



JASON SCHREIER

BLOOD.
SWEAT.
AND PIXELS

THE TRIUMPHANT, TURBULENT STORIES
BEHIND HOW VIDEO GAMES ARE MADE

ДЖЕЙСОН ШРЕЙЕР

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ KOTAKU И WIRED

КРОВЬ.
ПОТ И
ПИКСЕЛИ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ
ВИДЕОИГР

БОМБОРА™

Москва 2018

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

Шрейер, Джейсон.
Ш85 Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии
видеоигр / Джейсон Шрейер ; [пер. с англ. Л.И. Степа-
новой]. — Москва : Эксмо, 2018. — 384 с. — (Легендар-
ные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-198133-4

Лучшая книга об игровой индустрии от известного американско-го 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

ISBN 978-5-04-198133-4

© Степанова Л.И.,
перевод на русский язык, 2017
© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2018

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Введение</i>	7
<i>Примечание</i>	17
1 «Pillars of Eternity»	19
2 «Uncharted 4»	57
3 «Stardew Valley»	97
4 «Diablo III»	127
5 «Halo Wars»	159
6 «Dragon Age: Inquisition»	193
7 «Shovel Knight»	229
8 «Destiny»	259

9 «The Witcher 3»	297
10 «Star Wars 1313».....	329
Эпилог	359
Благодарности	362
Об авторе.....	365
Предметный указатель	366

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 Е3, 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 секунду*. 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

* 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.*

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?* Почему разработчики до 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.

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