей основной задачей было выяснить, о чем все думают, – сказал ведущий дизайнер Стив Чен, ветеран LucasArts, приступивший к работе над «Star Wars 1313» в конце 2010 года. – Дело в том, что я видел в этом проекте игру с открытым миром, я видел ее как игру с партнерами, я видел ее чем-то большим, нежели обычный шутер. Я видел в ней очень, очень многое».

В первые несколько недель Чен собирал команду и спрашивал каждого, что он думает о «Star Wars 1313». Какой он хочет видеть эту игру? «Я пытался определить основную суть и избавиться от того, что не казалось нам достаточно важным, – сказал Стив. – У нас собралась группа невероятно талантливых людей с массой отличных идей и незаурядным мастерством, но без четко определенного общего видения».

Одним из следующих значительных шагов Мигана был прием на работу нового менеджера студии – Фреда Маркуса, матерого разработчика, трудившегося в игровой индустрии с 1990 года. Маркус был верным приверженцем того, что он называет «подходом Nintendo» к игровому дизайну: доводить настройку геймплея до идеала. «Фред присоединился к компании и действительно внес огромный вклад в творческую культуру LucasArts, изменив ее к лучшему, – говорит Чен. – Он был силой, с которой в студии считались, и многое изменил, если сравнивать со временем, когда проект только стартовал».

Маркус, много лет проработавший в Ubisoft, помогая формировать франшизы (такие, как «Far Cry» и «Assassin’s Creed»), проповедовал необходимость добавления структуры в хаос разработки игры, как можно раньше определяя наилучшие варианты сценария. Например, если бы студия делала игры на подземных уровнях Корусанта, нужно было бы подумать о вертикальности. Игроку во время охоты за головами придется подниматься и спускаться на

разные уровни города. Но движение вверх, как правило, происходит менее интересно, чем вниз. Подниматься по ступенькам скучнее, чем спускаться. В качестве решения, как вариант, можно добавить высокоскоростные лифты. Или возможность забрасывать крюки и забираться наверх с их помощью. Каким бы ни был ответ, Маркус хотел, чтобы его команда решила проблему еще до старта этапа производства.

Вскоре после начала работы в LucasArts он заставил студию пройти через то, что один ее бывший сотрудник описал как «курс молодого бойца», для синхронизации ритмов работы управления, камер и основного геймплея. Маркус считал, что лучший способ сделать игру – потратить как можно больше времени на предпроизводство, что означало много обсуждений, прототипов и ответов на различные вопросы, как кардинальные, так и мелкие. Что точно означает быть охотником за головами в «Звездных войнах»? Как будут работать элементы управления? Какие гаджеты у вас есть? Как вы будете передвигаться под землей Корусанта? «Он оказал очень большое влияние на нашу команду и студию в целом, – сказал Стив Чен. – Он не самый простой человек, с ним трудно иметь дело, он довольно жесткий в общении... Но его влияние на студию и на проект было, на мой взгляд, несомненно положительным. Он действительно вынудил нас четко представить себе основу игры».

Еще одним важным принципом было стремление не брать игрока под контроль. «Креативный директор Доминик Робийяр чувствовал: очень важно позволить игроку везде, где это возможно, делать что-то крутое, а не только смотреть, как это крутое происходит», – сказал ведущий нарративный дизайнер Эван Сколник.

Некоторое время подготовка к разработке шла полным ходом. Команда «Star Wars 1313» начала работу над релизом осенью 2013 или в начале 2014 года – в надежде, что удастся выпустить игру для еще не анонсированных PS4 и Xbox One. В течение нескольких месяцев разработчики играли с прототипами и работали над новым сценарием, вращающимся вокруг дерзкого охотника за головами. Инженеры, тесно сотрудничая с ИМ в попытках понять, как сделать так, чтобы «Star Wars 1313» выглядела игрой «следующего поколения», все лучше узнавали движок Unreal.

По мере того как Фред Маркус, Доминик Робийяр и остальная команда пытались разобраться в своих представлениях о «Star Wars 1313», Джордж Лукас периодически изучал их предложения. «Я неоднократно проходил с ним сюжет и геймплей, уточняя все детали. Он позволил нам пускать в дело больше придуманных им мест и персонажей», – заявил Робийяр в ходе дискуссии на саммите DICE в феврале 2017 года. Иногда, по словам членов команды, Лукас приходил и говорил, что они могут – и должны – использовать новые куски из сериала «Star Wars: Underworld».

«Сначала мы были в одной вселенной, – вспоминает один из членов команды. – Затем это была локация. Потом нужно было переписать сценарий и начать использовать больше персонажей из сериала». Теоретически разработчики «Star Wars 1313» были в восторге от разрешения использовать больше всего из канонической вселенной «Звездных войн», но на практике это было невыносимо. С каждым новым персонажем или местом команде приходилось ломать и переделывать большие куски игры. «Не думаю, что будет преувеличением сказать: мы, вероятно, разработали 30 лишних часов контента, прежде чем начали делать игру, которую впоследствии закончили», – сказал один из разработчиков «Star Wars 1313».

Джордж Лукас не был вредным. Люди, работавшие над игрой, говорят, что ему нравилось, как идет работа над «Star Wars 1313». Но в ремесле, которое предпочитал Лукас – в кино, – все делалось для обслуживания сценария. В то время как в разработке игр – по крайней мере того типа, который пытались сделать Маркус и Робийяр – все делалось во имя геймплея. «Одна из проблем работы в кинокомпании с кем-то вроде Джорджа заключается в том, что он привык рассматривать все исключительно на визуальном уровне, – сказал один из сотрудников студии, работавший над игрой. – Он никак не мог привыкнуть к мысли, что мы прорабатываем игровую механику в сочетании со всеми этими концепциями, уровнями и сценариями».

Руководство «Star Wars 1313» строило теории, что, когда Джордж Лукас увидел больше от игры, его доверие к разработчикам возросло. Благодаря этому он стал чувствовать себя комфортнее и стал позволять им переносить в игру все большие части своей вселенной. Кроме того, он мог делать все, что захочет. Это была его компания. Его имя было в названии, и он

владел всем. Как любили говорить сотрудники LucasArts, «мы служим во славу Джорджа Лукаса».

«Я имел удовольствие пару, может быть, несколько раз представлять Джорджу разные проекты за все время моей работы в LucasArts, и первое, что он всегда говорил, было: я не геймер, – сказал Стив Чен, непосредственно не работавший с Лукасом над «Star Wars 1313», но взаимодействовавший с ним во время разработки предыдущих игр. – Тем не менее, у него есть четкие представления о сценарии и о том, как игра должна восприниматься... Если он спрашивал о чем-то или делал какое-то предложение по сюжету, персонажу или геймплею, вы чувствовали, что он исходит из своей точки зрения. Вы должны были это уважать, потому что он – президент компании и ее главная творческая сила. Это был, можно сказать, “эффект пульсации”. Не знаю, думал ли он при этом что-то вроде: изменит ли принятое мной решение то, что делает команда? Может, думал, а может – и нет. Полагаю, его это не особенно волновало. Скорее, нам надо было беспокоиться».

Наиболее кардинальные из этих изменений начались весной 2012 года. В начале года было решено объявить о «Star Wars 1313» на E3, и вся команда в авральном режиме создавала эффектную демоверсию игры, чтобы показать людям двух своих охотников за головами. После долгих лет разработки – и с учетом слабых результатов последних лет – команда «1313» ощущала огромный стресс. Годы массовых увольнений, поспешно выпущенных игр и отмененных проектов обошлись LucasArts очень дорого, сколь бы высокой ни была репутация студии в 1990-е. «В тот момент мы были не очень уверены в положительной реакции публики и критиков на игру, – вспоминает Чен. – Тогда я мог предположить только, что восприятие в лучшем случае будет откровенно неровным. Так что если бы мы выпускали что-то в тот момент, реакция могла быть очень-очень непредсказуемой».

За два месяца до E3 Джордж Лукас дал руководству LucasArts новое распоряжение: звездой «Star Wars 1313» должен стать охотник за головами Боба Фетт. Лукас хотел рассказать предысторию загадочного наемника, впервые появившегося в фильме «Империя наносит ответный удар», а затем действующего в приквелах, оказавшись клоном Джанго Фетта, родоначальника республиканских клонов-солдат. «Вместо героев “1313”, существовавших в тот момент, – сказал Лукас, – следует использовать более молодую, “доимперскую” версию Бобы».

Для команды разработчиков «Star Wars 1313» это было сродни указанию быстро развернуть нефтяной танкер. Они уже создали главного героя, у которого была своя история, личность и бэкграунд. На роль этого персонажа уже наняли актера Уилсона Бетела, команда записала диалоги и перенесла в игру многое из мимики Бетела. Фред Маркус и Доминик Робийяр выразили несогласие с решением Лукаса, объяснив тому, что смена главного героя в этот момент станет грандиозной и почти неразрешимой задачей. «Это потребует от команды переделать практически все», – говорили они. Что, если вместо этого добавить Бобу в качестве неигрового персонажа, интегрировав его в сценарий, но не меняя главного героя, разрабатывавшегося несколько лет? Нельзя ли найти какое-то другое решение?

Ответы на эти вопросы были отрицательными, и вскоре от руководства Lucasfilm пришло сообщение: решение поменять персонажа окончательное и неизменное. Теперь «Star Wars 1313» стали игрой о Бобе Фетте. «У нас был запланирован целый сюжет, – сказал один из разработчиков. – Мы полностью закончили предпроизводство. Каждый уровень для этой версии игры был запланирован и расписан. Это был четвертый или пятый проект сценария. В тот момент сценарий нам очень нравился».

При этом, по распоряжению руководства, рассказывать о Бобе Фетте на E3 было нельзя. Поэтому в течение следующих двух месяцев команде «Star Wars 1313» пришлось строить демоверсию вокруг персонажа, которого, как они уже знали, в финальной игре не будет. С одной стороны, это дало хорошую возможность проверить новую технологическую линию, в которой применялись методы отрисовки ILM для создания ярких дымовых и огненных эффектов, что позволило получить наиболее фотореалистичные изображения космических катастроф в нашей галактике. Кроме того, разработчики могли поэкспериментировать с передачей мимики – одной из самых впечатляющих (и самых сложных) частей их технологии. «Человеческое лицо – это единственное, по чему мы, люди, совершенно точно определяем, что происходит – хорошее или плохое, – сказал Стив Чен. – Чтобы все сделать правильно, потребовалось много работы. Очень много работы во всем, что касается тона кожи, освещения, текстуры поверхности и оттенков

мимики. Любая, самая крошечная мелочь, когда лицо дернулось в не совсем правильном направлении или если глаза выглядят не идеально правильно – и все, впечатление испорчено».

С другой стороны, на эту демоверсию для E3 ушло несколько месяцев работы, отнятых у личной жизни – долгие рабочие дни и поздние вечера в студии, посвященные персонажам и столкновениям, которые могут никогда не появиться в игре. (Робийяр пообещал команде постараться спасти как можно большую часть демоверсии, хотя уже знал, что этот сюжет пойдет под нож.) Возможно, оно того и стоило. Команда «Star Wars 1313» знала, что ей нужно произвести впечатление на людей. Даже в LucasArts у всех было опасение, что молот может опуститься в любой момент – Lucasfilm снова отменит игру, снова начнутся увольнения, а Пол Миган станет очередной жертвой проклятого титула «президент LucasArts».

Фред Маркус, Доминик Робийяр и остальные члены команды понимали: просто объявить о «Star Wars 1313» на E3 будет недостаточно. Они должны были стать лучшими.

Если бы вы походили по центру Лос-Анджелеса в начале июня 2012 года, то, вероятно, услышали бы, как люди говорят о двух играх: «Watch Dogs» и «Star Wars 1313». Обе выглядели невероятно. Обе планировались для консолей следующего поколения, которые еще даже не были анонсированы. (Ни Sony, ни Microsoft не обрадовались тому, что Ubisoft и LucasArts так рано раскрыли их карты.) Обе игры стали звездами E3. Несколько дней демонстраций впечатляющего охотника за головами из «Star Wars 1313» привели именно к тому, в чем так нуждалась LucasArts тем летом.

Критики удивлялись тому, что – как и во многих впечатляющих демоверсиях игр, представляемых издателями на шоу вроде E3, – в «Star Wars 1313» пускали пыль в глаза. Было ли это «целевым рендерингом», демонстрирующим графику, которую команда разработчиков хотела показать, а не ту, что они могли сделать на самом деле? Или игра действительно так выглядит? «Демоверсия была игральная – я в нее играл. И там не было такого, что, если ты сделал что-то немного неправильно, все вылетало, – сказал Эван Сколник. – Все механики, которые вы видели, работали в игре».

После многих лет переделок и бесконечного прохождения предпроизводства, команда «Star Wars 1313» двинулась вперед. Пресса была взволнована, публика раскручена, и «Star Wars 1313» казались реальными. Тем более что никто за пределами студии не знал о замене главного героя на Бобу Фетта. Некоторым членам команды запрет говорить о Бобе на E3 до сих пор казался странным, но все были рады видеть, что «Star Wars 1313» завоевала на E3 награды и взлетела на вершину рейтинга «Самые ожидаемые игры». Особенно это касалось тех, кто работал в LucasArts последние 10 лет и был свидетелем бесконечной смены президентов. Им казалось, что студия наконец достигла стабильности.

Вернувшись в Сан-Франциско, команда «Star Wars 1313» приступила к разработке планов производства. В фильмах одним из самых знаковых аксессуаров Бобы Фетта был его реактивный ранец, который, как было ясно всем, необходимо добавить и в игру. Но никто не понимал, как за это взяться. Он будет давать возможность прыгать, перемещать персонажа вперед на большое расстояние или герой сможет просто нажать на кнопку и набирать высоту? Или что-то совсем другое? «Даже такое простое решение может полностью изменить принцип построения уровней и то, каких врагов вы будете проектировать, как это выглядит на экране и то, какой будет система управления персонажем, – сказал Стив Чен, ушедший из команды разработчиков «Star Wars 1313» после E3. – Очень простое изменение может иметь огромные последствия».

В любом случае, когда главным героем игры стал Боба Фетт, проектировщикам пришлось переосмыслить все запланированные столкновения. Враги должны были знать о реактивном ранце, чтобы иметь возможность прикрываться от атак сверху, что, как сказал мне один из членов команды «1313», было «большой болью в заднице».

Тем не менее LucasArts постепенно начала набирать обороты. За несколько недель после E3 в рамках планируемой кампании по расширению состава команды студия наняла десяток ветеранов-разработчиков со всей отрасли. Команда разработчиков «1313» была сравнительно небольшой – игрой занимались всего около 60 специалистов – с перспективой расширения состава до 100 или даже 150 человек, но это были люди с огромным опытом разработки игр. «Обычно в команде собираются ветераны, середняки и новички. Последние постигают азы и учатся у старших, которые наставляют их, – говорит Эван Сколник. – Эта команда... Казалось, в

ней все были мастерами. Все хорошо знали свое дело и в основном были звездами. И работать с такой звездной командой было невероятно интересно».

В сентябре 2012 года произошли два странных события. Во-первых, Lucasfilm велела LucasArts не анонсировать другую разрабатывавшуюся игру – шутер «Star Wars: First Assault», которую студия планировала продемонстрировать в том месяце. А во-вторых, по студии был издан приказ о приостановке найма сотрудников. Руководители Lucasfilm сказали, что это временная мера: мол, президент LucasArts Пол Миган только что уволился, президент Lucasfilm Мишлин Чау покидала компанию в скором времени. В любом случае это нарушило планы команды «Star Wars 1313». Она нуждалась в большем количестве персонала, чтобы начать полноценное производство.

Для LucasArts эти перестановки не имели никакого смысла. После эффектного показа на E3 все чувствовали себя замотивированными, фанаты были на их стороне, в новостных изданиях публиковались статьи о том, что студия наконец может «вернуться в игру». Это казалось, как заявил один из сотрудников LucasArts, «странной несостыковкой». В процессе разработки игры часто очень важны такого рода импульсы извне, а LucasArts в последнее десятилетие всерьез боролась за то, чтобы ее проекты снова набрали обороты. Почему же материнская компания не хочет помочь? Почему она не желает продолжать гнать вперед поезд «Star Wars 1313», когда он наконец набрал ход?

Ответ на все эти вопросы – «из-за примерно четырех миллиардов долларов». 30 октября 2012 года компания Disney сделала неожиданный ход и объявила о покупке кинокомпании Lucasfilm (а вместе с ней и LucasArts) за 4 миллиарда долларов. Все странные перемены вдруг обрели смысл. Lucasfilm не собирался делать никаких серьезных объявлений или нанимать десятки новых специалистов, поскольку у Disney могли быть совсем другие планы. И главный интерес Disney, как дало понять его руководство после объявления о сделке, – выпуск больше фильмов из серии «Звездных войн». В пресс-релизе, выпущенном Disney по поводу своей покупки, название LucasArts появилось всего один раз, а слова «игры» не было вообще.

Сказать, что сотрудники LucasArts были ошеломлены этой новостью – все равно что сказать, что Альдераан слегка встряхнуло.^[90] Слухи о возможном уходе Джорджа Лукаса на пенсию ходили уже без малого 10 лет, он признавался, что был огорчен реакцией фанатов на приквелы. Однако мало кто думал, что он все же сделает это, даже когда он ясно изложил свои намерения. «Я ухожу, – сказал Лукас в интервью “New York Times Magazine” в январе 2012 года. – Я ухожу из бизнеса, из компании, от всего этого». Он уже делал подобные заявления в прошлом, однако увидеть, как легендарный режиссер продает свою компанию, казалось нереальным всем, кто на него работал. «Мы просто не знали, чего ожидать, – сказал Эван Сколник. – Мы надеялись, что у нас не будет неприятностей, но... Думаю, мы прекрасно понимали, что нас, скорее всего, не ждет ничего хорошего».

Представители Lucasfilm заявили репортерам, пишущим о видеоиграх, что продажа студии не повлияет на «Star Wars 1313». «Пока все проекты остаются в работе, как обычно», – приводились в заявлении компании слова генерального директора Disney Боба Айгера на внутреннем собрании персонала LucasArts. «Работа продолжается», – сказал он всем на встрече. Однако один большой красный флаг продолжал гордо реять: сразу после сообщения новости о приобретении LucasArts Айгер заявил по конференц-связи, что компания обдумает возможность передачи лицензии на «Звездные войны» другим производителям игр вместо того, чтобы делать их самостоятельно. И вообще, Disney скорее склоняется к производству социальных и мобильных игр.

Для сотрудников LucasArts это был момент из серии «чего?». К тому времени они разрабатывали две игры, и обе – для консолей. Если Disney собирается делать игры для широкой аудитории, то какая роль отводится LucasArts? Некоторые руководители «Star Wars 1313», погадав на кофейной гуще, решили считать это отставкой. Среди них был и Фред Маркус, уволившийся из студии вскоре после ее продажи. Между тем мораторий на прием новых сотрудников продолжался. Это означало не только невозможность расширения команды «Star Wars 1313», но и неспособность заменить людей, уходивших из студии. LucasArts постепенно истекал кровью.

Однако Доминик Робийяр и оставшиеся сотрудники продолжали работать. Они были оптимистами и полагали, что все еще располагают всем необходимым для создания чего-то

великого: хорошей визуальной приманкой, талантливым персоналом и высококачественными технологиями. Кроме того, они считали, что их игра про Бобу Фетта хорошо впишется в объявленные «Диснеем» планы по созданию новой кинотрилогии «Звездных войн». Действие «Star Wars 1313» происходило между первыми двумя трилогиями, так что игра ничуть не помешала бы новым эпизодам (с VII по IX).

В течение нескольких недель после сделки разработчики «Star Wars 1313» собрали демоверсию, которую можно было бы показать новым корпоративным владыкам. Disney проявил к ней некоторый интерес. «Они были заинтересованы в том, чтобы узнать все о компании, которую только что приобрели, поэтому хотели знать о каждом проекте, – сказал Эван Сколник. – Они рассматривали компанию комплексно, как бы анализировали свое приобретение за несколько миллиардов долларов. Поэтому думаю, что “Star Wars 1313” – наряду со всеми другими незавершенными и запланированными проектами – были предметом оценки, исследования, опроса и в конечном счете решения, основанного на результатах всестороннего анализа».

Ответа от Disney все еще не было, хотя 2012 год закончился и наступил 2013-й. Сотрудники LucasArts все еще не знали, что с ними будет. Еще несколько человек уволились, а остальные начали рассылать резюме, видя, что никаких изменений в работе студии не происходит. Казалось, они попали в чистилище или заморожены в карбоните. Все в LucasArts жаждали узнать, что же Disney собирается предпринять. Некоторые считали, что Боб Айгер заручит «Star Wars 1313» и «First Assault» в пользу новых игр, возможно, как-то привязанных к фильмам. Другие полагали, что Disney изменит политику LucasArts, превратив студию в разработчика казуальных игр для мобильных устройств. Но все скрестили пальцы в надежде, что их владелец просто позволит им продолжать делать то, что они делают, и что все действительно будет – как обещал Айгер – идти, как шло.

Следующий тревожный сигнал прозвучал в конце января 2013 года, когда Disney объявила о закрытии Junction Point – студии, расположенной в Остине и известной своим платформером «Epic Mickey». «Эти изменения являются частью наших постоянных усилий по преобразованию быстро развивающихся игровых платформ и рынка, а также по приведению ресурсов в соответствие с нашими ключевыми приоритетами», – сказал представитель Disney в своем заявлении. Проще говоря, это означало, что «Epic Mickey: The Power of Two» – продолжение игры «Epic Mickey», которую Junction Point выпустила в ноябре 2012 года, – провалилась.

Disney не раскрывала цифр, но сообщила, что в первый месяц продажи «The Power of Two» составили примерно четверть от продаж первой игры. Это было особенно скверно с учетом того, что первый «Epic Mickey» был предназначен исключительно для Wii, в то время как «The Power of Two» – для различных платформ. Как намекнул Айгер, консольные игры просто не очень хорошо подходят для студии Disney, что было весьма неблагоприятно для LucasArts.

К февралю 2013 года слухи стали громче. В студии и вне ее поговаривали о том, что Disney собирается закрыть LucasArts. Сотрудники обменивались многозначительными взглядами, а порой даже открыто разговаривали о будущем компании. Тем не менее, здесь по-прежнему сохранялось ощущение, что «Star Wars 1313» остаются неприкосновенными. Конечно, ведь все геймеры говорят о том, насколько захватывающе выглядит игра, поэтому Disney придется закончить ее создание. В худшем случае, полагали разработчики, возможно, «Star Wars 1313» будут проданы другому крупному издателю. «Думаю, подобные ощущения подпитывались тем, что мы очень многое вложили в эту игру, без усталости трудились и классно выступили на E3-2012, где завоевали и были номинированы на множество наград, получили восторженные отзывы прессы и поклонников. Нам казалось, что этого должно быть вполне достаточно для сохранения проекта, – сказал Эван Сколник. – Мы чувствовали, что “1313” нельзя отменить, поскольку с ней было связано слишком много ожиданий».

Некоторые говорят, что позже сотрудникам LucasArts стало ясно: Disney предоставила им отсрочку. В течение нескольких месяцев LucasArts позволялось работать так, будто все идет нормально, пока Disney рассматривала возможность заключения сделки с другими издателями относительно будущего как самой студии, так и игр линейки «Звездных войн». Наиболее серьезный интерес проявил лишь один издатель – Electronic Arts. На протяжении первых месяцев 2013 года EA вела обширные переговоры с Disney, рассказывая о различных возможных вариантах будущего LucasArts. В студии начал циркулировать слухи о том, что, возможно, все не

так уж и плохо. Возможно, EA захочет их купить. Всю зиму руководители LucasArts заявляли, что все будет в порядке. Они даже просили сотрудников не раздавать свои резюме на мартовской конференции разработчиков игр.

Самый серьезный слух, как сообщили несколько сотрудников LucasArts, заключался в том, что сделка по покупке LucasArts и завершению производства «Star Wars 1313» и первой версии «Assault» уже «на мази». Но потом, по слухам же, якобы новая «SimCity» провалилась, из-за чего EA и ее генеральный директор Джон Ричителло разошлись «по взаимному согласию». Что, в свою очередь, означало отмену сделки по покупке LucasArts. Ричителло, впрочем, признался мне, что эти переговоры не были настолько близки к завершению, как уверовали сотрудники LucasArts. «Во время переговоров обычно обсуждается практически все, – сказал он. – Но большая часть этого остается лишь фантазией».

А потом все рухнуло.

3 апреля 2013 года Disney закрыла LucasArts, уволив почти 150 сотрудников и отменив все проекты студии, включая «Star Wars 1313». Это был заключительный акт длительного периода турбулентности в LucasArts и конец эпохи одной из самых ярких игровых студий.

Для тех, кто еще оставался в студии, это было одновременно шокирующим и неизбежным. Некоторые покинули здание, чтобы пойти выпить в соседнем спорт-баре (как ни странно, он называется «Финал») и посетовать на происходящее. Другие остались и начали «грабить» помещение, переписывая на флешки полуподготовленные трейлеры и демоверсии с серверов LucasArts, пока все это не исчезло. Несколько бывших сотрудников даже украли целые комплекты оборудования для разработки игр. В конце концов, полагали они, «Дисней» это все равно не нужно.

Но один луч надежды еще теплился. В последние часы существования LucasArts топ-менеджер EA Фрэнк Жибо организовал последнюю встречу, чтобы попытаться спасти «Star Wars 1313». Он попросил команду студии собраться в штаб-квартире EA. Доминик Робийяр собрал ведущих сотрудников, и они отправились в здание EA в Редвуд-Сити, Калифорния. Там они могли передать эстафету Visceral – принадлежащему EA разработчику игр «Dead Space» и «Battlefield Hardline». По словам Жибо, если все пройдет хорошо, Visceral наймет основной персонал «Звездных войн 1313» и продолжит работать над проектом.

Стоя перед полным залом сотрудников Visceral, Робийяр и его команда выступили с пространственным докладом о «Star Wars 1313». Они говорили о сюжете, подробно описывая, как игрок с боями будет прокладывать себе путь сквозь бурный улей Корусанта, попутно раскрывая шпионские заговоры и наблюдая, как ближайшие друзья норовят ударить его в спину. Они показали все крутые механизмы, прототипы которых уже отработаны – вроде огнемета и ракетной пусковой установки, прикрепленной к запястью. Они провели всех через часы уровней, построенных в виде серых коробок, где уже имелись подробные макеты каждого этапа (без рисунков). Было ясно, что: а) предстоит проделать большую работу и б) у «Star Wars 1313» есть большой потенциал.

Потом, как вспоминал один человек, присутствовавший в зале, воцарилась тишина. Все головы повернулись к Стиву Папуцису, давнему руководителю Visceral, который, собственно, и должен был принять решение. Несколько секунд Папуцис просто сидел, глядя на отчаявшиеся лица членов команды «Star Wars 1313». А потом начал говорить.

«Он встал перед всеми собравшимися, – вспоминает один из тех, кто был тогда в зале, – и просто сказал: “Ну, я не знаю точно, что вам обещали, но я могу сказать: то, о чем вы думаете, не произойдет”». Затем, по словам этого человека, Папуцис заявил, что не заинтересован в реанимации «Star Wars 1313». Вместо этого он поговорит со всеми ключевыми сотрудниками, занимавшимися разработкой этой игры. «Если они понравятся Visceral, – сказал он, – студия наймет их для совершенно нового проекта».

Ведущие сотрудники «Star Wars 1313» были в шоке. Они пришли в EA в надежде убедить Visceral закончить игру, а не получить новые рабочие места. Многие надеялись, что даже после всего случившегося им все равно удастся спасти «1313». Даже самые циничные специалисты LucasArts – те, кто полагал, что кинематографическая технология «Star Wars 1313» никогда не будет должным образом работать в игре, – видели в игре слишком большой потенциал, чтобы потерпеть неудачу.

Некоторые сотрудники LucasArts уехали сразу же. Другие остались на собеседование, чтобы затем стать членами команды совершенно новой приключенческой игры из вселенной «Звездных войн» под руководством Эми Хенниг, которая начала работать в Visceral в апреле 2014 года после ухода из Naughty Dog.

Чуть позже удрученный Доминик Робийяр отправил по электронной почте письмо всем членам команды «Star Wars 1313». Он писал:

«Я надеялся, что, как обычно, смогу обратиться ко всем вам лицом к лицу. Но, кажется, нас уже разбросало ветром перемен, и шансы на встречу невелики! И, наверное, это к лучшему, поскольку я не уверен, что смог бы пройти через то, что я должен сказать вам всем, и не спасовать.»

«Оглядываясь назад на последние пару лет создания этой игры, я не могу поверить, что мы достигли такого успеха в тех условиях, в которых мы оказались. Это действительно удивительно! Неожиданные смены направления, постоянное вмешательство, нестабильное управление и смена студийного руководства... Иногда я просто не мог поверить, что вы оставались со мной и – что еще важнее – постоянно обеспечивали такое невероятно высокое качество работы. Мне не передать вам, как я горжусь каждым создателем игры из нашей команды. Я буду в долгу у вас до конца своей карьеры.»

Робийяр отметил отличную работу команды над игровым процессом («реактивный ранец был последним кусочком головоломки») и визуальных технологий («то, как все выглядит, показывает, сколько усилий и внимания было приложено»). Он похвалил работу над демоверсией к ЕЗ («Я потерял счет публикациям и интервью на ЕЗ, в которых отмечалось, что “Star Wars 1313” было лучшим, что они когда-либо видели») и скорбел о том, что LucasArts никогда не сможет выпустить эту игру, как это было обещано.

«Я могу многое сказать о нашей работе и еще больше – слова признательности, но сейчас это слишком сложно сформулировать, – писал Робийяр. – Я искренне беспокоюсь за каждого члена команды и от всего сердца надеюсь, что мы снова когда-нибудь поработаем вместе... До тех пор я в течение ближайших месяцев буду посвящать все свое время и энергию тому, чтобы каждый, кто задумается о найме члена команды “Star Wars 1313”, знал: это будет самой лучшей инвестицией и самым умным решением в его карьере. Вы – лучшая команда, которую я когда-либо знал, и я люблю вас всех».

Игры закрываются постоянно. На каждую выпущенную игру приходится десятки брошенных концепций и прототипов, которые никогда не увидят свет. Но в «Star Wars 1313» было что-то совершенно уникальное, и так считали не только фанаты, но и сами разработчики. «С моей точки зрения, саму игру никто не отменял, – сказал Стив Чен. – Была закрыта студия, но это совсем другое дело». Спустя годы члены команды «Star Wars 1313» все еще вспоминают о времени, проведенном за созданием этой игры, с гордостью. И многие считают, что игра могла бы иметь огромный успех, если бы им дали возможность ее доделать. «Если бы зазвонил телефон, – сказал Эван Сколник, – и мне сказали бы: эй, мы хотим, чтобы ты вернулся к “Star Wars 1313”, я бы только спросил, когда и куда мне прийти».

В одном из конференц-залов LucasArts висела большая доска объявлений, украшенная великолепными иллюстрациями и сотнями цветных стикеров. На ней слева направо излагалась история «Star Wars 1313». Вы могли узнать, как Боба Фетт спускается в глубины Корусанта. Было десять миссий (с учетом предварительных), носящих говорящие названия, такие как «Падение» и «Подонки и злодеи». Выстраивая карты, проектировщики наметили каждую последовательность – например, «бой на задворках казино» и «преследование дроида по туннелям метро» – наряду с кратким описанием возможностей, которые у вас будут, и эмоций, которые возникнут. Если бы вы прочитали их по порядку, то были бы в состоянии представить, чем могли стать «Star Wars 1313». Естественно, когда двери LucasArts закрылись и ее сотрудники окончательно попрощались с некогда легендарной игровой студией, доска была снята, а история заморожена во времени. Это снимок игры, в которую никто никогда не сыграет.

Эпилог

Два года спустя вы завершили работу. Вы сделали игру. «Приключения суперсанта техника» выходят на всех больших платформах – PC, Xbox One, PlayStation 4, даже Nintendo Switch, – и вы

можете наконец похвастаться перед всеми своими друзьями, что сумели превратить свою мечту в реальность.

Вы можете не рассказывать им о том, насколько мучительным был процесс создания игры. Она вышла на год позже, что обошлось вашим инвесторам в дополнительные 10 миллионов долларов (которые – вы клянетесь – вернутся, когда «Приключения суперсантехника» станут самой горячей штучкой в Steam). Оказывается, вы переборщили с предпроизводством – откуда вам было знать, что разработка каждого уровня займет четыре недели, а не две? Вам пришлось дважды отложить выход «Приключений», чтобы исправить все баги, которые напрочь сносили игру. Ваша команда работала в режиме аврала по крайней мере в течение месяца перед завершением каждого важного этапа (E3, альфа-, бета- и т. д.). И даже несмотря на то что в качестве компенсации вы покупали всем ужины, вы все еще не можете перестать думать о пропущенных юбилеях, днях рождения и вечеринках, на которые не пошли ваши сотрудники. И о том, сколько времени они не провели со своими детьми. И все потому, что застревали на собраниях по поводу лучших цветовых схем для спецодежды вашего сантехника.

Есть ли способ создать по-настоящему значительную игру без подобных жертв? Можно ли ее разработать, не затратив на это бесконечные часы? Будет ли когда-нибудь придумана надежная формула для создания игр, которая позволит выработать более предсказуемые графики?

Многие из работающих в игровой отрасли ответят на эти вопросы так: нет, нет и, вероятно, нет. Разработка игры, как описывает ее Мэтт Голдман из BioWare, подобна пребыванию «на грани хаоса», где количество движущихся частей делает предсказуемость невозможной штучкой. Но разве это не одна из причин, по которым мы так любим игры? И еще это удивительное чувство, когда вы берете в руки геймпад и знаете, что сейчас вам предстоит испытать что-то совершенно новое?

«Создание игр... Оно привлекает определенный тип личности, трудоголиков, – говорит директор отдела озвучки Obsidian Джастин Белл. – Для этого просто нужен человек определенного типа, готовый отдавать этому занятию все свое время... Авралы засасывают. Они способны испортить всю вашу жизнь. Вы пробуждаетесь от аврала и: да, у меня же есть дети! Я смотрю на своих детей и думаю: ух ты, прошло шесть месяцев, они стали совсем другими людьми. А меня рядом с ними не было».

В 2010 году японская компания Kairossoft выпустила игру «Game Dev Story» для мобильных телефонов. В ней вы управляете собственной студией, пытаетесь, не обанкротившись, выпустить серию популярных игр. Вы разрабатываете каждую из них, соединяя жанр и стиль (например, Detective Racing). Чтобы добиться результатов, вам придется принять ряд управленческих решений касательно сотрудников вашей студии. То есть если упрощенно, это веселая попытка попробовать себя в разработке игр.

Больше всего в «Game Dev Story» мне нравится то, что происходит во время производственного цикла каждой игры, когда вы наблюдаете за работой вашего пиксельного любимца, выполняющего и заканчивающего свои задачи. Когда кто-то из дизайнеров, художников или программистов делает что-то особенно хорошо, он попадает в полосу удачи и в буквальном смысле сгорает. Милые мультяшные спрайты сидят в офисе и изо всех сил программируют – до тех пор, пока их в конце концов не поглотит огромный шар пламени.

В «Game Dev Story» это просто гэг, но что-то соответствующее истине в этом есть. Сейчас, когда я поражаюсь невероятным перспективам «Uncharted 4» или прокладываю себе путь в захватывающих рейдах в «Destiny», или с удивлением вижу, как меняется к лучшему плохо сделанная игра, мне на ум приходит картинка: комната, полная разработчиков, сгорающих от напряжения. Возможно, именно так и создаются игры.

Благодарности

Эта книга не увидела бы свет без участия многих-многих людей.

Прежде всего, спасибо моим родителям за их любовь, за их поддержку и за купленную мне первую видеоигру. Я также благодарю Сафту, Риту и Оуэна.

Я в долгу перед моим агентом Чарли Ольсеном, который, прислав письмо по электронной почте, подкинул мне идею этой книги и никогда не оглядывался назад. Мой замечательный редактор Эрик Мейерс мирился со шквалом моих электронных писем и вел этот проект от

болтовни за обедом до готовой книги. Большое спасибо Полу Флорес-Тейлору, Виктору Хендриксону, Дугласу Джонсону, Лейдиане Родригес, Милане Божич, Эми Бейкер, Эбби Новак, Дагу Джонсу, Джонатану Бернхэму из издательства Harper Collins за их поддержку.

Мой дорогой друг и соведущий подкаста Кирк Хэмилтон давал мне мудрые советы, замечания и уточнял данные о погоде. Мой бывший редактор Крис Колер и мой нынешний редактор Стивен Тотило научили меня всему, что я знаю. А вся команда Kotaku каждый день делает мою работу веселой и интересной.

Я очень благодарен Мэтью Бернсу, Киму Свифту, Райли Маклауду, Натаниэлю Чапману и еще нескольким людям (которые просили не называть их имен) за чтение первых черновиков этой книги и критические замечания о ней. Спасибо всем, кто терпел мои монологи, тексты, электронные письма и непрерывную болтовню об этой книге.

Этой книги не было бы без Каза Аруги, Криса Авеллона, Эрика Болдуина, Эрика Барона, Джастина Белла, Дмитрия Бермана, Адама Бреннеке, Финна Брайса, Вэйлона Бринка, Дэниела Буссо, Рикки Кэмбира, Стива Чена, Уайата Ченга, Эбена Кука, Дэвида Д'Анджело, Марка Дарра, Трэвиса Дзя, Грэма Девайна, Нила Дракманна, Джона Эплера, Йена Флуда, Роба Фута, Аарина Флинна, Рича Гельдриха, Мэтта Голдмана, Джейсона Грегори, Джейми Гризмера, Кристиана Гирлинга, Эмбер Хейджман, Себастьяна Хэнлона, Шейна Хоуко, Марцина Ивиньского, Рафала Яки, Дэниела Кадинга, Шейна Кима, Фила Коваца, Майка Лэйдлоу, Кэмерона Ли, Курта Маргенау, Кевина Мартенса, Колта Макэнлиса, Ли Макдоула, Бена Макграта, Дэвида Мергеле, Даррена Монахана, Питера Мура, Тейта Мосесеяна, Джоша Москейры, Роба Неслера, Энтони Ньюмана, Бобби Нулла, Мартина О'Доннелла, Эрика Пангилианана, Кэрри Патель, Дэйва Поттинджера, Марцина Пшибыловича, Джона Ричителло, Криса Риппи, Джоша Сойера, Эмилии Шац, Джоша Шерра, Эвана Скольника, Брюса Стрейли, Эшли Свидвски, Якуба Шамалека, Жозе Тейшейры, Матеуша Томашкевича, Конрада Томашкевича, Петра Томсинского, Майлза Тоста, Фрэнка Ценга, Фергюса Уркхарта, Шона Веласко, Патрика Уикса, Эвана Уэллса, Ника Возняка, Джереми Йетса и десятков других разговаривавших со мной разработчиков игр. Спасибо всем за потраченное время и терпение.

Я очень благодарен Саре Догерти, Майку Даулингу, Радеку Адаму Грабовски, Брэду Хильдербранду, Лоуренсу Лаксаману, Арну Мейеру, Ане-Луизе Моте, Тому Охлу, Адаму Ришесу и Эндрю Вонгу за помощь в организации многих из этих интервью.

И, наконец, я благодарен Аманде. Я не мог бы пожелать лучшего друга.

Об авторе

Джейсон Шрейер работает новостным редактором в Kotaku – одном из самых популярных американских сайтов, освещающих индустрию и культуру видеоигр, – где он заработал репутацию бесстрашного специалиста, пишущего на различные, достаточно жесткие темы об этой отрасли. Он также освещает мир видеоигр для журнала Wired и работает в ряде других изданий, среди которых The New York Times, Edge, Paste и The Onion News Network.

Это его первая книга.

* * *

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

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

2

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

3

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

4

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

5

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

6

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

7

Компания THQ прекратила работу девять месяцев спустя, в декабре 2012 года, а в январе 2013-го распродала все свои проекты на аукционе банкротства. «South Park: The Stick of Truth» приобрело французское издательство Ubisoft.

8

Double Fine выпустила эту игру в 2015 году под названием «Broken Age» после мучительного трехлетнего цикла разработки, который был отражен в серии отличных короткометражных фильмов.

9

Проект, известный как «Prey 2», первоначально разработанный Human Head Studios, несколько раз переделывался, пока Arkane Studios в конце концов не преобразовала его в «Prey» – игру, вышедшую в мае 2017 года.

10

Позже «Fallen» превратилась в RPG «Tyranny» и была выпущена Obsidian в ноябре 2016 года.

11

Как мы увидим в некоторых главах этой книги, аналитики ошибались. И Xbox One, и PS4 оказались весьма успешными проектами.

12

Авеллон даже сотрудничал с Брайаном Фарго, основателем Interplay и давним другом компании, – при сборе средств на Kickstarter для игры «Wasteland 2».

13

Эта цифра взята из данных директора Skylum Тодда Говарда, который упомянул о ней в своем интервью, опубликованном на сайте Glixе в ноябре 2016 года.

14

Выполнение и доставка вознаграждений от Kickstarter – таких как футболки и постеры – обойдутся в сотни тысяч, которые возьмутся из этой же суммы. Так что фактический бюджет был ближе к 4,5 миллиона долларов.

15

Движок, о котором будет больше рассказано в главе 6. Это подборка повторно используемого кода, которая помогает разработчикам создавать игры. Unity – это движок сторонней разработки. Обычно он приобретается по лицензии и используется частными студиями.

16

Определение «почистить», как правило, относится к исправлению ошибок, доработке и всем остальным мелким правкам, которые делают игру такой удобной и приятной.

17

Одна из особо вредных и труднонаходимых ошибок, обнаруженных в первые дни после выхода «Pillars of Eternity», заключалась в удалении всех параметров персонажа, если игрок дважды щелкнул по его фигуре до того, как экипировать. Джош Соьер сказал: «Иногда, когда игра уже пошла в продажу, вы видите ошибку и думаете: и что теперь можно сделать?»

18

Энди Келли, «Pillars of Eternity», обзор PC Gamer, 26 марта 2015 года.

19

Платформер – это жанр игры, в котором ваше основное действие – прыжки через препятствия. Этаким «Супер-Марио» или «Приключения Суперсантехника».

20

Благодаря необычному способу обработки данных, Cell – процессор PlayStation 3 – оказался невероятно сложным для работы инженеров. Долгое время после выхода PS3 многочисленные разработчики критиковали эту архитектуру. Среди них был и генеральный директор компании Valve Гейб Ньюэлл, назвавший ее в интервью журналу EDGE в 2007 году «бессмысленной тратой времени многих людей». (Три года спустя, возможно, испытывая раскаяние, Ньюэлл появился на пресс-конференции Sony на E3, чтобы сообщить, что Portal 2 выходит на PS3.)

21

В дизайне игры даже такие простые вопросы, как «Как узнать, когда можно использовать крюк?», могут привести к всевозможным сложным дискуссиям. Изначально дизайнеры Naughty Dog были против размещения на экране значка, показывающего, может ли игрок использовать веревку – они ненавидели элементы пользовательского интерфейса (UI), которые выглядели слишком типичными для видеоигр. Но в конце концов они смирились. «Если нет значка, люди просто начинают постоянно тыкать на кнопку, – сказал ведущий дизайнер Курт Маргенау. – Могу я набросить веревку туда? Нет, я здесь не могу прицепиться».

22

При разработке «Uncharted 4», когда Naughty Dog выросла больше, чем когда бы то ни было, Кристоф Балестра, один из сопредседателей компании, создал компьютерную программу под названием Tasker, которая помогала организовать выполнение ежедневных задач и исправлений. «Когда мы завершали работу над очередным уровнем, в программе появлялись контрольные списки того, что нужно исправить. Это в конечном счете имело решающее значение», – сказал ведущий дизайнер Энтони Ньюман.

23

«Разрешать подобные проблемы удовольствия не доставляет, – сказал ведущий программист Кристиан Гирлинг. – В центре всей нашей сети находится файловый сервер, и если вы попытаетесь проверить, что там происходит, это все равно, что подключить пожарный шланг к источнику информации. И, глядя на этот извергающийся поток информации, вы должны определить, работа какой именно машины приводит к возникновению сбоя».

24

«Золото», или сборка релиза для производства – это версия игры, которая отправляется на завод для производства дисков и передачи игры в магазины.

25

При исправлении ошибок команда разработчиков выполняет процесс, называемый «сортировкой»: каждый баг помечается, основываясь на том, насколько он значителен. Самые серьезные относятся к уровню *A*, или *I* – это ошибки, полностью прекращающие выполнение игры. Если вы нашли в видеоигре ошибку, скорее всего, разработчики тоже ее обнаружили, просто это баг уровня *C*, на исправление которого до передачи издателю ни у кого не нашлось времени (или желания).

26

С самого начала франшизой «Harvest Moon» владел и распространял игру издатель Natsume. Но в 2014 году Marvelous – давний разработчик серии – решил отделиться от Natsume и выпускать свои собственные игры. Natsume до сих пор владеет названием «Harvest Moon», поэтому Marvelous переименовала свои сельскохозяйственные игры в «Seasons». Тем временем Natsume разработала собственную линейку новых игр «Harvest Moon». Да, это все очень запутанно.

27

В игровой лексике спрайт – двумерное изображение объекта или персонажа на экране.

28

Когда я впервые встретился с Бароном в сентябре 2016 года, мы только что стали свидетелями выхода одной из самых раскрученных игр, созданной независимыми разработчиками – «No Man’s Sky». Купив лапши в магазине возле дома Эрика, мы долго беседовали о том, почему эта игра не соответствовала всему, что обещали ее разработчики. «Вы можете заработать кучу денег, создав ажиотаж, основанный только на словах команды, – и это работает, – заметил Барон. – Но это не мой стиль. Мне вообще не нравится шумиха. Она мне не нужна. Я бы предпочел просто сделать отличную игру. И я искренне верю: если вы создадите действительно хорошую игру, вам не придется никого обманывать. Она сама себя продаст».

29

Одна из наиболее популярных видеоплатформ и сообщество геймеров. – *Прим. ред.*

30

Quality Assurance, обеспечение качества. – *Прим. ред.*

31

Позже Барон объявил о выходе версий «Stardew Valley» для PlayStation 4, Xbox One и Nintendo.

32

Играющие в «Diablo II», выпущенную в 2000 году, в 2016-м все еще получают новые патчи. Для «StarCraft», вышедшей в 1998 году, в 2017-м вышел новый патч. Ни одна другая компания не поддерживает и не обновляет свои старые игры настолько долго.

33

Как ни странно, Blizzard не дала Джею Уилсону разрешения на интервью для этой книги.

34

В переводе означает: Жнец Душ. – *Прим. ред.*

35

Элементы, генерируемые случайным образом, не вписывались в систему характеристик «Diablo III». В «Diablo II» каждая характеристика была полезна каждому персонажу – независимо от того, каким был его класс. Но в «Diablo III» был применен более целенаправленный подход. Например, топор силы был полезен только варвару, и обладание им было действительно нелепостью, если вы играли за охотника на демонов. А колчан со стрелами, повышающими интеллект – основную характеристику для колдунов, – и вовсе был бесполезен практически для всех. Колдуны не могли использовать стрелы.

36

Один из любимых анекдотов Москейры: когда он впервые играл в «Diablo III» варваром с топором, на поиск легендарного предмета ему потребовалось 104 часа (он засек время). И когда он наконец увидел, что ему выпал блестящий оранжевый предмет, то был в восторге, пока не обнаружил, что это колчан. Варвары не могли использовать стрелы.

37

Идеи «Devil's Hand» позже были возрождены в Kanai's Cube – универсальном магическом сундуке, который, среди прочего, позволял игрокам «Diablo III» поглощать магические силы от их легендарного снаряжения.

38

Real-time strategy или RTS. – *Прим. ред.*

39

Йен Фишер, «Взрыв из прошлого: сотрудники Ensemble Studios вне работы, или переход от Empires к Kings», Gamesauce, весна 2010 года, www.gamesauce.biz/2010/09/05/ensemble-figures-out-how-to-go-from-empires-to-kings.

40

Massively Multiplayer Online Game, или MMO, MMOG. – *Прим. ред.*

41

В русской версии: «Чужие против Хищника: Вымирание». – *Прим. ред.*

42

Intellectual Property, т. е. интеллектуальная собственность или нечто, имеющее правообладателя. – *Прим. ред.*

43

Ensemble Studios в переводе на русский – дружная студия. – *Прим. ред.*

44

Возможно, это было неправильное решение. Игра «Too Human», выпущенная студией Silicon Knights в 2008 году, была плохо принята поклонниками и критиками. В 2012 году, после долгого судебного разбирательства, жюри постановило, что во время работы над своей игрой Silicon Knights нарушила лицензионное соглашение с создателем Unreal Engine – компанией Epic Games. Более того, в дополнение к выплате значительного возмещения ущерба Silicon Knights должна была отозвать непроданные копии «Too Human» и даже убрать игру из цифрового магазина Xbox 360.

45

Затеняющие программы. – *Прим. ред.*

46

Аналог игры «Эрудит». – *Прим. ред.*

47

Не следует путать эту Bonfire с другой одноименной студией по созданию видеоигр, которую в 2016 году основал Джош Москейра из Blizzard.

48

Микроплатежи, ставшие популярными в игровой индустрии в середине 2000-х благодаря издателям вроде EA, позволяли игрокам покупать в игре различные улучшения (например, оружие или одежду) за реальные деньги. Мало какие нововведения вызывали бóльший гнев у геймеров.

49

Из-за сетевых проблем в марте 2013 года «SimCity» был практически недоступен в течение нескольких дней после выхода. Даже когда серверы были подняты и игра начала работать, геймеры обнаружили ряд существенных недостатков. Например, автомобили между пунктами назначения всегда двигались по кратчайшим маршрутам, даже если последние были перегружены. Полицейские не регулировали перекрестки. Торговля не работала должным образом. В Kotaku (блог, специализирующийся на компьютерных играх для разных платформ и разных жанров) даже создали специальный тег для этого случая: «Смотреть катастрофу “SimCity”».

50

Позже BioWare выпустила бесплатное дополнение, позволившее добавить больше вариантов окончания «Mass Effect 3». Президент EA Labels Фрэнк Жибо одобрил это решение. Аарин Флинн вспоминал: «Однажды Фрэнк спросил у меня и Кейси Хадсона (продюсера “Mass Effect 3”): “Ребята, вы уверены, что хотите это сделать? Вы готовы кормить троллей?” Мы ответили: “Мы хотим сделать это, мы действительно хотим все сделать хорошо и правильно”. Тогда он заявил: “Ну ладно, делайте, если хотите”».

51

Любительских сочинений по мотивам, в данном случае, компьютерной игры. – *Прим. ред.*

52

В большинстве игровых студий должность «креативный директор» относится к руководству проекта, но в EA использовалась другая терминология.

53

Некоторые фанаты прониклись симпатией к «Dragon Age 2» лишь спустя годы после ее выпуска, и многие сотрудники BioWare говорят, что до сих пор очень гордятся этой игрой. «“Dragon Age 2” – проект, работая над которым мы очень сблизились», – говорит режиссер внутриигровых роликов Джон Эплер.

54

Была одна идея, которую BioWare никогда не воспринимала всерьез: ездовые драконы. «Генеральный директор EA Джон Ричителло сказал нам, что персонажи должны иметь возможность летать на драконах, – сказал Марк Дарра. – Это может помочь продать десять миллионов копий». (В «Dragon Age: Inquisition» так и не было ездовых драконов.)

55

В «Dragon Age» – раса гигантских людей с рогами на голове, так называемых «серых гигантов». – *Прим. ред.*

56

Вы когда-нибудь задумывались, почему так много больших видеоигр выходят в марте? Вот вам самый простой ответ: финансовый год. Это понятие, используемое для отчетности о финансовых результатах перед акционерами, доминирует при принятии решений каждой публично торгующей компанией. У большинства издателей игр финансовый год заканчивается 31 марта. Поэтому, если они хотят отложить игру, но по-прежнему собираются вписаться в текущий финансовый год, март становится для них идеальным временем.

57

Много лет разработчики игр спорили о том, что именно следует вставлять в демоверсию. Является ли обманом фанатов ситуация, когда показанное на E3 так и не появляется в финальном релизе? Это тонкая тема. «Когда люди злятся: вы же показали это, а в конце игра оказалась совсем не такой! – сказал Марк Дарра. – Мы думаем: “Ну, это должно было быть, или мы надеялись, что это там будет”».

58

По непонятной причине мы также называем «памятью» и объем места на жестком диске, потому что компьютеры любят сделать все более сложным, чем нужно.

59

Белая коробка – это контур уровня игры без каких-либо художественных средств, используемый для быстрого тестирования прототипов. В некоторых студиях это называется «серой коробкой». В других – «черным ящиком». Его концепция так проста, что даже не имеет стандартизированного названия, что многое говорит о молодости индустрии видеоигр.

60

Nintendo Entertainment System, восьмибитная игровая консоль, популярная во второй

половине 1980-х и начале 1990-х годов. – *Прим. ред.*

61

Йен Флуд вспоминал об их творческом процессе: «Знаете, это вроде как круто – думать о том, что должен сделать Бэтмен. Но знаете, что Бэтмен должен сделать на самом деле? Он должен появиться в магазинах к Рождеству».

62

От Quality Assurance, в перев. – обеспечение качества. Специалисты QA занимаются контролем за соблюдением высокого уровня качества продукта на всех этапах его производства. – *Прим. ред.*

63

Вторая игра серии «Zelda», выпущенная Nintendo в 1987 году для платформы NES. – *Прим. ред.*

64

Также известное как «Кузнечик». Устройство для прыжков, состоящее из пружины, педалей, ручки и основной оси. – *Прим. ред.*

65

Несмотря на то что для некоторых из них уход с работы прошел не совсем гладко, команда сохраняла хорошие отношения с WayForward на протяжении многих лет. «WayForward была добра к нам, – сказал Шон Веласко. – Она одолжила нам свои технологии, помогла нам со справками, мы постоянно встречаемся на всех выставках и отраслевых мероприятиях. Я работал с этими ребятами семь лет. Они замечательные друзья и хорошие люди, и без них Yacht Club ни в коем случае не смог бы существовать. К тому же я не стал бы опытным дизайнером без всего, что узнал в этой компании».

66

Перед запуском проекта на Kickstarter они связались с журналистом IGN Колином Мориарти, которого считали фанатом «Лопатного Рыцаря», поскольку он начинал свою карьеру с написания FAQ (Frequently Asked Questions, часто задаваемые вопросы. – *Прим. ред.*) для таких игр, как «MegaMen» и «Castlevania». Мориарти действительно был фанатом подобных игр, и он на долгие годы стал преданным поклонником «Лопатного Рыцаря».

67

Penny Arcade Expo – крупная игровая выставка в США. – *Прим. ред.*

68

Шестой партнер, Ли Макдоул, довольно быстро покинул Yacht Club после спора по поводу идеи о линейной организационной структуре. Основываясь на более ранних разговорах и работе, которую он делал в предыдущие месяцы и годы, он считал, что они с Веласко будут двумя

равноправными партнерами по бизнесу. «Я несколько дней боролся с идеей продолжения работ в рамках этой новой договоренности, но в конечном счете почувствовал, что нет смысла продолжать», – сказал Макдоул.

69

Концептуальный художник Эрин Пеллон покинула Yacht Club в 2015 году после ссоры с другими соучредителями.

70

Интерактивная фигурка в Nintendo, открывающая доступ к дополнительному контенту или новым функциям в совместимых приложениях; конкретный эффект зависит от самой игры. – *Прим. ред.*

71

Примечательно, что «Лопатный Рыцарь» стал первой Amiibo от стороннего разработчика. Все предыдущие Amiibo от Nintendo были основаны на собственных франшизах компании. Дэвид Д'Анджело сказал мне, что представители Nintendo каждый месяц обращались к нему с предложением сделать эту игрушку. В конце концов друзьям это просто надоело, и они согласились.

72

«Halo» вышла в версиях для Mac и PC в 2003-м, спустя два года после релиза для Xbox.

73

Руководство Bungie (в том числе и Джейсон Джонс) отказалось дать интервью для этой книги.

74

Ryan McCaffrey, “Bungie Cofounder, Destiny Creator on ‘Halo’s Greatest Tragedy”, IGN, July 9, 2013, www.ign.com/articles/2013/07/09/bungie-cofounder-destiny-creator-on-halos-greatest-tragedy.

75

По словам Джейми Гризмера, одна из ранних версий «Destiny» была очень похожа на «Overwatch». «Я некоторое время заходил в Blizzard и играл в “Titan”, – говорит он. “Titan” была ММО-игрой, от разработки которой отказались. Впоследствии ее переработали в “Overwatch”. И я заявил: “Черт возьми, ребята, вы разрабатываете точно такую же игру, вплоть до классов персонажей”. Версия «Destiny», выпущенная в продажу, конечно же была абсолютно не похожа на «Overwatch».

76

Речь идет о «Call of Duty», популярной серии военных шутеров, выпущенных Activision.

77

Не случайно Крис Барретт и Люк Смит стали креативными директорами будущих DLC (Downloadable Legal Content; Официальный Загружаемый Контент) «Destiny» и ее сиквелов.

78

24 сентября 2013 года Стейтен написал на сайте студии: «После 15 лет работы в Bungie – от сражений в “Myth” до тайн в “Halo” и не только – я ухожу, чтобы энергично взяться за решение новых творческих задач. Возможно, это покажется неожиданным, но бояться не стоит. Последние четыре года я с большим удовольствием помогал создавать “Destiny”, и после большой презентации этим летом наша чрезвычайно талантливая команда идет по пути к величию. Я буду рад за всех вас, когда в следующем году игра выйдет. Спасибо за то, что поддерживали меня, и за постоянную поддержку Bungie. Мы не смогли бы ничего сделать без вас».

79

В мае 2014 года О’Доннелл подал иск против Bungie за невыплату заработной платы и конфискацию его акций. Судья вынес решение в пользу Марти, назначив ему хорошую компенсацию.

80

Одно из самых необъяснимых ранних решений при разработке «Destiny» относится к энграммам – объектам, в которых игроки могли находить новые трофеи. В конце игры единственным достойным снаряжением было редчайшее оружие «легендарного» калибра и фиолетовая броня. Всякий раз при обнаружении фиолетовой энграммы, в которой могла оказаться «легендарная» добыча, в мозгу игрока должен был происходить выброс эндорфинов. Но почти в половине случаев в фиолетовой энграмме обнаруживался лишь низший синий трофей. Эта странность приводила игроков в бешенство до тех пор, пока ее не исправили в октябре 2014 года.

81

В большинстве технологических компаний сотрудник становится акционером через три или четыре года с момента начала работы. В Bungie, где график распределения акций привязан к выпускам «Destiny», это могло занять почти десятилетие.

82

Международный релиз «Destiny 2» состоялся 6 сентября 2017 года. В целом критики остались довольны этой игрой, хотя и было отмечено, что в ней имеются общие для «Destiny» недостатки. «Destiny 2» также побила рекорд предыдущей части по количеству игроков, а Activision назвала игру самым успешным дебютом 2017 года, исходя из количества ее скачиваний в PlayStation Store. – *Прим. ред.*

83

Bungie все еще остается независимой студией и летом 2017 года объявила о начале работы над «Destiny 3». – *Прим. ред.*

84

«Baldur's Gate» была разработана BioWare («Dragon Age: Inquisition»), локализована компанией CD Projekt («The Witcher 3») и эмулирована компанией Obsidian («Pillars of Eternity»). Упоминание этой игры является явным свидетельством либо ее огромного влияния на фанатов, либо того, что я очень люблю RPG и получаю удовольствие, описывая три игры этого типа в одной книге.

85

Крис Суэллентроп, «Босс студии, создавшей игру “Ведьмак” Марцин Ивиньский: “Мы понятия не имели, как нужно делать игры”», Glixel. Март 2017 года, www.glixel.com/interviews/witcherstudio-boss-we-had-no-clue-how-to-make-games-w472316.

86

Помогло то, что в CD Projekt Red, в отличие от большинства компаний Северной Америки, сверхурочная работа оплачивалась. Этого требовало польское трудовое законодательство.

87

Фанаты, как правило, ненавидят загружаемый контент типа «ритейл-экслюзив» – практика, используемая издателями вроде Square Enix и Ubisoft, которые распространяют предзаказанные бонусы в различных магазинах. Например, покупка «Final Fantasy XV» на Amazon обеспечит вам набор специального оружия. А предзаказ на нее в GameStop обеспечит вам в качестве бонуса мини-игру.

88

Игра, выпущенная компанией Atari в 1982 году для своей приставки, считается одной из худших во все времена. Ее катастрофический запуск спровоцировал кризис индустрии видеоигр в 1983 году. В конце концов Atari пришлось закопать партию непроданных картриджей в пустыне Нью-Мексико. 30 лет спустя, в апреле 2014 года экскаваторы их раскопали. Игра по-прежнему была ужасной.

89

Майкл Френч, «Интервью с Полом Миганом», MCV, 6 июня 2011 года, www.mcvuk.com/news/read/interview-paul-meehan/02023.

90

Автор имеет в виду момент фильма «Звездные войны», когда первая Звезда Смерти уничтожила планету Альдераан. – *Прим. ред.*