





Д Ж Е Й С О Н   Ш Р Е Й Е Р

# КРОВЬ, ПОТ И ПИКСЕЛИ

Обратная сторона индустрии  
видеоигр

**БОМБОРА™**

Москва 2021

УДК 004.94  
ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92  
Ш85

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

Перевод *Александры «Альфины» Голубевой*

**Шрейер, Джейсон.**

Ш85      Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр / Джейсон Шрейер ; [пер. с англ. А. Д. Голубевой]. — 2-е изд. — Москва : Эксмо, 2021. — 384 с. — (UnicornBook. Мега-бестселлеры в мини-формате).

ISBN 978-5-04-193965-6

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.

УДК 004.94  
ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92

© Голубева А.Д., перевод  
на русский язык, 2018  
© Оформление. ООО «Издательство  
«Эксмо», 2021

ISBN 978-5-04-193965-6

# СОДЕРЖАНИЕ

ПАРА СЛОВ ОТ ПЕРЕВОДЧИКА . . . . .	6
ВВЕДЕНИЕ. . . . .	10
ПАРА СЛОВ ОТ АВТОРА . . . . .	20
ГЛАВА 1. Pillars of Eternity. . . . .	21
ГЛАВА 2. Uncharted 4. . . . .	61
ГЛАВА 3. Stardew Valley . . . . .	102
ГЛАВА 4. Diablo III. . . . .	132
ГЛАВА 5. Halo Wars . . . . .	167
ГЛАВА 6. Dragon Age: Inquisition . . . . .	202
ГЛАВА 7. Shovel Knight . . . . .	239
ГЛАВА 8. Destiny. . . . .	269
ГЛАВА 9. The Witcher 3 . . . . .	307
ГЛАВА 10. Star Wars 1313. . . . .	339
ЭПИЛОГ . . . . .	369
БЛАГОДАРНОСТИ . . . . .	372
ОБ АВТОРЕ . . . . .	375
БЛАГОДАРНОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА. . . . .	376
ГЛОССАРИЙ. . . . .	377

## ПАРА СЛОВ ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

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

— Какие, к черту, фичи? У меня дедлайн по багам! Стриминг не работает, не до полишинга сейчас!

— Ну написано же все было в диздоке! Как будто не шутер делаем, а обычный платформер, честное слово.

Типичный диалог из жизни разработчиков игр

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

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

Слово *polishing*, к примеру, означает «полировка» или «шлифовка». В литературном тексте было бы

вполне уместно перевести его как «довести до ума» или «навести глянец» — потому что именно это и имеется в виду. Но вот беда: если вы скажете (русскому!) разработчику, что его игре «не хватает глянца», он, вполне возможно, не сразу сообразит, что имеется в виду. Зато если скажете, что некую систему следовало тщательнее *заполировать*, проблемы не возникнет.

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

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

Чтобы было проще разобраться в терминах, мы добавили к книге глоссарий. Если вы видите, что слово

в тексте помечено вот так:<sup>1</sup> — значит, у него есть не-  
большое пояснение в конце книги в разделе «Глос-  
сарий».

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

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

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

*Александра «Альфина» Голубева,  
нарративный дизайнер в российской  
игровой студии и переводчик этой книги*

*Аманде*

# ВВЕДЕНИЕ

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

Сперва надо подсчитать, сколько людей вы сможете нанять. Потом набрать номера пары-тройки художников, дизайнеров, программистов. Чтобы процессы не застревали, понадобится продюсер, а чтобы игра зазвучала — звукорежиссер. Ну и, конечно, куда уж без тестеров, готовых проверить все это добро на баги. Ах да, и без талантливого маркетолога тоже никуда — иначе как мир вообще узнает о вашем будущем хите? А когда вы соберете полную команду, надо будет четко прописать график ее работы, чтобы точно знать, сколько времени она потратит на каждый этап разработки. Если все пойдет как надо, через шесть месяцев у вас будет демоверсия для ЕЗ<sup>1</sup>, а к концу года — сборка с полной функциональностью<sup>2</sup>.

И вот прошла пара месяцев. Всё вроде в порядке. Художники рисуют вашему сантехнику всяких клевых врагов: призраков, грибы и так далее. Дизайнеры набросали пару хитроумных уровней, где игроку придется