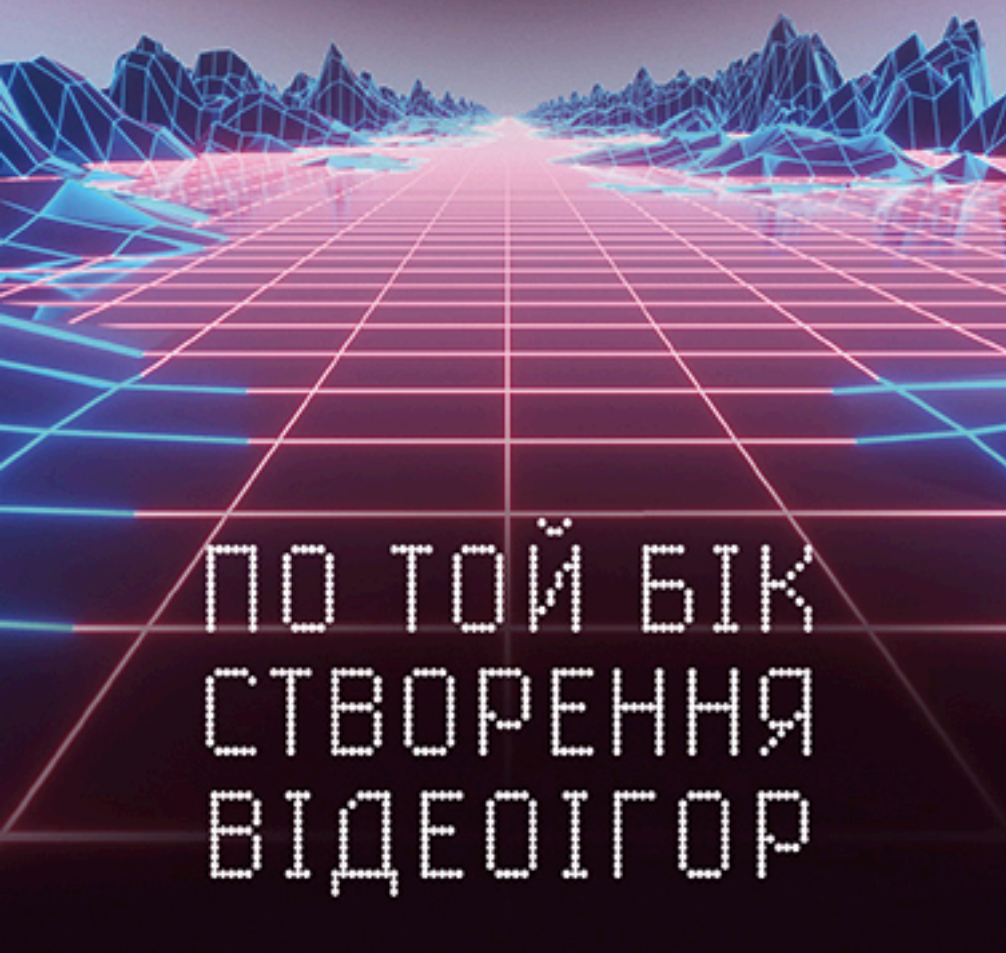


Шраер Дж.

# КРОВ, ПІТ І ПІКСЕЛІ

A digital landscape with a grid floor and wireframe mountains. The floor is a grid of red and blue lines that recedes into the distance. The mountains are made of blue wireframe polygons. The sky is a gradient of purple and blue.

ПО ТОЙ БІК  
СТВОРЕННЯ  
ВІДЕОІГОР

**ΚΡΟΒ, ΠΙΤ  
Ι ΠΙΚΣΕΛΙ**

# **BLOOD, SWEAT, AND PIXELS**

---

**The Triumphant, Turbulent Stories Behind  
How Video Games Are Made**

---

**JASON SCHREIER**

HARPER

NEW YORK • LONDON • TORONTO • SYDNEY

ДЖЕЙСОН ШРАЄР

# КРОВ, ПІТ І ПІКСЕЛІ



ТРИУМФАЛЬНІ ТА БУРХЛИВІ ІСТОРІЇ ПО ТОЙ  
БІК СТВОРЕННЯ ВІДЕОІГОР

*З англійської переклав Вячеслав Пунько*

Київ  
BOOKSHEF  
2020

# ЗМІСТ

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

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

Присвячую Аманді

# ВСТУП

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

Що ж, спочатку треба підрахувати, скількох людей ви зможете найняти. Потім — набрати номери кількох художників, дизайнерів, програмістів. Щоб усі процеси запрацювали, вам знадобиться продюсер, а щоб гра зазвучала — звукорежисер. Ну і, звичайно, вам знадобляться тестери, готові перевірити гру на наявність багів\*. І ще, без талановитого маркетолога вам теж нічого не вдасться. Як світ узагалі дізнається

---

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



про вашу хітову гру? А коли ви зберете повну команду, треба буде чітко прописати графік її роботи, щоб точно знати, скільки часу вона витратить на кожен етап розробки. Якщо все буде, як треба, через шість місяців у вас буде демоверсія для Ез, а до кінця року — збірка з повною функціональністю («feature complete»)\*.

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

Одного ранку вам телефонує продюсер. З'ясується, що хитра вигадка програмістів не працює, тому що через неї FPS\*\* гри знижується до десяти кадрів у секунду. Тестери ігор постійно застрягають на рівні з вулканом, і маркетолог уже бурчить, що це підмочить вам рейтинг на платформі Metacritic. Арт-директор не дає аніматорам творчої свободи навіть у тому, що стосується найменших дрібниць, від чого ті вже не витримують. Демоверсію для Ез треба

---

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

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

здавати через два тижні, а роботи залишилося ще на чотири. І інвестори раптом вирішили поцікавитися, чи не вдасться скоротити десятимільйонний бюджет до восьми — нічого, що доведеться когось звільнити.

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

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

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

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

Я упродовж багатьох років працюю в ігровій журналістиці, і часто спостерігаю таке. Розробники з крихітних інді-компаній або величезних корпорацій одноставно і регулярно зізнаються, що розробляти ігри надзвичайно складно. Зайдіть у будь-який бар

---

\* Геймплей — ігровий процес.



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

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

Щоб знайти відповіді на ці питання, я зайнявся своєю улюбленою справою: взявся дошкуляти тим, хто розуміється на цьому більше за мене. Я поговорив

---

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

приблизно з сотнею розробників і менеджерів, під запис і без, і поставив їм безліч запитань про життя, роботу і те, навіщо ж вони погоджуються на такі жертви заради розробки ігор.

Ця книга містить десять розділів. Кожен із них присвячено окремій грі. У першому розділі ми навідаємося в Ірвайн (штат Каліфорнія) і розглянемо, як розробка профінансованої через Kickstarter гри «Pillars of Eternity» допомогла компанії Obsidian Entertainment вибратися з темних часів. Дія іншого розділу розгортається в Сіетлі (штат Вашингтон), де Ерік Берон, якому ще немає тридцяти, майже на п'ять років зачинився в кімнаті, щоб розробити симулятор фермера Stardew Valley. В інших розділах розповідається про технологічне пекло, через яке пройшли розробники Dragon Age: Inquisition, труднощі у створенні гри Uncharted 4 і навіть про те, як загинула довгоочікувана Star Wars 1313 від LucasArts.

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

Ось альтернативна гіпотеза: абсолютно всі ігри в світі створюються в ненормальних обставинах. Відеоігри опиняються на тонкому лезі між мистецтвом і технологіями. Лишень кілька десятків років тому



таке й годі було уявити. Але технології постійно змінюються, а в художньому розумінні ігри можуть бути взагалі якими завгодно: від двомірного ребуса для iPhone до величезної RPG із відкритим світом і надзвичайно реалістичною графікою. Якщо зважити на це, то значно зрозуміліше, чому в цій індустрії єдиного методу вирішення всіх проблем просто не існує. Іноді буває і так, що зовні ігри схожі, але розробляли їх абсолютно по-різному. Та й взагалі всі ігри створюють по-різному — у цьому ви теж не раз переконаєтеся, читаючи цю книгу.

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

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

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

**3. Інструменти завжди дуже різні.** Для створення ігор художники і дизайнери використовують найрізноманітніші програми — від відомих (типу Photoshop або Maya) до написаних спеціально для конкретної студії. Кожна студія має свої інструменти. Як і технології, під впливом потреб і амбіцій розробників ігор ці додатки теж постійно змінюються. Якщо вам доводиться працювати з повільними, забагованими інструментами, яким не під силу якісь важливі речі, розробляти ігри стає нестерпно. «Багатьом здається, що головне в розробці ігор — це блискучі ідеї, — сказав мені якось один дизайнер. — А насправді головне — це вміння втілити ці ідеї. І для цього потрібен хороший комп'ютер і набір інструментів».

**4. Побудувати нормальний графік неможливо.** «Найскладніше в нашій справі — це її повна непередбачуваність», — сказав Кріс Ріппі,



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

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

---

\* Завдання продюсера У розробці ігор — узгодження графіків, організація решти команди та забезпечення того, щоб усі працювали злагоджено. Як одного разу сказав мені Раян Тредвелл, продюсер на пенсії, «ми — люди, які відповідають за те, щоб продукт був зроблений». — *Прим. авт.*

\*\* Візуальні елементи гри.

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

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

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

---

\* Кранч — сленгове слово, що означає зтяжний аврал, із яким часто пов'язана розробка ігор.





Так ось, щодо вашої гри про сантехніка (назвемо її Super Plumber Adventure). З'ясувалося, всі ваші проблеми можна вирішити — нехай і не завжди повністю. Бюджет можна скоротити, віддавши частину анімації на аутсорсингові студії в Нью-Джерсі. Виглядатиме вона гірше, зате й коштуватиме вдвічі дешевше. Дизайнерів можна попросити додати на рівень з вулканом кілька додаткових платформ, щоб проходити його було легше; коли почнуть сперечатися — просто нагадайте їм, що не всі в світі люблять Dark Souls. Арт-директору доведеться засвоїти, що в аніматорів — купа своїх справ, тому не варто постійно висловлювати їм свою думку про те, як влаштована світлотінь у відеоіграх.

Встигнути вчасно до Е3 буде складніше, але ж можна попросити співробітників кілька тижнів попрацювати понаднормово? Лишень кілька тижнів, не більше. З удачності ви оплачуватимете їхні обіди, а якщо гра набере на платформі Metacritic 90 балів, то ви оплатите їхні послуги додатково.

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

# ПРИМІТКА АВТОРА

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

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

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

# PILLARS OF ETERNITY

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

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

всіх влаштувало. Головне, аби Microsoft продовжували надсилати чеки.

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

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

Уранці, 12 березня 2012 року екран мобільника Уркгарта загорівся. Йому надійшло повідомлення



від продюсера Stormlands з боку Microsoft: той запрошував поспілкуватися телефоном. Уркгарт тієї ж миті здогадався, що зараз станеться. «Це як СМС від дівчини, яка вирішила з тобою розлучитися, — сказав він. — Вітаючи його, я вже знав, про що йтиметься».

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

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

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

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

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

Фергюс Уркгарт викликав чотирьох інших власників Obsidian і попрямував із ними в «Старбакс» за рогом. Там вони просиділи не одну годину, ламаючи голову над тим, кого залишити, а кому доведеться піти. Наступного дня Уркгарт зібрав усіх співробітників студії. «Спершу все було нормально, — розповідає

---

\* Компанія THQ закрилася через дев'ять місяців, у грудні 2012 року, і ще через місяць розпродала свої активи на аукціоні, пов'язаному з оголошенням банкрутства. Права на South Park: The Stick of Truth дісталися французькому видавництву Ubisoft. — Прим. авт.

Дімітрі Берман, провідний художник персонажів. — Ми жартували і сміялися. А потім вийшов Фергюс — і виглядав він... немов неживий».

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

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

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

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

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

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

Історично незалежні студії, як-от Obsidian і Double Fine, виживали декількома способами: 1) шукали інвесторів, 2) підписували договори на створення ігор із видавцями і 3) фінансували розробку ігор самостійно з коштів, накопичених за допомогою перших двох способів. Жодна інді-студія будь-якого розміру не могла вижити без хоча б часткових інвестицій





з боку зовнішніх партнерів, навіть якщо це призводило до скасування, скорочень і не вигідних угод.

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

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

Kickstarter дозволяє розробникам не оглядатися на партнерів. Skorиставшись цим, інді-студія зможе не віддавати нікому права на свою інтелектуальну

---

\* Гра вийшла 2015 року за назвою Broken Age. Її випуску передували три тяжкі роки розробки, про що Double Fine розповіли в серії блискучих короткометражних фільмів. — *Прим. авт.*

власність і не ділитися прибутком із видавцем. Замість того, щоб намагатися вразити інвесторів і керівників, розробники можуть звернутися безпосередньо до аудиторії. І що більше людей їм повірять, то більше грошей вони зароблять.

Це був початок краудфандингової революції.

Однак повернімося до Ірвайну, де Фергюс Уркхарт і інші засновники Obsidian якраз обговорюють наступний крок. South Park: The Stick of Truth досі у них у розробці, але вони вже розуміють, що цього недостатньо. Якщо із South Park щось піде не так або якщо до кінця її розробки вони не отримають новий проект, у компанії просто закінчатся гроші. Obsidian необхідно знайти другий фронт робіт. Нехай компанія й звільнила багатьох із тих, хто працював над Stormlands, все одно залишилося два десятки людей, які не мають роботи.

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

Уркхарт їх не слухав. У його уяві краудфандинг був актом відчаю. Йому здавалося, що кампанія не зазнає успіху. Вони провалилися, і тепер їм навіть долара



не дадуть. «Навіть коли ти впевнений, що твоя ідея геніальна, — каже Уркгарт, — коли ти віриш у неї всім серцем, коли ти готовий вкласти в неї свої гроші, однаково до останнього сумніваєшся, чи підтримають цю ідею інші». Тому він попросив Соєра, Бреннеке і решту команди, яка працювала над Stormlands, готувати нові презентації для нових інвесторів і видавців.

Улітку Obsidian встигли запропонувати свої послуги майже всім великим видавцям в індустрії ігор. Керівники компанії обговорювали з Ubisoft і Activision роботу над великими франшизами, типу Might & Magic і Skylanders. Вони пропонували Bethesda свою версію багатостраждальної Prey 2 (і встигли почати ранній етап розробки)\*. Вони навіть взяли деякі ідеї зі Stormlands і перетворили їх у начерк нової гри під назвою Fallen; ініціатором був один із співвласників Obsidian, Кріс Авеллон\*\*.

На жаль, жодне з цих починань не зазнало успіху. Великі видавці були налаштовані консервативно — і не без причини: консолі Xbox 360 (яка вийшла 2005 р.) і PlayStation 3 (2006 р.) завершували свій життєвий цикл, нове покоління було не за горами. Однак аналітики та експерти прогнозували загибель консольного геймінгу через популярність iPhone

---

\* Проект Prey 2 спочатку розробляла студія Human Head Studios із Вісконсіна, потім змінилося кілька його розробників. Він встиг із Prey 2 перетворитися на просто Prey. Франшизу перезапустили, і вона потрапила в руки компанії Arkane в травні 2017 року. — *Прим. авт.*

\*\* Згодом Fallen перетворилася в RPG-гру під назвою Turganu. Obsidian випустили її в листопаді 2016 року. — *Прим. авт.*

і iPad. Видавцям не було вигідно інвестувати мільйони доларів у високобюджетні ігри без впевненості, що люди взагалі куплять Xbox One і PS4\*.

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

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

На ситуацію вплинуло і те, що інші ветерани студії теж виявили інтерес до краудфандингу. Серед них був і Кріс Авеллон, який тоді неодноразово публічно хвалив Kickstarter і навіть провів серед шанувальників

---

\* Через кілька розділів ми побачимо, що аналітики і експерти помилилася. І PS4, і Xbox One виявилися доволі успішними. — Прим. авт.



Obsidian опитування на тему, який проект вони готові підтримати. Уркгарт здався, і Адам Бреннеке негайно на кілька днів зачинився в офісі, розробляючи ідеальний проект для платформи Kickstarter.

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

Таких ігор більше ніхто не розробляє. Ізометричні RPG-ігри вийшли з моди в середині нульових. Їх замінили ігри з тривимірною графікою, хорошим озвученням і значно меншою балаканиною. І тепер видавці переважно мріяли повторити успіх мегахітів, як-от The Elder Scrolls V: Skyrim. Це RPG-гра від Bethesda 2011 року, якої було продано понад 30 мільйонів копій\*. Щодо цієї тенденції гравці вже висловлювали своє невдоволення. Всі, хто вріс на ізометричних RPG-іграх від Black Isle, були

---

\* Зі слів Тодда Говарда, гейм-директора Skyrim, саме цю цифру він озвучив в інтерв'ю сайту Glixе в листопаді 2016 року. — Прим. авт.

одностаїні в тому, що такі ігри — це класика, і сумно, що індустрія про них забула.

У Obsidian не було прав на світ Dungeons & Dragons, тому стріляти чарівними стрілами, або вирушити в Підземелля не вдалося б. Зате в студії досі працювали кілька людей, які доклали руку до створення класичних Icewind Dale і Baldur's Gate. І вони розуміли, що зробити ізометричну RPG-гру набагато дешевше, ніж нову гру з 3D-графікою. Якби їм вдалося зберегти невелику команду і зібрати на платформі Kickstarter кілька мільйонів доларів, то, можливо, Obsidian було б достатньо продати лише кілька сотень копій нової гри, і період невдач в історії студії закінчився б.

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



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

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

Спершу ми маємо створити персонажа. Вибрати клас (боєць, паладин, чарівник тощо), расу (звичну за іншими фентезі: людина або ельф, або одну з оригінальних рас світу Eternity, скажімо, богоподібних), кілька навичок і заклинань. І зробити

---

\* Ідеться про гру «Dungeons & Dragons».

крок назустріч дослідженню світу Еори. Там можна виконувати різні побічні квести, брати з собою помічників, добувати спорядження і з його допомогою перемагати монстрів. Бійки розгортаються в реальному часі, але в будь-який час можна зробити паузу, щоб окинути поглядом загальну картину і обдумати стратегію. Це якраз у дусі старих RPG-ігор. Як і старі RPG-ігри, ця гра вийшла лише на PC. Жодних консолей. За задумом Obsidian, Eternity мала увібрати все найкраще з Baldur's Gate, Icewind Dale і Planescape: Torment.

Упродовж кількох наступних тижнів Адам Бреннеке і Джош Соєр влаштовували регулярні планерки зі своєю невеликою командою. Вони обмірковували кожне слово тексту, який збиралися опублікувати на Kickstarter, кожен знімок екрану, кожен відеокادر. Керівництво боролось із сумнівами: а це справді хороша ідея? А раптом ніхто не прийде? І, зрештою, вранці 10 вересня 2012 року на офіційному сайті Obsidian з'явився зворотний відлік, який обіцяє шанувальникам важливі новини через чотири дні. «Нарешті у нас з'явилася можливість вирватися зі старої моделі роботи з видавцями і отримати фінансування безпосередньо від тих людей, які гратимуть в RPG від Obsidian, — написав мені на тому тижні Кріс Авеллон. — Мені значно приємніше працювати безпосередньо для гравців і чути безпосередньо від них, що саме вони вважають цікавим, ніж підкорятися людям, які гірше розуміють процес розробки і жанр, у якому ми працюємо».

Приблизно тоді ж інша команда в Obsidian працювала над презентацією для російського інтернет-порталу Mail.Ru — однієї з найбільших





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

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

У п'ятницю, 14 вересня 2012 року, купка співробітників Obsidian зібралася біля столу Адама Бреннеке і повисла у нього за плечем, чекаючи, коли годинникова стрілка вкаже на десяту ранку. Годину тому вони вже встигли налякатися великої червоної таблички, яка повідомляла, що з кампанією виникла «якась неоднозначна проблема». Але терміновий дзвінок в офіс Kickstarter усе виправив. Рівно о десятій Бреннеке натиснув кнопку публікації. Коли сторінка завантажилася, на лічильнику було вже 800 доларів. Якого біса?! Бреннеке оновив сторінку. Уже понад 2700. Тоді 5000 доларів. Через хвилину сума стала п'ятизначною.

Якби 14 вересня 2012 року ви зайшли в офіс Obsidian Entertainment, то, напевно, і не зрозуміли б, що потрапили в ігрову студію. Ігри там ніхто не розробляв. Натомість десятки людей в офісі

несамовито клацали клавішою F5\*, спостерігаючи за тим, як зростають збори Project Eternity на Kickstarter. Сотні доларів за хвилину! У другій половині дня Фергюс Уркгарт зрозумів, що сьогодні вони багато не напрацюють, і відвів частину команди в «Dave & Buster's» — через дорогу, де вони купили по кухлю пива, розсілися за столом і мовчки дивились у телефони, оновлюючи свою сторінку на Kickstarter. До кінця дня проект зібрав 700 тисяч доларів.

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

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

---

\* Клавіша, що оновлює сторінку в браузері.



і пообіцяли додати це друге місто, якщо Eternity збере 3,5 мільйона доларів.

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

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

Тепер їм залишилося лишень розробити гру.

---

\* Утім на те, щоб виготовити і розіслати спонсорам нагороди за підтримку (як-от, футболки і портрети), витратять сотні тисяч доларів, відповідно реальний бюджет становив близько 4,5 мільйона. — *Прим. авт.*

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

У розумінні Соєра робота на цьому етапі означала підготовку до виробництва. Це період розробки, коли команда шукає відповіді на фундаментальні питання, що стосуються Eternity. Вони точно знали, що хочуть зробити гру, яка нагадувала б Baldur's Gate, але якщо використовувати правила гри Dungeons & Dragons не можна, то на кого будуть схожі герої їхньої гри? Якими мають бути можливі навички, щоб грати за кожен клас було цікаво? Як виглядатиме бойова система? Скільки буде квестів у грі? Чи обсяжним буде ігровий світ? Якими графічними засобами користуватимуться художники? Хто напише сюжет? Наскільки розростеться команда? Коли випустять гру?

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

У низці цих сутичок у другому кутку сидів Адам Бреннеке, який обійняв на проєкті одночасно дві

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

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

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

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

Це все, звичайно, лише на папері. Насправді числа ніколи не збігаються настільки легко. Щомісяця залежно від актуальних потреб проекту команда то збільшується, то зменшується. Відповідно, це впливає на бюджет. Бреннеке довелося формувати гнучкий графік, тобто такий, щоб його можна було коригувати буквально щодня. Графіки розробки взагалі рідко бувають жорсткими: до них заздалегідь потрібно додавати ітерацію\*, людський чинник і те, що іноді доводиться чекати на натхнення. «З іншого боку, — говорить Бреннеке, — логічно очікувати, що в міру роботи і створення інструментів для неї ми ставатимемо дедалі ефективнішими».

Кількість карт — це важливо. 150 екранів-карт замість 120 — це кілька зайвих місяців роботи, розширення графіку і додаткові витрати для студії. Можливо, істотні витрати. Утім Соєр не здався. «У ретроспективі, вважаю, що ось саме тому нам вдаються такі ігри, — визнав Бреннеке. — Через такі

---

\* Повторне опрацювання елементів гри.

божевільні рішення. Ми кажемо: “Гаразд, зможемо. Обміркуймо, як”».

Поки Бреннеке і Соєр сперечалися через масштаб гри, у художників теж виникли проблеми. Для створення 3D-графіки Obsidian тривало використовували програму Softimage, але до 2012 року вона здавалася вже застарілою: в ній не вистачало багатьох функцій, якими володіли їхні конкуренти. (У 2014 році підтримку програми мали припинити.) Щоб модернізувати процес, деякі співвласники Obsidian і арт-директор студії Роб Неслер вирішили перейти на Maya — популярну програму для роботи з 3D-графікою, яка краще співпрацювала з двигуном\* гри, модифікованою версією Unity\*\*.

Неслер знав, що у тривалій перспективі це правильне рішення, але без проблем не обійшлося. Художникам знадобилися тижні на те, щоб звикнути до Maya, і це сповільнило ранній етап виробництва. «На перший погляд, здається, що це ж просто програма, якось осягнете, — каже Неслер. — Та щоб досягти високого рівня майстерності — мати змогу розрахувати, скільки часу потрібно, щоб виконати те чи інше завдання, потрібно уміти вирішувати завдання безпосередньо в цій програмі. ... І потрібен час, щоб детально вивчити якийсь додаток. І коли тебе запитують: “А скільки тобі знадобиться часу на ось це?” — точно відповісти».

---

\* Базове програмне забезпечення комп’ютерної гри.

\*\* Як обговоримо в шостому розділі, двигун гри — це пакет коду, який можна використовувати в різних проектах. Двигуни допомагають розробникам розробляти ігри. Unity є популярним серед інді-розробників. — *Прим. авт.*

Не маючи змоги оцінити, скільки часу знадобиться для базових робіт із художньою частиною, продюсери не могли скласти точний графік. Без точного графіка вони не могли оцінити, скільки проект коштуватиме. Якщо на кожну карту знадобиться півроку, то чотири мільйони надовго не вистачить. Якби вони працювали з видавцем, то могли б у разі проблем обговорити нові умови контракту і попросити в нього трохи додаткових коштів, але на Eternity такої можливості не було. «У нас був конкретний бюджет, і ні центу більше, — сказав звукорежисер Джастін Белл. — Ми не могли повернутися до спонсорів і попросити ще грошей. Це виглядало б по-дурному. Тому умов для торгу майже не було».

Через перехід на Maya, а також тому, що у працівників художнього відділу не було досвіду роботи з ізометричними RPG, знадобилося багато часу, перш ніж ранні прототипи гри почали нормально виглядати. Спершу все було дуже темним, дуже брудним і несхожим на старі ігри на двигуні Infinity Engine. Однак після багатьох спроб і декількох гарячих суперечок художники зрозуміли, що в такій грі потрібно дотримуватися певних естетичних правил. Приміром, там недоречно висока трава, тому що вона закритиє кола на землі, яким позначається персонаж. Відповідно, в низькій траві простіше керувати групою персонажів. Інше правило: простір має бути якомога плоскішим. Карти з підвищеннями створювати найскладніше. Зазвичай група заходить на карту з півдня чи заходу і рухається на північ або схід, і це треба було враховувати в кожній локації. Якщо персонажі увійшли в зону зі сходами вгору, але водночас вона веде на південь,





гравець заплутається. Для нього це — як потрапити на картину Ешера.

Наступними місяцями після Kickstarter-кампанії команда Project Eternity, поступово розростаючись, сперечалася й сперечалася щодо численних творчих питань, зменшуючи масштаби гри і відмовляючись від ідей, що не влязали в обсяги фінансування, щоб оптимізувати кожен локацію. «Ігри так влаштовані, що поки не пограєш — не зрозумієш, чи вдалася ця гра, і особливо складно передбачити, чи вдасться зробити гру захопливою, — пояснює Бреннеке. — А тоді сидиш і думаєш: щось тут не так, але що? І ось тут долучаємося ми з Джошем, сідаємо і аналізуємо, в чому проблема».

Команда створила кілька технічних прототипів. Після цього її метою став так званий вертикальний зріз — невеликий фрагмент гри, який водночас максимально нагадував би майбутній продукт. У традиційній розробці, яка фінансується видавцем, дуже важливо, щоб цей вертикальний зріз виглядав якомога вражаюче, адже якщо видавцеві він не сподобається, студія не отримає грошей. «Коли концентруєшся на видавцеві, чимало робиш задом наперед, — каже Боббі Налло, провідний дизайнер рівнів. — Твоя мета полягає в тому, щоб створити ілюзію. Зламувати власну гру, аби вразити людей з грошима». Однак у роботі над Eternity команді не потрібно було нікого дурити. Чеки були сплачені наперед. Тому до вертикального зрізу можна було підійти «правильно», малюючи моделі і збираючи локації так само, як вони будуть зібрані у завершальному варіанті гри. Це допомогло заощадити і час, і гроші.

За плечем у команди не стояв суворий видавець, який вимагав точних даних щодо розробки, але Obsidian все одно визнали правильним регулярно звітувати перед 74 тисячами спонсорів гри, які підтримали її на Kickstarter. Перевага такого підходу полягає в тому, що можна відверто ділитися новинами, не хвилюючись про їжаківі рукавиці PR-стратегії видавця. Недолік полягав у тому, що потрібно завжди бути відвертим.

Майже щотижня команда Obsidian випускала нове оновлення з подробицями про те, як справи, дивним концепт-артом і фрагментами діалогів. Деякі з цих оновлень були дуже докладними і навіть містили світліни таблиць (таблиць!) і детальні пояснення ігрових систем, скажімо, бойової системи\* або системи створення персонажа. І аудиторія миттєво відгукувалася, хоча і не завжди приємно. «Шкіра у нас загрубіла миттєво», — каже концепт-художник Каз Аруга.

Як і більшість творців ігор, розробники Eternity звикли творити на самоті, отримуючи зворотний зв'язок від зовнішнього світу лише тоді, коли випускають трейлер або бродять виставкою. Однак Kickstarter критикує в реальному часі. Це незвично, але дуже корисно. Джош Соєр майже щодня читав форум Kickstarter-спонсорів і уважно аналізував усі їхні висловлювання. Дійшло до того, що команда вирішила вилучити з гри одну велику систему, коли хтось із гравців детально написав, чому вона не потрібна. (Ця система, а саме довговічність предметів, як пояснює Соєр, призвела б до нудного і втомливого геймплею.)

---

\* Бойова частина ігрової системи, тобто сукупність спеціальних правил, згідно з якими проходять бої.



Деякі спонсори були вимогливі, і коли побачили, що Eternity вдається не така, якою її бачили спочатку, навіть вимагали повернути їм гроші. Інші критики були енергійними, конструктивними і підтримували команду. Двійко з них навіть надіслали Obsidian смаколики. «Це було круто, — сказав один із власників компанії Даррен Монахен. — Здавалося, ніби з нами над грою працюють ще 300–400 осіб, хоча насправді це було не так».

До середини 2013 року команда доробила вертикальний зріз і перейшла у фазу виробництва — вони мали зібрати основну частину гри. Художники звикли до програм і пайплайнів\*; Джош Соєр та інші дизайнери розробили системи на кшталт магії і крафту\*\*; а програмісти освоїли фундаментальне — на кшталт руху, системи боїв і параметрів інвентарю. Дизайнери рівнів створили більшість локацій. Однак розробка все одно помітно не встигала за графіком.

Головною проблемою став сюжет Project Eternity. Він укладався значно повільніше, ніж очікувала команда. Центральний сюжет Соєр і Бреннеке довірили Еріку Фенстермейкеру — сценаристу, який працював в Obsidian з 2005 року. Однак біда полягала в тому, що Фенстермейкер одночасно був і провідним нарративним дизайнером у South Park: The Stick of Truth, а у цій грі вже змінився видавець і взагалі з нею виникли труднощі. Водночас Eternity виходила пізніше, тому South Park була в пріоритеті.

---

\* Pipeline (конвеєр) — порядок розробки гри.

\*\* Craft — створення з некорисних предметів корисні.

Фенстермейкер накидав кілька глобальних ідей для гри, та й більшу частину лору\* команда вже придумала. Одначе стало зрозуміло, що дописати сюжет і діалоги без сторонньої допомоги не вдасться. У листопаді 2013 року команда запросила на роль повноцінного сценариста Керрі Пейтел — письменницю, яка видала кілька книг, але не мала досвіду в роботі з відеоіграми. «Звичайно, мені ускладнило життя те, що про наративи задумалися не з початку, — каже Пейтел. — Під час підготовки до виробництва члени команди викладали свої трактування подій. Треба було взяти з них найкраще і зібрати в одну історію. Якби за сюжет взялися з початку, не виникло б таких труднощів».

Пейтел зачарував світ відеоігор. Писати сюжет для гри — це не те саме, що укласти книгу, де події розвиваються лише в одному напрямі. Гра на зразок Eternity змушує сценариста бачити в сюжеті не стежку, а дерево, де гравці оберуть різні гілки. Майже в кожній розмові в Eternity можна вибрати, що сказати, і подальший сюжет враховує всі ці варіанти. Скажімо, ближче до кінця гри гравцеві треба вирішити, який з наявних у світі богів сприятиме його спробам знайти злого священика Таоса. Пейтел і її команді довелося складати діалоги для кожного з богів, розуміючи, що гравець побачить лише одного з них.

Наприкінці 2013 року Obsidian вирішили показати світу, чим вони займаються, і випустити тизер. Адам Бреннеке взявся монтувати відео, а концепт-художник Каз Аруга — малювати логотип. Аруга —

---

\* Художній світ гри.



це ще один новачок в індустрії, який до Eternity працював над мультфільмами на кшталт «Зоряних воєн». Він працював в Obsidian менше року, а тепер йому потрібно було створити один із головних елементів гри; зображення, яким роками будуть заліплені гра і всі рекламні матеріали Eternity.

Це було важко. Щодня до Аруги надходили коментарі з різних відділів Obsidian, і щоразу різні. Думки людей часто суперечили одна одній, і Аруга не міг уявити, як скомпонувати продукт, який всім би сподобався. «Тиск був жахливий, — говорить він. — Це багато чому мене навчило». Перш ніж намалювати логотип, який схвалила вся команда, Аруга встиг виконати більше сотні чорнових варіантів.

Десятого грудня 2013 року Брендон Адлер, очільник відділу виробництва, опублікував на Kickstarter нове оновлення. «Упродовж цього часу наша команда напружено працювала, щоб представити вам перший тизер гри», — написав він. У трейлері під епічний хоровий спів миготіли шматочки геймплею. Чарівники жбурляли вогонь у гігантських павуків. Огр кидав молот у групу гравців. Величезний дракон плювався полум'ям. А в кінці з'являвся логотип, який малював Аруга: масивні стовпи з оніксу, що обрамлюють нову офіційну назву гри — Pillars of Eternity.

Люди були в захваті. Pillars of Eternity виглядала так, ніби зійшла безпосередньо з початку нульових. Вона нагадувала Baldur's Gate і іншу класику на Infinity Engine, за якою всі так засумували, але графіка була кращою. «Вау!» — писав один зі спонсорів. «Локації всередині приміщень приголомшливі! — коментував інший. — Та й поза ними теж».

Надихнувшись позитивною реакцією, команда Eternity увійшла в 2014 рік із відчуттям, що проект набирає обертів, хоча роботи було ще чимало. За графіком, який склав Бреннеке, вони мали випустити гру в листопаді 2014 року, але незакінчених справ залишалося немало. Навіть без модного 3D світ гри встиг вирости до колосальних розмірів — переважно завдяки настанові Соєра про те, що карт буде 150.

Коли виникає підозра, що команда не вкладається в терміни, продюсери більшості проектів можуть просто вирізати механіки і локації, від яких можна відмовитися. Однак на Pillars of Eternity у Адама Бреннеке виникла нова проблема: більшість фіч\* гри вже були обіцяні шанувальникам. Під час Kickstarter-кампанії команда пафосно представила аудиторії величезне підземелля з п'ятнадцяти поверхів, яке тепер потрібно було побудувати, навіть ціною понаднормової роботи. Також виникло питання щодо іншого міста.

Перше місто в грі, Бухту Непокори (Defiance Bay), команда вже побудувала, і виглядало воно чудово. Складна, багаторівнева локація, важлива з сюжетної позиції також. Проте вони витратили стільки сил на те, щоб придумати і змоделювати всі численні райони Бухти Непокори, що тепер від думки про друге місто всі починали нервуватися. «Усі разом сказали: “Даремно ми це пообіцяли”, — каже Фергюс Уркгарт. — Загалом без нього можна було б обійтися».

«Напевно, простіше було б додавати райони до створеного міста, — каже Джош Соєр. — Та й з позиції розповіді... Ти минаєш Бухту, локації на природі

---

\* Feature — властивість або особливість гри.



і потрапляєш у нове місто. І тоді думаєш: “Дідько, я майже досягнув розв’язки, коли вже все це закінчиться?”» Але слово є слово. Друге місто треба було побудувати. Так з’явилася локація В’язи-близнюки (Twin Elms). Команда розуміла, що якби в грі не виявилось всього, що вони обіцяли, то люди, що їх підтримали, відчули б себе обдуреними.

У травні 2014 року Obsidian знову довелося змінити пріоритети. Вони уклали договір зі видавцем Paradox, який зобов’язався допомогти їм із просуванням гри. У межах цього договору компанія мала представити щось на Е3, щорічній виставці відеоігор, де розробники збираються, аби похвалитися свіжими проектами. Pillars of Eternity було б дуже вигідно не пропустити настільки важливий захід, але це також означало, що команді доведеться витратити не один тиждень на створення демоверсії, яка була б функціональною і добре виглядала. Майже так само, як фінальна версія гри.

Керівництво компанії вирішило, що гру на Е3 не дадуть кожному охочому, а демонструватимуть лише за зачиненими дверима, причому мишка залишиться в руках у співробітника компанії. Отож, можна було гарантувати, що гравці не потраплять на баги або гра не вилетить, тому що хтось клацнув не тією клавішою. Адам Бреннеке також вирішив, що в демо увійде сегмент гри, над яким вони й так працювали. «Така моя позиція з приводу Е3 і вертикальних зрізів: робити для них треба те, що увійде в підсумкову гру, щоб робота не була даремна, — пояснює він. — Я бачив чимало проектів, де демоверсія на Е3 не мала нічого спільного з кінцевим результатом. Ми з такого дивуємося. Це ж даремно витрачений час».

Бреннеке вирішив, що команда покаже першу годину гри, де головний герой Pillars of Eternity подорожує лісом із групою незнайомців. Караван потрапляє в засідку, протагоністу доводиться рятуватися у лабіринті печер, перемагаючи там монстрів, рятуючись від пасток і в підсумку натрапляючи на групу культистів, які проводять підозрілий ритуал. У цьому сегменті гри розповідається частина сюжету, там є екшн, а фінал — відкритий та інтригуючий. Загалом, ідеальне демо. «Ну я і сказав: удосконалимо цей сегмент, — говорить Бреннеке. — Час, який ми на це витратимо, в результаті не буде марний. Саме початок гри потребує найретельнішого полішингу»\*.

І ось наступила пора Ез. Команда Бреннеке провела три дні в тісній, задушливій будці, постійно повторюючи новим групам журналістів заготовлену промову. Однак ця нудна робота окупилася. Про гру писали багато. Журналісти, особливо ті, хто свого часу любив Baldur's Gate, відразу оцінили потенціал Pillars of Eternity. Як зазначив один із критиків на сайті PCWorld: «Не сумніваюся, що гра вдасться відмінною, якщо тільки Obsidian вдасться уникнути своїх класичних проблем: багів, помилок у квестах тощо».

Після Ез команді Pillars довелося створити ще одну публічну варіацію гри: бета-версію для спонсорів. Бреннеке і Соєр хотіли, щоб кожен охочий міг пограти в Pillars of Eternity на Gamescom, ігровій

---

\* Сленговий вислів. Так називають процес виправлення багів, налаштування гри і удосконалення інших дрібниць, які визначають, наскільки приємною буде гра. — *Прим. авт.*



виставці, що проводиться в Німеччині, де щороку збираються десятки тисяч європейських геймерів. Але їм здавалося, що було б нечесно спершу надати цю версію гри випадковим відвідувачам Gamescom і аж тоді — людям, які оплатили її створення. Відтак команда Pillars вирішила, що версію для спонсорів їм необхідно випустити до того часу. Тобто дедлайн був чітким: 18 серпня 2014 року.

Наступні два місяці після Е3 команда провела немов у тумані. Всі працювали понаднормово — настав період кранчу. Вечір за вечором люди проводили в офісі, намагаючись надати бета-версії для спонсорів нормального вигляду. Але з наближенням 18 серпня Джош Соєр почав розуміти, що гра неготова. І справді, коли Obsidian представили бета-версію спонсорам, їхня реакція була не надто позитивною. «На жаль, та версія гри була сповнена багів. Отож, ми отримали багато критики, — каже Бреннеке. — Гадаю, що для удосконалення бета-версії був потрібний ще місяць доопрацювань». Не було описів предметів. Баланс бойової системи був кривим. Коли гравець заходив у підземелля, моделі персонажів зникали. Гравцям сподобалися загальні ідеї гри і ключові техніки, але бета-версія була настільки поганою, що зіпсувала перше враження.

До вересня 2014 року до команди нарешті дійшло, що випустити гру в цьому році навряд чи вдасться. І річ була не лише в невдалій бета-версії — доробляти треба було все. Obsidian потрібно було поліпшити, оптимізувати, виловити баги і переконатися, що у всіх локаціях відбувається щось захопливе, у що цікаво грати. «Усі переглядалися: “Ні, до завершення робіт ще далеко. Ще працювати і працювати”, — зга-

дує Джастін Белл, звукорежисер. — Адже потрібно створити такий продукт, який можна освоїти від початку до кінця і отримати якийсь цілісний досвід, а нашої грі до цього було ще далеко».

Адам Бреннеке і Джош Соєр призначили Фергюсу Уркгарту зустріч. За ланчем у «Cheesecake Factory», одному з улюблених ресторанчиків Уркгарта, Бреннеке і Соєр пояснили йому, що випускати гру в листопаді доволі необачно. Команді потрібен додатковий час. Так, гроші, отримані з Kickstarter, уже закінчилися. Отже, доведеться заглянути в кишені компанії Obsidian. Але грі рівня Pillars of Eternity, найважливішого проекту в історії студії, були потрібні ці інвестиції. Уркгарт був проти, але Бреннеке і Соєр наполягали. Їм рішення здавалося очевидним.

«Фергюс посадив нас із Джошем, — згадує Бреннеке, — і каже: “Якщо гра не вийде в березні, то після закінчення проекту ви обидва будете звільнені”. — Та зараз Бреннеке згадує цей тиск зі сміхом. — Добре, сказали ми. Зробимо».

Це один із важливих мотивів, який повторюється в розробці багатьох ігор: усе завжди набуває фінального вигляду тільки в останній момент. У цих вирішальних хвилинах є щось доленосне. В останні місяці й навіть тижні розробки всюди панує повний хаос, а команда в милі намагається заповішити, протестувати гру і внести в неї останні зміни. Відтак в прекрасний момент усе раптом стає на свої місця. Іноді таємниця ховається у візуальних ефектах, аудіосигналах або оптимізації, яка зрештою стабілізує FPS. Але частіше — у всьому відразу: просто настає така чарівна хвилина, коли різні аспекти гри раптом збираються в єдине ціле.

Коли розробка була на фініші, вся команда Pillars of Eternity не вилазила з кранчу. Через масштаби гри особливо важко було виловлювати баги. QA-тестери Obsidian мали пройти всю Pillars of Eternity від початку до кінця (а це 70–80 годин), водночас намагаючись зламати в ній все, що можна. Команда розуміла, що виловити всі баги все одно не вдасться. Тому до релізу програмістам потрібно було зробити максимум, на що вони здатні, а тоді, коли гра вийде і гравці почнуть надсилати власні звіти про баги\*, працювати понаднормово. Про консолі Obsidian не варто було хвилюватися — Pillars of Eternity вийшла тільки на PC, — але оптимізувати гру так, щоб вона добре працювала на різних конфігураціях комп'ютерів, — завдання не з простих. «У нас були проблеми з пам'яттю, — каже Бреннеке. — Гра повністю її з'їдала, і довелося ламати голову над тим, як змусити її стабільно працювати на більшості комп'ютерів». За підрахунками Уркгарта, відтермінувавши вихід гри до березня 2015 року, компанія витратила на цю справу зайвих півтора мільйона доларів, але воно того варте. Завдяки додатковому часу (а отже, додатковому кранчу для всіх учасників команди) гра вдалася значно допрацьованішою.

Двадцять шостого березня 2015 року вийшла Pillars of Eternity. Критикам вона сподобалася.

---

\* Приміром, після запуску гри виявився особливо дивний і шкідливий баг: якщо перед тим, як одягнути предмет, гравець двічі по ньому клацав, параметри персонажа обнулялися. «Іноді випускаєш гру, потім знаходиш баг — і взагалі не можеш зрозуміти, як таке взагалі могло прослизнути в кінцевий реліз?» — говорить Джош Соєр. — *Прим. авт.*

«Найбільш захоплива RPG-гра на PC, яка віднедавна траплялася мені. Гра приносить справжнє задоволення», — написав один із них\*. За перший рік після виходу гри Obsidian продали 700 тисяч її копій, крім тих, що дісталися Kickstarter-спонсорам. Це перевершило всі очікування; завдяки таким успіхам компанія змогла відразу взятися за створення сиквела. «Найкрутіше в цій історії те, що вся команда працювала над проектом, бо їм подобалося, — зазначає Джастін Белл. — Так сталося через історію зі Stormlands. Pillars of Eternity відродилася з попелу, що залишився від вельми сумних подій в історії Obsidian. І всі просто горіли — команді шалено хотілося зробити найкращу гру в світі, просто зусиллями своєї волі».

Та коли гра вийшла, розробка Pillars of Eternity не закінчилася. Упродовж місяців розробники виправляли баги, а потім випустили доповнення у двох частинах, The White March. Упродовж року після релізу Соєр налагоджував баланс гри: спираючись на відгуки гравців, він змінював різні параметри. І команда не втрачала зв'язку зі своїми Kickstarter-спонсорами, розповідаючи про те, як просувається робота над патчами\*\* і чим ще займається Obsidian. «Чи не 80 тисяч осіб сказали, що хочуть у це пограти, і вдихнули в нас нове життя. Ми за це шалено вдячні, — говорить Роб Неслер. — У всій цій історії є щось чисте і справжнє, і я сподіваюся, що нам вдасться її повторити».

---

\* Енді Келлі. Рецензія на Pillars of Eternity // PC Gamer. 2015. 26 березня.

\*\* Патч (Patch) — покращення гри, яке встановлюється над нею.



Obsidian зробили одну з найкращих RPG 2015 року — гру, яка здобуде низку нагород і забезпечить студії стабільне майбутнє. На це вони витратили менше шести мільйонів. Компанія запобігла повному краху. А ще вони нарешті створили інтелектуальну власність, права на яку повністю належали Obsidian, а отже, і виплати з якої повністю надходять у студійний бюджет. (Видавцю Paradox, який допомагав студії з маркетингом, дистрибуцією і локалізацією, не належать права на Pillars of Eternity.) Поки люди, що зібралися на пишний ланч у нічному клубі «Costa Mesa», цокалися, Уркгарт звернувся до колег. Він пишався ними. Майже три роки тому йому довелося звільнити десятки співробітників, але сьогодні в студію знову завітало свято. Ризик був виправданим. Вони перемогли. Після тривалих років нестабільності і залежності від інших компаній, Obsidian нарешті стала на ноги.

Про те, що ви читали вище, я бесідував зі співробітниками Obsidian влітку 2016 року, коли команда готувала краудфандингову кампанію сиквела Pillars of Eternity. Там, в офісі, я побачив ранню версію трейлера: в ній величезне божество знищувало фортецю Каед Нуа, локацію, добре відому шанувальникам першої частини. Я слухав, як розробники з Obsidian сперечалися щодо того, в якому напрямі варто розвиватися серії і який підхід до другої кампанії найліпший. Цього разу замість Kickstarter вони вирішили звернутися до Fig — краудфандингового сайту, в запуску якого брав участь і сам Фергюс Уркгарт.

Obsidian повернулися до краудфандингу не лише для того, щоб до прибутку від першої частини гри додати ще грошей, але й щоб зберегти дух спільноти.

Так, спонсори не завжди ввічливі, але розробникам Pillars of Eternity дуже сподобалося безпосередньо спілкуватися з шанувальниками і отримувати від них миттєві коментарі про гру. Вони хотіли так само створювати Pillars of Eternity II, хоча на такі ж кошти не очікували. «Ми, звичайно, знову просили грошей, — сказав мені Уркгарт, — але навряд чи такий успіх можна повторити».

Через півроку, 26 січня 2017 року, Obsidian запустили кампанію Pillars of Eternity II на Fig. Метою вони обрали 1,1 мільйона доларів. Потрібна сума опинилася на їхньому рахунку за 22 години 57 хвилин. Загалом кампанія зібрала 4 407 598 доларів — це майже на півмільйона більше, ніж зібрали для першої частина гри. Цього разу створити ще одне місто вони не обіцяли.

Не можна сказати, що всі фінансові проблеми Obsidian вирішилися магічним чином. Незабаром після запуску кампанії на Fig студія оголосила, що їхня співпраця з Mail.Ru над Armored Warfare закінчилася. Відтак їм знову довелося скорочувати співробітників. Однак у команди Фергюса Уркгарта тепер не було проблем із пошуком грошей для проекту.

# UNCHARTED 4

**Я**к і в інших витворах мистецтва, відеоігри — відображення своїх творців. The Legend of Zelda народилася зі спогадів Сігеру Міямото про те, як у дитинстві він займався спелеологією. Doom походить із кампанії в D&D, де Джон Ромеро і Джон Кармак дозволили демонам захопити свій вигаданий світ. А Uncharted 4, остання частина натхненної «Індіаною Джонсом» серії пригодницьких екшн-ігор про зухвалого авантюриста Нейтана Дрейка, — це історія про людину, яка дуже багато працює.

Naughty Dog, студію, яка розробила Uncharted, об'єднують із протагоністом серії не лише ініціали. В індустрії Naughty Dog славиться двома чинниками. По-перше, всі знають, що ця студія є найкращою, і відома вона не лише завдяки чудовим сюжетам, але і тим, що від мальовничості їхніх ігор просто щелепа відвалюється. Конкуренти не соромляться вголос цікавитися, чи не довелося їм продати душу дияволу.

По-друге, кранч у Naughty Dog — це нормально. Щоб розробляти ігри на зразок Uncharted і The Last of Us, співробітники студії працювали безупинно, залишаючись в офісі до другої-третьої годин ночі, причому не один раз, а впродовж нестерпно довгих періодів перед здачею кожного етапу розробки. Кранчу знають усі ігрові студії, але ніде не натрапиш на таку кількість кранчів, як у Naughty Dog.

На початку Uncharted 4 ми бачимо Нейтана Дрейка, який покинув захопливі погоні за скарбами заради радощів повсякденного життя. Вечорами він їсть локшину і грає у відеоігри з дружиною Єленою. Однак ми швидко розуміємо, що без адреналіну йому важко: це чітко демонструється в сцені, де Дрейк під керівництвом гравця стріляє у стелю з іграшкового пістолету. І коли після багаторічної розлуки в життя Дрейка повертається його брат, Нейтана неминуче затягує в нову авантюру. Потім він починає брехати. Ризикувати життям. Дрейкові непросто зізнатися собі в тому, що він — адреналіновий наркоман, а терпіння Єлени небезмежне. Uncharted 4 — це гра про таємне піратське суспільство, але, крім того, це гра про більш обсяжну проблему, загальнолюдську. Як досягти мрії, не зруйнувавши взаємин із близькими?

«Життя сповнене пристрастей. Крім них, — любові. І вони не завжди збігаються, — каже Ніл Дракманн, один із гейм-директорів Uncharted 4. — Іноді вони навіть суперечать одне одному. Це можна спостерігати і в ігровій індустрії: люди приходять сюди з любові до формату — приходять, мріючи повністю віддатися цій справі, присвятити себе їй. Але, якщо не встежити, часом така пристрасть починає





шкодити особистому життю. Загалом на розробку гри нас надихнув особистий досвід».

Здавалося б, оскільки Naughty Dog випустили вже три гри в серії Uncharted, то зробити ще одну їм, напевно, не так вже й важко, правда? На жаль, розробка означала зміну гейм-директора, повний перезапуск, стиснення термінів і багато місяців кранчу. У серії Uncharted є повторюваний жарт: коли Нейтан Дрейк стрибає на дах або скелю, ті зазвичай руйнуються. До кінця розробки команда Naughty Dog занадто добре розуміла, що він відчуває в ці моменти.

Перша частина Uncharted стала для Naughty Dog несподіванкою. Студію 1984 року заснували двоє друзів дитинства, а саме — Джейсон Рубін і Енді Гевін. Упродовж майже двох десятків років вони створювали платформи на кшталт Crash Bandicoot і Jak & Dexter, які стали відомими франшизами на PlayStation\*. 2001 року Sony купили Naughty Dog, а через кілька років вони отримали завдання — розробити гру для нової PlayStation 3. Гейм-директором проекту стала досвідчена розробниця Емі Генніг, і під її керівництвом Naughty Dog взяли за проект, зовсім не схожий на те, що вони створювали раніше. Це була пригодницька гра з легким настроєм, натхненим барвистими ескападами Індіани Джонса. У ролі Нейтана Дрейка гравець мав подорожувати світом, шукати скарби і вирішувати загадки.

Це був амбітний хід. Створювати новий бренд завжди складніше, ніж працювати над сиквелом, тому що в оригінальному творі немає від чого від-

---

\* Платформер — це жанр гри, де ваше основне завдання — перестрибувати через перешкоди.

птовхуватися. Ще складніше працювати на новій платформі, особливо якщо це PlayStation 3 із незвичною архітектурою Cell. Тоді студія найняла співробітників, талановитих і з досвідом роботи в Голлівуді, але не в індустрії ігор. Це дещо ускладнило справу. Іншим співробітникам Naughty Dog довелося навчати їх нюансів обробки графіки в реальному часі.

В особливо складні дні арт-директор Uncharted Брюс Стрейлі любляв зазирнути у відділ дизайну і обговорити з колегами свої проблеми. Стрейлі розробляв ігри з 1990 року, але від створення Uncharted він дуже втопився, йому потрібен був відпочинок. Незабаром він уже почав ходити на ланчі з дизайнерами, серед котрих був Ніл Дракманн — двадцятирічний юнак родом з Ізраїлю, який лишень кілька років тому прийшов у Naughty Dog стажистом-програмістом. Дракманн, із чорною шевелюрою і оливковою шкірою, впертим характером і майстерністю розповідати цікаві історії, був у студії майже зіркою. І хоча в титрах Uncharted він зазначений лишень як дизайнер, Ніл також допомагав писати сценарій.

Стрейлі і Дракманн швидко здружилися. Вони обмінювалися ідеями щодо дизайну, скаржилися один одному на офісні сварки і разом аналізували ігри, в які грали, намагаючись зрозуміти, як зробити ідеальним кожен рівень. «Ми розпочали грати в онлайн-ігри з дому, тому навіть там продовжували спілкуватися і обговорювати цікаві теми, — говорить Стрейлі. — Саме так і зав'язалися наші робочі взаємини».

Uncharted вийшла 2007 року. Незабаром після цього Naughty Dog підвищили Стрейлі до посади гейм-директора (як і раніше, під керівництвом



Емі Генніг, яка стала креативним директором). Це дало йому змогу відчутніше вплинути на дизайн *Uncharted 2*, яка вийшла 2009 року. Потім основна частина команди *Naughty Dog* зайнялася *Uncharted 3*, але Стрейлі і Дракманн відкололися від них, щоб спробувати свої сили на новому фронті. У листопаді 2011 року на полицях крамниць з'явилася *Uncharted 3*, а Стрейлі і Дракманн як гейм-директори у цей час старалися над першим проектом. Ідеться про постапокаліптичну пригодницьку гру *The Last of Us*.

Нова гра значно відрізнялася від серії *Uncharted*. Якщо *Uncharted* нагадувала «Пригоди Тінтіна», то *The Last of Us* була ближче до «Дороги» Кормака Маккарті. На відміну від бадьорих і безтурботних ігор серії *Uncharted*, *The Last of Us* розпочиналася зі сцени, у якій солдат убиває дванадцятирічну дочку головного героя. Однак мета була не тільки в тому, щоб гравці заплакали. Переглядаючи фільми на кшталт «Старим тут не місце», Стрейлі і Дракманн завжди дивувалися: чому так багато ігор за витонченістю образотворчих засобів можна порівняти з кувалдою? Чому там немає недовомовленості? У *The Last of Us* Америка — в руїнах, країною бродять зомбі. Але це лишень тло, необхідне для того, щоб розповісти історію двох головних героїв. У кожній сцені або сутичці взаємини між сивим найманцем Джоелом і дівчинкою Еллі, яка поступово замінює йому дочку, дедалі глибшають. Інші ігри, можливо, дали б цим гравцеві по лобі: «Ух, Еллі, а ти вдало залатала діру в моїй душі після смерті дочки!». Однак творці *The Last of Us* вірять, що гравець зможе доповнити історію самотужки.

Звичайно, простіше зважитися тонко подати сюжет, ніж це, власне, зробити. Вдруге за десять років Брюс Стрейлі і Ніл Дракманн переконалися, що створювати бренд із нуля — це вельми кропітка справа. І до завершення роботи вони пророкували сумне майбутнє для *The Last of Us*. За словами Стрейлі, це був «найскладніший проект у його житті». Вони з Дракманном постійно сперечалися щодо того, де золота середина між потрібною кількістю гострих емоційних сцен і перестрілок із зомбі. Складним було взагалі все, від системи укриття до кінцівки. Тестери з фокус-груп пропонували додати до гри більше типових ігрових елементів: бійок із босами, надпотужної зброї, різних ворогів, але Стрейлі і Дракманн не зреклися свого бачення, хоча перші тестери і обіцяли їм середні відгуки.

Відгуки такими не стали. У червні 2013 року, коли вийшла *The Last of Us*, дифірамби щодо гри лунали зусібіч. *The Last of Us* стала найуспішнішою грою в історії Naughty Dog, перетворивши Стрейлі і Дракманна в рок-зірок і гарантувавши їм, що вони завжди зможуть керувати проектами в студії. Варто їм лишень цього захотіти.

Водночас упродовж 2011–2014 рр. Емі Генніг із невеликою командою працювала над *Uncharted 4*. У неї були ідеї щодо того, як урізноманітнити ігровий процес. Приміром, вони хотіли додати до гри керування автівкою. Навіть і абордажну кішку. А головне, як не дивно, вони хотіли, щоби Нейтан Дрейк провів без вогнепальної зброї хоча б півгри. Критики вже відзначали, що в минулих серіях гри є певний дисонанс: за сюжетом Дрейк — це веселий і добродушний герой, але в ігрових секціях він убиває супротивників

тисячами. Генніг і інші розробники вирішили, що буде цікаво, якщо попри очікування зробити так, аби Дрейк певний час вирішував проблеми рукопашними прийомами, а гравці побачили, що пустун і авантюрист міг змінитися.

За задумом Генніг, у *Uncharted 4* ми вперше побачили б Сема — старого напарника Нейтана Дрейка. У минулих іграх серії його не було, оскільки Нейтан п'ятнадцять років вважав, що той загинув під час невдалої втечі з панамської в'язниці. У тій версії *Uncharted 4*, яку замислила Генніг, Сем став би одним із головних лиходіїв: він не пробачив би Нейтану, що той прирік його на смерть. За розвитку історії Нейтан намагався б завершити з минулим шукача скарбів, а гравець дізнався б, що насправді Сем — його брат. Зрештою, вони мали помиритися, об'єднавшись проти реального антагоніста гри — підступного злодія Рейфа (озвучив актор Алан Т'юдік), який разом із Семом відбував покарання у в'язниці.

Однак розробка вдавалася нелегко. *Naughty Dog* позиціонувалися як компанія з двома командами, здатна створювати паралельно дві гри. Утім здається, з їхнього боку це було необачно. Упродовж 2012–2013 рр. команда *The Last of Us* поступово перетягувала до себе нових розробників із команди *Uncharted 4*, тому в Генніг залишився мінімальний штат. «Ми сподівалися, що у нас будуть дві повні команди, — мовить один із президентів *Naughty Dog* Еван Веллс. — Однак обидві команди постійно змагалися, а ми не могли впоратися із запитами. Ми не встигали найняти потрібну кількість людей, потреба в яких зростала відповідно до очікувань від

ігор і їхніх масштабів. І так, у нас було в кращому разі півтори, а насправді — 1¼ команди».

На початку 2014 року Ніл Дракманн і Брюс Стрейлі завершили роботу над доповненням до The Last of Us під назвою Left Behind, і Naughty Dog перейшли в режим тривоги. Вони зібрали кілька нарад, щоб докладніше проаналізувати проблеми, які стосувалися розробки Uncharted 4.

Думки щодо того, що сталося далі, не збігаються. Дехто стверджує, що команді Uncharted 4 просто не вистачило ресурсів. Оскільки вся увага студії була зосереджена на The Last of Us і Left Behind, до їх створення були залучені всі люди та гроші. Інші стверджують, що Емі Генніг поводитися нерішуче, а проект сам собою не дуже вдавався. Дехто з тих, які працювали над Uncharted 4, кажуть, що їм не вистачало чіткішого розуміння. Інші стверджували, що з такою маленькою командою гру неможливо було розробити.

Однак одне на сто відсотків відомо: у березні 2014 року, після наради з президентами Naughty Dog Еваном Веллсом і Крістофом Балестрою, Емі Генніг покинула студію і більше ніколи туди не поверталася. Незабаром за нею попрямували творчий напарник Джастін Річмонд і ще кілька ветеранів студії, які тісно співпрацювали з Генніг. «Так буває на всіх рівнях, — говорить Веллс. — Просто ця історія привернула увагу. Однак загалом плинність кадрів є завжди — люди звільняються з різних причин. Емі — моя подруга, сумую і бажаю їй успіху, але розробка їй не вдавалася. Наші шляхи розминулися і що рану довелося заліковувати».

Наступного дня після звільнення Генніг ігровий сайт IGN опублікував матеріал, у якому, посилаючись



на анонімні джерела, повідомлялося, що зі студії її виставили Ніл Дракманн і Брюс Стрейлі. Опісля Naughty Dog дали публічний коментар, в якому рішуче протестували проти такої інтерпретації і стверджували, що ці дані — «брехня і непрофесіоналізм». Подобиці студія не розголошувала; Генніг також не пояснила, що сталося. «Було боляче читати ці чутки, — мовить Веллс, — тому що вони пов'язували імена наших співробітників із подіями, до яких ті не мали жодного стосунку».

Однак дехто з Naughty Dog розповідає, що у Дракманна і Стрейлі справді були розбіжності з Генніг. Їхні уявлення про те, як має розвиватися серія Uncharted, були різними. За словами людей, ознайомлених із подробицями цієї історії, Генніг, звільняючись, підписала з Naughty Dog договір про нерозголошення. Він забороняє їй, і студії публічно критично висловлюватися щодо ситуації, що виникла. (Генніг відмовилася від інтерв'ю зі мною.)

Щойно Генніг пішла, Еван Веллс і Крістоф Балестра викликали Ніла Дракманна і Брюса Стрейлі, щоб повідомити, що трапилося. Згодом Стрейлі визнає, що тоді у нього «защемило все всередині», адже він здогадався, що прозвучить далі. «Здається, я тоді сказав: “Добре, і що тепер? Хто керуватиме Uncharted 4?” — згадує Стрейлі. — І вони схвилювано відповіли: “Тут нам потрібні ви”». Після неймовірного комерційного і критичного успіху The Last of Us Дракманн і Стрейлі стали улюбленцями студії. І тепер настав їхній час вирішувати: чи готові вони присвятити наступний рік життя Нейтану Дрейку?

Це було непросте питання. Дует гейм-директорів уже встиг подумки назавжди попрощатися

з Uncharted. І Дракманн, і Стрейлі хотіли працювати над новими іграми. Вони експериментували з прототипами майбутнього сиквела The Last of Us, а Стрейлі й зовсім вигорів. «Я щойно завершив роботу над одним із найскладніших, навіть найскладнішим проектом у житті, The Last of Us», — пояснює Стрейлі. І кілька місяців він хотів присвятити розслабленому прототипуванню і мозговим штурмам без дедлайнів. Відразу взятися за Uncharted 4, яка була в розробці вже більше двох років і мала вийти лишень через рік (2015 р.), — це було як пробігти марафон і негайно взяти участь у літній Олімпіаді.

Однак які у них були варіанти?

«Uncharted 4 треба було рятувати, — каже Стрейлі. — Пайплайн, комунікації в команді, розподіл сил — усе це не було налагоджено. І, що важливіше, прогресу теж не було... Як я почувався? Не дуже. Роль не найпривабливіша, але водночас я вірю в добре ім'я Naughty Dog. І в команду вірю». Стрейлі сподівався, що вони з Дракманном на кілька місяців приєднаються до проекту, сформуєть у команді цілісне бачення, налагодять процес. Відтак, коли машина поїде самотужки, реалізовуватимуть свої проекти, передавши кермо іншим дизайнерам.

Дракманн і Стрейлі погодилися за однієї умови: повний творчий карт-бланш. Вони не збиралися доробляти історію, яку розпочала Генніг. Так, вони спробують зберегти частину вже вигаданих героїв (скажімо, Сема і Рейфа) і локацій (великі секції в Шотландії і на Мадагаскарі), але чималу частину того, що вже створила команда Uncharted 4, доведеться викинути: катсцени, озвучування і анімації, на які студія вже витратила мільйони доларів. Ну





що, Naughty Dog, ви згодні? «Так, — відповіли Веллс і Балестра. — Працюйте».

І Дракманн зі Стрейлі негайно ухвалили доволі спірне рішення: Uncharted 4 стане останньою грою в серії, принаймні останньою грою серії, яка розповідатиме історію Нейтана Дрейка. Студія і за керівництва Генніг уже починала про це замислюватися, але тепер це було офіційно затверджено. «Ми згадали минулі ігри, — сказав Дракманн. — Їхні сюжети, розвиток Дрейка як персонажа і те, які ще історії про нього можна розповісти. І зрозуміли, що у думках вирінає лише одна — остання — про завершення його історії».

Не можу назвати іншу студію, яка могла собі дозволити таке. Який нормальний видавець завершить прибуткову франшизу, коли вона досягла розквіту популярності? Як з'ясувалося, Sony. Роки успішної роботи забезпечили Naughty Dog репутацію, що дозволяє робити те, що заманеться, — навіть назавжди попрощатися із Нейтаном Дрейком. (А крім того, ніхто не завадить Sony випустити в серії Uncharted нові ігри — про інших героїв.)

Uncharted 4 перебувала в розробці вже близько двох років. Однак Стрейлі і Дракманн стільки всього змінили у версії Генніг, що їм здавалося, ніби вони почали із самого початку. «Завдання було непростим, — зауважує Стрейлі. — Просто взяти старі напрацювання було неможливо, тому що саме в них виникали проблеми. І геймплей, і сюжет були зламані. Обидва аспекти довелося допрацьовувати. Загалом, режим тривоги — червоний, всі на палубу, паніка, “Що нам із цим узагалі робити?!”. І це після вигорання і кранчу під час розробки The Last of Us».

Дует гейм-директорів часто обговорював необхідність «годувати звіра» (термін із книги «Creativity, Inc.» президента компанії Pixar). Так він називав невгамовний голод до роботи, властивим творчим людям. The Last of Us вийшла. Відтак над Uncharted 4 тепер працювало майже двісті осіб, і ніхто з них не хотів сидіти склавши руки. Щойно Стрейлі і Дракманн опинилися в керівництві проекту, їм довелося швидко ухвалювати рішення. Так, Шотландія і Мадагаскар залишаються. Так, флешбек про в'язницю — теж. Дует зустрівся з керівниками всіх відділів: художнього, дизайну, програмування, і переконався, що, незважаючи на метушню, все одно команди мають роботу на щодень.

«Стрес був колосальний, — згадує Дракманн. — Іноді здавалося, що часу зважувати варіанти взагалі немає, що ми маємо миттєво ухвалювати рішення. І якщо 80% рішень будуть правильні, це все одно краще, ніж витратити час на спроби досягти ККД, який дорівнюватиме 100%. Бо в цей час команда чекатиме, склавши руки».

Ці раптові зміни виснажили багатьох у Naughty Dog, особливо тих, хто працював над Uncharted 4 від початку. Добре, звичайно, що Стрейлі і Дракманн намагалися зберегти якомога більше виконаної роботи, але від думки про те, що роки праці потраплять у смітник, деяких все одно нудило. «Часом кожне їхнє рішення було ніби ніж у серце, — каже Джеремі Єйтс, провідний аніматор. — Ох, повірити не можу, що ми вирізаємо цей фрагмент, над яким я, або хтось інший, без перебільшення, сидів місяцями. Перехід і правда дався нам важко. І все ж після кожного такого рішення, озираючись, ми розуміли, що воно



було правильним. Гра від цього ліпшала. Стала більш сфокусована, чиста».

«Перехід був порівняно швидким і легким, — стверджує Тейт Мозейшн, провідний художник локацій. — Вони мали чіткий план і виразно виклали його всій команді. Це вселяло впевненість. Звичайно, прощатися з командою, яка стільки років займалася цією франшизою, було надзвичайно сумно, але все-таки ми чітко дивилися в майбутнє і бачили світло в кінці тунелю».

Наступні кілька тижнів Стрейлі і Дракманн сиділи в кімнаті для переговорів і витріщалися на картки з нотатками, намагаючись заново зібрати сюжет Uncharted 4. Вони вирішили залишити брата Нейтана, Сема, але зробити його не таким злим. Тепер він став спокусою — каталізатором, який витягне Нейтана Дрейка з буденності, закликаючи його повернутися до пошуків скарбів. Антагоніста Рейфа теж зберегли, написавши його характер як зіпсованого багатія, що заздрить успіхам Дрейка. У процесі Стрейлі і Дракманн залучали до роздумів різних дизайнерів і сценаристів. І не лише для того, щоб вони допомогли із сюжетом, а й щоб знайти собі заміну: тих, хто візьметься за кермо, коли вони покинуть проект.

Тиждень за тижнем вони збиралися в одному й тому самому кабінеті, розвішуючи картки з нотатками на великій дошці, яка стане біблією гри Uncharted 4. На кожній картці був записаний сюжетний хід або ідея для сцени. Скажімо, один сегмент із середини гри називався просто — «епічна погоня». Разом вони утворювали наратив гри. «Ми ніколи не намагалися записати весь сюжет гри як лінійну історію, — мовить Джош Шерр, сценарист, який був присутній на бага-

твох із цих зборів зі Стрейлі і Дракманном. — Так ніколи не роблять, тому що розробка гри — це ітеративний процес. І якщо все записати, то неминуче настане момент, коли твоє серце обіллється кров'ю, бо щось неминуче зміниться: в геймплеї щось не запрацює або у тебе виникне дещо ліпша ідея, або ще щось. Тому потрібно зберігати гнучкість».

За наступні кілька тижнів Дракманн і Стрейлі підготували двогодинну презентацію: роз'яснювали, якою бачать гру Uncharted 4, показали її решті команди Naughty Dog, пояснювали, що це історія про залежність. На початку гри Нейтан Дрейк працює і живе у звичайному ритмі з давньою подругою Єленою. Однак незабаром з'ясується, що Дрейк нещасливий. І тоді з'являється Сем. Він у гонитві за набитим скарбами піратським містом зтягне Дрейка в заплутану авантюру, протягне через увесь світ, лихі перестрілки і небезпечні автогонки. Крім епічних сцен, на які очікують шанувальники від гри-блокбастера, там будуть і більш стримані флешбеки. Ми побачимо, як Дрейк бреше Єлені, а вона це з'ясовує. А завершиться все в Ліберталії, де Дрейк і його супутники побачать, що те, що здавалося їм піратською утопією, насправді трималося на жадібності і параної.

Гра буде велика. Більша за всі попередні релізи Naughty Dog. І вони, як і раніше, планували випустити її восени 2015 року, тобто через півтора року. Дорожня карта розробки Uncharted 4, звичайно, допомогла команді, але майбутня кількість роботи лякала. «Чимало людей вже тоді були виснажені, — пояснює Дракманн. — Амбіційність задуму їх дещо лякала. Нам не відразу вдалося знову їх надихнути».



На щастя, Ез була не за горами. Для деяких студій виставки — це лише перешкода, яка відволікає сили команди на блиск і маркетинг, але для Naughty Dog Ез була важливим етапом. На щорічній прес-конференції Sony вони зазвичай у центрі уваги. Часто десятки співробітників Naughty Dog приїжджають із офісу в Санта-Моніці в лос-анджелеський конференц-центр, де триває захід. І щороку Ез підбадьорює співробітників Naughty Dog: їх надихає реакція аудиторії.

Ез, яка пройшла в червні 2014 року, не стала винятком. Наприкінці прес-конференції президент Sony Ендрю Гаус прийшов, аби показати останній тизер. На екрані з'явилася назва Naughty Dog, і зал вибухнув оплесками. У тизері поранений Нейтан Дрейк бродив джунглями, і з його діалогу з давнім напарником Саллі було зрозуміло, що це їхня остання пригода. Тоді загорілася назва — Uncharted 4: A Thief's End. Дракманн і Стрейлі не планували вбивати Нейтана Дрейка, але, безумовно, хотіли створити таке враження. І фанати розхвилювалися. Готуючись до початку надважкого виробничого циклу, команда Naughty Dog постійно заглядала на сайти на зразок YouTube і NeoGAF, щоб надихнутися реакцією аудиторії.

Потім вони поверталися до роботи. На грудень 2014 року було заплановано нову масштабну виставку компанії Sony — PlayStation Experience (PSX). Щоб привернути до неї увагу, Naughty Dog погодилися представити там хорошу ігрову демоверсію Uncharted 4. А отже, у них було лише кілька місяців на те, щоби зрозуміти, як має виглядати майбутня гра.

Як і в багатьох інших досвідчених студіях, у Naughty Dog вірять, що не можна оцінити, чи буде

сегмент гри добре влаштований, допоки в нього не пограєш. Тому, як і інші студії, вони створюють невеликі прототипи за допомогою так званих сірих коробок, замкнених локацій, де всі 3D-моделі однотонні і взагалі жахливо виглядають, тому що реальне візуальне оформлення ще не готове. У таких локаціях тестують всілякі дизайнерські ідеї, щоб зрозуміти, в які з них добре грається. Для дизайнерів такий період прототипування є корисним: вони багато можуть спробувати, занадто не ризикуючи часом і грошима. Недолік полягав у тому, що в фінальну версію гри входить мізер ідей.

Працюючи під керівництвом Емі Генніг, команда виготовляла безліч прототипів із «сірими коробками». Це і механіка ковзання, яка давала Дрейкові можливість рухатися вперед, у стилі Mega Man. І схили, в які можна було вистрілити, а потім ними піднятися, хапаючись пальцями за отвори від куль. Була сцена на італійському аукціоні, де гравець міг перемикатися між різними персонажами в пошуках підказок, поки Дрейк і його команда намагаються вкрасти якийсь артефакт, не привертаючи уваги людей.

У сцені з аукціоном був момент, коли Дрейк та Єлена танцювали у прекрасному залі, наближаючись до артефакту. Гравець мав клацати клавішами в такт музиці, приблизно як у ритм-грі (тобто як у Dance Dance Revolution, лише без стрибків). У теорії звучить круто, але на практиці танець не працював. «Коли говориш: “Добре, додаймо в гру механіку танцю”, — треба розуміти, що більше вона там ні з чим не комбінується. Отож, вона сама собою має приносити гравцеві задоволення, — каже Емілія Шац, провідний

дизайнер. — Тому ми від неї відмовилися». Команда роздумувала над тим, аби зберегти цю механіку для сцени на початку гри, де Дрейк і Єлена вечеряють разом. Ця сцена мала виявити, на що схожі їхні стосунки після трьох попередніх *Uncharted*. Але, на жаль, таке рішення було дещо дивним.

«Це було нецікаво, — зауважила Шац. — Ми хотіли, щоб у цій сцені гравець поспівчував героям, перейнявся їхніми відносинами. А живі люди рідко танцюють у вітальні». Потім у когось виникла думка, що Дрейку з Єленою варто грати в гру, і після швидких переговорів про права *Naughty Dog* протягли в *Uncharted 4* оригінальну *Crash Bandicoot*. Вдалася мила сцена, де пара грала на PlayStation 1.

Брюс Стрейлі і Ніл Дракманн бачили, що чимало ранніх прототипів не поєднуються з їхнім баченням гри. Стрейлі переконаний, що гру потрібно розвивати навколо низки «ядерних механік», тобто базових маніпуляцій, які гравець виконуватиме на всій її довжині. І дуже важливим є обмеження їхньої кількості. «Це було для мене найголовнішим — зрозуміти, якими саме будуть ядерні механіки, — каже Стрейлі. — Перебрати всі прототипи і зрозуміти, що там працює, а що ні. Що можна масштабувати. Що з чим поєднується». Стрейлі найвище цінував гармонію. Бувають прототипи, на зразок того самого танцю, які гарно виглядають у вакуумі, але взагалі не пасують до тону решти складових гри. «Немало з них і зовсім були теоретизуванням, — мовить Стрейлі. — Ідеї, які гіпотетично звучать непогано, скажімо, коли за ланчем говориш приятелеві: “А ось було б круто, якби там було ось це, і ось це, так?”. Та коли перевіряєш їх у реальній грі, вони швидко розвалюються».

До ядерних механік, крім класичних для серії Uncharted стрибків, лазіння скелями і стрільби, Стрейлі і команда додали ще два прототипи. По-перше, можливість керувати автомобілем, яку вже кілька разів видаляли з гри і повертали. По-друге, мотузку з абордажною кішкою, за допомогою якої Дрейк міг би залазити вище і стрибати через прірви. Мотузка зазнала десятків ітерацій. В одній з них гравцеві доводилося діставати кішку, розмотувати і тільки тоді цілитися в конкретну мішень. Стрейлі вважав, що це надзвичайно складно. Вони з дизайнерами допрацьовували ідею до того стану, коли гравець мав клацнути лише однією клавішою, і тільки поруч із точкою, за яку можна зачепитися кішкою\*. «Так стало доступніше, швидше і надійніше, — каже Стрейлі. — Минулу версію кішки не вдалося б використовувати в бою, оскільки взаємодія з нею було надто складною. Вона неточно реагує на дії гравця. А коли в тебе стріляють, потрібно відреагувати миттєво, інакше ти зненавидиш гру».

Крім того, вони хотіли додати можливостей підкрадатися — ця механіка прекрасно працювала в The Last of Us і, на думку команди, непогано

---

\* Навіть просте запитання на кшталт «А як гравець зрозуміє, коли він може використовувати кішку?» може призвести до гарячих суперечок у розробці гри. Спочатку дизайнерам із Naughty Dog дуже не подобалася ідея відображати ці моменти на екрані — їх дратують елементи інтерфейсу, які виглядають занадто ігровими. Та зрештою вони здалися. «Без позначки люди просто товктимуть клавішею всюди і завжди, — каже Курт Маргенау, провідний дизайнер. — А тут можна мотузкою зачепитися? Ні, не можна». — *Прим. авт.*



підійшла б для Uncharted 4. Нейтанові Дрейку набагато логічніше потайки підкрадатися локаціями, виглядаючи і знешкоджуючи ворогів по одному, ніж влаштовувати криваву різню, розмахуючи кулеметом. Однак відразу виникло чимало запитань. Якою буде конфігурація типового рівня? Наскільки зони будуть відкритими? Чи зможе Дрейк убити ворога, підкравшись до нього зі спини? Як він відволікатиме супротивників? Багато рівнів, які команда Uncharted 4 уже встигла побудувати, передбачали, що Дрейк не використовуватиме вогнепальну зброю, але Стрейлі і Дракманн відкинули цю ідею Генніг. Готуючись уперше показати серйозний шматок геймплею Uncharted 4 на PlayStation Experience, команда була змушена чимало змінити в грі.

Невирішеним було більш серйозне питання: чи стануть Ніл Дракманн і Брюс Стрейлі повноцінними гейм-директорами Uncharted 4? Після виснажливої розробки The Last of Us потрапити відразу на Uncharted 4 — це, за словами одного із арт-директорів гри Еріка Пангіліна, «як повернутися з Афганістану і негайно дізнатися про Ірак». І Дракманн, і Стрейлі ледь трималися на ногах. «Спочатку ми допускали, що будемо на цьому проєкті лише наставниками, навчимо справжніх гейм-директора і креативного директора, а потім підемо, — пояснює Стрейлі. — Ми не планували привласнювати Uncharted 4». А тоді, може, вони б нарешті взяли тривалу відпустку або хоча б мали змогу попрацювати над чимось спокійнішим, приміром, поекспериментувати з різними прототипами, про які мріяли з часів релізу The Last of Us.

Цього не сталося. Із наближенням PSX до 2014 року Стрейлі чітко розумів, що вони не можуть піти. Розробники, яких вони з Дракманном шукали на посаду керівників проекту, з різних причин відмовлялися, і Стрейлі осягнув, що лише вони з Дракманном мають змогу удосконалити низку ключових механік гри. Приміром, лазіння скелями. Відразу кілька дизайнерів витратили місяці на те, щоб розробити хитру систему лазіння. В ній використовувалися ненадійні опори і слизькі поверхні. Сама собою система була реалістичною і захопливою, але вона не вписувалася в загальний контекст Uncharted 4. У грі стрибати між скелями часом доводиться посеред перестрілки. І мало що більше дратує в такій ситуації, ніж коли гравець через плутанину послизнеться і впаде. Відтак таку механіку Стрейлі скасував. Це не сподобалося дизайнерам, адже вони згаяли немало часу на скелетромі і за вивченням реальних технік скелелазів.

«Напевно, це і стало для мене поворотним моментом, — зауважує Стрейлі. —Аби зробити демо, яке приверне увагу і надасть проекту потрібний імпульс, щоб воно показало людям, на що буде схожа вся гра, мені доводилося ухвалювати подібні рішення... Демо можна було зробити іншим, а рішення не міг ухвалювати ніхто, крім нас із Нілом. Так, це був поворотний момент, коли я сказав: “Гаразд, цю справу треба завершити”».

До PSX стали зрозумілими дві речі. По-перше, Uncharted 4 вийде у 2015 році. Керівництво Naughty Dog обговорило це із Sony, і вони погодили нову дату релізу — березень 2016 року. Декому в команді навіть цей термін здавався сумнівним, але все-таки у них був ще рік, аби доробити гру.



По-друге, до кінця 2014 року стало зрозуміло, що Ніл Дракманн і Брюс Стрейлі вже не втечуть від Нейтана Дрейка і залишаться з ним до кінця.

Розробкою більшості ігор керує одна людина. Її можна називати «креативним директором» (як Джош Соєр в Pillars of Eternity) або «виконавчим продюсером» (як Марк Дарра в Dragon Age: Inquisition — із його історією ми ознайомимося в шостому розділі), але їх об'єднує одне: саме їхнє слово завжди вирішальне. Якщо виникають творчі розбіжності і сумніви, їх вирішує лишень один чоловік або одна жінка. (На жаль, в ігровій індустрії перших значно більше.)

Дракманн і Стрейлі — це виняток. І над The Last of Us, і над Uncharted 4 вони працювали дуєтом, що створило незвичайну динаміку. Вони доповнюють один одного: Дракманну до вподоби писати діалоги і працювати з акторами, а Стрейлі — зазвичай з командою дизайнерів, налагоджуючи механіки. Одначе все одно вони сварилися, як личить двом амбітним творчим лідерам. «Це як взаємини, як шлюб, — говорить Дракманн. — Як у Дрейка з Єленою. Хто Дрейк, а хто Єлена? Напевно, я Єлена».

Звідтоді, як вони під час ланчу скаржилися один одному на ситуацію з першою Uncharted, у дуєту сформувалося особливе взаєморозуміння. «Ми намагаємося бути відвертими один з одним, — каже Дракманн. Якщо комусь із нас щось не подобається, інший відразу про це дізнається. А коли потрібно ухвалити важливе рішення щодо гри, ми завжди стежимо за тим, щоб не виникало несподіванок».

Коли вони в чомусь між собою не погоджувалися, то оцінювали, наскільки вперто кожен обстоює свою

позицію, — за шкалою від одного до десяти. Якщо Дракманн отримував вісімку, а Стрейлі — лише трійку, то робили так, як хотів Дракманн. А якщо у обох були дев'ятки-десятки? «Тоді ми зачинялися в одному з офісів і обговорювали проблему. “Гаразд, чому твій варіант настільки важливий?” — розповідає Дракманн. — Іноді ми розмовляли годинами, щоб досягти одностайності. І ухвалене рішення могло не мати нічого спільного з варіантами, щодо яких ми почали сперечатися».

Це незвичний спосіб керівництва, який, утім є майже традиційним у студії, яка зробила Uncharted. Співробітники Naughty Dog люблять підкреслювати, що у них, на відміну від інших студій, немає продюсерів — людей, чия робота полягала б суто в тому, аби стежити за розкладом і координувати діяльність колег, а в інших компаніях так би діяв саме продюсер. У Naughty Dog кожному пропонують самостійно стежити за своїм графіком. Коли в програміста з іншої студії виникає цікава ідея, йому доводиться домовлятися про зустріч із продюсером і лише тоді ділитися задумом із колегами. У Naughty Dog цей програміст може просто підвестися, пройти через зал і озвучити дизайнерам свою ідею.

Буває, така свобода призводить до хаосу. Скажімо, як тоді, коли і Дракманн, і Стрейлі розробили дві версії однієї сцени (кожен свою), бо вони кілька днів не розмовляли. Це коштувало їм тижнів роботи. Якби в студії був продюсер, такого не трапилося б. Але керівництву Naughty Dog подобається саме такий підхід. «Іноді так втрачаєш час, але частіше його заощаджуєш, — мовить Еван Веллс. — Це краще, ніж щоразу пропонувати влаштовувати збори, аргументу-



вати їх актуальність, отримувати дозвіл, шукати для зібрання місце в розкладі. Це гайнування часу»\*.

Можливо, саме через цей незвичний устрій колектив Naughty Dog виявляє настільки неймовірну увагу до деталей. Котру зі сцен в Uncharted 4 ви б не обрали, у ній помітите щось неймовірне: складки на одязі Дрейка; стежки, якими пришиті його гудзики; або те, як він перекидає через голову ремінь, коли бере гвинтівку. Ці деталі не виникають самі собою. Це — доробок студії, співробітники якої настільки одержимі своєю роботою, що готові засидітися в офісі до третьої ночі, щоб додати ці деталі. «Ми вичавлювали з себе все, що могли, — каже провідний звукорежисер Філ Ковац. — Адже це була остання гра про Дрейка. І усі прагнули переконатися, що в ній буде якнайбільше різних крутих фішок».

Це особливо помітно в демоверсії для Ез, яка стала найважливішою віхою в розробці Uncharted 4. Презентація на PSX теж минула успішно. Йшлося про ту саму «епічну погоню» з карток на дошці: герої стрімголов мчали вулицями вигаданого міста на Мадагаскарі, демонструючи глядачам майстерне керування авто і вибухи.

---

\* За час розробки Uncharted 4 команда Naughty Dog зросла до спочатку небачених розмірів. Крістоф Балестра, один із президентів компанії, написав комп'ютерну програму Tasker, що дозволяє команді організувати завдання та редагування на день. «Коли намагаєшся довести рівень до фінального стану, дуже допомагають подібні списки, в яких потрібно виправити кожну проблему», — говорить провідний дизайнер Ентоні Ньюман. — *Прим. авт.*

У період перед Е3 художники і дизайнери Uncharted 4 невтомно працювали, мріючи докласти усіх зусиль, аби гра виглядала, як годиться. Щотижня (іноді навіть щодня) вся команда, що відповідає за презентацію на Е3, збиралася в загальному залі і оцінювала прогрес. Учасники колективу аналізували, які механіки не працюють, які ефекти слід доробити і кого з персонажів треба трохи пересунути вліво. «Загалом усі працювали саме над тим фрагментом, який треба було показати, тому що комунікація була прямою, — мовить Ентоні Ньюман, провідний дизайнер. — Брюс і Ніл сідали, грали, а тоді розмовляли: ось тут є проблеми, і ось тут, і ось тут».

Дія демоверсії починається на людному ринку, де Дрейк і Саллі потрапляють в перестрілку, вбивають кількох найманців і втікають від танку. Стрибаючи між будівлями, вони добираються до припаркованої неподалік автівки. Ось він — шанс Naughty Dog вразити гравців новою механікою! Дивіться, Uncharted, в якій можна керувати автівкою! Далі Дрейк і Саллі хаотично біжать лабіринтом зі старих вуличок, зносячи огорожі і кошики з фруктами в спробі скинути супротивників із хвоста. Потім вони знаходять Сема, він якраз вп्लутався у власну епічну погоню: лиходії намагаються зіштовхнути його з дороги. Дрейк наказує Саллі взятися за кермо, а сам чіпляється абордажною кішкою за вантажівку і продовжує шлях уже на мотузці, яка тягне його поруч із хайвеєм зі швидкістю у сотні кілометрів на годину.

Вейлон Брінк, директор із технічного арту, згадує, що витратив немало годин на оформлення мішків із зерном на ринку: потрібно було, щоб ті здувалися, коли найманці по них стріляють. І щоб тоді з мішків

сипалося зерно, утворюючи на землі акуратні купки. Така увага до деталей здалася б багатьом студіям марнуванням ресурсів, але для художників із Naughty Dog ці зайві години роботи вартують свого. «Ця сцена не випадково дуже сподобалася людям, — зауважує Тейт Мозейшн, провідний художник локацій. — Ми співвідносимо свою роботу з геймплеєм, намагаємося підхопити його, щоб події здавалися максимально органічними. Деколи для цього потрібно щось масштабне, як-от будівля, що падає. А, буває, усе зводиться до мішка із зерном».

Демоверсія вдалася неймовірною. Ця сцена стала однією з найяскравіших у грі. Мимоволі думаєш, що, можливо, Naughty Dog не варто розкривати стільки своїх переваг на Ез. Однак ця дилема мучить усіх розробників: як переконати гравців, що ви створюєте класну гру, не заспойлеривши найліпші моменти? «Ми переживали щодо того, що, можливо, демонструємо крутий етап гри, — каже Дракманн. — Однак він був найбільш просунутим... Та й, з іншого боку, щоб продати людям гру, їх треба вразити».

Підхід виправдав себе: позитивна реакція на Ез надихнула команду. А натхнення на найближчі місяці було необхідним: до липня 2015 року розробники Uncharted 4 геть виснажилися. Поки вони готувалися до Ез, багатьом доводилося засиджуватися в офісі до ночі і проводити там вихідні, і всі розуміли, що графік не стане вільнішим. Дехто перестрибнув із кранчу на The Last of Us на кранч у Uncharted 4. Люди жили майже без перерв і відпусток. «Мені здається, всі з команди говорили собі: «Просто напружся і знайди в собі сили щодня приходити на роботу і виконувати свої завдання», — розповідає Брюс Стрейлі. — Можу

точно сказати, що сам я переймався питанням: “Де мені знайти сміливість і волю хоча б на те, щоб просто продовжувати працювати?”. Тому що інші її не мали. Здається, всі в команді видихнули».

Стрейлі мешкав у східній частині Лос-Анджелесу. Отже, на дорогу до офісу Naughty Dog у Санта-Моніці він витрачав не менше години. Під час кранчу у розробці Uncharted 4 він мав якомога раніше приїздити до офісу, а покидати його — о другій-третій ночі. Тому Стрейлі захвилювався: постійні поїздки на авто не просто забирали час — вони ставали небезпечними. Тому він винайняв іншу квартиру поруч із офісом. У робочі дні жив там, а вихідними повертався додому. «Квартира була неподалік, відтак я уникнув загроз життю, і мені вдавалося повертатися раніше, минаючи трафік», — мовить він.

Таким чином, Брюс Стрейлі, вважаючи, що попрацює над Uncharted 4 лише кілька місяців, опинився в незнайомій квартирі, яку винайняв лише для того, аби доробити гру.

Слово «crunch» означає «гризти з хрустінням»; у ньому чути скрегіт зубів. Воно відмінно описує становище людини, коли створення високобюджетної відеоігри призводить до нескінченних перепрацювань. Понаднормова робота, яка повторюється щодня, десятиліттями була поширеною практикою. Її сприймають як настільки ж невіддільну частину розробки ігор, як клавіші комп'ютера. Однак про цю звичку сперечаються. Дехто вважає, що кранч — це ознака невмілого керівництва, невдалого управління проектом; і якщо співробітники місяцями працюють по чотирнадцять годин на день, зазвичай ще й без



доплати, то це просто безсовісно. Інші ж дивуються, як можна розробляти ігри без кранчів.

«Так, у нас був кранч на всіх проектах, — визнає один із президентів Naughty Dog Еван Веллс. — Однак ніхто нікого не змушує. Ніхто не каже співробітникам: «Добре, тепер працюємо шість днів на тиждень» або «Добре, тепер шістдесят годин щотижня». Наші очікування від працівників ніколи не змінюються: сорок годин на тиждень, із 10:30 до 18:30. Люди працюють значно більше, але це їхній внутрішній двигун, який залежить від того, скільки у кого палива». Звичайно, насправді принцип каскадний: якщо один дизайнер затримується допізна, аби доробити рівень, іншим ніяково піти вчасно. Всі співробітники Naughty Dog від початку знали, що компанія дотримується певного рівня якості. Аби його досягти, часто доводиться працювати понаднормово. Ну і зрештою, який творець, що поважає себе, не вкладе свою працю у кожну вільну хвилину для досягнення якомога кращого результату?

«Тема, безумовно, делікатна. Не думайте, що я вважаю її несугтєвою, але у мене таке відчуття, що від кранчу не втечеш, — зауважує Веллс. — Можна його зменшувати. Можна працювати над усуненням його стратегічних наслідків, щоб у людей потім був час оговтатися і набратися сил. Але мені здається, що це — природа творчих починань, адже жодну гру не створюють за шаблоном. Завжди доводиться винаходити її заново».

Саме в цьому винахідництві і полягала головна проблема. Навіть працюючи над четвертою грою серії, якій вже десяток років, команда Naughty Dog все одно не могла точно передбачити, що скільки

саме часу потребуватиме. «Біда в тому, що не можна співробітнику дати завдання придумати оригінальну ідею, — мовить Стрейлі. — Не можна просити: “Зроби так, аби гра була захопливою”».

Як без тижнів тестування і численних ітерацій зрозуміти, чи є сенс зберігати в грі нову механіку стелз? Як без тижнів оптимізації художникам з'ясувати, чи їхні чудово оформлені локації підтримуватимуть пристойний FPS? І поки гра не закінчена, як програмістам вгадати, скільки багів їм доведеться доробляти? Як і у всіх ігрових студіях, у Naughty Dog спираються на припущення. А потім ці припущення неминуче стають занадто консервативними. Так розпочинається кранч.

«Мабуть, найкращий спосіб здолати кранч — це сказати собі: не намагайся створити гру року, — пояснює Ніл Дракманн. — Не намагайся — і все буде гаразд». Як і для багатьох досвідчених дизайнерів, для Дракманна кранч — це складне питання. Він зазначив, що Naughty Dog — це студія перфекціоністів. Навіть якби менеджери наказали всім йти додому о сьомій вечора, команда почала б боротися за своє право сидіти до ночі і покращувати гру до останньої хвилини. «На Uncharted 4 ми постаралися навіть раніше, ніж зазвичай, зафіксувати сюжет. Ось історія — від початку до кінця, ось її важливі віхи, — каже Дракманн. — І з'ясувалося, що це не знижує рівень кранчу, а просто надає задумам амбіційності, і, зрештою, люди сиділи над Uncharted 4 так само, як і над минулою грою. Отож, ідеальний баланс між роботою та приватним життям ще треба знайти».

Ерік Пангіліан вирішив цю проблему так: він щодня затримувався надовго — «приблизно до другої

ночі», як він каже, — але ніколи не працював вихідними. «У мене з цим усе чітко». Інші жертвували заради проекту здоров'ям і добробутом. Дизайнер із Naughty Dog якось зізнався в Twitter, що на фінішній лінії розробки Uncharted 4 погладшав на сім кілограмів. А ще тоді, наприкінці 2015 року, дехто сумнівався, чи вийде ця гра взагалі. «Кранч на завершених цьому проекті був, мабуть, найстрашнішим у нашій історії, — каже Емілія Шац. — Якщо відверто, це було вкрай нездорово. У нас і раніше траплялися складні кранчі, але цього разу мені вперше здавалося, що ми не закінчимо проект. До кінця розробки Uncharted 4 у людей на обличчі було написано: “Не уявляю, як ми це зробимо. Це неможливо”».

Роботи було неймовірно багато. Слід було доробляти рівні, налаштовувати заскриптовані події, допрацьовувати візуальний бік. Іноді прогресу заважали катастрофи, як тоді, коли впали студійні сервери, тому що Naughty Dog завантажували на них сотні тисяч важких масивів даних щодня\*. Навіть коли основна частина команди працювала над грою понаднормово п'ять днів на тиждень (а то і шість, і сім), фініш, здавалося, далеко за горизонтом.

---

\* «Вирішувати такі проблеми не дуже весело, — каже Крістіан Гірлінг, провідний програміст. — У серці студійної комунікації лежить сервер, і коли намагаєшся встановити, що з ним не так, отримуєш інформаційний аналог струменю з пожежного шланга прямо в обличчя. І десь у цьому потоці приховується інформація про те, який комп'ютер винен у проблемі, яка виникла, а її треба знайти». — *Прим. авт.*

Із наближенням гри до фіналу ставало зрозумілим те, що саме потребує доопрацювання. Одначе визначити пріоритети команді було складно. «Під кінець розробки ми проводили безліч нарад, на яких просто нагадували один одному: «Краще — це ворог хорошого», — каже сценарист Джош Шерр. — Ти поліпшуєш те, що готове на 95%, коли насправді ти маєш зайнятися тим, що готове лише на 60%. Це додатково ускладнювало кранч, тому що, долучаючись до справи, було легко заблукати в лісі».

Упродовж останніх місяців роботи Ніл Дракманн і Брюс Стрейлі вирішили вирізати з гри один із улюблених моментів усієї команди — велику сцену в Шотландії, де Дрейк залазить на гігантський кран, а тоді намагається втекти. Кран падає, а Дрейк відбивається від ворогів. Дизайнери зібрали детальний прототип цієї сцени і вірили, що вона могла б стати неймовірною, але команді не вистачило часу її доробити. «Прототип був повністю робочим, — міркує Еван Веллс. — Але щоб перетворити прототип в кінцевий продукт, потрібно дуже багато часу на полішинг... Потрібні спецефекти, звук, анімація. Це б'є по всіх відділах відразу. Іноді зібрати прототип можна за кілька днів, а, щоб його закінчити, можуть знадобитися місяці».

Тоді Дракманн і Стрейлі активно зайнялися тестуванням гри на фокус-групах. Учасниками тестів зазвичай були мешканці Лос-Анджелеса з різним ігровим досвідом. Вони приходили в офіс і сідали за виставленими в ряд столами. Кожен гравець мав навушники та приставку з останньою збіркою Uncharted 4. Тестери грали багато годин поспіль, і в блакитному світлі моніторів дизайнери Naughty

Dog спостерігали за всіма їхніми реакціями. Міміку і рух гравців показувала камера в залі, і їх можна було порівняти з тим, чим саме тестери займалися конкретної миті. У дизайнерів із Naughty Dog навіть була змога залишати до цих відеозаписів коментарі в дусі «Тут він десять разів помер» або «Виглядало, що гравцеві було нудно».

На фінішній прямій фокус-групи стали для Дракманна і Стрейлі особливо важливі. *Uncharted 4* поступово перетворювалася з сукупності різних прототипів і «сірих коробок» на справжню гру, і тепер можна було оцінити, де є проблеми, приміром, із тоном і темпом розповіді. Стрейлі і Дракманн провели з грою два роки, і їхні очі були замилені; для них важливими були тестери. «Вони можуть не зрозуміти якусь механіку, — каже Дракманн. — Чи можуть розгубитися і збитися з темпу. Можуть заплутатися в сюжеті і упустити нюанси, які тобі здавалися очевидними, а насправді вони зовсім такими не є». Деякі думки були не дуже корисні, відтак команда зважала на тренди. Чи була точка, на якій багато хто застрягав? Чи була секція, яка всім здалася нудною?

«Перші кілька тестів спустили нас із небес на землю, — каже Дракманн. — Ми з Брюсом тепер їх обожноємо, позаяк це дає нам змогу подивитися на те, що ми робимо, по-новому. Ти отримуєш від тестерів жорсткий зворотний зв'язок, це обрубуює тобі крила. Дизайнерам часто важко дивитися на те, як люди проходять рівні, хочеться буквально рвати на собі волосся. “Та ні, озирнися, от ручка, та що ти в біса коїш?” І ти не можеш із цим нічого вдіяти».

До кінця 2015 року дедлайн *Uncharted 4* лякав абсолютно всіх. Аби гра вийшла в призначений термін,

18 березня 2016 року, голд-майстер\* слід було здати в середині лютого. Здавалося, зовсім неможливо виправити навіть найістотніші баги до цього терміну, і всі розробники були стривожені, оскільки вважали, що не впораються. «Тебе постійно кидає у холодний піт, тому що ти просто не знаєш, як усе це закінчиться, — каже Еван Веллс. — Ти знаєш, що маєш лишень три місяці. Повертаєшся до багу з минулої гри. «Скільки у нас тоді було багів за три місяці до релізу? А скільки з них мали рівень А?»\*\* Скільки ми виправляли за день? Ага, виправляли п'ятдесят. Підраховуємо. «Що ж, у нас є ще хоча б якісь шанси».

Щотижневі фокус-тести були дуже важливі. З виправленням багів — від критичних («якщо вистрілити не туди, гра вилітає») до менш значущих («тут незрозуміло, що треба стрибати») — відгуки тестерів дедалі теплішали. Команда Naughty Dog вичавлювала з себе все, працюючи більше, ніж будь-коли до цього, щоб у Uncharted 4 усе працювало як треба. Але, на жаль, наближався дедлайн.

«Тоді ми визнали: добре, доведеться випускати патч, — мовить Веллс, маючи на увазі практику випускати «патч першого дня», який виправляє баги,

---

\* Голд-майстер — це версія гри, яку надсилають видавцеві (у випадку з Uncharted 4 — Sony). Саме її записують на диски і поширюють у крамницях.

\*\* Щоб виправляти баги, команда проводить сортування, позначаючи значущість кожного багу. Найсерйозніші баги — рівня А чи першого рівня — це зазвичай такі, які просто ламають гру. Якщо ви знайшли в грі баг, розробники, найімовірніше, теж його знайшли, просто це баг рівня С, на який жоден із розробників не мав часу (або бажання) до виходу гри. — *Прим. авт.*

що потрапили до голд-майстра. — Коли ми запишемо щось на диску, це щось не буде ідеально відшліфованою грою від Naughty Dog. На необхідний полішинг ми витратимо ті три або чотири тижні, що промайнуть між виготовленням дисків і моментом, коли вони опиняться на полицях крамниць». Іншими словами, кожен, хто купив би Uncharted 4 і сів грати в неї без підключення до інтернету (і, відповідно, без патчу), отримав би погіршену версію гри. «Ми почали готувати Sony до того, що у нас буде доволі істотний патч першого дня, — розповідає Веллс. — У нас, мовляв, усе не так гладко. Дороблятимемо аж в кінці».

Поки інженери з Sony готувалися пришвидшити випуск патчу, компанією поширювалися чутки про те, що Uncharted 4 недороблена. І ця звістка долетіла до керівництва компанії.

Якось уночі, у грудні 2015 року, Веллс сидів в офісі і грав у свіжу збірку Uncharted 4. Задзвонив його мобільник. На екрані висвітився невідомий номер із Сан-Франциско. Це був Шон Лейден — президент Sony Computer Entertainment America і людина, яка відповідає за всіх розробників Sony. Лейден сказав Веллсу, що, мовляв, подекують, ніби Uncharted 4 потребує більше часу на розробку. А потім він приголомшив його. «[Лейден мовив:] “А якщо б випустити гру в квітні?” — розповідає Веллс. — Я відповів: “Це було б супер”. Він: “От і вирішили. Це ваша нова дата виходу”».

Тепер замість середини лютого голд-майстер треба було здати 18 березня, і команда мала додатковий час на те, аби налагодити гру, заповістити її і виправити баги. І тоді патч першого дня буде непотрібний. Як сказав потім Веллс команді, це було «ніби диво на Хануку».

Через деякий час з Веллсом зв'язався представник європейського підрозділу Sony і запитав, чи зможуть Naughty Dog надати голд-майстер не 18, а 15 березня. Sony налагоджують роботу фабрик в Європі, пояснив представник, і щоб виготовити диски Uncharted 4 вчасно, вони потребують додаткові три дні.

«І ми [сказали]: “Серйозно?” — розповідає Веллс. — Ці три дні багато для нас вирішували. Ми катастрофічно потребували цього часу». Однак Sony Europe не відступали. Якщо команді Naughty Dog так потрібні ці три дні, тоді випуск гри довелося б знову відтермінувати, тепер на травень. «Це нас дуже засмучувало, — мовить Веллс. — Ми розуміли, що люди знову звинуватять у всьому нас, а цього разу ми були не винні. Не винні. Однак, сподіваюся, що про все це вже забули, і наші гравці пам'ятають лише гру».

Так, цей додатковий час справді став для команди дивом на Хануку, але кожен новий тиждень розробки так само був новим тижнем кранчу. «Нам було важко, — говорить Брюс Стрейлі, — особливо коли розум і тіло кажуть тобі: “Добре, у нас сил ще на тиждень”, а ти такий: “Стоп, але мені ж потрібно пропрацювати ще три тижні?”. Наприкінці було дуже складно». Але вони впоралися, чималою мірою завдяки колективному досвіду Naughty Dog і тому, що знали, коли зупинити розробку. «Є така відома фраза: “Витвір мистецтва не можна завершити, його можна лише облишити”, — зауважує Стрейлі. — Одного разу гру просто випускаєш. Таким був наш девіз в останню чверть розробки. Я просто ходив і говорив: “Випускаємо. Випускаємо. Ось це в такому вигляді і випускаємо”».

Десятого травня 2016 року відбувся реліз гри. За перший тиждень після релізу було продано





2,7 мільйона копій Uncharted 4. Гра отримала неймовірні відгуки і, без сумніву, стала найбільш фотореалістичною з усіх, які виходили на той час. Протягом наступних тижнів і місяців низка виснажених розробників звільнилися з Naughty Dog. Інші пішли в тривалу відпустку і почали готувати прототипи двох майбутніх релізів: доповнення до Uncharted 4, яке згодом перетворилося в окрему гру Uncharted: The Lost Legacy, і продовження The Last of Us з офіційною назвою The Last of Us: Part II.

На цих проєктах на попереднє створення передбачили необхідний час, тому команді більше не доводилося стрибати з головою у вир. «І тому, як бачите, зараз усі задоволені, — сказав мені Брюс Стрейлі, коли я заїжджав в офіс студії в жовтні 2016 року. — Усі приходять і йдуть за встановленим графіком. Вранці займаються серфінгом. В обід відвідують спортзал». Але лишень через кілька місяців, коли Naughty Dog анонсували обидві гри, стало відомо, що Брюс Стрейлі не працюватиме над The Last of Us: Part II. У студії офіційно оголосили, що він узяв річну відпустку.

У фіналі Uncharted 4, мало не загинувши в Ліберталії, але якось зумівши втекти, Нейтан і Єлена розуміють, що, можливо, пригоди в житті все-таки потрібні. Можливо, знайти правильний баланс між роботою та приватним життям реально. Єлена розповідає, що нещодавно купила компанію з пошуку і збору сміття, де працює Дрейк, і що вона хотіла б подорожувати разом із ним — лише без загрози для життя. Відтепер вони шукатимуть артефакти більш легальним шляхом. «Знаєш, це буде непросто», — говорить Нейтан. Єлена мовчки глянула на нього і відповіла: «Важливе не може бути простим».

# STARDEW VALLEY

**Е**мбер Хейгман познайомилася з Еріком Бероном, коли продавала брецелі. Вона закінчувала школу, а він нещодавно вступив до коледжу. Вони разом працювали в торговому центрі в Оберні, на південь від Сіетла. Берон був симпатичним юнаком з темними очима і соромливою усмішкою, і Хейгман привабив у ньому його потяг до творчості. Берон робив усе на світі: писав маленькі ігри, музичні альбоми, малював. Незабаром вони почали зустрічатися. З'ясувалося, що обоє люблять Harvest Moon — серію пасторальних японських ігор, де гравцеві потрібно відновити стару ферму і доглядати за нею. На побаченнях Хейгман і Берон часто сідали поруч і грали в Harvest Moon: Back to Nature на PlayStation, передаючи один одному джойстик (дружили з селянами та висаджували капусту на продаж).

До 2011 року пара зрозуміла, що їхні взаємини мають цілком серйозний характер. Вони почали

жити разом у батьків Берона. Берон щойно закінчив університет у Такомі, штат Вашингтон, і отримав диплом за спеціальністю «інформатика», але не міг знайти роботу. «Я починав хвилюватися і почуватися ніяково, — розповів Берон, — тому співбесіди мені не вдавалися». Блукаючи домом і розсилаючи резюме на всі вакансії, він задумався. А чому б йому не створити гру? Це був би хороший спосіб поліпшити свої навички програмування, набутти впевненості у собі і, можливо, знайти хорошу роботу. Раніше Берон уже брав участь у великих проектах, приміром, створював браузерні клони екшн-гри Bomberman. Однак жоден із них він не закінчив. Цього разу він пообіцяв собі не покидати проект. Він сказав Гейгман, що на це знадобиться максимум півроку — якраз можна вчасно потрапити на нову хвилю вакансій.

Берон добре знав, чого хотів, — розробити свою Harvest Moon. Через конфлікт навколо прав на товарний знак оригінальна серія різко зіпсувалася і втратила популярність, а серед інших сучасних ігор непросто було знайти те, що можна було б порівняти з нею за умиротворенням\*. «Мені просто хотілося пограти в гру, якомога більше схожу на перші дві Harvest

---

\* Права на Harvest Moon із зародження серії належали видавцеві Natsume; той самий видавець гри і поширював її. Однак 2014 року давні розробники серії Marvelous вирішили від'єднатися від Natsume і видавати свої ігри самостійно. Бренд Harvest Moon залишився за Natsume, тому ігри про ферми Marvelous випускали під назвою Story of Seasons. А Natsume випускали свою лінійку ігор Harvest Moon. Так, це заплутана історія. — *Прим. авт.*

Moon, лише з іншою картою і персонажами, — говорить він. — Я міг би нескінченно грати в різні варіації одного й того ж. Однак такої гри не було. Тоді я вирішив, а чому б не взятися за це? Упевнений, в світі багатьом подобаються такі ігри».

Крім того, він хотів розробити цю гру самотужки. Більшість ігор створюють команди з десятків людей, кожен із яких спеціалізується на чомусь конкретному: візуальному оформленні, програмуванні, дизайні, музиці. Над іграми на кшталт Uncharted 4 працюють сотні осіб, не враховуючи аутсорсерів із усього світу. Навіть маленькі інді-розробники зазвичай спираються на допомогу аутсорсерів і куплені двигуни. Однак у Еріка Берона, який не приховував своєї інтроверсії, були інші плани. Він хотів написати кожен рядок тексту, намалювати кожен картинку, скомпонувати кожен музичний трек. Навіть код гри він планував написати з нуля, без наявних двигунів, — аби дізнатися, чи вдасться це йому. За відсутності помічників Берону не довелося б ні з ким обговорювати свої ідеї або чекати на схвалення; можна було просто розпочинати роботу. Він міг самостійно ухвалювати рішення, з уваги на те, що вважає правильним.

Берон планував опублікувати свій маленький клон Harvest Moon у Xbox Live Indie Games (XBLIG) — популярній крамниці для інді-розробників. На відміну від інших цифрових майданчиків, 2011 року XBLIG майже не накладала обмежень і була готова розмістити гру будь-якого автора, навіть нещодавнього випускника без досвіду. «Тоді я уявляв, що витрачу на розробку кілька місяців, максимум п'ять-шість, розміщу результат у XBLIG з ціною в кілька баксів і загалом зароблю, можливо, тисячу, — сказав

Берон. — Я також отримаю новий корисний досвід і піду далі».

Використовуючи примітивний набір інструментів Microsoft XNA, Берон розпочав писати простий код, який дозволив би персонажа переміщатися двовимірним екраном. Тоді він висмикнув кілька спрайтів з ігор для Super Nintendo (SNES) і встановив, як їх анімувати, вручну намалювавши серії кадрів\*. «Я не мав жодного конкретного методу, — каже Берон. — Я діяв абсолютно навмання».

До кінця 2011 року Берон облишив спроби знайти роботу. Його повністю поглинув новий проект, який він назвав Sprout Valley (згодом назва зміниться на «Stardew Valley»), і перш ніж звалювати на себе ярмо повного робочого дня, йому хотілося закінчити цю гру. Суть Stardew Valley була дуже простою. Ви створюєте персонажа, налаштовуєте його зовнішність — від зачіски до кольору штанів. Гра починається з того, що ваш герой звільняється з нудної офісної роботи у величезній корпорації і їде в пасторальне місто Пелікан. Там знаходить стару ферму — спадок від дідуся. Тепер вам доведеться вирощувати злаки, налагоджувати взаємини з іншими мешканцями містечка і повертати Пелікану колишню славу. Берон хотів, щоб, як у Harvest Moon, у грі було приємно виконувати навіть рутину, скажімо, сіяти насіння або прибирати сміття. І можна було об'єднатися з друзями в мультиплеєрному онлайн-режимі.

Повсякденні звички Бєрона вирізнялися стабільністю. Щоранку він прокидався, варив каву, сівав за

---

\* Спрайт — це двовимірна картинка, яка зображає персонажа або об'єкт.

комп'ютер і від 8 до 15 годин працював над грою. Коли додому поверталася Хейгман, вони обідали і гуляли, обговорюючи Stardew Valley і найважливіші питання на кшталт «У кого з героїв має бути можливість одружитися?» і «Кого з героїв можна буде поцілувати?».

Жити з батьками — це можливість не платити за квартиру, але одного разу пара зрозуміла, що їм потрібне власне житло. Вони встигли накопичити певну суму, але надовго її не вистачило б, особливо якщо вони планували оселитися в центрі Сіетла. Ігровий проект Берона приносив приголомшливі нуль доларів на місяць, тому жити обом доводилося на кошти Хейгман, яка саме готувалася стати бакалавром. Коли вони підібрали квартиру, дівчина відразу влаштувалася на дві роботи — бариста і няні. «Ми жили просто, але нас це влаштовувало», — згадує Хейгман. Минали місяці, життя налагодилося: Берон працював над грою, а Хейгман платила за їжу, побутові витрати та оренду невеликої квартири-студії.

Більш темпераментна дівчина, напевно, такого б не стерпіла, але Хейгман усе влаштовувало. «Коли ми жили вдома, було простіше. Потім, коли переїхали до Сіетла, я вперше зрозуміла, яке це — повністю когось підтримувати. Але це ніколи нас усерйоз не бентежило, — згадує дівчина. — Він стільки працював, що сердитися було неможливо».

Працював Берон справді багато, але не надто ефективно. Адже він розробляв Stardew Valley самотужки. Отже, ніхто не стежив за його продуктивністю і не змушував дотримуватися графіка. У нього не було ні найманих працівників, ні витрат. Над його комп'ютерним крісло не нависав продюсер із вказівками



не роздувати масштаб гри і дотримуватися дедлайну. Варто було Берону вигадати круту ідею або цікавого героя, з яким гравці могли б потоваришувати, як він одразу їх додавав. Щотижня гра ставала ліпшою.

Звичайно, неважко відрізнити гру, над якою працювали сотні людей, від гри, яка розроблена однією людиною. Що реалістичніша гра на вигляд, то життєподібніша її графіка, що більше полігонів у кожній 3D-моделі, то вища ймовірність того, що над нею працював величезний досвідчений колектив, добре обізнаний з технічним забезпеченням ігор. Ігри на кшталт Uncharted 4 потребують величезних команд (і десятків мільйонів доларів), тому що від них у гравця має відвиснути щелепа.

Однак Берон сидів один у невеликій квартирі, і для нього розробка була чимось зовсім іншим. У його гри не було сучасної 3D-графіки або саундтреку з живим оркестром. Двомірні спрайти в Stardew Valley були намальовані від руки, а музику Берон написав самотужки в недорогій програмі Reason. І хоча він раніше майже не розробляв ігор, писати музику умів, бо багато років грав у групах (а в школі взагалі хотів стати професійним музикантом). Програмувати він навчився в коледжі, а тепер поступово набивав руку на простих фонах і спрайтах, з яких створюватиметься світ Stardew Valley. Берон читав теоретичні статті про піксель-арт і переглядав навчальні відео на YouTube. Так він з'ясував, як утворити картинку з окремих пікселів. Він нічого не знав про складні техніки ігрового освітлення, але зумів їх симулювати, намалювавши напівпрозорі білі кола і розмістивши їх за лампами і свічками, створюючи таким чином враження, ніби вони висвітлюють простір.

Із чим Берон не міг упоратися, то зі складанням нормального графіку роботи. Деякі розробники планують свої віхи, спираючись на прогнозовану трудомісткість тих чи інших завдань; інші відштовхуються від необхідності представляти демоверсії на різних публічних заходах на кшталт Е3. Однак у Берона все було інакше: він робив те, що хотів. Може, зранку йому захочеться скласти музичний трек, а вдень намалювати пару персонажів або подумати над механікою риболовлі. І в будь-який день Берон міг критично подивитися на графіку гри — вже справжню, — і вирішити, що виглядає вона огидно і треба все переробляти.

Хейгман й інші близькі люди дедалі частіше розпитували Берона, коли ж вийде Stardew Valley. «За кілька місяців», — відповідав він. За два місяці вони цікавилися знову. «Ще за кілька», — казав він. Час минав, а Берон зміщував терміни. Ще три місяці. Ще шість. «Коли створюєш гру один, коли у тебе немає грошей, зате є дівчина, яка мріє про спільне майбутнє, дуже важливо домогтися того, щоб люди повірили в твій проект і не намагалися тебе від нього відмовити, — стверджував Берон. — Мені довелося всіх переконувати. Однак річ у тому, що якби я одразу сказав: “Ну, це займе п’ять років”, — навряд чи хтось це сприйняв би. Звучить як брудна маніпуляція і, повірте, я робив це не спеціально, а опісля розумів, що, можливо, підсвідомо відчував: правду треба озвучувати частинами. “Ох, це займе півроку. Рік. Гаразд, два роки”».

У середині 2012 року, пропрацювавши над Stardew Valley майже рік, Берон запустив сайт і почав писати про свою гру на форумах шанувальників Harvest





Moop, більшість з яких теж вважали, що серія зіпсувалася. Цим людям Stardew Valley відразу сподобалася. Вона виглядала бадьоро і яскраво, як загублена гра з Super Nintendo, яку хтось викопав через двадцять років і дав їй нове життя. Так, спрайти там примітивні, але важко не розчулитися, побачивши, як ваш життєрадісний фермер тягне із землі ріпку.

Надихнувшись позитивною реакцією людей, Берон знову задумався, як ліпше поширювати Stardew Valley. Він уже відмовився від Xbox заради PC, де аудиторія була значно більшою. Головний магазин на цьому ринку, чий вплив істотно переважає інші, — це Steam — масштабна мережа, що належить видавцеві Valve. Однак тоді інді-розробники не могли просто так публікувати ігри на платформі Steam: спершу їм було потрібно отримати схвалення від Valve.

Це було проблемою. Берон не знав нікого з Valve. Він не мав жодних контактів із видавцями. Він не мав зв'язків навіть з іншими розробниками.

Побоюючись того, що ніхто не дізнається про гру, над якою він працював увесь рік, Берон вирішив шукати інформацію в інтернеті і натрапив на нову перспективну програму — Steam Greenlight. З її допомогою Valve передавали процес схвалення нових ігор у руки спільноти: шанувальники могли голосувати за цікаві для них проекти. Ігри, які набрали певну кількість голосів (Valve, які відомі своєю таємничістю, тримають точну цифру в таємниці), автоматично потрапляли в магазин.

У вересні 2012 року Берон розмістив Stardew Valley в Steam Greenlight. «Я тоді думав, що гра майже готова, — каже він. — Гадав, що через півроку легко її випущу».

Незабаром із Бероном зв'язався британський розробник Фінн Брайс. У нього була пропозиція. Брайс керував компанією Chucklefish, і йому стало цікаво, що це за гра — Stardew Valley. «Потенціал гри був очевидним, — мовить Брайс. — Версія Harvest Moon для PC, та ще й така мила, відразу викликала симпатію». Берон скинув Брайсові на пошту збірку гри, і незабаром Chucklefish усім офісом оцінювали її геймплей. Деякі частини Stardew Valley були не закінчені і гра, бувало, вилітала, але вона всіх зачарувала.

Фінн Брайс зробив Берону ділову пропозицію: за 10% від продажів Chucklefish стане видавцем Stardew Valley. У них не було потужної інфраструктури та зв'язків, як у гігантів на кшталт Electronic Arts (EA) і Activision, але були юристи, піарники та інші фахівці, здатні допомогти Берону з нудним боком розробки. (Якщо ви не переглядали теку документів щодо торгових марок, то навряд чи знаєте, що таке нудьга.)

Берону сподобалася перспектива опинитися на одній полиці з пригодницькою грою Starbound, що зібрала сотні тисяч доларів передзамовлення і була створена та видана Chucklefish. А ще він з'ясував, що більший видавець зажадав би отримати обсяжнішу частку — найімовірніше, близько 50–60%. Це надавало пропозиції Chucklefish особливій привабливості. «Тому я, звичайно, погодився», — сказав Берон.

Сімнадцятого травня 2013 року Stardew Valley набрала потрібну кількість голосів у Steam Greenlight і отримала схвалення. В ейфорії Берон поспішив розіслати новину базі шанувальників, яка безупинно зростала. «Я докладу всіх зусиль, щоб ця гра потрапила до вас якнайшвидше, — написав він, — залишивши її



такою ж захопливою і зберігши багатофункціональність механік (в адекватні терміни). Точну дату релізу поки що назвати не можу. Тут складно передбачити, а кидати слів на вітер не хочу. Та можете бути спокійні: я працюю над грою щодня, і процес розробки триває на повну!»

Ще кілька місяців. Лишень кілька місяців. Продовжуючи розробку, Берон повторював цю мантру, хоча похмурі думки вже почали засідати в його голові. Тепер він часто прокидався з гризучим почуттям, що гра не настільки вже й добре виконана. «Я зрозумів, що вона — повний відстій, — каже Берон. — Усе треба було удосконалювати. Те, що я перед собою бачив, не могло стати хітом». І він почав шматувати Stardew Valley із завяттям божевільного теслі, викидаючи фічі та шматки коду, які писав місяцями. «Якоїсь миті мені здалося, що все майже готово, — говорить Берон, — але потім я передумав. Я зрозумів: гра не готова, вона мені не подобається, я не можу під нею підписатися».

Наступними місяцями Берон перемальював усі спрайти. Він змінив портрети персонажів. Викинув ключові фічі, приміром, процедурно згенеровану секцію в підземній шахті. Переписав великі сегменти коду, щоб Stardew Valley запускалася ще ліпше. Витративши на розробку гри майже два роки, Берон удосконалив безліч своїх навичок: став ліпшим художником, програмістом, звукорежисером, навчився краще малювати візуальні ефекти. Чи не логічно було використовувати ці навички і переробити застарілі аспекти гри?

«Портрети він перемальював разів з п'ятнадцять — божевільну кількість разів, — сказала Ембер

Хейгман. — Звичайно, тепер я бачу, що його художні навички вдосконалювалися і воно того варте... Та коли він день у день нескінченно крутив одним і тим же персонажем, мені хотілося йому сказати: “Ну годі, виглядає відмінно, не переймайся”. Він перфекціоніст, і якщо щось не вдається, перероблятиме це до кінця».

Фінансове становище пари погіршувалося. Майже всі заощадження вони вже проїли, а Хейгман ще не закінчила коледж і не могла працювати повний робочий день. Для підзаробітку Берон думав розмістити Stardew Valley в ранньому доступі (якщо це зробити, Steam дозволить гравцям купувати незакінчену версію гри до офіційного виходу), але його бентежила перспектива брати у когось гроші, поки гра не є готовою. Це занадто тиснуло б на нього. Тож він знайшов роботу на неповний день — білетером у кінотеатрі Paramount у центрі Сіетла. Там він працював кілька годин на тиждень, щоб пара взагалі не померла від голоду.

Щомісяця Берон публікував на сайті Stardew Valley пост, у якому розповідав про нові фічі гри (Фруктові дерева! Корови! Добрива!). І фанатам подобалося. До кінця 2013 року блог Берона читали сотні людей, залишаючи там добродушні коментарі. Однак його моральні ресурси знижувалися. Протягом двох років Берон щодня працював за комп'ютером, розробляючи та тестуючи одну й ту саму гру. У ньому проростало насіння тривоги — ще й в найбільш невдалі моменти.

«Часом мене поглинала депресія, я просто дивувався: Що я взагалі роблю? — розказує Берон. — У мене диплом з інформатики, а я працюю білетером



у кінотеатрі за гроші. Мене там запитують: “А ще десь ти працюєш?”. І я відповідаю: “Створюю відеогру”. І це жахливо соромно. Вони, напевно, вважали мене повним лузером».

Бували дні, коли Берон зовсім не працював. Він вставав, заварював каву, ласкаво прощався з дівчиною, а потім по вісім годин грав у Civilization або старі Final Fantasy. Коли Хейгман поверталася, він перемикав на Stardew Valley, щоб приховати від неї свої ухиляння. «У мене траплялися періоди дуже низької продуктивності, — розповідає Берон. — Я просто відкривав Reddit, читав його і нічого не робив». Може, це так Берону посилав тривожні сигнали його організм. У нього вже впродовж двох років не було вихідних.

«Безумовно, були моменти, коли його все доводило і він ненавидів свою гру, — мовить Хейгман. — Проте він жодного разу не дійшов до того, щоб повністю її закинути. Він на день проймався до неї ненавистю і в розпачі намагався хоч якось удосконалити, а наступного дня знову обожнював її. Це в його дусі».

Берону справді потрібна була перерва. На початку 2014 року він побачив, як Хейгман грає в щось на планшеті, і у нього виникла ідея. Чому б не взяти паузу в розробці Stardew Valley і не створити мобільну гру? Щось маленьке і простеньке, що займе лишень кілька тижнів. Упродовж наступного місяця Берон забув про Stardew Valley і присвятив себе розробці гри на Android — про фіолетову грушу, що займається серфінгом. Гравцеві пропонувалося допомогти груші минути перешкоди за допомогою сенсорного екрану, змагаючись з іншими гравцями за кращий рахунок. 6 березня 2014 року Берон без особливого пафосу випустив Air Pear. «Вона допомогла мені зрозуміти, що

я не хочу розробляти ігри для мобільних пристроїв, — сказав Берон. — Взагалі-то, я її ненавиджу».

Однак навіть якщо Берону не судилося створити нову *Candy Crush*, пауза допомогла йому поглянути на основний проект із дещо іншого боку. Гнути спину сім днів на тиждень просто неможливо. Він розпочав улаштовувати більше перерв у роботі над *Stardew Valley* і розповів про це на сайті (де шанувальники, які два місяці очікували на новини, вже якраз вирішили, що він, ймовірно, помер). Тепер він припинить марафон, щоб «не тільки згадати про радість життя, але й переконатися, що коли він старається над *Stardew Valley*, то це продуктивно (коли працюю, то я більш сконцентрований»).

Закінчивши коледж, Ембер влаштувалася лаборантом на повний робочий день. Це допомогло парі вирішити проблему із грошима. (Згодом, 2015 року, вона вступила до магістратури, де отримала стипендію за наукову роботу в галузі ботаніки.) Хейгман не бентежило, що вона — єдина в сім'ї годувальниця, але, повертаючись додому і бачачи, що *Stardew Valley* виглядає чудово, вона поступово почала тиснути на Берона, аби він випустив проект. «Мене це гнітило, — каже Хейгман. — Якщо ти вже бачити не можеш власну гру, чому ж ти її не випускаєш?». До кінця року цим запитанням перейнялися і шанувальники Берона. Де *Stardew Valley*? Чому досі не можна в неї пограти?

У квітні 2015 року Берон відповів на ці запитання у своєму блозі. «Щойно я зрозумію, коли гра буде готова, негайно про це повідомлю, — написав він. — Не хочу нічого приховувати і нікого обманювати». Він додав, що не бачить сенсу оголошувати дату, щоб



потім її переносити, і надмірно накачувати очікування аудиторії\*. «Я працюю над Stardew вже роки і не менше, ніж ви, хочу, щоб вона якнайшвидше вийшла, — написав Берон. — Але не випущу її, поки вона не буде готова; крім того, допоки не буду нею повністю задоволений. У нинішньому стані це випускати не можна... це ще не готова гра. Stardew надзвичайно близька до такого, але вона велика, а я — один».

Розробник-одинак опиняється перед двома основними труднощами. По-перше, всі процеси займають чимало часу. У Берона не було чіткого графіку; низку фіч він робив лише на 90%. Коли вони йому набридали — облишав, перемикаючись на щось нове. І хоча він працював над Stardew Valley майже чотири роки, багато ключових механік гри, як-от одруження і народження дітей, досі не були закінчені. Особливо непросто було змусити себе з захопленням поглянути на перспективу написання меню налаштувань. «Думаю, тому у мене й виникло помилкове відчуття, що майже все готово, адже коли я запускав гру і грав у неї, там начебто все вже

---

\* Коли у вересні 2016 року я познайомився з Еріком Бероном, ми щойно спостерігали історію No Man's Sky — однієї з найбільш очікуваних інді-ігор усіх часів. Поглинаючи в'єтнамський суп фо в закладі біля будинку, ми довго обговорювали, чому творці цієї гри не виправдали очікувань. «Можна непогано заробити, розігриваючи в людях очікування — просто словами, і це працює, — сказав Берон. — Але я так не хочу. Мені взагалі не подобається, коли чогось дуже чекають. Набагато краще просто створити хорошу гру. І я справді вірю, що якщо вона вдала, то сама себе розкрутить і продасть». — *Прим. авт.*

можна було робити, — каже Берон. — Але, якщо придивитися, все вимагало доопрацювання». На те, щоби доробити фічі, знадобляться місяці.

Іншою проблемою була самотність. Досі Берон чотири роки провів за комп'ютером, спілкуючись лише з Ембер Хейгман. У нього не було колег, з якими можна обговорити ідеї, розділити ланч або побалакати про новітні тренди індустрії ігор. За повний творчий контроль доводиться платити самотністю. «Думаю, щоб працювати самому, потрібно входити до того типу людей, для яких самотність — це норма, — каже Берон. — Я саме такий. Для мене це нормально. Однак не сперечатимуся, я почувався самотньо. Почасти через це я влаштувався білетером, щоб мати змогу хоч іноді виходити на вулицю і з кимось спілкуватися».

Ретельно розглядаючи гори і дерева Stardew Valley, Берон знову зрозумів, що не знає, чи гарна його гра. Так, вона була схожа на Harvest Moon. У грі можна було вирощувати злаки, ходити на побачення і тусуватися з милими героями на щорічному фестивалі яєць. Однак Берон так довго працював над грою, що вже не міг оцінити її з художнього боку. Чи добре написаний текст? А музика? Портрети милі чи треба їх знову перемалювати? «Це ще одна біда розробника-одинака, — каже Берон. — Я не міг оцінити свою гру об'єктивно. Я не знав, чи цікаво в неї грати. Зрештою, тільки за кілька днів до релізу вона вже не здавалася мені повною гидотою. А до цього я думав: “Ця гра — повний відстій”».

Інші не погоджувалися з цією думкою. У вересні 2015 року група співробітників Chucklefish запустила на платформі Twitch трансляцію свого проходження





Stardew Valley. Гра ще не була закінчена, але все найважливіше у ній вже було. Вони показали ключові елементи, допомогли головній героїні очистити стару ферму від сміття і познайомилися з доброзичливими мешканцями міста Пелікан. Аудиторії дуже сподобалося. «І виглядає, і звучить дуже круто, — написав один із коментаторів. — А кажуть, що один у полі не воїн».

«Із наближенням релізу ставало зрозуміліше, що гра вистрілить, — сказав Фінн Брайс. — Ми вірили в проект, звичайно, але він перевершив наші найсміливіші надії. А наші сподівання самі собою були набагато оптимістичнішими за очікування Еріка».

На початку 2015 року Берон вирішив, що більше нічого не додаватиме до Stardew Valley, а натомість проведе залишок року, виправляючи баги і доробляючи дрібниці. Незабаром він це правило порушив. До листопада в Stardew Valley з'явилися сільськогосподарські культури, рецепти для крафту, приватні спальні (куди можна заглянути, якщо ви подружилися з їхнім власником), журнал квестів, мандрівний торговець і кінь (якого не доведеться годувати або доглядати, щоб ця механіка «не викликала стресу», пояснив Берон своїм шанувальникам).

Незважаючи на ці доповнення, гра була майже готовою. Крім одного ключового елемента. Спочатку Берон обіцяв, що у Stardew Valley буде і режим для одного гравця, і режим для низки користувачів. Однак з'ясувалося, що робота над останнім — більш трудомістка, ніж він очікував. Закінчувався 2015 рік, зима була не за горами. Вони з Хейгман якраз переїхали з тісної студії у невеликий будинок, який

ділили з двома друзями. Тоді стало зрозуміло, що до виходу «повної» версії Stardew Valley може минути ще рік.

Ухвалити це рішення Берону було важко. Випускати недороблену гру — це жахливо. Проте шанувальники роками цікавилися, коли вийде Stardew Valley. Чи не настав час? Без мультиплеєрного режиму гра, напевно, продаватиметься гірше, але він чотири роки безупинно працював. Як і німий протагоніст Stardew Valley на початку своєї історії, Берон втомився від щоденної рутини. «Мені так набридло працювати над Stardew Valley, що я не міг її не випустити, — говорить він. — Просто настав момент, коли я раптом сказав собі: «Добре, вона більш-менш готова. Мені набридло над нею працювати. Я більше не хочу це робити».

Двадцять дев'ятого січня 2016 року Берон оголосив, що Stardew Valley вийде 26 лютого. Коштуватиме 15 доларів. Берон не уявляв, як запустити рекламну кампанію, але не для того він погодився віддати 10% прибутку Chucklefish. Їхні піарники розіслали ключі від Stardew Valley журналістам і стримерам. Берон спершу скептично ставився до стрімінгу\*: «Я побоювався, що люди переглянуть проходження на Twitch і у них виникне відчуття, наче вже знають цю гру, тому її не куплять». Проте стріми і відео залучили до Stardew Valley більше уваги, ніж будь-який журнал або сайт. Цього місяця вона стала однією з найпопулярніших ігор на Twitch, майже щодня з'являючись на головній сторінці сервісу.

---

\* Стрімінг — ігрові онлайн-трансляції.

У лютому Берон припинив і думати про вихідний. Він постійно сидів за комп'ютером (або стояв, завдяки саморобному вертикальному столу, який спорудив, установивши монітор на порожню коробку від Wii U) і несамовито виправляв баги. Він не мав жодних тестерів, крім сусідів і кількох друзів, яким він показав гру. У нього не було QA-команди. Кожен баг йому доводилося шукати, описувати і виправляти самотужки. «Це було справжнє пекло, — каже Берон. — Я не спав». Рано-вранці в день релізу, намагаючись виправити дрібну помилку локалізації, Берон, стоячи, заснув за столом.

Двадцять шостого лютого 2016 року виснажений Ерік Берон випустив Stardew Valley. Його дівчина і сусіди, Джаред і Розі, взяли з цього приводу вихідні і зустріли реліз гри разом із її розробником. Поки вони святкували, Берон витріщався на свій профіль розробника в Steam. Відкривши статистику, він міг споглядати на цифри, які оновлювалися в реальному часі і вказували, скільки людей купили і одразу запустили Stardew Valley. Один клік — і відразу зрозуміло, наскільки успішною стала гра.

Тоді Берон ще й гадки не мав, чого очікувати. Він уже давно був виснаженим. Так, друзі стверджували, що гра чудова, але важко було передбачити, як світ поставиться до його маленького клону Harvest Moon. Чи куплять? Чи сподобається? А раптом усім начхати?

Він відкрив статистику.

Через півроку, теплого четверга у Сіетлі, Ерік зістрибнув із ганку свого будинку. В руках тримав коробку з м'якими іграшками, і не був упевнений, що зможе

засунути її в авто. У п'ятницю розпочиналася Penny Arcade Expo (PAX) — захід, де збираються гіки з усього світу. На виставковому майданчику зберуться десятки тисяч людей, які прагнуть знайти нові класні ігри, і Берон орендував невеликий стенд для Stardew Valley. Це був перший конвент в його житті, тому він хвилювався. Раніше він ніколи навіть не зустрічався з розробниками ігор, годі й говорити про потенційних шанувальників. А що, якщо вони жахливі люди?

За допомогою двох сусідів (і мене — я якраз завітав до нього з Нью-Йорка) Берон почав пакувати в багажник найголовніше: два невеликі монітори, саморобний банер, сумку з водою, трохи дешевих значків і м'які іграшки за мотивами гри Stardew Valley. Опісля Берон через пасажирські двері дістався до водійського крісла. Двері з боку водія, пояснив він, давно зламані. Ця машина належала його родині майже двадцять років і передавалася з покоління в покоління. Я запитав, чи збирається він полагодити двері. Берон відповів, що і не думав про це.

Класична, майже банальна сцена: незалежному розробнику дісталось бажане місце на великій конференції, і ось сусіди допомагають йому облаштувати стенд. Якщо пощастить, то участь у виставці і публікації опісля принесуть кілька сотень нових шанувальників. Для інді-розробника це дуже важливо. Хороше враження на заході на кшталт PAX здатне перетворити маленьку гру на успішний проект.

Однак Ерік Берон не потребував допомоги. До того, як він переліз через пасажирське крісло і сів за кермо, гравці встигли купити півтора мільйона копій Stardew Valley. Збори гри від моменту її релізу становили майже 21 мільйон доларів. Еріку Берону було



двадцять вісім років, він сидів у автівці зі зламаними дверима, а в банку у нього було більше 12 мільйонів доларів. І все одно він їздив на розбитій Toyota Camry. «Мене всі запитують: коли ти купиш спортивну автівку? — мовить Берон. — Але вона мені не потрібна. Щоправда, не знаю, коли це зміниться. Напевно, спершу придбаю будинок, але поспішати нікуди. Мені не потрібна розкіш. Я знаю, що це не ошчасливить мене».

Відтак кілька днів він провів у тісній будці на шостому поверсі Вашингтонського конференц-центру, де тиснув руки і вперше в житті давав автографи, почувуючись справжньою рок-зіркою. Шанувальники приходили в костюмах героїв Stardew Valley, приміром, Ебігейл з фіолетовою шевелюрою або в образі галантного Гюнтера. Дехто приносив малюнки і всілякі саморобні штуки. Інші розповідали, як Stardew Valley допомогла їм пережити непрості часи. «Я чула, як люди дуже мило і сердечно дякували Ерікові. Це було настільки приємно споглядати, — розповідає Ембер Хейгман, яка допомагала Берону на стенді. — Саме про це я мріяла. Марила, що роботу Еріка оцінять, що люди теж насолодяться його музикою, текстами і всім іншим, адже, на мій смак, у нього це все чудово вдається. Це було круто — побачити, що інші це теж цінують і діляться своїм захопленням».

Останній рік минув для Еріка Берона і Ембер Хейгман немов у тумані. Після релізу Stardew Valley гра потрапила в топ бестселерів платформи Steam. За день продавалися десятки тисяч копій. Берон допускав, що його проект здатний досягти успіху, але реальні цифри перевершили всі очікування. Це і тишило, і лякало. Разом із успіхом прийшли і тиск,

і необхідність покращувати гру. Тепер, коли з нею ознайомилося більше п'яти осіб, Берон змушений був витратити весь свій час на виправлення багів, які виникали то тут, то там. «Влягаймося, приміром, спати, — сказала Хейгман, — а він: “Так, я спати не піду, мені потрібно дещо пофіксити”, — і сидів усю ніч».

Це було замкнуте коло. Шанувальники повідомляли про баги, Берон виправляв їх патчами — через що виникало ще більше багів. Відтак він сидів ночами, намагаючись знайти нові. Минали тижні. «Думаю, коли на тебе звалюється такий успіх, це шок, — говорить Фінн Брайс із Chucklefish. — Ти раптом з'ясовуєш, що повинен ще багато зробити».

Крім того, цей успіх означав, що Ерік Берон тепер мультимільйонер, хоча за півроку він це сповна так і не усвідомив. Зі звичайного будинку, де він мешкав із дівчиною і сусідами, і зі старої Toyota, на якій їздив Сіетлом, навряд чи хто зробив би висновок, що їхній власник уже заробив більше, ніж багатьом вдається заробити за життя. Минуле Берона — робота білетером, Хейгман як єдина годувальниця, здавалося міражем з іншого виміру. «До виходу гри нам доводилося прораховувати бюджет на їжу тощо, — відповів він, коли я запитав, чи зробив він вже щось зі своїм багатством. — Тепер, коли мені хочеться вина, я можу просто купити пляшку. І не вагатися. — Він на мить замислився. — А ще я купив медичну страховку. Раніше її у мене не було».

Пізніше Берон додав, що ще придбав новий комп'ютер.

«Спочатку було важко повірити, що це реальність, — говорить Ембер Хейгман. — Адже це такі абстрактні матерії. Так, у нас чимало грошей, але це

просто цифри на моніторі... Ми вирішили, що купимо будинок, і це круто. До недільної газети додається каталог шикарних будинків. Ми іноді гортаємо його для розваги, бо тепер могли б придбати житло. Тобто ми не купуватимемо помешкання, але гортати каталог — це прикольно».

Саймон Паркін, журналіст із *New Yorker*, 2014 року написав статтю «The Guilt of the Video-Game Millionaires»\*, у якій досліджував складні почуття, які виникають у інді-розробників через фінансовий успіх. Люди на кшталт Рамі Ісмаїла, автора *Nuclear Throne*, і Дейві Рідена, автора *The Stanley Parable*, описували в цій статті шквал суперечливих почуттів, яка ринула на них разом із багатством: депресія, тривога, сором, творче безсилля. «Гроші ускладнили особисті взаємини, — розповів Паркін Едмунд Макміллен, розробник платформи *Super Meat Boy*. — Я звичайний хлопець, який створює ігри. Я люблю самотність. Успіх нібито штучно підняв мене над іншими; це викликало заздрість і навіть ненависть».

Ерік Берон потрапив у такий самий вир емоцій. Після виходу *Stardew Valley* його захлиснули сильні і часом парадоксальні відчуття. Спершу, коли цифри поповзли вгору і з ним почали зв'язуватися великі компанії, як-от *Sony* і *Valve*, Берон трохи зазнався. «Я почувався зіркою», — зізнається він. *Microsoft* запрошували його на розкішні прийоми. *Nintendo* провели йому екскурсію фешенебельним офісом у Редмонді (таємним, адже, щоб туди потрапити, потрібно підписати угоду про нерозголошення

---

\* Ігрові мільйонери та їхнє почуття провини.

і пообіцяти не робити світлин). «Усі чогось від мене хочуть, — каже Берон. — Nintendo зацікавлені, щоб я переніс гру на їхні консолі, а насправді вони хотіли б підписати зі мною договір про ексклюзивність, але я на це не погоджуся»\*.

Однак сумніви і невпевненість роз'їдали його душу. Поки видавці намагалися його звабити, Берон почувався туристом у чужій країні, де намагаються швидко поглинути десятиліття знань про ігрову індустрію. Він завжди любив ігри, але спочатку майже нічого не знав про пов'язану з ними культуру. «Мене раптом кинуло в цей божевільний світ, — говорить він. — Я був ніким, аж раптом мене виштовхнуло на сцену. Я почувався чужим... Мені просто пощастило, я створив правильну гру потрібної миті».

Берон занурився у роботу, жертвуючи сном заради нових патчів для Stardew Valley. Потім він зважив на свої довжелезні списки завдань. Там були не лише кілька патчів із новим контентом, але й обіцяний режим для багатьох користувачів. Люди чекали на нього з дня виходу гри. Найбільше Берона пригнічувало те, що в програмуванні цього режиму не було нічого творчого. Треба було просто писати рядок за рядком мережевого коду. Це викликало у нього жах.

Якось уранці, в середині 2016 року, Ерік Берон раптово перервав роботу. Він більше не міг. Після чотирьох із половиною років безперервної роботи над Stardew Valley від думки про те, щоб витратити місяці життя на створення для неї мультиплеєрного

---

\* Згодом Берон анонсував, що перенесе Stardew Valley на PlayStation 4, Xbox One і Nintendo Switch.





режиму, його нудило. «Я повністю вигорів, — говорить він. — Я давав інтерв'ю, щодня спілкувався з людьми телефоном, укладав договори, працював із мерчендайзингом. І одного разу все це мене довело». Він зателефонував Chucklefish і сказав, що йому потрібен відпочинок. Видавець запропонував доручити роботу над мультиплеєрним режимом одному зі своїх програмістів, і Берон радо погодився.

Коли велика компанія випускає нову гру, після релізу розробники часто йдуть у тривалу творчу відпустку. Це нормальна практика. Адже пекло кранчу вже позаду, і всі розробники заслуговують на кілька місяців відпочинку і перезавантаження. У лютому, коли гра вийшла, Берон так не вчинив, але влітку він зрозумів, що настав час для тривалої відпустки. Він годинами грав в ігри на PC і просто розслаблявся перед комп'ютером. Багато пив. Курив марихуану. Почав уживати рослину ашваганда (ashwagandha). Вона допомагала йому позбутися стресу і бути бадьорим. Одначе, навіть це не мотивувало більше працювати над Stardew Valley.

Шостого серпня 2016 року Ерік Берон написав на сайті Stardew Valley новий пост. Він хотів розповісти шанувальникам про ступінь готовності свіжого патча, 1.1, який мав додати в гру нові фічі та контент. «Якщо відверто, — писав він, — робота над патчем займає стільки часу найперше тому, що я виснажений і рівень моєї продуктивності знизився. Ось уже майже п'ять років Stardew Valley поглинає майже кожну хвилину мого життя, і, здається, мій мозок кричить про те, що хоче перепочити».

Берон додав, що за літо зробив дуже мало і почувається винуватим. «Якщо чесно, у мене доволі часто

виникають підйоми і спади, періоди дуже продуктивної роботи і періоди низької мотивації, — написав він. — Доки себе пам'ятаю, я завжди таким був. Цього разу коливання було значніше ніж зазвичай, але я нагадав собі, що через успіх Stardew Valley моє життя стало дуже дивним. Напевно, це нормально: мені потрібен час, аби до цього звикнути. Я навіть не впевнений, з чим пов'язане це недавнє коливання: з раптовим успіхом, нестабільною хімією мого мозку або просто з тим, що я занадто довго і напружено працював без вихідних. Часом забуваю, що я все ж лишень людина, якій іноді потрібно розслабитися і розважатися».

Часу розслабитися не було. Після PAX у Chucklefish сказали Берону, що, аби вчасно перенести гру на PS4 і Xbox One, патч 1.1 треба доробити до кінця вересня. Берон знову маніакально взявся за роботу і увійшов у режим багатотижневого кранчу, щоб встигнути до цього дедлайну. Доробивши патч, він знову відчув вигорання, і коло замкнулося.

У листопаді 2016 року, продовжуючи періодично працювати над Stardew Valley, Берон отримав лист від представника видавця NIS America. Його запитували, чи не хоче він зустрітися з Ясухіро Вадою. Берон відповів згодою. Згайнувати таку можливість було б божевіллям. Вада — японський дизайнер, який розробляв ігри з вісімдесятих, тоді просував у Сіетлі свій новий симулятор Birthdays the Beginning. Проте до цього Вада прославився найперше тим, що розробив гру про ферму — Harvest Moon.

Схвильований і переляканий Берон приїхав в офіс, який орендували NIS America в діловому центрі Сіетла. Він розумів, що зараз зустрінеться



з людиною, чії роботи стали найбільшим натхненням в його житті. «Я дуже хвилювався, — сказав Берон. — Та все ж вирішив, що треба це зробити. Як мінімум це буде чудова історія».

Берон і Вада потиснули один одному руки і ввічливо обмінялися привітаннями. Перекладач Вади працював з японської на англійську і навпаки. Берон сказав, що прихопив із собою оригінальний картридж для Super Nintendo з Harvest Moon, і Вада з посмішкою на ньому розписався. Вони разом пообідали, випили пива і пограли в ігри один одного. «Це був якийсь сюрреалізм. Я не міг повірити, що це реальність, — розповідає Берон, — що я розмовляю з автором Harvest Moon. Коли вона вийшла, йому було тридцять, а я був ще дитиною. А тепер я з ним зустрівся і обговорюю розробку цієї гри, а він знає про Stardew Valley».

Вада сказав Берону, що Stardew Valley йому сподобалася і що він у захваті від того, як Берон розвинув жанр, який він заснував. «Він якось підсів на прибирання своєї ферми, — говорить Берон. — Більшу частину часу він косив траву і рубав дерева».

П'ять років тому Берон жив із батьками, провалював співбесіди і намагався зрозуміти, як влаштувати своє життя. Тепер творець Harvest Moon рубав дерева в його грі, яка стала бестселером. «Сюрреалізм» — це, мабуть, м'яко сказано.

У грудні 2016 року, майже через рік після виходу Stardew Valley, я зателефонував Берону, щоб дізнатися, як у нього справи. Ми обговорили його зустріч із Вадою, його маніакальний ритм роботи і глюки, з якими вони з Chucklefish зіткнулися, переносячи гру на консолі. Берон розповів, що знову

втомився від Stardew Valley і готовий взятися за щось нове.

Я запитав, чи запланував він наступну гру.

Берон відповів ствердно. Він міркував над створенням гри про ловлю жуків.

Я запитав, скільки часу займе її розробка.

«Цього разу я намагаюся більш реалістично оцінити терміни, — відповів Берон. — Сподіваюся, два роки».

# DIABLO III

**П**'ятнадцятого травня 2012 року сотні тисяч людей з усього світу завантажили онлайн-клієнт Battle.net і клацнули клавішу запуску Diablo III — гри, яку її розробники, а саме компанія Blizzard, створювали майже десять років. Упродовж тривалого часу шанувальники терпляче лічили дні до моменту, коли знову у пекельних пейзажах готичного фентезі зможуть закликати натовпи демонів. Однак опівночі, 15 травня за Тихоокеанським стандартним часом, коли Diablo III була видана, кожен, хто намагався зайти в гру, натрапляв лише на незрозуміле і дратівливе повідомлення: «Сервери перевантажені. Будь ласка, спробуйте ще раз пізніше. (Помилка 37)».

Після десяти років напруженої розробки Diablo III нарешті вийшла, а пограти в неї ніхто не міг. Деякі фанати здалися і пішли спати. Інші — не втрачали надій. Але навіть через годину вони бачили на екрані те

саме: «Сервери перевантажені. Будь ласка, спробуйте ще раз пізніше. (Помилка 37)».

«Помилка 37» миттєво стала мемом, що облетів усі інтернет-форуми, де шанувальники виливали свій гнів. Ідея Blizzard зробити Diablo III доступною лише в онлайн-режимі і без того викликала скепсис — циніки допускали, що це лише спосіб захиститися від піратства. І ось проблеми із серверами лише підкріпили упевненість, що це погана ідея. Шанувальники враз задумалися про те, що якби Diablo III працювала і без підключення до мережі, то вони вже билися б із монстрами в Новому Тристрамі, а не з'ясовували, що таке «Помилка 37».

Водночас у кампусі Blizzard в Ірвайні, штат Каліфорнія, група інженерів і фахівців з оперування і підтримки зібралися у, як вони називали, «бойовому командному центрі» і божеволіли. Продажі Diablo III були вищі від їхніх найоптимістичніших очікувань, але сервери не могли впоратися з напливом гравців, які намагаються зайти в гру. Майже о першій ночі Blizzard опублікували коротке повідомлення: «Будь ласка, зверніть увагу, що через велике навантаження серверів вхід у гру і створення персонажа можуть працювати повільніше, ніж зазвичай... Сподіваємося вирішити ці проблеми якнайшвидше і дякуємо Вам за терпіння».

За кілька миль від них, у відкритому торговому центрі «Irvine Spectrum», інша команда Diablo III й гадки не мала про те, що людям не вдається запустити їхню гру. Вони були зайняті — святкували. Офіційний захід, присвячений запуску Diablo III, відвідали сотні давніх фанатів в обладунках із шипами і з гігантськими пінопластовими сокирами. Роздаю-



чи людям автографи і сувеніри, розробники почули перші перешіптування про перевантажені сервери. І незабаром з'ясувалося, що це не звичайна дрібничка, що може виникнути в день запуску гри.

«Нас це застало зненацька, — говорить Джош Москейра з Blizzard. — Кумедно, чи не так? Гра, на яку всі так довго чекали, — і так неочікувано їх засмутила? Але я пам'ятаю, як на нарадах перед релізом ми говорили: “Отже, у нас усе готово? Гаразд, давайте подвоїмо очікування, навіть потроїмо”. І все одно ми недооцінили масштаб».

Того самого дня, знову намагаючись завантажити Diablo III, шанувальники побачили нове незрозуміло повідомлення: «Неможливо підключитися до сервісу, або з'єднання було перервано (Помилка 3003)». «Помилка 3003» не завоювала такої популярності, як її більш помітна молодша сестра, але змусила людей замислитися над тим, як вдалося уникнути інших 2966 помилок. Наступного дня «Помилка 37» повернулася — із купою інших проблем, які ще не один день після релізу заважали гравцям насолоджуватися Diablo III. У бойовому центрі Blizzard усю добу кипіла напружена робота: втомлені інженери вилися навколо комп'ютерів, сьорбаючи каву і намагаючись з'ясувати, як поліпшити їхню мережу.

Через сорок вісім годин їм вдалося стабілізувати свої сервери. Помилки все одно періодично виникали, але загалом люди могли грати без перешкод. 17 травня, коли все більш-менш заспокоїлося, Blizzard офіційно вибачилися. «Ми вражені вашим ентузіазмом, — написали вони. — Широ шкодуємо, що ваш хрестовий похід на Діабло був перерваний не натопном демонів, а смертною інфраструктурою».

Нарешті світ міг пограти в Diablo III. Як і в попередніх іграх серії, тут треба було прокачувати персонажа і долати орди демонів, збираючи на своєму шляху блискуче золото. Залежно від того, який клас ви обрали (чаклун, мисливець на демонів тощо), можна відкривати різні навички, вибираючи свій репертуар із безлічі різних прийомів і заклинань. Незліченні локації з монстрами генеровані процедурно, тому кожне проходження унікальне. Спершу здавалося, що саме про таку гру люди і мріяли.

Однак у наступні тижні після виходу гравці зрозуміли, що Diablo III має фундаментальні недоліки. Прориватися через купи монстрів — це було круто, але складність дуже швидко зростала. Легендарні предмети траплялися дуже рідко. Фінальний відрізок гри був надвичайно важким. А найбільше, мабуть, дратувало те, що система видачі видобутку, здається, повністю підпорядковувалася внутрішньо-ігровому аукціону, де гравці могли купувати і продавати спорядження за реальні гроші. Через цю вельми спірну систему Diablo III почала сприйматися як одна з ігор, де працює поганий принцип pay-to-win, тобто де найдієвіший спосіб зробити свого персонажа сильнішим — це не грати в гру, ухвалюючи цікаві рішення, а просто ввести номер кредитної карти у меню на сайті Blizzard.

З часу заснування — 1991 року — студія набула слави творця, який розробляє чудові гри, зокрема легендарні Warcraft і StarCraft. Коли бачиш, що на грі красується блакитний логотип Blizzard, відразу розумієш, що на тебе чекає щось надзвичайне. Diablo II, яка вийшла 2000 року, заснувала жанр екшн-RPG і надихнула мільйони підлітків на незлі-





ченні нічні ігри у мережі, битви з потворними демонами і полювання за Камінням Джордана. Багато хто вважає Diablo II однією з найкращих ігор в історії. Тепер, у травні 2012 року, незграбний запуск Diablo III вперше пов'язав логотип Blizzard із тим, чого компанія раніше ніколи не відчувала, — публічним провалом. Адже «Помилка 37» була лише першою з проблем.

Джош Москейра завжди ненавидів Монреальські зими. Канадець мексиканського походження, з сильним акцентом, що служив піхотинцем у Чорній варті в канадській армії, Москейра починав з того, що писав сценарії для рольових ігор для видавництва White Wolf, мріючи потрапити в ігрову індустрію. Попрацювавши над кількома іграми та провівши сім років у Ванкувері, в Relic Entertainment, Москейра переїхав на інший кінець Канади, щоб приєднатися до команди Far Cry 3. Команда працювала в колосальному офісі Ubisoft в Монреалі. Там температура взимку опускається на кілька градусів нижче, ніж допустимо в місті, де мешкають люди.

Одного особливо сніжного дня, в лютому 2011 року, більше ніж за рік до «Помилки 37», Москейрі зателефонував Джей Вілсон — своєму давньому другові з часів Relic. Він тепер працював на Blizzard Entertainment в Ірвайні і для створення гри шукав нового провідного дизайнера. Сам же виконував роль гейм-директора. Хтось із Ubisoft відгукнувся на вакансію. Отож, він хотів розпитати, на що в цій компанії схожа культура поведінки і розробки. Чи зможе потенційний дизайнер влитися в колектив Blizzard?

Друзі розговорилися, і Вілсон запропонував інший варіант: а чому б на цю вакансію не влаштуватися Москейрі?

Москейра відповів, що йому треба подумати. Однак, глянувши у вікно, за яким падав сніг, він зрозумів, що думати особливо немає про що. «І ось минуло два з половиною місяці, і я заходжу в цю будівлю як провідний дизайнер консольної версії Diablo III», — мовить він. Робота полягала в тому, щоби керувати крихітною командою (спершу їх було троє), яка займеться адаптацією Diablo III під Xbox і PlayStation. Для компанії Blizzard, яка роками відмовлялася випускати ігри на консолі, а натомість робила свої хіти, як-от World of Warcraft або StarCraft II, доступними лише на PC і Mac, це була несподівана ініціатива. З виходом Diablo III мозковий центр Blizzard уперше вирішив доторкнутися до гігантського світу консольних ігор.

Разом із командою Москейра зайняв куточок офісу й почав грати в прототипи, з'ясовуючи, як досягти того, щоб у Diablo III було приємно грати за допомогою геймпада. Blizzard надали їм карт-бланш переробити для консольної версії що завгодно, і вони цим правом сміливо скористалися, змінивши навички всіх персонажів так, щоб вони поєднувалися з консольною схемою управління. «Використання багатьох навичок відчувалося несвоєчасним, бо під час гри на консолі око фокусується не на курсорі, а на персонажі, — пояснює Москейра. — Отож, ми перекалібрували всі навички в грі».

До кінця 2011 року, коли в студії почався кранч напередодні весняного релізу Diablo III на PC, команда Москейри призупинила процес перенесення гри на

консоль, аби допомогти колегам доробити основну гру. «Наша трійця, а нас тоді було вже вісім... Наша вісімка — це повністю новачки в Blizzard. Відтак ми почувалися зобов'язаними, — каже Москейра. — Ми хочемо брати в цьому участь. Це буде дуже круто. Це буде важливий момент в історії Blizzard, і нам приємно стати його частиною».

Потім настав час релізу, «Помилки 37» і складного травня 2012 року в Blizzard, коли команда намагалася стабілізувати свої сервери. Команда Москейри повернулася до роботи над консольною версією Diablo III, а іншим дизайнерам треба було вирішити глибинні проблеми гри. Приміром, гравці явно були незадоволені системою видачі здобутку, але що саме з нею було не так? І що можна було зробити, аби гра на високих рівнях стала такою ж захопливою, як у Diablo II, де гравці годинами билися з ордами демонів і полювали за артефактами, хоча основна сюжетна кампанія вже давно закінчилася?

Розробники зрозуміли, що проблема полягала у складній грі. Ця система в Diablo III копіювала аналогічну з Diablo II. Спершу гравець проходив гру в нормальному режимі, потім — удруге, в більш складному режимі «Жах», тоді — продирався через режим «Пекло». До цих трьох у Diablo III додали четвертий рівень складності — «Інферно». Він був розроблений для гравців, які вже досягли максимального рівня, і складність цьому відповідала. Здолати цей режим можна було тільки тоді, якщо у тебе є найкраще спорядження в грі. Але ось біда: найліпше спорядження в Diablo III теж можна було отримати лише на «Інферно»! Так виникала демонічна варіація дилеми про яйце та курку. Як

здобути найкраще спорядження з «Інферно», якщо ваше теперішнє, менш круте, не дає змоги грати на «Інферно»?

Вихід був: аукціон. Якщо не хочеться битися головою об стінку «Інферно», завжди можна заплатити реальні гроші і купити обладунок ліпший за свій. Зрозуміло, що більшість гравців хотіли повністю іншого. В результаті найхитріші з них знайшли спосіб експлуатувати систему на свою користь. Завдяки генератору випадкових чисел у Diablo III ймовірність отримати видобуток із високорівневого ворога була не вищою, ніж вірогідність знайти її, розбивши глиняний горщик. Усвідомивши це, гравці почали годинами грати винятково у війну з керамікою. Це було не дуже захопливо, але все ж ліпше, ніж платити живі гроші.

Незабаром у Blizzard зрозуміли, що людям більше подобалося обігравати Diablo III, ніж грати в неї. І, щоб вирішити цю проблему, потрібні були неабиякі вкладення. З 15 травня і до кінця серпня команда Diablo III випустила близько вісімнадцяти безкоштовних патчів і виправлень, усуваючи баги, коректуючи навички персонажів з огляду на скарги гравців. Найбільший з цих патчів, що вийшов 21 серпня 2012 року, додав систему так званих рівнів удосконалення, які дозволяли гравцеві і далі розвивати персонажа, навіть коли він досяг максимального рівня (60). У цьому ж патчі «Інферно» дещо спростили, а легендарному спорядженню додали унікальних ефектів, аби гравець, здобувши нову зброю, міг відчутти себе нестримною машиною-вбивцею.

Утім у Blizzard розуміли, що ці патчі — це лише пластирі, тобто тимчасові рішення, які стримають



гравців від знищення горщиків, але не врятовують гру. Рана у боці Diablo III продовжувала кровити. Заліковувати її доведеться дуже довго.

Посеред просторого кампусу Blizzard в Ірвайні стоїть гігантська статуя орка з Warcraft. Навколо статуї — кільце з табличок, на кожній з яких вибита одна з «мантр» співробітників Blizzard. Деякі з них виглядають так, ніби їх списали з пародійних мотиваторів: «Думай глобально» або, скажімо, «Якість понад усе». Але 2012 року одна з них стала для команди Diablo III вельми гучною: «Кожен голос важливий». Гравці були незадоволені, і розробники Blizzard відчували, що зобов'язані до них дослухатися. Продюсери і дизайнери Diablo III чимало часу проводили в інтернеті — в різних місцях, від Reddit до офіційного форуму Blizzard, збираючи та аналізуючи думки про те, як удосконалити гру. У літніх і осінніх постах у блозі і листах Blizzard пообіцяли залагодити ситуацію з аукціоном, поліпшити систему видачі видобутку і зробити гру в Diablo III більш захопливою на високих рівнях.

Таке серйозне ставлення до проекту після його релізу незвичне для індустрії. Найчастіше розробники випускають гру і рухаються далі. Перед тим, як повністю зануритися в розробку нової гри, компанія, можливо, залишить мінімальний штат для того, щоби виправити останні критичні баги. Але репутація Blizzard як студії, яка виготовляє унікальні продукти, ґрунтується саме на тому, що вони не облишають свої проекти. Після релізу Blizzard роками випускають безкоштовні патчі для всіх своїх ігор, вважаючи, що така підтримка забезпечить їм

довіру аудиторії. А це, зрештою, поліпшить продаж ігор\*.

До кінця липня 2012 року було продано неймовірну кількість копій Diablo III, а саме — десять мільйонів. Розробники в Blizzard бачили, що створили захопливу гру, але вони також відали про те, що вона може бути значно ліпшою. «Це був невідшліфований алмаз, — сказав Ваятт Чен, старший технічний дизайнер. — Ми розуміли, що гру потрібно допрацьовувати. Не вистачало завершальних штрихів». На щастя, CEO Blizzard Майк Морхейм дозволив команді Diablo III покращувати гру і випускати до неї безкоштовні патчі необхідної кількості. «Не в кожній компанії можна одночасно: 1) продати десять мільйонів копій гри і вважати, що можна було постаратися ліпше, — мовив Чен, — і 2) отримати настільки тривалу можливість удосконалювати продукт із урахуванням труднощів, які виникли у нього на початку».

Це один погляд на питання. А з іншого боку, очевидно, що через це люди, які працювали над Diablo III (деякі вже майже десять років!), не мали змоги відпочити. Той, хто проводив за одним і тим самим проектом багато часу, знає, як приємно довести його до кінця, — і знає, що, коли він дороблений, хочеться більше ніколи його не бачити. «Я слухав один подкаст, — розповідає Чен, який працював над Diablo III від ранніх етапів створення гри. — Там письменниця рекламувала свою книгу, — (йдеться про психолога

---

\* Diablo II вийшла 2000 року, а патчі до неї виходили аж до 2016 року. StarCraft вийшла 1998 року, а свіжий патч — 2017 року. Жодна компанія не зрівняється з Blizzard у підтримці своїх ігор. — Прим. авт.

Анджелу Дакворт), — а писала вона про твердість. Жінка говорила, що ця риса властива багатьом успішним людям. Ось ця наполегливість, здатність рухатися вперед. Значуще не завжди приємно робити, щоденна рутинна не завжди приємна. Іноді так. І добре, коли це так. Але твердість — це коли ти бачиш стратегічну мету і прагнеш досягти її попри будь-які дрібні щоденні перешкоди, тому що не забуваєш про головне».

«Метою» — або, принаймні, ще однією важливою віхою — було доповнення Diablo III. Blizzard зазвичай випускають масштабні доповнення для всіх своїх ігор, і команда Diablo III розуміла, що це для них найкраща можливість глобально переробити гру. До кінця 2012 року вони сформуливали обсяжний гугл-документ, куди записували всі проблеми, які треба було вирішити, і фічі, які слід було додати: приміром, переробити предмети і додати нові цілі для гри на високих рівнях.

Але для цього їм потрібен був новий керівник. Немало пропрацювавши гейм-директором Blizzard, Джей Вілсон повідомив команді, що планує звільнитися. Він аргументував, що, пропрацювавши над грою десять років, дуже від неї втомився\*. Blizzard потребували нового гейм-директора не лише для того, щоб він керував розробкою доповнення, але й щоб загалом сформулювати, в якому напрямі розвиватиметься гра. Знайшовся новачок, якому ідеально пасувала ця роль.

Побачивши вакансію на сайті Blizzard, Джош Москейра спершу не планував на неї претендувати.

---

\* Дивно, однак Blizzard заборонили Джей Вілсону дати мені інтерв'ю для цієї книги. — Прим. авт.

Йому подобалося вирішувати завдання — переносити Diablo III на консолі, і подобалося керувати маленькою командою. Вона, звичайно, за цей час розрослася з трьох осіб до двадцяти п'яти, але все одно це відрізнялося від його днів в Ubisoft, коли йому доводилося координувати чотириста з гаком осіб. Навіть коли Вілсон та інші провідні фахівці в Blizzard порадили йому відгукнутися на цю вакансію, Москейра продовжував сумніватися. «Мене цілком влаштовувала роль керівника маленького відділу. Мені було до вподоби працювати над цим проектом, — каже він. — Подобалося, що я працюю безпосередньо над грою, а не малюю презентації в Power Point».

Проте Москейра шанував культуру розробки Diablo III, тому зрештою його переконали, і він відгукнувся на вакансію. Після низки співбесід не лише з керівництвом Blizzard, а й з усіма колегами, його викликали в офіс Френка Пірса — одного із засновників Blizzard — і втішили: він отримає вакантну посаду. Москейра не так давно приєднався до команди Diablo III, але колеги поважали його як дизайнера і керівника, і Blizzard хотіли, щоб саме він керував долею гри. «Коли мені про це сказали, це було незабутньо, — зізнається Москейра. — У мене навіть виникла паніка, адже я згадав, що Diablo — це дуже важлива франшиза, до того ж не тільки для Blizzard, а взагалі в індустрії, тому така відповідальність, звичайно, лякала».

Коли Москейра став гейм-директором, він одразу організував збори з рештою команди Diablo III: спочатку з рівними колегами, а тепер — підлеглими. Він цікавився їхніми відчуттями від гри. Що їм у ній





подобалося? Чого б вони хотіли від Diablo III в майбутньому? Зазвичай ігрові доповнення лише додають щось до основної страви: новий контент, нові локації, нову здобич, але Blizzard хотіли, щоб додаток до Diablo III щось у цьому змінив. «Стало зрозумілим: команда дуже хоче, щоб цей додаток не просто щось покращив у грі, а став платформою для подальшого розвитку Diablo, — мовить Москейра. — Ось таке завдання вони звалили на свої плечі. Вони мислили масштабно».

А ще Москейра зрозумів і спробував донести до команди, що насправді вони, як і раніше, не повністю розуміють, що таке Diablo III. Москейра любить відзначати, що, коли гравці тепло згадують Diablo II, вони мають на увазі не початкову версію гри, а те, якою вона стала 2001 року, коли розробники, спираючись на коментарі гравців, випустили додаток Lord of Destruction. Саме цю версію запам'ятали фанати. А це доповнення було випущене, тому що мільйони гравців надали Blizzard зворотний зв'язок, а компанія на нього відгукнулася.

«Складність полягає в тому, що можна створити, затестувати гру, вирішити, що ти її розумієш..., поки її не випустиш, — зауважує Москейра. — Але першого дня після її виходу більше людей витратять на неї понад годину, ніж, мабуть, усі розробники за період розробки. І ти побачиш те, чого зовсім не планував під час розробки. Побачиш реакції гравців... Вони грають, взаємодіють із грою. І найскладніше — навчитися дисципліні і стійкості, аби правильно реагувати на їхні реакції».

Плануючи доповнення, яке назвали Reaper of Souls, команда Diablo III побачила можливість випра-

вити не тільки «Помилку 37», а взагалі всі недоліки попередньої версії гри. Це був їхній шанс зробити свій Lord of Destruction і досягти рівня, якого досягла Diablo II багато років тому. «Ми дивилися на це так: це наш єдиний шанс знову завоювати прихильність аудиторії, — сказав старший продюсер Роб Фут. — Нумо працювати».

З боку може здатися дивним те, що запуск гри, яку розробляли десять років, був пов'язаний з такими труднощами. Однак, на думку Москейри, команді дуже заважала тінь настільки улюбленої фанатами Diablo II. Як він висловився під час виступу 2015 року: «Над командою літав привид Diablo II. Це створювало тиск, призводило до необхідності не зруйнувати спадщину настільки блискучої гри і вплинуло на безліч рішень».

Команда з BioWare, яка розробляла Dragon Age: Inquisition, зазнала негативних відгуків на Dragon Age 2 (докладніше про це я розповім у шостому розділі), а у Blizzard проблема була прямо протилежною: Diablo III потрібно було перевершити неймовірний успіх Diablo II. Дизайнери Diablo III наважувалися на надзвичайно свіжі ідеї, приміром, пов'язані з гнучкою системою навичок, яку зазвичай вважають одним із найсильніших боків гри. Але, на думку Москейри, загалом вони все ж занадто переймалися щодо традицій серії.

Москейра був новачком і тому не боявся протистояти усталеним уявленням про те, що робить гру серії Diablo грою серії Diablo, навіть якщо це неминуче призводило до сварок із ветеранами студії. Для консольної версії, яка розроблялася паралельно з Reaper of Souls, він активно пропонував механіку ухилян-



ня — фічу, яка дозволила б гравцеві перекочуватися по землі, ухиляючись від атак супротивників. Це була спірна ідея. «Щодо ухилянь у нас були запеклі дискусії, — сказав Москейра. — Надзвичайно запеклі. Ми з дизайнерами дуже емоційно обговорювали, навіть ця опція на консолях».

Москейра наполягав, що гравцям набридне годинами ходити, не маючи можливості урізноманітнити свої рухи, на відміну від, скажімо, World of Warcraft з її чарівною клавішею стрибка. Інші дизайнери зазначали, що, якщо додати в гру ухиляння, це зменшить цінність предметів, які збільшують швидкість руху (концепт із Diablo II), а отже, глобально гра принесе менше задоволення. «Це резонні аргументи, — висловлювався Москейра, — і розумні. Але, зрештою, слід сказати собі: “Гаразд, я пожертвую глобальним задоволенням від гри заради того, щоб її ситуативний геймплей став ефектнішим”. ... Я розумію, що відмовляюся від можливості нагородити гравця розвитком свого персонажа, але, щоб гра органічно відчувалася на консолях, мої пальці мають регулярно працювати з геймпадом. І це круто. Це консольно». (У цій битві Москейра переміг, і ухиляння додали в гру.)

Експериментуючи на консолях, де потреба дотримуватися заповітів Diablo II відчувалася не так значуще, команда Москейри наважилася на кроки, які іншим розробникам здавалися радикальними. «Мабуть, саме це надало нам свободу, — говорить він. — Наміри PC-команди були благородними, вони відчували цей тиск і очікування, відтак їхній підхід залишався консервативним. Але на консолях у нас був трохи Дикий Захід. Хоча, озираючись... У якомусь

сенсі ми поводитися дуже наївно. Ми крутили гру півроку, не маючи уявлення про те, чому те чи інше рішення колись було ухвалено. Просто як діти клацали різними клавішами».

Коли гру створюють стільки років, свіжий погляд буває дуже корисним, особливо якщо настає час переробити ключові елементи на зразок системи видачі видобутку. У РС-версії Diablo III вороги, вмираючи, вибухали фонтанами нагород, даруючи гравцям бажаний дофамін, коли ті підбирали нову зброю і спорядження. Та без клавіатури і мишки знатися на всіх цих блискучих кільцях і амулетах було вельми утомливо. Тестуючи Diablo III з консольною командою, Москейра виявив, що надлишок видобутку гальмував людей, змушуючи їх щокілька секунд зупинятися і вивчати свій інвентар.

І тоді вони змінили підхід. «Ми вирішили: “Добре, нехай тоді, коли має випасти сірий або білий предмет, у 70% спроб натомість випадає золото”, — мовить Москейра. Фанатам Diablo II це здалося б радикальним, але саме він ліг в основу того, що команда назвала “ною системою розподілу видобутку (Loot 2.0)”»; ця система, врешті, поліпшила Diablo III і на РС, і на консолях. «Ми здогадалися, що, можливо, гравцеві варто видавати менше предметів, — говорить Москейра. — А позаяк предметів менше, то вони мають бути кращими».

Системою Loot 2.0 команда Москейри сподівалася відповісти на всі претензії щодо спорядження гравців. Шанувальники скаржилися на те, що, аби здобути найкращі, «легендарні» предмети, доводиться витратити забагато часу; доповнення Loot 2.0 гарантувало, що з кожного важливого боса випаде

як мінімум одна легендарна річ. Гравці скаржилися, що, коли все-таки знаходиш легендарний предмет, гра випадково генерує його параметри. Отож, лише встигаєш зрадіти помаранчевому сяйву легендарної зброї — і одразу розчаровуєшся, бо це не для твого класу\*. Тому в Loot 2.0 увели систему коефіцієнтів, спотворюючи випадковість генерації і підвищуючи ймовірність того, що, коли гравець підніме предмет, це буде те, що його влаштує.

Упродовж 2013 року розробники регулярно збиралися і обговорювали, чого вони хочуть від Reager of Souls. Часто звучали слова «випадкова генерація». Зрештою, саме випадкові числа завжди були мотором у серці Diablo. З першої гри, яка вийшла 1996 року і завдяки котрій гравці опинилися у процедурно генерованих підземеллях розваленого Трістраму, ігри серії Diablo ґрунтувалися на генераторі випадкових чисел. План підземель був випадковим. Те саме стосувалося скринь зі скарбами. Випадковою була більшість магічних предметів; гра збирала їх із величезної таблиці префіксів і суфіксів, де кожен параметр співвідносився зі словом у назві предмета. (Приміром, «щасливий» пояс — це з яким ви здобу-

---

\* Випадкова генерація властивостей предмета погано поєднувалася з системою параметрів персонажа в Diablo III. У Diablo II всі класи використовували всі параметри, а в Diablo III підхід був більш спеціалізованим. Скажімо, сокира сили корисна лише для варвара. Відтак, якщо вона вам випала, коли ви граєте за мисливця на демонів, можна лише сумувати. А колчан, що підвищує інтелект (головний параметр чаклуна), не може стати в нагоді взагалі нікому. Чаклуни не використовують стріли. — *Прим. авт.*

дете з монстрів більше золота. А меч-«кровопивця» за кожного удару цупитиме у противника дещичю життя.)

Випадкова генерація — це саме те, що привернуло до Diablo увагу чималої кількості людей. Грати в Diablo — це як проходити модуль у Dungeons & Dragons: щоразу отримуєш новий ігровий досвід. У тому, щоб клацнути клавішею «дізнатися» на невідомому предметі, розуміючи, що він може виявитися чим завгодно, є щось неймовірно приємне і таке, що викликає звикання. Diablo активізує той самий інстинкт, що спонукає нас витратити гроші в ігрових автоматах і на лотерейні квитки. У цю гру пасувало б грати за столом лас-веґасівського казино.

Тому розробники не відразу зрозуміли, що їхня одержимість випадковими числами псує Diablo III. «Я належав до тих, хто поклонявся вівтарю випадковості, — говорить Кевін Мартенс, провідний дизайнер. — Якщо я мав нагоду зробити випадковим щось ще, я її не втрачав, не розуміючи, що випадковість — це лише інструмент для того, щоб гру було цікаво проходити багато разів... Коли мене запитують, в чому полягає головна відмінність між Reaper of Souls і Diablo III, найпростіша відповідь: “Ми запровадили випадкову генерацію. Зробили так, щоб вона працювала на гравця, а не проти нього”».

У цьому полягає відмінність Diablo III від Лас-Веґаса: Blizzard не хотіли, щоб казино завжди перемагало. Команда Джоша Москейри зрозуміла, що грати цікаво, коли перевага глобально на боці гравця. «Коли Diablo III лише вийшла, шанси отримати легендарний предмет залежали від підкидання кубика, — зауважив Москейра. — Можливо, вам пощастить, а може, й ні...

На Rearer ми сказали собі: “Гаразд, ми не хочемо шахраювати. Ми не хочемо, щоб гравцеві здалося, ніби ми полегшуємо йому життя. Проте нижню планку потрібно підняти, щоб не доводилося шукати легендарний предмет 104 години”<sup>\*</sup>.

А ще їм потрібно було виправити складність. Створюючи першу версію Diablo III, розробники вважали, що гравці мріють про дуже складну гру. «У нас було таке відео, “Diablo вас скалічить”, — згадує Мартенс. — Там люди з команди розповідали, що гра складна. Навіть, попри те, що вони досвідчені розробники, їх усе одно вбивають. А правда в тому, що хтось хоче, щоб було дуже складно, а інші хочуть простіше. І на всі проміжні варіанти знайдуться охочі».

Річ була не лише в тому, що режим «Інферно» сам собою вдавнявся занадто важким. Гравцям набридало щоразу проходити одну й ту саму кампанію, де не змінювалося нічого, крім сили монстрів. У 2001 році ця структура працювала, але в 2012 з кількох причин вона навіювала лише нудьгу. За це десятиліття ігровий дизайн доволі вдосконалився. З’явилися десятки клонів Diablo, і деякі з них навіть поліпшили структуру оригіналу (хоча жоден із них не домігся такого успіху). Коли вийшла Diablo III, люди не очікували від неї цієї вторинності.

---

\* Це одна з улюблених байок Москейри про Diablo III. Коли він уперше проходив гру (за варвара з сокирою), на те, щоб знайти легендарний предмет, йому знадобилося саме 104 години. (Він перевіряв.) Коли на екрані нарешті спалахнуло заповітне помаранчеве сяйво, він був у захваті, допоки не побачив, що це колчан. Варвари не використовують стріли. — *Прим. авт.*

Reaper of Souls стало можливістю виправити ці проблеми. Тактично Blizzard вже зробили це, спротивши «Інферно» в одному з патчів, але в Reaper вони могли переробити все ще радикальніше. «Здається, десь у листопаді 2012 року я задумався, що ми могли б повністю переробити систему рівнів складності, — мовив Мартенс. Це була не найліпша перспектива. — Але вся гра розвивалася навколо тих чотирьох рівнів, які у нас уже були. Параметри кожного монстра були налаштовані за ними».

Кевін Мартенс мислив про це обсяжніше. А якщо замість поетапного підвищення складності переробити всю структуру, аби сила монстрів зростала в міру того, як прокачується ігровий персонаж? А потім додати в гру нову систему модифікаторів, аби кожен, хто захоче складнішу гру, міг увімкнути «складний» або «експертний» режим, де у ворогів буде більше здоров'я і міцніші удари? А якщо, навпаки, захочеться простіше, завжди можна повернутися до нормального. Щоб вирішити дилему яйця і курки на «Інферно», Blizzard вирішили знищити і курей, і яйця.

З боку може здатися, що це очевидна думка: зрештою, в більшості ігор складність саме так і влаштована. Але для серії Diablo вона була революційною. «Спочатку здавалося, що це нереально, — каже Мартенс. — Тобто ти розумієш, що ось це треба переробити, але раніше ти про таке не замислювався, не уявляв автоматичного налаштування складності. Ми ніколи не міркували про це з такого боку».

І все це — через Diablo II. Команда не замислювалася, що структуру рівнів складності можна змінити, тому в минулих іграх серії вже було звичне рішення. Спершу граєш на нормальному рівні, тоді на рівні



«Жах», відтак на рівні «Пекло» — саме завдяки цьому гра серії Diablo стає грою серії Diablo, чи не так? На ранніх етапах розробки гравці і без цього розкритикували Blizzard за ідею — лише за ідею! — зробити так, аби з убитих ворогів випадали кульки, які поповнюють здоров'я. Деякі шанувальники визнали це порушенням традицій серії. Команді страшно було навіть уявити щось настільки радикальне, як переробка всієї структури Diablo. А якщо б вони все ж таки ризикнули? І що, якби їм вдалося знайти заміну, здатну перевершити оригінал?

Коли гра щойно вийшла, деякі гравці скаржилися, що не можуть переміщуватися між її чотирма актами, і Blizzard шукали спосіб вирішити цю проблему. «Ми поговорили з інженерами, і вони сказали, що можуть вирішити цю проблему», — згадує Роб Фут. — «І, здається, саме хтось з інженерів додав: “Але чому б не придумати щось ліпше?”».

Всі знову увійшли в режим мозкового штурму. А якщо дати гравцям не просто змогу переміщуватися між локаціями, а додати новий режим, який змінював би взагалі все? І що, якби цей режим став ядром високорівневої гри в оновленій Diablo III?

Вони назвали його «режимом пригод». Пройшовши Reaper of Souls, ви отримували до нього доступ і могли перенестися в будь-яку локацію в грі — від пустель Калдея до снігових вершин гори Арреат. У кожному з п'яти актів гри з'являлися випадково генеровані доручення, приміром, убити боса або зачистити підземелля. Що більше доручень ви виконували, то більше здобичі вам випадало. У режимі пригод також з'явилися нові події і так звані нефалемські портали — багаторівневі підземелля, де зони

і монстри з усієї Diablo III переміщувалися, як на го-тичному мікстейпі (mixtape). Blizzard сподівалися, що режим пригод на години займе гравців, які пройшли основну гру. Це було краще за розбиття горщиків.

У серпні 2013 року на виставці Gamescom в Німеччині Blizzard у залі, повному журналістів і геймерів, анонсували Reaper of Souls. Головним героєм доповнення стане інфернальний архангел Малтаель. З'явиться новий клас персонажів — хрестоносець. Окрім того, з виходом доповнення будуть доступні нові фічі — починаючи з Loot 2.0, яку Blizzard випустять безкоштовним патчем, сподіваючись, що гравці побачать, що їхню критику почули.

«За хвилину до анонсу в залі відчувалася напруга, — згадує Джош Москейра. — Усі думали: “Ліпше б цей анонс був хорошим”. І чекали, що ми їх розчаруємо». Тоді Blizzard запустили відеоанонс: чотирихвилинний стартовий ролик Reaper of Souls, який демонстрував світу Малтаеля. Тримаючи в кожній руці по серпу, архангел порубав групу магів-горадри-мів і напав на колишнього побратима, архангела Тіраеля. «Нефалем тебе зупинить», — сказав Тіраель. Малтаель відповів: «Ніхто не зупинить смерть».

Глядачі виставки вибухнули оплесками. «Натхнення котилося хвилею, — розповідає Москейра. — Це відчувалося. Я подумав: “Гаразд, ці люди готові дати нам ще один шанс. Не змарнуймо його, чорт забирай”».

Спочатку Blizzard планували випустити Reaper of Souls в кінці 2013 року, але команда Diablo III зрозуміла, що їм потрібен додатковий час, і реліз пересунувся на першу чверть 2014 року. Це нікого не здивувало. Blizzard відомі тим, що довго розробляють ігри

(Diablo III, зрештою, зайняла десять років), і навряд чи у них є хоч одна гра, яка не збивала дедлайни.

Мені запам'яталася цитата гейм-директора StarCraft II Дастіна Броудера, бо дуже добре описує підхід Blizzard до створення ігор. У червні 2012 року, понад рік опісля того, як компанія планувала випустити перший додаток до StarCraft II, Heart of the Swarm, він розповів мені, як триває робота над грою. «Усе готово на 99%, — сказав він, — але, залишився, собака, один відсоток». Heart of the Swarm вийшла лише в березні 2013 року. Останній відсоток зайняв майже рік.

«Розпланувати графік складно у зв'язку з ітеруванням, — сказав Роб Фут. — А якщо хочеш створити відмінний продукт, воно необхідне». Саме ітерації займають цей останній відсоток. Продюсери Blizzard намагаються залишати в кінці розкладу чисті аркуші, щоб у команд була можливість крутити, вертїти і удосконалювати всі аспекти своєї гри, поки вони не вважатимуть результат ідеальним. «І це не проста ситуація, — мовить Фут. — Тому що у тебе запитують: “Чимало додаткового часу, що вони взагалі там роблять?”. Ітерують. Ми не знаємо, чим саме вони займаються, але точно не байдикуватимуть».

Однак, навіть отримавши додатковий час на доробку Reaper of Souls, команда Джоша Москейри змушена була дещо вирізати. Разом із режимом пригод вони задумали систему «колоди диявола», яка розкидала світом п'ятдесят двох дуже сильних ворогів. Гравці могли б убивати їх, сподіваючись зібрати всі п'ятдесят два предмети, які з них випадали. Але у команди Diablo III не вистачило часу, аби повністю розробити систему, тому Москейра вирішив її виріза-

ти. «Ми подумали: час у нас є, але заповістити обидві системи ми не зможемо, — сказав він. — А з цих двох важливіший «режим пригод», тому що він радикально змінює ігровий процес. Відтак «колоді диявола» довелося поступитися»\*.

Минали місяці, і всі у Blizzard були задоволені тим, як триває робота. З часів «Помилки 37» вони переоформили рецепт розробки Diablo III, переробили систему видачі видобутку і повірили, що зможуть повернути любов мільйонів фанатів, випустивши *Reaper of Souls*. Проте Москейра продовжував вважати, що у гри досі є один критичний недолік — те, що суперечило ігровому досвіду, який вони хотіли надати гравцям. Це — аукціон.

Коли Blizzard уперше оголосили, що в Diablo III буде аукціон із реальними грошима, циніки вирішили, що ця компанія хотіла збирати гроші. Зрештою, з кожного проданого артефакту компанія отримувала вагомий відсоток. Розробники відповідали, що їхні пориви були набагато шляхетнішими, а аукціон був доданий, щоб гравцям було зручніше обмінюватися предметами. 2002 року Diablo II: *Lord of Destruction* заповнили сторонні «сірі ринки», де люди купували потужні артефакти за реальні гроші на сумнівних сайтах без належного рівня захищеності. За словами Кевіна Мартенса, Blizzard хотіли надати зацікавле-

---

\* Ідеї з «колоді диявола» пізніше повернулися у вигляді Куба Канаї — різнобічного магічного артефакту, який, крім іншого, дозволяв гравцям поглинати і запам'ятовувати унікальні властивості легендарних предметів. — *Прим. авт.*

ним у покупках гравцям «сервіс світового рівня» — надійний і безпечний.

Незабаром після запуску Diablo III стало зрозуміло, що аукціон псує гру. Так, звичайно, декому подобалося торгувати, особливо тим, хто витрачав чимало часу на вибивання видобутку і тоді отримував з неї хороший прибуток, але багатьом аукціон псував гру. Шукати спорядження ставало нецікаво. Якщо тобі пощастило і новий обладунок виявився дуже потужним, то хіба ти зрадієш, коли можна просто зайти на аукціон і купити там ще ліпшу броню?

Одна група гравців — Залізнароджені (на честь будинку Грейджой з «Ігри престолів»), відмовлялася користуватися аукціоном і акцентувала на цьому увагу. Вони навіть писали Blizzard петиції, пропонуючи їм додати в гру режим «Залізнароджених». «Це було товариство гравців, які говорили: “Слушайте, Diablo III залишається все тією самою грою, але я отримую зовсім новий досвід, граючи в неї без аукціону”, — розповідає Ваятт Чен. — Можна поглянути на Diablo III із такого боку, і знаєте, у нас відмінна гра, але аукціон спотворює те, як її сприймають інші».

Одного разу у вересні 2013 року, коли виробництво Reaper of Souls було в розпалі, Джош Москейра сидів на нараді і писав щось у блокноті. Це була штатна щомісячна нарада, де CEO компанії Майк Морхейм обговорював із керівниками бізнес-питання, і суттєва частина технічного обговорення фінансів пролітала повз вуха Москейри. Тоді розмова зайшла про Diablo III, і всі раптом заговорили про аукціон.

«[Майк] запитав: “Ну і що ти про нього думаєш?” — каже Москейра. — Якби я був де завгодно, я б,

напевно, відповів: “Ну, знаєте, нам ще потрібно це обмізкувати” або “Я не упевнений”. Але я подивився на них..., згадав, як нам важливо, щоб гравці в нас вірили, і заявив: “Знаєте що? Я вважаю, його треба приборати”».

Вони коротко обговорили логістику (як повідомити новину гравцям? Що робити з активними лотами? Скільки доведеться чекати?), і рішення сформувалося. Аукціону в Diablo III настав час помирати. «А я думав: “Вау, це все насправді”, — говорить Москейра. — Скажу щодо Майка, що він завзятий геймер. І обожнює ігри. Найбільше на світі любить грати. І обожнює гравців. Він готовий на таке, готовий сказати: “Так, це буде непросто, але це правильний вчинок”».

Сімнадцятого вересня 2013 року Blizzard оголосила, що в березні 2014 року аукціон закриють. Загалом шанувальники були в захваті. Тепер в Diablo III можна було полювати за здобиччю без неприємного відчуття, що за гроші можна купити ліпше спорядження. Як написали в коментарях на Kotaku: «Відмінна робота, Blizzard. Ви повернули крихту довіри. Можливо, я навіть знову запусну вашу гру».

«У Diablo найприємніше грати так: убиваєш монстрів, здобуваєш предмети ліпші, ніж маєш, і удосконалюєш персонажа, — сказав Ваятт Чен. — І якщо для прокачування не потрібно вбивати монстрів — це недобре».

Здається, вони нарешті знайшли ідеальний рецепт для Reaper of Souls. Крім нових локації (Вестмаршу) і боса (Малтаеля), також додали Loot 2.0 (як безкоштовний пачт для всіх гравців), «режим пригод» і нову систему рівнів складності. За тиждень до ви-



ходу *Reaper of Souls* Blizzard видалили з гри аукціон. Закінчуючи роботу над доповненням і готуючись до запуску, команда Москейри вперше зрозуміла, що переживає важливий момент. Вони повернуть тих, кого втратили.

Двадцять п'ятого березня 2014 року вийшла *Reaper of Souls*. «Помилка 37» не давала про себе знати. Цього разу Blizzard посилили інфраструктуру. Крім того, компанія вдосконалила повідомлення про помилки: якби щось пішло не так, інформація у віконцях була б зрозумілою. «Думаю, ми засвоїли важливий урок. Якщо ти хвилюєшся, намагаєшся зайти в гру і отримуєш якусь “Помилку 37”, ти дивуєшся: “Що це? Не уявляю”, — сказав Джош Москейра. — Тепер повідомлення про помилки стали докладнішими. Приміром: “Виникла така проблема. Приблизно за цей час її вирішимо”».

З'явилися перші реакції гравців, і співробітники Blizzard дружно видихнули з полегшенням. Як і шанувальники *Diablo*. «Нарешті, *Diablo III* змогла відтворити ігровий процес, яким славиться ця серія, — написав рецензент на сайті *Ars Technica*. — Розробники виправили або вилучили майже все, що заважало її величі. *Reaper of Souls* — це відродження *Diablo III*».

Через два роки після запуску люди нарешті полюбили *Diablo III*. «Тепер на інтернет-форумах або у реальному спілкуванні шанувальники скаржилися на конкретні проблеми, не такі глобальні, — говорить Кевін Мартенс. — І ось тоді я вперше подумав: “Добре, начебто нам усе вдається”. Гортаючи *Reddit* або *Battle.net*, дизайнери з радістю відзначали, що гравці скаржаться на недостатню потужність окремих пред-

метів або просять Blizzard посилити конкретні білди\*. Люди більше не обмежували свої коментарі кількома словами, які звучать для будь-якої гри смертним вироком: “Ця гра мені не цікава”».

Джош радів, що людям дуже сподобалася консольна версія Diablo III, яка вийшла на PS3 і Xbox 360 у вересні 2013 року і на новому поколінні консолей (PlayStation 4 і Xbox One) в серпні 2014. Після десятиліть клацання це звучить майже святотатсько, але грати в Diablo III на геймпаді було навіть цікавіше, ніж за допомогою клавіатури і миші.

Упродовж наступних місяців і років Blizzard продовжили випускати патчі для Diablo III і додавати нові фічі. Деколи безкоштовні, як-от зону «Сивий острів» і поліпшену версію собору з оригінальної Diablo. Інші були платні, скажімо, новий клас «некромант». І хоч шанувальники сумували через те, що до гри немає значних доповнень (принаймні, до початку 2017 роки не було), всі бачили, що Blizzard готові підтримувати Diablo III після виходу роками. Інші розробники, може, не взяли б витратити на це ресурси, особливо з урахуванням катастрофічного старту. «Майк Морхейм, президент компанії, сказав нам: “Наша мета полягає в тому, щоб знову заслужити прихильність і довіру гравців”, — сказав Ваятт Чен. — Ми багато працювали над грою. І щиро в неї вірили. Ми знали, що вона відмінна, і, напевно, було б не так трагічно, якби ми були компанією, здатною сказати: “Зрозуміло, «Помилка 37», закінчуємо з цим”».

---

\* Білд — конкретна конфігурація або спеціалізація ігрового персонажа.





Джош Москейра, з іншого боку, завершив із Diablo III. Улітку 2016 року він звільнився з Blizzard і разом із Робом Пардо, досвідченим керівником із Blizzard і провідним дизайнером World of Warcraft, заснував нову студію — Bonfire. «Залишити цю команду і компанію було найскладнішим рішенням у моєму житті серед тих, які не стосувалися життя і смерті, — мовив Москейра. — Проте я вирішив, що хочу спробувати зробити щось повністю інше».

Принаймні, він покинув Blizzard, залишивши після себе щось прекрасне. Diablo III — один із найтоповіших бестселерів в історії відеоігор; до серпня 2015 року продано 30 мільйонів копій. А ще ця гра довела розробникам із усього світу, зокрема творцям The Division і Destiny (з якими ми познайомимося у восьмому розділі), що будь-яку гру можна полагати.

Розробка часто набирає обертів ближче до завершення, коли творці гри нарешті розуміють, на що схожа їхня робота і як в неї грається. Для ігор типу Diablo III запуск — це лишень початок розробки. «Навіть якщо в авторів гри сформовано цілісний погляд на проект, якщо у гри, як Diablo, потужна ідентичність, — сказав Москейра, — мені здається, на початку проекту чимало труднощів... Поки гра не вийшла, у всіх у голові живе дещо інше уявлення про те, якою вона вдасться. Воно дуже глибинне. Але коли гра виходить, суперечок дедалі менше, тому що тепер це бачать усі. Розробляти ігри складно, але труднощі до та після релізу відрізняються. До релізу вони мають більш екзистенціальний характер».

Diablo III довела, що навіть гра, створена однією із найвідоміших і найталановитіших студій в світі,

з майже нескінченними ресурсами, все одно може роками шукати правильну формулу. Що навіть у третій грі серії є безліч змінних, які збивають людей з пантелику. І якщо на початку гра переповнена обсяжними проблемами, то, доклавши зусилля, час і гроші, її можна зробити ідеальною. 2012 року, коли інтернетом поширився мем про «Помилку 37», гравці вирішили, що Diablo III приречена. Однак цього не сталося.

## HALO WARS

У літку 2004 року команда менеджерів Ensemble Studios прилетіла до Чикаго на несподівано серйозну виїзну нараду. Можна сказати, що у них була криза ідентичності. Ensemble упродовж років виготовляли нудні прототипи, і їм потрібно було вирватися на кілька днів, щоби це обговорити. «Ми вирішили, що треба зайнятися чимось цікавим, — сказав Кріс Ріппі, продюсер із Ensemble, який був на тій зустрічі. — Знову увійти у колію».

Однак питання полягало в тому, як це має виглядати? Студія Ensemble, розташована в Далласі (штат Техас), майже десять років розробляла однотипні ігри. Їхня слава трималася на Age of Empires — інтелектуальній серії, де ви починаєте гру, граючи за купку селян, і, зрештою, будете потужну цивілізацію. Як і Warcraft від Blizzard або Command & Conquer від Westwood, Age of Empires — це стратегія в реальному часі, або RTS, тобто дія у грі минає без ходів чи пауз.

Гравцеві треба прожити ланцюжок технологічних «епох» (кам'яний вік, бронзовий вік і т. д.), збираючи ресурси, зводячи будівлі, тренуючи солдатів і підкорюючи супротивників.

Аби створити першу Age of Empires, команда Ensemble пройшла через те, що провідний дизайнер Дейв Поттінгер згодом назвав «жахливим маршем смерті, неймовірним для сучасності»: вони майже рік працювали по сто годин на тиждень. 1997 року Age of Empires все-таки вийшла і відразу стала хітом; і Ensemble, і їхній видавець — Microsoft, тішилися від продажу мільйонів копій гри. Опісля ринула лавина прибуткових сиквелів, доповнень і спін-оффів. Урешті, Microsoft викупили Ensemble. До 2004 року студія працювала над черговою грою серії, Age of Empires III, яка мала вийти наприкінці 2005 року.

У Ensemble є незвичайна риса: співробітники цієї студії сприймають її як сім'ю. Тому плінності кадрів там майже немає. Заснована Ensemble 1995 року, і спочатку об'єднала навколо себе молодих неодружених чоловіків, які разом не лише працювали, а й відпочивали. «Щосуботи чимало колег зі студії збиралися у когось удома, — згадував у статті-мемуарі\* провідний дизайнер Ян Фішер. — У п'ятницю ввечері хтось неодмінно сидів у зоні для тестування і грав у Quake (згодом — в Quake 2, тоді — у Half-Life) до третьої ночі... Якщо ви з хлопцем, що сидить за

---

\* Ян Фішер. «Blast from the Past: Ensemble Figures Out How to Go from Empires to Kings» // Gamesauce. Весна, 2010 рік // <https://issuu.com/gamesauce/docs/2010springgamesauce/3>.

сусіднім столом, не жили в одній квартирі, то точно іноді ходили разом на пиво».

Навіть на початку нульових, коли засновники Ensemble вирости і сформували свої сім'ї, їхні взаємини залишилися дуже тісними та дружніми. Кожному потенційному співробітнику треба було пройти виснажливу серію співбесід, деколи вона охоплювала зустрічі з усіма двадцятьма з гаком співробітниками компанії. І якщо хоч один із них говорив «ні», кандидату відмовляли. «Ми справді були родиною, — згадує Річ Гелдрайх, графічний програміст. — Це була така собі сім'я в гуртожитку».

Улітку 2004 року, допоки тривала робота над Age of Empires III, низка ветеранів Ensemble заговорили про те, що втомилися розробляти ігри цієї серії. Деякі з них узагалі втомилися від стратегій. Вони вже кілька разів намагалися створити другу команду розробників, щоб вона експериментувала з іншими жанрами, але їм нічого не вдавалося.

У Ensemble щоразу повторювався один і той самий сценарій. Друга команда експериментувала зі всілякими прототипами і ранніми ідеями ігор, а тоді основна команда, яка працювала над черговою грою з серії Age, неминуче натрапляла на якусь проблему. Приміром, як тоді, коли їм після року розробки довелося переробити весь дизайн Age of Empires II, тому що грати в неї було нецікаво. Тоді керівництво Ensemble просило другу команду тимчасово призупинити свій проект і допомогти першій команді. Щоразу, коли таке траплялося, друга команда втрачала запал і зупинялася, як паровий двигун без вугілля.

«Починаючи з Age II, ми повторювали один сценарій: ми так амбітно придумували ігри і з такими

труднощами їх доробляли, що хоча й намагалися займатися чимось іншим, зрештою, доводилося всіх залучати до того, щоб випустити чергову гру серії Age», — скащав Дейв Поттінгер. За минулі роки друга команда Ensemble встигла почати прототипувати RPG, платформер і ще кілька ігор, але всі ці проекти вони покинули. Закидати прототипи — це нормально для ігрової студії, але повторення цього сценарію стало тиснути на співробітників Ensemble, які хотіли продемонструвати світові, що здатні на щось інше, окрім Age of Empires. І тому 2004 року керівництво студії сиділо в Чикаго і обдумувало своє майбутнє.

Кріс Ріппі, Дейв Поттінгер та інші керівники Ensemble зважили варіанти. Наразі в їхній розробці було дві гри: Age of Empires III, їхній майбутній флагман, і екшн про машини Wrench, який нікого не надихав. Два дні вони сиділи і сперечалися. Чи хочуть вони продовжувати роботу над Wrench? Чому продовжують? За інерцією? Виблискувала купа нових ідей. А чому б їм не зробити клон Diablo? А як щодо мультиплеєрної онлайн-гри (ММО)? Або стратегії в реальному часі, але для консолей?

Десятиліттями в індустрії вважалося очевидним, що стратегії в реальному часі добре грати лише на комп'ютері. Це швидкий і складний жанр, тому в RTS ліпше грати з клавіатурою і мишкою. Так простіше однією рукою рухати картою, а іншою віддавати команди. На консолях клавіатур і мишок немає; є лише геймпад з джойстиками і порівняно невеликою кількістю клавiш. Це неефективний пристрій для введення під час швидкої гри. Вона вимагає багатофункційності. За існування RTS ніхто не зумів

вирішити цю проблему. Пристрасні фанати гри на PC любили пограти в StarCraft 64 (2000 року) — недосконалу консольну версію StarCraft від Blizzard, яка не відображала багатьох нюансів свого комп'ютерного аналога. Вона начебто підтверджувала, що хороша RTS на консолях неможлива.

Анджело Лаудон — досвідчений програміст і один із керівників Ensemble, завжди вважав інакше. Як і більшість інженерів, він любив вирішувати складні завдання — і думка про консольні RTS здавалася йому гідним викликом. «Анджело горів цією ідеєю, — розповідає Кріс Ріппі. — І у нас виникло кілька думок, як це можна втілити». На зустрічах у Чикаго Лаудон та Ріппі активно продавали ідею консольної RTS, запевняючи, що для Ensemble це прекрасна можливість. Вони мають потрібних людей та досвід. Гравці поважають їх саме як розробників RTS. А їхня материнська компанія — Microsoft — невдовзі запустить довгоочікувану Xbox 360 — нову потужну консоль, на якій було б добре випустити першу в світі хорошу консольну RTS.

Крім того, цей план дав би змогу Дейву Поттінгеру і тим членам команди, яким набридли RTS, попрацювати над чимось іншим. Тоні Гудмен — виконавчий директор Ensemble — давно хотів зробити ММО в стилі World of Warcraft від Blizzard, яка мала вийти в листопаді 2004 року. (Майже всі в Ensemble грали в її бета-версію.) Ідея великої мережевої гри зумовлювала в студії різні реакції, але Гудмен і деякі інші розробники-ветерани (скажімо, Ян Фішер) давно мріяли про таке.

Керівництво Ensemble поверталось з Чикаго, схваливши три нові проекти. По-перше, консольну

RTS, робоча назва якої була «Phoenix». По-друге, MMO з робочою назвою «Titan». Третя гра — Nova — стане фантастичною екшн-RPG, тим самим клоном Diablo, і керуватиме її розробкою Поттінгер — щойно з командою доробить Age of Empires III. Менеджери вирішили, що якщо Blizzard вдається жонглювати StarCraft, World of Warcraft і Diablo, чому б Ensemble не зробити так само?

Після повернення в Даллас керівники студії оголосили, що скасовують Wrench і запускають три нові масштабніші проекти. Провідним програмістом на Phoenix буде Анджело Лаудон, продюсером — Кріс Ріппі. Аби вивчити тонкощі ігрового процесу, вони запросили одного зі своїх найдосвідченіших співробітників — дизайнера Грема Девайна.

Девайн, експатріант із Шотландії з довгим волоссям і високим тоном сміху, може похвалитися одним із найбільш еkleктичних резюме в ігровій індустрії. У вісімдесяті, будучи підлітком, він програмував для Atari, Lucasfilm Games і Activision. Хлопцеві не було й тридцяти, коли він заснував власну компанію Trilobyte і створив хітову гру The 7th Guest, де хитрі загадки перепліталися з кінематографічною розповіддю. Посварившись із співзасновником Trilobyte і побачивши, що студія помирає, Девайн подався в id Software, де працював з одним із давніх друзів, легендарним програмістом Джоном Кармаком. Чотири роки він допомагав створювати ігри типу Quake III і Doom 3, допоки в 2003 році не перейшов у Ensemble. Там він керував написанням алгоритмів пошуку шляху — це математичні формули, що визначають, як у грі Age of Empires III пересуваються юніти.





Із часом це рішення здалося керівництву студії дещо дивним. Девайн був успішним у сфері ігрового дизайну і оповідання. Чому ж його обрали для навчання ходити юнітів із Age of Empires? Як згадує Девайн: «Мені зателефонував Дейв Поттінгер і мовив: «Слухай, ми в Ensemble нераціонально застосуємо твої уміння. Дуже хочемо зробити одну консольну RTS. Як тобі ідея очолити команду, яка над цим працюватиме?»»

«Звісно, я візьмуся за це, — відповів Девайн. — Коли розпочинаємо?»

Тепер команда формувалася з Грема Девайна, Анджело Лаудона, Кріса Ріппі і ще кількох художників і програмістів. Це був маленький дружний колектив, і всіх учасників приваблювала перспектива попрацювати над чимось іншим, ніж над Age of Empires. «Команда білих ворон» (misfits), — любив говорити Девайн. Базовий концепт гри вони розробили доволі швидко. Phoenix стане фантастикою: людям доведеться битися з інопланетянами, приблизно як у StarCraft. Гра за людей і за інопланетян, яких Девайн назвав «Sway»\*, повинна була неабияк вирізнятися. Команда хотіла відтворити відчуття від «Війни світів», де гігантські інопланетні машини билися із загонами людей.

Вигадати ідеї було нескладно. Складнішим, на думку Девайна, було розібратися з управлінням. Коли розробники починають створювати гру, зазвичай їм є на що спертися в цьому питанні — є традиція. Якщо ви робите шутер від першої особи, то заздалегідь знаєте, що правий тригер відповідає за стрільбу,

---

\* «Sway» означає «коливання», «гойдання».

а лівий — за прицілювання\*. Лівий стік — це рух персонажа, правий — обертання камери\*\*. Розробники великих серій на зразок Call of Duty або Assassin's Creed можуть вносити в цей рецепт невеликі зміни, але їм не потрібно заново складати всю схему управління щоразу за кожної розробки нової гри.

Phoenix не могла таким похвалитися. Власне, через відсутність зручної схеми управління RTS не були популярні на консолях. Отож, команді Девайна з початку розробки довелося вирішувати такі питання, які в більшості ігор урегульовуються ще до початку розробки. Як переміщатися екраном? Чи потрібен курсор, як в Age of Empires, котрим можна виділяти юніти і віддавати їм команди? Чи ліпше керувати безпосередньо юнітами? Чи можна виділити відразу кількох? Як у грі споруджуватимуться будівлі?

Відповісти на ці питання було неможливо, не протестувавши варіанти. Тому команда Девайна місяцями експериментувала. «Ми змінювали один прототип на інший, — сказав Кольт Макенліс, який працював у Phoenix інженером графіки. — Як переміщати камеру; як переміщати камеру і водночас виділяти юнітів; що зробити, аби гравця не знудило. Ми провели безліч годин дослідницької роботи».

Довелося перебрати сотні різних схем управління. Команда освіжила в пам'яті ігри на зразок Pikmin і Aliens versus Predator: Extinction — обидві вийшли на консолях і містили елементи RTS. Відтак можна

---

\* Тригер (trigger) — елемент керування, розташований на геймпаді.

\*\* Стік (stick) — також елемент керування.



було проаналізувати, що в них працювало. «Спершу ми копіювали всі їхні ідеї, а потім викидали те, що нам не подобалося, — мовить Кріс Ріппі. — У цих іграх були дуже дотепні знахідки, і ми зібрали їх в один пакет».

Щотижня, а зазвичай і щодня, в студії проводили обов'язкові сесії тестування: команда Phoenix сідала і грала в прототипи, зроблені цього тижня. Це був напружений процес, позаяк вимагав значної концентрації і призводив до того, що чимало виконаної роботи потрапляло в смітник. «Система зворотного зв'язку в Ensemble була суворою і чесною, але загалом вона допомагала зробити гру хорошою», — говорить Девайн. Вони винайшли кілька схем управління, які ніби було приємно використовувати. Наприклад, можливість виділити область (і групу юнітів у ній), клацнувши клавішею A.

Тепер вони очікували на схвалення компанії. Microsoft, звичайно, дали Ensemble свободу експериментувати з прототипами типу Phoenix і іншими «іграми другої команди», на кшталт тих, які вони «забракували» упродовж цих років. Однак, аби серйозно розпочати виробництво гри за таким прототипом, потрібно було отримати офіційну згоду. Поки керівники в Редмонді не нададуть Phoenix дозвіл, гра залишиться в невагомості. Розпочати виробництво або найняти нових співробітників не вдасться.

Коли студію відвідали керівники з Xbox, команда Phoenix показала їм свої прототипи. Microsoft начебто сподобалося побачене, і вони дали Ensemble дозвіл на продовження. До кінця 2005 року, поки інша студія готувалася до випуску Age of Empires III, команда Phoenix, натхненна тим, що вони нарешті створюють

гру не з серії Age, яка ще й подобається Microsoft, продовжувала працювати.

Співробітники з команди Age of Empires III, які для того, аби доробити гру, працювали ночами, були в значно меншому захваті. «Це був цікавий період у житті Ensemble, тому що Microsoft вперше захопилися «грою другого гатунку», — говорить Поттінгер, провідний дизайнер Age of Empires III. — І, на жаль, для нас це була RTS. Ми стільки часу намагалися зробити щось інше. Ми не хотіли ставати компанією, яка вміє роботи лише RTS. Однак, звичайно, саме цього хотіли Microsoft. Ми добре це робимо, за це нас і купили. І, звісно, цього від нас і очікували».

Microsoft не схвалили жоден із попередніх прототипів Ensemble, але від Phoenix представники компанії були просто в захваті. Управлінці з команди Xbox, яких цікавило лише одне — обійти PlayStation 3 у так званій війні консолей, були в захваті від думки, що одна з цих провідних студій випустить гру для Xbox 360. Їм не подобався лише новий бренд. На думку Microsoft, повністю нову франшизу складно рекламувати. Стратегії в реальному часі — це не найпопулярніший жанр, і продаються ігри цього жанру часто гірше, ніж шутери від першої особи, які так любляють у Microsoft. Якщо Phoenix вийде під якимось уже відомим брендом, то, за побоюваннями Microsoft, вони можуть не продати таку кількість копій гри, щоб «відбити» свої інвестиції.

Щоб грі дали зелене світло, працівникам Ensemble довелося провести низку нарад із керівниками Xbox, такими як Філ Спенсер і Пітер Мур. На перших зборах усе було гаразд. Та коли Грем Девайн



із колегами вдруге зустрілися з Microsoft, то висунули нову вимогу: нехай це буде гра світу Halo.

«Halo тоді були дуже популярні, — згадує Пітер Мур. Було продано мільйони копій двох перших ігор, а Halo 3, яка вийшла 2007 року, донині залишається однією з найбільш очікуваних ігор в історії. — Ми вирішили, що Halo — це бренд, за яким варто зробити стратегію в реальному часі, з урахуванням того, як влаштований її всесвіт. Хороші проти поганих. Усе, що потрібно для RTS. На мій погляд, усе це вказує на те, що випустити гру в світі Halo — це менший ризик, ніж випускати її під новим брендом».

В ігровій індустрії таке трапляється часто. Видавці здебільшого консервативні і не хочуть ризикувати, вважаючи за краще працювати з усталеними франшизами і сиквелами. Навіть найбільш амбітні студії часом переробляють свої ігри, щоб зв'язати їх із відомими франшизами. Але для команди Девайна, яка пропрацювала над цією грою майже рік, пропозиція змінити бренд на більш привабливий звучала так, ніби матері запропонували проміняти своє немовля на гарніше.

Далі — тривали запеклі суперечки. Врешті, керівництво Microsoft вирішило: якщо Ensemble хочуть створювати свою RTS на консолях, вона має бути в світі Halo. І крапка. «Загалом нам сказали: “Або ви розробляєте Halo, — говорить Девайн, — або вас усіх звільнено”».

Девайн був морально розбитий. Він місяцями складав і опрацьовував персонажів Phoenix, і, з його позиції, вони були не менш важливими для гри, ніж усе інше. Це була не просто якась консольна RTS. Ця гра була його унікальною розробкою. «Коли ти по

вуха заглибився у створення власного бренду, його не можна не полюбити, — каже Девайн. — Ти любиш його, дуже. Він — твій. Він — фантастичний».

Крім того, він зрозумів, що заміна світу Phoenix на світ Halo спричинить низку логістичних проблем. Більшу частину виконаної роботи доведеться відкинути. «Коли тобі пропонують зробити Halo, ти намагаєшся пояснити, що не можна просто переназвати інопланетян «Covenant», а людей — «UNSC»; насправді зміни були значно масштабнішими, — сказав Девайн. — Одначе, здається, мене не почули. Здається, для Microsoft це було питанням графіки».

«Я не пам'ятаю, що був дуже здивований, — мовив Кріс Ріппі. — Упевнений, Гремові було важче. Він уклав всі свої сили. Цей прототип був зроблений на його крові, поті і сльозах. Він захоплювався своєю роботою. Напевно, йому боліло сильніше».

Серце Девайна було розбите. Він вирішив звільнитися з Ensemble. Сів за комп'ютер, відкрив Google. Що це взагалі за Halo? Найвідоміша гра, гаразд. Але за що люди її люблять? Їм просто подобається стинати голови інопланетянам? Чи у ній був якийсь глибинний сенс, про який Девайн нічого не знав? Начитавшись про Halo, від могутнього героя Майстера Чіфа до могутньої інопланетної імперії, Девайн запідозрив, що друге припущення правильне. «У п'ятницю ввечері я уявляв Halo як гру, в якій перед тобою літають фіолетові інопланетяни, а ти їх убиваєш, — говорить Девайн. — У понеділок уранці я сказав собі: “Чорт, за ці роки вони серйозно продумали свій світ. Либонь, він цікавіший, ніж я гадав”».

Отож, команда Девайна ухвалила рішення: Phoenix стане Halo Wars. Хоча використовувати Майстера



Чіфа їм заборонили, Bungie — студія-творець Halo, не хотіла, аби купка незрозумілих людей з Техасу зачіпала історію їхнього культового героя. Bungie і Ensemble були сестринськими студіями, але тато з мамою приділяли увагу саме старшій доньці. Age of Empires — це популярна серія, але порівняно зі славою Halo вона залишила в культурі приблизно такий самий слід, як світлина сніданку в інстаграмі. У 2005 році серія шутерів від першої особи від Bungie була однією з найвідоміших на планеті.

Через кілька днів керівники проекту Phoenix прилетіли в Сіетл до Bungie. Спершу вони зустрілися з провідними спеціалістами студії. Обговорили світ і сюжет серії з Джо Стейтеном — давнім сценаристом Halo. Поспілкувалися про схеми управління з Джеймі Грізмером — провідним дизайнером серії. Відтак побесідували і з іншими співробітниками Bungie. Розповідаючи творцям Halo про свій чудовий новий проект, Кріс Ріппі і Грем Девайн отримували у відповідь лише порожні погляди.

«Ми розповіли їм, що створюватимемо RTS, засновану на світі Halo, але, здається, нікого з них не попередили про цю зустріч, — пояснює Ріппі. — А якщо ви знайомі з хлопцями з Bungie, то знаєте, як педантично вони ставляться до своїх проєктів. Думаю, ми їх шокували. Не можу сказати, що до нас поставилися дуже вороже, але прийняли нас холодно. І вони в цьому не винні. Якби хтось прийшов до нас і раптом сказав: “Привіт, ми робимо шутери про світ Age of Empires”, — ми б, напевно, відреагували так само».

Щоб позбутися напруження, Девайн і Ріппі зайнялися тим, що вміли найкраще: сіли грати в ігри.

Розповівши співробітникам Bungie про Halo Wars, кілька хвилин опісля вони вже запустили ранню збірку Phoenix, аби довести, що в їхню консольну RTS-гру справді приємно грати. «До того, як Bungie оговталися від шоку, вони вже грали в нашу гру, — сказав Ріппі. — Це нам допомогло». До слова, ключовим було також те, що Девайн був радий поглинути стільки інформації про світ Halo, скільки взагалі здатна поглинути людина. Девайн убирав усе, що говорив Джо Стейтен, навіть найбільш неочевидні і дрібні деталі. Він хотів до кінця зустрічі докладно пояснити, чим Сан'Шайуум (San'Shuuum) відрізняються від Сангхейлі (Sangheili). (Звісно, Сан'Шайуум — це правителі Ковенанту, а Сангхейлі — це раса ящероподібних воїнів.)

Повернувшись до Далласу, команда Halo Wars відкинула майже все, що встигла розробити. Вони залишили схему управління і інтерфейс, але інші ідеї, які були придумані для Phoenix, не підійшли б грі Halo-світу. Команда почала розробляти нові елементи дизайну, сюжету і малювати новий арт до Halo Wars, розуміючи, що вони розпочинають усе з нуля.

Позаяк права на все, що хоч якось пов'язане з Halo, як і раніше, належали Bungie, Ensemble змушені були отримувати їхнє схвалення щодо кожного сюжетного питання. Це призводило до бюрократичної тяганини. Ensemble хотіли, щоб дія гри була присвячена групі солдат Космічного Командування Об'єднаних Націй (UNSC) на кораблі «Дух вогню» і щоб основна частина битв відбувалася на планеті Аркадії, яку команда придумала спеціально для Halo Wars. Ці рішення мали бути затверджені Bungie.



Розуміючи, що йому треба зачарувати своїх колег, Грем Девайн виготовив вигадану туристичну брошуру Аркадії і показав її Джо Стейтену — він відповідав за інформацію про світ Halo. «Я мовив: “Додаю нову планету. Чи до вподоби тобі така? Ось її рекламний буклет”, — сказав Девайн. Стейтена потішила ексцентрична манера колеги, і наступними місяцями він постійно літав до Сіетла, щоб обговорити з Bungie сюжет Halo Wars. “Думаю, спершу вони були стурбовані, — говорить Девайн, — але з часом повністю мені повірили”».

Усе ж команда Halo Wars ніби постійно відставала на кілька кроків. Важко розповісти історію про світ Halo, коли він існує переважно в головах кількох людей за дві тисячі миль від вас. Окрім того, Bungie були зайняті власним проектом, а саме — таємничною Halo 3. «Ми зіткнулися з тим, що вони готові показати або переказати нам не все, що пов'язано з Halo 3, а це ускладнювало процес, — каже Кріс Ріппі. — Вони дотримувалися цілісності свого сюжету і своєї гри. І захищали свої таємниці, тому ми дещо не розуміли і доводилося шукати інші шляхи».

За словами декількох людей, які працювали в обох компаніях, правда полягала в тому, що значна частина керівництва Bungie була незадоволена існуванням Halo Wars. Bungie терпіли питання Ensemble і намагалися відповідати якомога дружелюбніше. Їм подобався ексцентрик Грем Девайн, а Джо Стейтен завжди поведився гідно. Але коли співробітники Bungie залишалися наодинці, вони заздрили: їм зовсім не хотілося, щоб якась чужа студія зачіпала їхній всесвіт Halo. Коли Ensemble надсилали запитання або просили дозволу використовувати деякі елементи світу, Bungie часом

спеціально ставили їм палиці в колеса. У 2012 році в інтерв'ю сайту GameIndustry.biz глава Ensemble Тоні Гудмен публічно зізнався, що взаємини між студіями напружені. «Bungie були не в захваті від цієї ідеї, — розповів він. — Вони зазначали, що їхню франшизу “виставили шльондрою” або щось типу того».

Напруга між студіями лише посилила внутрішні проблеми Ensemble. Розробка Halo Wars тривала не дуже гладко, і, за деякими оцінками, зміна світу гри на Halo забрала в них місяці роботи. Їм подобалася схема управління, дизайнери Ensemble повірили, що нарешті знайшли підхід до розробки консольної RTS, але на те, щоб придумати і створити світ Halo Wars, знадобилося значно більше часу, ніж вони очікували.

До середини 2006 року Microsoft офіційно дозволили розробляти Halo Wars, відтак керівництво Ensemble тепер могло найняти для реалізації проекту потрібних людей і розпочати виробництво графіки і коду. І тепер їм треба було вирішити проблему, яка виникла за кілька місяців до цього: крім Грема Девайна, Кріса Ріппі, Анджело Лаудона і інших людей з маленької команди Phoenix, ніхто в Ensemble не хотів працювати над Halo Wars. Після десятиліття, присвяченого лише Age of Empires і її спін-оффам, ветерани студії більше не хотіли працювати над RTS. Коли їм надали вибір, багато хто долучився до нового ММО-проекту, сподіваючись перетворити своє обожнювання World of Warcraft у власний хіт. Інші розробляли з Дейвом Поттінгером «науково-фантастичне Diablo» — Nova.

У всіх в Ensemble були різні уявлення про те, що робити далі, відтак кожен робив щось своє. Співро-



бітники жартували, що назва студії тепер звучала іронічно; зараз вони не відчували себе родиною. Теоретично їм варто було кинути велику частину ресурсів на Halo Wars, адже їхні власники, Microsoft, не погоджувалися на інші прототипи, але студія розкололася. Команда Age of Empires III не хотіла переходити на Halo Wars, і, хоч команді Halo Wars і було потрібно поповнення, дехто в ній не був радий бачити на своїй території людей з Age.

«Нас це влаштувало, — сказав Кольт Макенліс, інженер Halo Wars. — Просто були внутрішні чвари. Ми думали: “Добре, йдіть, куди хочете, а нам дайте спокій”». В очах команди Halo Wars, що складалася в основному з молодих і менш досвідчених співробітників Ensemble, поведінка ветеранів виглядала зарозуміло. «Варто їм було щось вирішити, як вони одразу гальмували, — сказав Макенліс. — Вони нічого не обговорювали, нічого не оцінювали. Я сказав: “Ні, ми так не працюємо. Не подобається — йдіть геть”».

А тим часом в іншій частині Ensemble Halo Wars сприймали як проект, потрібний лише для того, щоб задобрити Microsoft. Це — наче голлівудський актор знімається у фільмі про супергероїв, щоб у нього з’явилася можливість взяти участь у важливій картині про глобальне потепління. Більшість ветеранів Ensemble мріяли про розробку інших ігор.

Певної миті керівники студії вирішили, що дія MMO не розгортатиметься в новому фантастичному світі, як планувалося до цього. На загальних зборах студії вони заявили, що тепер роблять MMO за світом Halo. «Ян Фішер піднявся на сцену і сказав: «Ми вибрали бренд, це Halo», — розповідає Ґрем Девайн. Але багато хто неабияк здивувався, адже офіційного

дозволу на це від Microsoft вони не отримували — і це могло призвести до конфлікту. «Ми зрозуміли, що Microsoft не дасть нам таких грошей на невідомий бренд, — мовив Дейв Поттінгер. — Ідея використувати бренд Halo прийшла нам у голову як спосіб досягти того, аби гра вийшла. Отож, дозволу ми не питали, хоча вони знали про проект. А ми знали, що ризикуємо».

З боку все це може здатися повним божевіллям. У Ensemble працювало менше сотні людей, але студія намагалася робити три гри одночасно, причому одна з них — це ММО. А для створення гри цього жанру потрібні мінімум десятки співробітників. (За словами представника Blizzard, коли 2004 року World of Warcraft запустилася, над нею працювала команда з 50–60 осіб; а саме ця гра задала рівень для Ensemble.) Без дозволу Microsoft студія не могла розширюватися, а в Microsoft, здавалося, не особливо прагнули погоджуватися на інші прототипи Ensemble, зокрема ММО за світом Halo. Однак Ensemble все одно продовжували працювати над усіма трьома іграми. «У нас тривала робота над фантастичною консольною RTS, фантастичною ММО і фантастичною Diablo, причому всі вони були різними, — згадує Дейв Поттінгер. — Якщо поглянути на ситуацію з песимістичного боку, то вона наочно свідчила про те, що студія розкололася».

Зрештою, команді Halo Wars, як і раніше, не вистачало людей. «Я довго не міг збагнути, — сказав Річ Гелдрайх, — чому над проектом працює лишень двадцять п'ять людей, якщо це наш новий майбутній флагман». Halo Wars не вистачало програмістів, особливо таких, які зналися на більш тонких аспектах



створення RTS — на зразок симуляції штучного інтелекту. У стратегії комп'ютер щомиті ухвалює тисячі мікрорішень, непомітно підраховуючи, коли побудувати будинок і відіслати фаланги юнітів. Для недосвідченого програміста це складне завдання.

«Уявіть, що у вашій грі сотні сутностей і кожна має будувати маршрут, ухвалювати рішення в реальному часі, або хоча б створювати таке враження, — сказав Гелдрайх. — Це вимагає втручання штучного інтелекту. Коли віддаєш їм команди, це команди високого рівня — як-от “йди сюди”, або “бий це”, або “стій”. А потім вони мають самотужки з'ясувати, як прокласти маршрут із точки А в точку В. Часто це дуже складне завдання. Уявіть, що, поки юніт йде від А до В, у нього на шляху вибухає будівля... або виникає новий маршрут, тому що десь зрубали дерева. Це динамічне завдання». А якщо додати до рівняння онлайн-режим, де затримки з'єднання можуть вивести комп'ютери з синхронізації і розбудувати всю симуляцію, — то стає зрозуміло, наскільки легко зламати таку гру. Проблеми наростали також через те, що команда Halo Wars не взяла напрацювання серії Age, а розпочала робити систему з нуля на новому двигуні, здатному ефективно використовувати унікальні обчислювальні потужності Xbox 360.

«Побудова маршрутів завжди було складним завданням в RTS, але ми до того моменту вклали в її вирішення, здається, біля двадцяти людей-років (man-years), — зауважив Дейв Поттінгер. — А команда Halo Wars викинула це все в смітник і почала заново».

Незважаючи на негаразди, Microsoft справді любив гру Ensemble. 27 вересня 2006 року видавець представив Halo Wars світу, продемонструвавши

драматичний CGI-трейлер про війну між людськими солдатами-спартанцями і їхніми інопланетними супротивниками. Траплялося, коли Ensemble сподівалися випустити гру в кінці 2007 року, і, можливо, саме на це тоді очікували і в Microsoft. Одначе, придивившись на становище у студії пильніше, можна було зрозуміти, що це неможливо.

Грем Девайн зі своєю командою «білих ворон» насолоджувалися процесом, але взагалі команді Halo Wars не вистачало працівників, і вони багато в чому відставали. Якось Річу Гелдрайху набридло те, що художникам не вдається належно зрозуміти естетику Halo. Він роздрукував чотириста скріншотів з ігор серії і розвісив їх на стінах. «Я заліпив ними всю студію, — мовить він. — Туалети, кухню., коридори, зали. Бо мене дратувало, що наша гра не виглядає, як Halo».

У інших команд справи налагоджувалися. Після майже року роботи розробку прототипу клона Diablo — Nova — завершили. Натомість Microsoft погодилися на мегаперспективну екшн-RPG Too Human від іншої студії\*. Кілька місяців Поттінгер із невеликою командою працював над іншим прототипом — «Zelda про шпигунів» із назвою Agent. Але

---

\* Можливо, це було даремно. Too Human від Silicon Knights вийшла 2008 року. Критики і гравці сприйняли її холодно. У 2012 році, після тривалого суду, було винесено вердикт, що у розробці цієї гри Silicon Knights порушили умови договору про ліцензування, укладеного з Epic Games, творцями двигуна Unreal Engine. Студії довелося не лише компенсувати збитки, а й відкликати з магазинів нерозпродані копії Too Human. Навіть з цифрового магазину на Xbox 360. — *Прим. авт.*

йому не вдалося набрати на цей проект достатньо співробітників, і, зрештою, він приєднався до Halo Wars. Команда Поттінгера розділилася. Низка художників долучилися до ММО, а програмісти — до Halo Wars, де вони якраз були дуже потрібні.

На початку 2007 року команда Грема Девайна почала працювати над демоверсією для Ез. Вони сподівалися розвіяти скепсис багатьох шанувальників, переконаних, що з Halo не можливо зробити стратегію в реальному часі. До виставки вони підготували ефектне десятихвилинне відео з закадровим голосом Девайна: показали кілька сутичок між солдатами космічного командування і злісними інопланетянами. «У демоверсії гравець будував два “Вепри” — броньовані пікапи, які стали символом серії, — і стрибав ними через ущелину поруч із базою. “Вепри” дають змогу захопити контроль над зонами карти, куди інший транспорт дістатися не може», — пояснював Девайн за кадром.

Аудиторія була в захваті. Це підбадьорило розробників. «Демо було дуже цікавим, і з Ез ми повернулися сповненими ентузіазму, — згадує Дейв Поттінгер. — Нас добре прийняли. Грем — ідеальний шоумен, він вдало висловився про нашу любов до франшизи. Він справді її любив. Ми переконали людей, що команда, яка розуміється на RTS і любить Halo, подарує їм ідеальне поєднання одного й іншого».

Та коли робота над проектом тривала, стало зрозуміло, що у Halo Wars проблеми. Після Ез 2007 їх виявилось дві. По-перше, команді Halo Wars, не вистачало людей. Чимало з ветеранів студії продовжували працювати над ММО — вона досі не була схвалена, але витягувала зі студії чимало ресурсів.

Друга проблема полягала в тому, що дизайн гри постійно змінювався. Через те, що Ensemble скасували низку прототипів, і через внутрішню динаміку в колективі, до кінця 2007 року над Halo Wars працювало відразу кілька досвідчених дизайнерів, зокрема Грем Девайн і Дейв Поттінгер. Девайн вів цей проект ще з тих пір, коли він називався Phoenix, тобто з 2005 року, і мав чітке уявлення про те, чого хоче від гри. Поттінгер приєднався до команди лише кілька місяців тому, але він був старшим дизайнером серії Age і мав свої ідеї.

Проте оркестру потрібен лише один диригент. Відтак команда Halo Wars чимало часу витратила на сварки. «Ми, звичайно, не кричали, але підвищували голос, — говорить Девайн. — Смішно, але сперечалися ми лише щодо ігор. Чи має ігрова економіка бути дешевшою чи дорожчою? Що краще — вільне розташування баз чи їхнє поєднання? Загалом теми для сварок — це не щось на кшталт “Боже, в тебе гидка футболка”. Вдалі сварки — це ті, від яких гра стає ліпшою. Але, звичайно, це дуже виснажує».

Одна з найзначніших сварок стосувалася того, що Девайн називав «правилом вісімки», — принципу, якого команда Halo Wars дотримувалася ще з часів Phoenix. Правило полягало в тому, що щоб гра за допомогою контролера не ставала надто повільною та складною, за раз має виділятися не більше восьми юнітів. Дехто з дизайнерів почав сумніватися в цьому правилі, стверджуючи, що через нього Halo Wars виходить занадто простою. Девайн не піддавався. «Коли тестуєш гру щодня, то дуже до неї звикаєш, — сказав він. — І забуваєш, що колись тобі доводилося всьому вчитися. Тобі раптом починає здаватися, що





впоратися з десятима юнітами теж просто. Навіть із шістнадцятьма».

Розробники часто зіштовхуються з цією дилемою. Коли розробляєш гру упродовж кількох років, це неминуче починає тобі набридати. Тебе тягне внести зміни просто заради змін, щоб якось усе урізноманітнити. Бо тобі набридло щодня приходити на роботу і використовувати ту саму схему управління. На Halo Wars це призводило до напруження. Девайн із командою свідомо зробили гру простішою, ніж комп'ютерні RTS, тому що консольне управління є незвичним. А тепер дехто хотів знову все ускладнити. «Ми намагалися уникнути труднощів, — говорить Кріс Ріппі. — Це одна з найсерйозніших проблем у тривалій розробці: коли занадто довго тестуєш гру, починаєш створювати проблеми — додавати в гру нові непотрібні пласти».

Незважаючи на те, що аудиторію вразило демо на Ез, команда Halo Wars була в жалюгідному становищі. Скрипт демоверсії вони написали вручну — в кінцевій грі цей код не запрацював би. Так, графіка там оброблялася в реальному часі, а ось штучний інтелект насправді не був підключений, тому грати в реальну Halo Wars було зовсім не так захопливо, як здавалося на демо.

На думку Дейва Поттінгера, Halo Wars потрібно було розвертатися і йти зовсім іншим шляхом. «Гра була нецікава, — говорить він. — Усе не вдавалося. Демоверсія для Ез виглядала чудово, але вона не відображала реального геймплею. Ми зробили її суто для Ез». Наступними місяцями команда Halo Wars продовжила сперечатися щодо базових фіч гри. Чи не замалі юніти на екрані? Чому база настільки

складна? Чи не варто дати гравцеві змогу призначати гарячу клавішу на конкретний загін юнітів, як у StarCraft або інших RTS?

Коли всі сперечаються, комусь доводиться відступити. І цим кимось став Грем Девайн. «Неприємно, коли провідні дизайнери сперечаються один із одним, — говорить він. — Тому на одній зустрічі я сказав: “Дейве, ставай провідним дизайнером гри. Мені дуже подобається її сюжет. Саме сюжетом я і займатимуся”». Девайн залишився обличчям гри, демонструючи її на зустрічах із маркетологами Microsoft і прес-показах. А Дейв Поттінгер, який упродовж кількох років не бажав більше працювати над RTS, став провідним дизайнером Halo Wars.

Поттінгер негайно вніс зміни в ключові механіки. «Так, ми викинули старий дизайн і почали з нуля», — зауважує він. І змінив більшість юнітів, зокрема «Вепрів» із демо на Ез. (У грі вони залишилися, але стрибати через ями і провалля більше не могли.) Викинув можливість будувати нескінченно зростаючу базу, замінивши її на стандартну — з обмеженою кількістю слотів. Переробив систему ресурсів, зробивши так, аби на менеджмент економіки гравець витрачав менше часу. І додав клавішу «виділити всіх», хоча спочатку ніхто не хотів додавати цю функцію. Halo Wars мала вийти вже через кілька місяців, а Поттінгер викинув майже весь дизайн Девайна. «Дизайном тепер займався я, — розповів Поттінгер, — а Грем працював над сюжетною стороною, і він упорався із завданням».

Не все було гладко і в іншій команді Ensemble. До цього часу значна частина студії вже не перший рік працювала над грою мрії — ММО за Halo. Проект

не був таємним. У Microsoft знали, що Ensemble хочуть зробити свою World of Warcraft, але дозволу на це так і не дали. Деякі працівники Xbox були здивовані через те, що значна частина команди працює над ММО за Halo, коли вся студія має створювати Halo Wars. «Коли люди з Microsoft приходили до нас, їхня реакція часто була такою: “Дідько, чому ви працюєте над цим?” — каже Кольт Макенліс. — Пригадую, був на кількох нарадах, де вони казали: “Ми не знали, що ви витрачаєте ресурси ось на це. Хіба ви не повинні вкладати їх сюди?”». (Інші з цим сперечаються, заявляючи, що керівництво Microsoft добре усвідомлювало, скільки саме людей з Ensemble працювали над ММО.)

Проте одного разу меч упав. Microsoft повідомили Ensemble, що не планують витрачати десятки мільйонів на ММО, і проект закрили. «Ми шукали компроміси, — говорить Дейв Поттінгер. — Halo Wars ми робили почасти заради того, щоб нам дали шанс закінчити ММО... Проте, на жаль, боюся, проект вийшов дуже обсяжним, і Microsoft він не цікавив». Дехто з команди, яка створювала ММО, пішов і вже працював над новими прототипами, а саме — гіпотетичною Age of Empires IV, — а інші приєдналися до Halo Wars.

Без сумніву, всі ці розборки викликали в Microsoft здивування. Ще від виходу 1997 року першої Age of Empires між Ensemble і видавцем виникали періоди напруження. Поки Ensemble випускали ігри і приносили прибуток, ця напруга не призводила до якихось особливих наслідків. Але з дати виходу Age of Empires III минуло вже два роки, а студія поки що нічого нового не розробила. Їхній інтерес до ММО

бентежив керівників Microsoft, які скорочували обсяг своєї продукції на ринку PC-ігор на користь гарячої новинки — Xbox. (На відміну від Halo Wars, Halo MMO створена під платформу PC.) Заробітні плати сотні з гаком співробітників Ensemble почали виглядати як невдала інвестиція.

«Усупереч поширеній думці люди працюють для Microsoft не безкоштовно, — каже Шейн Кім, який був тоді віце-президентом підрозділу Xbox. — Якщо відверто, там виходила гра з нульовою сумою, персоналу було чимало. Витрати — великі. Ми вирішили, що ці ресурси потрібні нам для інших сфер».

На відміну від більшості розробників, Кольту Макенлісу подобалося приходити на роботу о шостій ранку. Колеги зазвичай розпочинали робочий день лише через чотири-п'ять годин. А Макенлісу найкраще вдавалося кодувати, коли він був наодинці і його ніхто не відволікав. Макенліс відповідав на Halo Wars за дуже складні сфери: інструменти для роботи з графікою, шейдери, багатопотоковість. Самотність йому допомагала.

Одного понеділка, у вересні 2008 року, Макенліс прибув до офісу як зазвичай. Він швидко зрозумів, що щось не так. Замість порожніх столів його зустріли десятки колег. «Я [подумав:] “Стоп, що відбувається? — сказав він. — Що ви всі тут робите?»». Чіткої відповіді йому ніхто не давав, і тільки через кілька годин з'ясувалося, що в офіс невдовзі прийдуть якісь великі цабе з Microsoft.

Розлетілася звістка про те, що всій студії потрібно зібратися в конференц-залі. Заходячи туди, працівники Ensemble побачили чимало представників Microsoft: люди з HR, віце-президент, виконавчі

директори. Коли зібралася вся компанія, виконавчий директор Ensemble Тоні Гудмен вийшов на сцену і озвучив жахливу новину.

«Тоні піднявся на сцену і мовив: “Є новина, — розповідає Грем Девайн, — після Halo Wars Ensemble закривається”».

Чотирнадцять років, десяток ігор. І тепер історія Ensemble завершується. Хороша новина, як говорив Гудман, у тому, що Microsoft просять студію закінчити Halo Wars. Ще майже чотири місяці усі співробітники продовжать працювати, відтак у всіх буде час для пошуку нової роботи. «Microsoft хотіли розповісти нам, що хочуть бачити нас усіх на проекті до релізу Halo Wars, — сказав Девайн, — і [Тоні] передав їм мікрофон. Вони пояснювали, як все буде організовано. А ми всі щойно дізналися, що після виходу гри ми залишаємося без роботи».

Представники Microsoft, зокрема віце-президент Шейн Кім, о другій стояли на сцені і відповідали на запитання обурених співробітників Ensemble. «Вони запитували: “Чому ми? — згадує Кім. — У вас є Rare, є Lionhead [це ще дві студії]... Напевно, можна заощадити на іншому?”». «На жаль, це один із сумних боків нашої роботи». Кім постарався бути якомога дипломатичнішим, пообіцявши вельми непогану вихідну допомогу всім співробітникам Ensemble, які залишаться в студії до виходу Halo Wars.

Дехто розплакався. Інші — розсердилися. «Я просто розізлився, — сказав Кольт Макенліс. — Моя дружина нещодавно вперше завагітніла. Дитина має народитися наприкінці січня, тобто саме тоді, коли компанія закриється. Отож, я зустріну скорочення буквально з немовлям на руках». Двоє братів, Пол

і Девід Беттнери, одразу покинули Ensemble і заснували власну студію — Newtoy, яка зрештою випустила популярний клон Scrabble із назвою Words with Friends. Їхнє рішення, здається, окупилося повністю: 2010 року Zynga купили Newtoy за 5,3 мільйона доларів.

Річ Гелдрайх, інженер комп'ютерної графіки, теж незабаром звільнився зі студії. «У мене мозок розколовся навпіл, — розповідає він. — Я з глузду з'їхав. Я просто не міг прийняти те, що Ensemble настав кінець. Це була чудова компанія. Я віддав їй п'ять років життя, і всі ці технології, весь код просто потрапили у смітник. Інші теж божеволіли». (Гелдрайх незабаром отримав роботу в Valve.)

Ті ж, хто залишилися в Ensemble, опинилися в незручній ситуації. Річ у тому, що через кілька місяців вони позбавлялися роботи... Проте не всі. Тоні Гудмен повідомив команді, що йому вдалося домовитися з Microsoft про угоду: йому дозволять заснувати нову незалежну студію із назвою Robot Entertainment. І, за договором із Microsoft, ця студія матиме право на створення онлайн-версії Age of Empires.

Однак проблема полягала в тому, що грошей у Гудмена вистачало на зарплату менше ніж половині нинішніх співробітників Ensemble. І лише кілька людей знали, хто потрапив у список тих, кому пощастило. «І раптом почалися якісь інтриги, люди боролися за роботу, — згадує Кольт Макенліс. — Виник повний хаос, ніхто не розумів, що відбувається. Біля кулера постійно хтось балакав типу: «А з тобою говорили? Ні? А якщо тобі запропонують роботу, ти погодишся?»»

Ті, кого запрошували в Robot, швидко дізнавалися про це, але для інших майбутні дні були справжніми

тортурями. Відтак, аби розставити всі крапки над «і», один із менеджерів вивісив на стіні аркуш із повним списком потенційних працівників Robot. Навколо юрбилися десятки людей. «Це як сцена з кіно, коли виходить учитель, — мовить Макенліс, — і каже: “Ось кого ми вибрали в команду чирлідерів”, — і всі біжать до дошки».

Для багатьох в Ensemble цей новий пласт офісних інтриг додатково погіршував і до цього невтішну ситуацію. «З нашої позиції, ми врятували половину робочих місць, — сказав Дейв Поттінгер. — А з позиції тих, кого не запросили, ми підставили половину компанії... Ми намагалися зробити якнайліпше. Але помилки були». Незважаючи на хаос, всі, крім Річа Гелдрайха і братів Беттнерів, залишилися в студії. (Цьому сприяла обіцяна вихідна допомога.) Наступними місяцями Ensemble спробували позбутися внутрішніх чвар і думок про те, що студію закривають, і все-таки доробити Halo Wars.

«Нам хотілося хоча б гарно піти», — говорить Дейв Поттінгер. Аби закінчити Halo Wars до кінця січня, коли їм усім доведеться покинути студію, команда Ensemble пійшла в серйозний кранч — багато хто спав в офісі за столами. «Мабуть, цим я пишаюся найбільше: коли оголосили, що нас закривають наступного дня [звільнилися лишень три людини], — згадує Поттінгер. — Усі інші залишилися доробляти гру».

«[Ми були] приречені, — розповідає Грем Девайн. — Це було якесь божевілля». На початку 2009 року Microsoft відправили Девайна в світовий прес-тур. Літаючи світом із епатажним англійським дизайнером Пітером Моліньє, який якраз готувався

випустити RPG Fable 2, Девайн давав інтерв'ю і показував демоверсію Halo Wars. Коли журналісти запитували про закриття Ensemble, він уникав відповіді. «Пам'ятаю, як представники Microsoft підсовували мені клаптики паперу [і вказували]: “Ось про це можна говорити”».

Під час цих останніх божевільних місяців команда Ensemble спробувала здолати внутрішні суперечності і об'єднатися, сподіваючись випустити гру, якою вони могли б пишатися. Усвідомлюючи, що студія скоро закриється, вони щодня приходили на роботу. Кранч тривав. І розробники докладали всіх зусиль, щоб Halo Wars вийшла якнайкращою. «Бували хороші дні, коли все було, як раніше, і невдалі дні, — згадує Кріс Ріппі. — Проте гордості нам вистачало, і всі хотіли викластися на повну, всі розуміли, що зараз вирішується, яку спадщину залишить їхня студія. Ми хотіли створити гру, яка показала б нас із хорошого боку».

Двадцять шостого лютого 2009 року відбувся реліз Halo Wars. Гру сприйняли вельми тепло, відгуки видань, як-от Eurogamer і IGN, були позитивними. Озираючись, люди, які працювали над Halo Wars, дуже пишалися, що їм вдалося випустити достойну гру попри обставини, які виникли. Microsoft навіть найняли нових розробників, Creative Assembly, аби зробити сиквел, — Halo Wars 2 (він вийшов у лютому 2017 року).

З попелу Ensemble повстало кілька студій. Була Robot Entertainment, яка розробила Age of Empires Online і популярну гру в жанрі «баштовий захист» (Tower Defense) — Orcs Must Die! Інші розробники з Ensemble заснували компанію Bonfire, яку теж





купили Zynga. І 2013 року закрили\*. Згодом ті самі розробники заснували ще одну компанію — Boss Fight Entertainment. Майже через десять років після того, як Ensemble закрилася, чимало членів із тієї команди продовжують працювати разом. Зрештою, вони були родиною. «Ми один одного ненавиділи, але і любили, — розповідає Поттінгер. — Порівняно з іншими студіями, Ensemble за час свого існування втратила дуже мало людей... Якщо плинність кадрів 4%, а так було в нас, отже, працівники щасливі».

На Е3 2008, лишень за кілька місяців до закриття студії, команда Halo Wars показала кінематографічний трейлер, який звучить як підсвідомий крик про допомогу. «П'ять років. П'ять довгих років, — каже в трейлері оповідач, поки група солдат б'ється з нападниками інопланетянами. — Спершу все було добре».

З неба спускається група інопланетян і купами вбиває солдат. Незабаром сцена перетворюється на криваву бійню. Оповідач продовжує: «Проте за втратами наставали лише нові втрати, за ними — знову нові втрати. Швидка і рішуча перемога стала п'ятьма роками пекла».

---

\* Не слід плутати з іншою Bonfire, одним із засновників якої 2016 року став виходець із Blizzard Джош Москейра. — *Прим. авт.*

## DRAGON AGE: INQUISITION

**К**олись на сайті Consumerist влаштовували щорічний конкурс на звання «найгірша компанія Америки», де читачі голосували за найбільш огидну корпорацію за олімпійською системою. У 2008 році, під час фінансової кризи, перемогла страхова компанія AIG. 2011 року нагорода дісталася BP, чії вишки щойно розлили 210 мільйонів галонів нафти біля північного узбережжя Мексиканської затоки. Проте 2012 і 2013 року чемпіоном стала компанія іншого типу, що обійшла навіть Comcast і Bank of America. Понад 250 тис. осіб оголосили видавця відеоігор Electronic Arts (EA) найгіршою компанією в США.

Ця ганебна перемога виникла з низки причин. Серед них — стрімке зростання кількості опціональних

«мікротранзакцій»\* в іграх від EA і гучний провал перезапуску SimCity (гра була доступна лише за підключення до інтернету)\*\* . Проте, ймовірно, найсильніше людей дратувало те, що, на їхню думку, EA зробили з BioWare.

Студію BioWare 1995 року засновали три лікарі, які вважали, що розробляти відеоігри — це хороше хобі. Студія стала відомою 1998 року, коли випустила засновану на правилах Dungeons & Dragons рольову гру Baldur's Gate. (Ця гра так вплинула на всю ігрову індустрію, що стала важливою відразу для декількох історій з цієї книги: Pillars of Eternity та The Witcher 3.) Надалі BioWare закріпили славу низкою неймовірних RPG-ігор, таких як Neverwinter Nights і Star Wars: Knights of the Old Republic, а ще космооперою Mass Effect (її вподобали ті, хто любив не лише стріляти в інопланетян, а й цілуватися з ними).

---

\* Мікротранзакції, що стали популярними в середині нульових завдяки видавцям на кшталт EA, — це внутрішньоігрові предмети (наприклад, зброя і одяг), які можна купити за реальні гроші. Речей, від яких більше божеволіють фанати ігор, небагато. — *Прим. авт.*

\*\* Через проблеми з мережею SimCity була фактично недоступною після релізу в березні 2013 року. Але навіть коли сервери полагодили і гра почала працювати, гравці виявили, що симуляція в ній не є досконалою: скажімо, машини завжди вибирали найкоротший маршрут між точками, навіть якщо він пролягав через щільний трафік. Поліцейські відмовлялися перетинати перехрестя. Торгівля не працювала. Ми в Kotaku з цього приводу навіть завели спеціальний тег: «Служба стеження за катастрофою SimCity». — *Прим. авт.*

У 2007 році Electronic Arts купили BioWare, і шанувальникам здалося, що студія занепадає. Дві її флагманські серії — Mass Effect і натхненна Толкіном Dragon Age — зберегли популярність, але не розвивалися. Dragon Age 2, реліз якої відбувся 2011 року, була різко розкритикована за недоробленість. Mass Effect 3, яка з'явилася 2012 року і мала завершити космічну трилогію, розлютила фанатів спірною кінцівкою, на яку ніяк не впливали дії гравця, які передували цій кінцівці\*.

Звичайно, геймери вирішили, що у всьому винні люди з EA. Проблеми почалися, коли BioWare перейшла до EA, чи не так? Достатньо поглянути на довгий список студій, які EA купили і потім закрили: Bullfrog (Dungeon Keeper), Westwood (Command & Conquer), Origin (Ultima) та інші, — щоб злякатися, що BioWare виявляться такими самими. Тому за допомогою Consumerist аудиторія намагалася надіслати месендж — навіть якщо, врешті, вони назвали гіршою компанією видавця відеоігор, а не корпорацію, яка грабує тебе за допомогою високих відсотків іпотечно-го кредиту.

Під час цих драматичних подій керівник BioWare Аарин Флінн роздумував над більш нагальною

---

\* Пізніше BioWare випустили безкоштовне доповнення, яке розширило фінал гри і додало в нього більше вибору. Президент EA Labels Френк Гибо підтримав це рішення. Аарин Флінн згадує: «Якось Френк сказав [гейм-директору Mass Effect 3] Кейсі [Хадсону]: «А ви точно хочете цим займатися? Ви впевнені, що просто не годуете тролів?». — «Ні, ми справді хочемо зробити все правильно». — «Гаразд, якщо ви цього хочете, то працюйте». — *Прим. авт.*

проблемою — Dragon Age: Inquisition, третьою частиною фентезійної серії. Inquisition мала стати найамбітнішою грою в історії студії. Вона мала довести, що BioWare знову в формі; що EA не вбиває студію; що команда здатна розробити RPG-гру у відкритому світі з величезними локаціями. Однак Флінн знав, що розробка Dragon Age: Inquisition із технічних причин уже відстає від графіку. Новий двигун — Frostbite — вимагав значно більше допрацювань, ніж очікувала команда.

«Досліджуючи можливості нового двигуна, ти захоплюєшся і боїшся», — написав Флінн у блог BioWare у вересні 2012 року, відразу після анонсу Dragon Age: Inquisition. Може, якби він випив трохи горілки, або якби не думав про піарників із Electronic Arts, Флінн додав би те, що насправді переживали співробітники BioWare: «Цей двигун — це просто технологічна катастрофа».

Головний штаб BioWare розміщено в маленькому офісі недалеко від центру Едмонтону — міста, відомого гігантським торговим центром і частим зниженням температури до абсолютно неприйнятної позначки. Не дивно, що саме тут придумали Dragon Age. Якщо десь і розробляти фентезійний світ, населений вигаданими монстрами, які дихають полум'ям, то в Едмонтоні.

Розробка першої частини Dragon Age розпочалася 2002 року. У BioWare хотіли, щоб серія стала чимось на зразок «Володаря пернів» від світу відеоігор. Після семи років пекла, в листопаді 2009 року, відбувся реліз першої частини — Dragon Age: Origins. Вона сподобалася всім категоріям геймерів. Любителі RPG

оцінили тактичні бої і їхній вплив на світ гри, а більш ліричним гравцям сподобалося, що можна закрутити роман, скажімо, із лицарем Алістером або спекотною чаклункою Морріган. Dragon Age: Origins стала дуже успішною. Продано мільйони її копій. А головне — вона надихнула прихильників на сотні, ба більше, тисячі творів жанру фан-фікшн.

Командою, яка розробила Dragon Age: Origins, керував Марк Дарра, улюблений всіма ветеран BioWare, який працював у компанії з кінця 1990-х років. Дарра вирізняється саркастичною і пишною бородою. 2013 року, коли ми вперше зустрілися, вона була рудою, але через три роки почала сивіти. «Марк вправний в ділових питаннях розробки, — сказав Кемерон Лі, продюсер в BioWare. — Між собою ми називаємо команду Dragon Age піратським кораблем. Він добереться, куди треба, але, яким буде маршрут, ми не знаємо. Вони туди пливуть. Вип'ють рому. Тоді повернуться. Відтак попливуть ще кудись. Марку подобається працювати саме так». (Альтернативна позиція іншої людини, яка також працювала над грою: «Dragon Age називали піратським кораблем, тому що там панував хаос, а напрям, в якому розвиватиметься гра, зазвичай обирав той, у кого гучніший голос. Гадаю, їм забракло мудрості змиритися і переосмислити це прізвисько».)

Коли 2009 року вийшла Dragon Age: Origins, серед Даррена і його піратів вже була засіяна думка про наступну велику гру. У Origins ви грали за фанатичного Сірого Вартового, який присвятив життя боротьбі з демонами, але в наступній грі серії їм хотілося більш масштабного політичного конфлікту. Дарра уявляв щось про Інквізицію — в світі гри це незалежна

організація, яка вирішує кризові ситуації в усьому світі, а гравець мав стати лідером — Інквізитором.

Потім плани змінилися. Застрягла розробка іншої гри BioWare — MMO Star Wars: The Old Republic. Гру розробляла сестринська студія в Остіні, штат Техас; дату виходу постійно переносили. Спочатку з 2009 на 2010 рік, а потім на 2011. Керівництво EA було не в захваті. Воно хотіло отримати свіжу гру від BioWare, яка підвищила би показники продажів за квартал. Вони вирішили дати цю роботу команді Dragon Age. Після тривалих переговорів Марк Дарра і Аарин Флінн погодилися випустити Dragon Age у березні 2011 року, лишень через шістнадцять місяців після Dragon Age: Origins.

«The Old Republic зрушилася, утворилася діра, — пояснює Дарра. — Dragon Age 2 з'явилася лише для того, щоб цю дірку закрити. Таким був її задум. Це сенс її буття». Дарра думав назвати гру Dragon Age: Exodus («І даремно ми від цього відмовилися»), але маркетингологи EA наполягли на тому, щоб охрестити її просто Dragon Age 2.

Першу Dragon Age розробляли сім років. На сиквел у BioWare було трохи більше року. Складне завдання для будь-якої масштабної гри, а для RPG-гри майже нездійсненне. Занадто багато змінних. У Dragon Age: Origins були чотири величезні зони і в кожній свої фракції, монстри і квести. Рішення, ухвалені гравцем на самому початку (скажімо, яке походження вибрати і як розвиватимуться події прологу), істотно впливали на подальший сюжет. Тому сценаристи і дизайнери BioWare опрацьовували кожен із цих варіантів. Якщо ви грали за гнома-аристократа, вигнаного зі схожого на лабіринт Орзамара, то інші гноми реагували на вас

відповідно. На протагоніста-людину їм загалом було начхати.

Досягти такого за рік було неможливо. Навіть якби BioWare змусили всіх щодня працювати понаднормово, їм би просто не вистачило потужності зробити сиквел таким амбітним, як очікували шанувальники. Щоб вирішити цю проблему, команда Марка Даррен відклала ідею про інквізицію і ухвалила ризиковане рішення: в Dragon Age 2 гравець не зможе дослідити численні локації. Уся дія розгорнеться в одному місті, у Кіркволлі, і займе десять років. Це дасть команді змогу повторно використовувати одні й ті самі локації, скоротивши час розробки на місяці. Вони також викинули деякі фічі, які були в Dragon Age: Origins. Наприклад, можливість змінювати спорядження членів групи. «Вдалося не ідеально, але якби ми зробили інакше, було б ще гірше, — каже Майк Лейдлоу, креативний директор Dragon Age\*. — Ми намагалися діяти настільки оптимально, наскільки дозволяв жорсткий графік».

Dragon Age 2 вийшла в березні 2011 року, і гравцям вона не сподобалася. Вони не приховували гніву, люто критикуючи нецікаві побічні квести і повторювані локації\*\*. Ось що написав один блогер:

---

\* У більшості студій «креативний директор» — це людина, що керує створенням гри, але в EA інший принцип. — *Прим. авт.*

\*\* Через роки після релізу деякі гравці заспокоїлися, і багато хто в BioWare продовжує пишати своїм творінням. «Dragon Age 2 була проектом, де відчувалася загальна єдність. Цей проект нас дуже згуртував», — сказав Джон Еплер, дизайнер кінематографічних сцен. — *Прим. авт.*



«Якість надзвичайно погіршилася, і я ніколи, за жодних обставин, не порадив би купувати цю гру». Гра продася гірше за Dragon Age: Origins, хоча, за словами Даррена, «в темних куточках бухгалтерії EA її вважають неймовірно успішною». До літа 2011 року BioWare відмовилися від задуму випустити доповнення до Dragon Age 2 — Exalted March. А натомість сфокусувалися на новій грі. Вони прагнули позбутися плями після Dragon Age 2.

Загалом франшиза потребувала перезапуску. «Здається, команда, яка щойно випустила Dragon Age 2, відчувала потребу довести світові, що вони вмiють створювати хорошi iгри, якостi AAA», — мовив Дарра. — Було таке відчуття, не в студії, але взагалі в індустрії, що, мовляв, у BioWare є два рівні: команда Mass Effect і всі інші. І мені здається, що багатьом хотілося довести зворотнє. Команда Dragon Age доволі войовнича».

У рольових іграх є те, що ми приймаємо як належне. Важко уявити, щоб любитель ігор, повернувшись із крамниці з грою Final Fantasy, на Facebook вихваляв її чудову систему збережень. У небагатьох відгуках згадується про те, що у новій Fallout прекрасно розроблена система перемикання між бойовим і небойовим режимами. Люди купили мільйони копій Skyrim не тому, що ця гра здатна запам'ятати, які предмети ви поклали в інвентар. Ці системи необхідні, однак про них мало хто замислюється. А писати їх нецікаво, тому більшість ігор використовують двигуни.

Слово «двигун» асоціюється із запчастиною автомобіля, але для гри двигун — це радше автозавод. Коли збирають нову машину, вона точно потребува-

тиме компонентів, які мають всі інші автівки: шини, осі, крісла. Так само в іграх: чи не кожній з них потрібні система фізики, інструменти візуалізації, головне меню. З нуля писати код для цих елементів — це приблизно як щоразу заново винаходити колесо, коли збираєшся виготовити легковик. Двигуни, як і заводи, дають змогу тим, хто з ними працює, використовувати готові фічі і уникати зайвої роботи.

Ще до релізу Dragon Age 2 Аарин Флінн і Марк Дарра почали шукати новий двигун для своєї фентезійної франшизи. Колись вони працювали з двигуном Eclipse, написаним програмістами їхньої студії. Однак він уже погано працював і не зміг би підтримувати розкішні дорогі ігри, які запланувала студія. Двигун Eclipse не вмів обробляти навіть базові візуальні ефекти, як-от відблиски в об'єктиві. «У сфері графіки він умів не все, — каже Дарра. — І в цьому сенсі він уже був застарілим».

Крім того, розробники Mass Effect використовували створений іншою компанією Unreal Engine, тому обом командам BioWare було складно співпрацювати. Базові завдання, наприклад, відображення 3D-моделі, в Eclipse і в Unreal працювали повністю по-різному. «Зі стратегією в тому, що стосувалося технологій, ми мали проблему, — каже Флінн. — Щоразу, коли ми сідали за нову гру, всі говорили: “Ох, просто нам потрібен новий двигун”».

Поговоривши з одним зі своїх босів, управлінцем із EA Патріком Содерлундом, Флінн і Дарра повернулися з рішенням: вони використовуватимуть двигун Frostbite, який спеціально для своєї серії Battlefield написала шведська компанія DICE (яка теж належить EA). І хоча ніхто і ніколи не робив RPG-гру на двигуні

Frostbite, Флінну і Дарра він сподобався з кількох причин. По-перше, він був потужним. Команда інженерів DICE днями покращувала можливості Frostbite з обробки графіки і використання візуальних ефектів. І, звичайно, хлопці вміли робити вибухи.

Іншою перевагою Frostbite було те, що він належав EA. Якби BioWare погодилися випускати всі ігри на Frostbite, вони змогли б обмінюватися технологіями з сестринськими студіями — приміром, Visceral (Dead Space) або Criterion (Need for Speed). Якби в будь-якій з цих компаній розробили новий хитрий спосіб покращити лицьові анімації або підривати все так, аби це виглядало ще ліпше, він був би доступний і BioWare.

Восени 2010 року, поки основна частина команди доробляла Dragon Age 2, Марк Дарра з невеликою робочою групою зібрав прототип, який отримав назву Blackfoot. У цього прототипу були два великі завдання: по-перше, освоїтися з Frostbite, а по-друге, — розробити безкоштовну мультиплеєрну гру, дія якої розгорталася б у світі Dragon Age. Із грою нічого не вдалося, і через кілька місяців проект Blackfoot занепав. Це відбувалося неабиякі труднощі у майбутньому. «Справи йшли повільно, здебільшого через те, що у нас була дуже маленька команда, — сказав Дарра. — А з Frostbite важко працювати маленькою командою. Щоб його підтримувати, потрібна велика кількість людей».

До кінця 2011-го, після закриття як Blackfoot, так і доповнення до Dragon Age 2, Дарра знову створив велику команду, якій він міг доручити створення нової гри від BioWare. Вони струсили пил зі старої ідеї про інквізицію і почали говорити про те, якою може бути

Dragon Age 3 на двигуні Frostbite. До 2012 року план був затверджений. Dragon Age 3: Inquisition (пізніше з назви прибрали «3») стане RPG-грою у відкритому світі; команда надихалася вкрай успішною Skyrim від студії Bethesda. Дія розгортатиметься в безлічі нових локацій по всьому світу Dragon Age, так що гра блисне на тих фронтах, де провалилася Dragon Age 2. «Моєю таємною місією було вразити гравців кількістю контенту, — сказав Метт Голдмен, арт-директор. — Люди скаржилися, що в Dragon Age 2 замало цікавого. Гарязд, тепер ви так не скажете. Хочу, щоб до кінця Inquisition люди казали: “Господи, ні, тільки не [ще одна] локація”».

BioWare мріяли випустити Dragon Age: Inquisition із новим поколінням консолей — PlayStation 4 і Xbox One. Однак аналітики з EA, заворожені зростанням популярності ігор на iPad і iPhone, сумнівалися, чи набудуть нові консолі актуальності. Видавець наполіг на тому, щоби гра вийшла ще й на минулому поколінні консолей — PlayStation 3 і Xbox 360. Адже десятки мільйонів цих пристроїв уже були в оселях людей. (Тієї самої стратегії дотримувалися більшість ранніх ігор під PS4 і Xbox, крім польської RPG, про яку ми поговоримо в дев'ятому розділі.) Якщо додати до цього комп'ютери, то Inquisition мала вийти відразу на п'яти платформах. Для BioWare таке було вперше.

Загалом амбіції накопичилося безліч. Це буде перша 3D-гра від BioWare у відкритому світі, її зроблять на Frostbite — двигуні, який не розрахований на RPG. Зроблять за два роки, для п'яти платформ. Крім того, вона має поліпшити погану репутацію студії, яка втратила любов аудиторії. «Загалом нові консолі, новий двигун, новий геймплей, найбільша



гра в нашій історії, і найвища якість, — сказав Метт Голдмен. — І все це треба було зробити за допомогою інструментів, яких не існувало».

Якщо двигун — це автозавод, то у 2012 році, коли розпочалася робота над *Inquisition*, Frostbite був заводом без складального цеху. До *Dragon Age: Inquisition* розробники EA здебільшого використовували його для ігор у жанрі шутер від першої особи на кшталт *Battlefield* і *Medal of Honor*. Інженери Frostbite просто не писали інструменти, які дозволили б, наприклад, візуалізувати ігрового персонажа. Навіщо? Шутери від першої особи демонструють світ очима персонажа. Там ваше тіло — це відірвані руки, зброя і, якщо пощастить, частина ніг. Іграм *Battlefield* не потрібні були звичні для RPG-ігор параметри персонажів, заклинання і навіть система збережень. Гра автоматично запам'ятовувала прогрес гравця за допомогою контрольних пунктів (checkpoints). Тому на двигуні Frostbite нічого з цього не зробиш.

«Цей двигун був розрахований на шутери, — мовив Дарра. — Нам довелося його допрацьовувати». Спершу команда *Dragon Age* недооцінила, скільки знадобиться надбудов. «Персонажі мають уміти ходити, говорити, брати мечі, а мечі завдавати шкоди при ударі, і тобі варто мати змогу ним вдарити, — сказав Майк Лейдлоу. — Щось із цього Frostbite вмів, — додав він, — але не все».

Дарра і його команда зрозуміла, що вони — підослідні кролики, які страждають нині за стратегічні переваги. Однак, на ранніх етапах розробки *Dragon Age: Inquisition* навіть найпростіші завдання були складні. У Frostbite поки що не вистачало ін-

струментів, необхідних для створення RPG-гри. Без них дизайнери не розуміли, скільки часу займуть фундаментальні завдання, як-от створення локацій. Передбачалося, що в Dragon Age: Inquisition гравець управлятиме групою з чотирьох персонажів, але такої системи ще не існувало. Як міг дизайнер рівнів з'ясувати, у яких місцях карти створювати перешкоди, не протестувавши свою роботу повною групою персонажів?

Навіть коли інструменти запрацювали, то походилися незрозуміло, і працювати з ними було складно. Джон Еплер, дизайнер кінематографічних сцен, згадує, як йому довелося гарувати для одного внутрішнього демо — лише для того, аби зробити катсцену. «Мені доводилося відкривати діалог у грі, паралельно запускати свої інструменти. Щойно я доходив до потрібної репліки, мав швидко ставити на паузу, — говорить він. — Тому що інакше сцена переходила до наступної. Тільки тоді я міг додати анімації, два-три рази пройтися сценою і почистити її. Тоді усе не спрацьовувало і мені доводилося починати заново. Це, безперечно, були найгірші інструменти в моєму житті».

Команда Frostbite з DICE допомагала Еплеру й іншим дизайнерам, відповідала на їхні запитання і виправляла баги. Однак їхні ресурси були обмежені. Розробці також не сприяло те, що між Швецією і Едмонтоном — вісім годин різниці. Якщо хтось із BioWare запитував DICE удень, то отримував відповідь лише через добу.

Позаяк проводити новий контент у Frostbite було складно, оцінювати його якість стало неможливо. Якось сценарист Патрік Вікс створив і додав до гри

сцену з кількома персонажами. Потім надіслав її керівництву для стандартного для студії аудиту якості. Та коли вони ввімкнули гру, з'ясувалося, що розмовляти в сцені може лише головний герой. «Двигун не озвучує репліки неігрових персонажів, — зауважує Вікс. — Ти щось вимовляєш, тобі відповідають «біп-біп-біп-біп». Тоді ти знову щось говориш і розумієш, що важко оцінити якість сценарної роботи, коли в діалозі немає слів».

Усе ускладнювалося ще й оновленнями двигуна. Щоразу, коли команда Frostbite додавала в нього нові правки і фічі, програмістам BioWare доводилося зливати їх зі змінами, які вони самотужки внесли в минулу версію. Тобто відкривати новий код і копіювати в нього частини старого, а саме: інвентар, збереження, персонажів. Тоді — усе це тестувати, аби переконатися, що нічого не зламалося. Вони так і не придумали, як автоматизувати процес, і робили це вручну. «Це нас виснажило, — сказав Кемерон Лі. — Бувало, упродовж місяця збірка гри не працювала або ледь-ледь працювала. Позаяк виходила нова версія двигуна, програмісти інструментів розробляли інтеграцію. Команда водночас продовжує працювати і виробляти новий контент, відтак проблема лише посилюється».

Водночас відділ художників був у захваті. Попри непристосованість до жанру RPG-ігор, двигун Frostbite виявився ідеальним інструментом для створення величезних розкішних локацій. Художники BioWare не упустили свого шансу заповнити світ Dragon Age: Inquisition густими лісами і каламутними болотами. Метт Ґолдмен хотів «усіх вразити», відтак художники місяцями працювали над тим, аби

розробити якомога більше локацій, спираючись на свої раціональні припущення того, чого зажадають дизайнери. «Навколишнє середовище ми робили швидше, ніж будь-який інший аспект гри, — сказав провідний художник доквілля Бен Макграт. — Ми довго жартували, що розробляємо генератор приголомшливих скріншотів, тому що рівнями можна було лише ходити і знімати чудові скріншоти».

За допомогою лишень прекрасних скріншотів успіху не досягнеш. Майк Лейдлоу, який очолював команди сценаристів і дизайнерів, накидав із ними основні ідеї Dragon Age: Inquisition. Із сюжетом усе було більш-менш зрозуміло. Відомо було, що ігровий персонаж організовує і очолює інквізицію; що головним лиходієм стане демонічний чаклун Корифей; і що в грі можна буде запрошувати до себе в групу соратників і крутити з ними романи. Проте Лейдлоу опинявся в глухому куті, коли згадував, що дія має розгорнутися у відкритому світі. Художники створили чудові пейзажі, але чим у них займатися?\* Як зробити так, аби досліджувати величезний відкритий світ було цікаво і через десятки годин гри?

В ідеальному світі у великого проекту на кшталт Dragon Age: Inquisition була б окрема команда дизайнерів систем, які і відповідали б на ці питання. Вони створювали би квести, заняття та інші події,

\* Одна з ідей, до якої BioWare ставилися не дуже серйозно, — можливість літати на драконах. «[виконавчий директор EA] Джон Річтелло сказав, що потрібно додати таку опцію, — сказав Марк Дарра. — Тоді ми продамо десять мільйонів копій». (Зрештою, у Dragon Age: Inquisition не можна літати на драконах.) — *Прим. авт.*



аби гравець не засумував, досліджуючи великий світ Inquisition. Вони придумали б і так зване ядро геймплею — якою має бути півгодинна ігрова сесія? І продовжили створювати прототипи та ітерування, поки геймплей не набуде належного вигляду.

У реальному світі команда Лейдлоу не мала на це часу. Двигун Frostbite це не дозволяв. Працюючи над грою, дизайнери Inquisition виявили, що не можуть тестувати нові ідеї, тому що двигуну не вистачає безлічі компонентів. Чи достатньо заготовлено занять у кожній локації? Камера не працює, тому оцінити неможливо. Чи достатньо цікаві квести? Це теж не зрозумієш, адже бойової системи поки що не існує.

Лейдлоу з командою створили абстрактну концепцію: гравець стає інквізитором, подорожує світом, вирішує проблеми і здобуває владу і вплив, за допомогою яких потім глобально впливає на світ. Та впродовж тривалого часу залишалося незрозумілим те, як все це виглядатиме в грі. Команда придивлялася до ідеї зробити «вплив» валютою, як золото. Утім система не вдавалася. «Нам би не завадила можливість тестувати варіанти з незначними відмінностями. Спробуймо зробити це трьома різними способами», — сказав Лейдлоу. — А натомість [ми сказали]: “Просто відбудуймо рівні і спробуймо вирішувати проблеми за виникненням”».

Якось наприкінці 2012-го, коли нелегка розробка Inquisition тривала майже рік, Марк Дарра запросив Майка Лейдлоу на ланч. «Ми йшли до його автівки, — мовив Лейдлоу, — і, здається, він говорив за заготовленим сценарієм. Сказав: “Гаразд, я навіть не знаю, з якого боку за це взятися. Отож, давай прямо. За шкалою від одного до апокаліпсису... Чи

сильно ти мене ненавидітимеш, якщо я захочу, щоб у грі з'явився, наприклад, Інквізитор-кунарі?»»

Лейдлоу був збитий з пантелику. Вони вже вирішили, що в Inquisition грати можна лише за людину. Щоби додати інші раси, скажімо, рогатих кунарі, про які говорив Дарра, — довелося б у чотири рази збільшити бюджет на анімації, озвучку і сценарій.

«Гадаю, ми зможемо це зробити», — сказав Лейдлоу. Він запитав у Даррена, чи додадуть йому грошей на діалоги.

Дарра відповів, що якщо ігровий персонаж матиме нові раси на вибір, то треба додати не лише бюджет на діалоги, а й на увесь рік розробки.

Лейдлоу був у захваті. «Круто, чорт забирай», — сказав він тоді.

З'ясувалося, що Дарра вже зрозумів: доробити Dragon Age: Inquisition 2013 року неможливо. Гра була дуже обсяжна, і через особливості двигуна розробники недооцінили, скільки часу знадобиться на виконання деяких завдань. Щоб Inquisition вдалася хоча б не гірше за ту, якою її загадували, їм у будь-якому випадку доведеться продовжити розробку мінімум на рік. Дарра якраз готував презентацію для EA: нехай дадуть йому ще рік, а він натомість зробить гру ще кращою.

Сидячи у конференц-залі на другому поверсі, звідки було видно прогулянкову зону сусіднього готелю, Дарра й інші провідні фахівці накидали нові пункти рекламної кампанії гри: можливість їздити верхи, нова тактична камера і найголовніше — вибір раси персонажа. Вони сформулювали пропозиції за принципом листкового пирога: ось це можна зробити за додатковий місяць; це — за півроку; а те — за рік. Ну

а це — програма-мінімум за ситуації, коли EA взагалі відмовляться продовжити термін розробки.

Одного ранку в березні 2013 року Марк Дарра і керівник BioWare Аарин Флінн вирушили рейсом у Редвуд Шорз, штат Каліфорнія. Вони не сумнівалися, що EA погодяться на поступки, але все одно хвилювалися; недавні зміни в EA посилювали тривогу. Видавець щойно розпрощався зі своїм виконавчим директором Джоном Річтелло; і поки компанія шукала заміну. Його обов'язки тимчасово виконував член ради директорів Ларрі Пробст. Як Пробст поставиться до прохання BioWare, ніхто не міг передбачити. За-тримка із доробкою Dragon Age: Inquisition вплинула б на фінансові показники EA за той фіскальний рік, а такі новини точно не втішать видавця\*.

Дарра і Флінн прибули до штабу EA рано-вранці. Коли вони увійшли до офісу, то одразу наткнулися на свого нового боса — Ларрі Пробста. «Ми зайшли всередину з Ларрі, а в кінці дня разом із ним і пішли. Це, як мені здається, йому сподобалося, — згадує Дарра. Нарада тривала приблизно дві години. — Ми обговорювали різні сценарії, балакали про їхній вплив на фінансовий бік. — сказав Дарра. — Також ми трохи покричали».

---

\* Ви колись замислювалися, чому ігрові блокбастери так часто виходять у березні? Відповідь проста: річ у тому, що тоді закінчується фіскальний рік - одиниця часу, за яку звітують акціонерам. Ця реалія впливає на рішення будь-якої відкритої акціонерної компанії. У більшості видавців ігор фіскальний рік закінчується 31 березня, тому, якщо потрібно притримати якусь гру, але все ж вкластися в поточний фіскальний рік, березень — це ідеальний для релізу час. — *Прим. авт.*

Можливо, справа полягала в переконливій презентації, а можливо, в нестабільності керівництва EA. Можливо, над Пробстом і його колегами ще літав привид Dragon Age 2. Або EA просто не подобалося вважатися «найгіршою компанією в Америці». Від опитування в інтернеті ціни на акції EA не знизилися до нуля, але коли вони двічі перемогли у конкурсі Consumerist, це неабияк вплинуло на керівництво. Питанню того, як змінити репутацію, були присвячені доволі запеклі внутрішні дискусії на нарадах. Загалом, якими б не були причини, EA дозволили продовжити розробку. Відкладаючи Dragon Age: Inquisition на рік, компанія втрачала свої прибутки за третій квартал, але якщо, зрештою, вийде хороша гра, то всі від цього лише виграють.

Уперше я побачив Dragon Age: Inquisition у шикарному номері-люкс готелю Grand Hyatt у центрі Сіетла. Був серпень 2013 року; завтра BioWare збиралася показати гру шанувальникам на виставці Penny Arcade Expo (PAX), яка проводилася поруч, і студія запросила журналістів, щоб вони встигли побачити все трохи раніше. Я попивав воду і дивився, як Марк Дарра і Майк Лейдлоу проходять гарне півгодинне демо, дія якого розгортається в двох поні-вечених війною локаціях: Крествуді і Західній межі. У цій демоверсії протагоніст-Інквізітор захищав укріплення від ворогів, підпалював човни, щоб ворожі солдати не змогли втекти, і захоплював фортецю на користь Інквізиції.

Виглядало все це фантастично. Урешті, з цього демо в гру Dragon Age: Inquisition нічого не потрапило.

Як і чимало інших кльових трейлерів, які переглядаємо на виставках типу Е3, це демо було майже повністю фальшиве. До осені 2013 року команда Dragon Age доробила низку елементів Frostbite, а саме: шини, осі, шестерні, але вони досі не знали, яку машину збирають. Команда Лейдлоу написала демоверсію для PAX вручну; вона спиралася на уявлення BioWare про те, що могло б увійти в гру. Більшість рівнів і графічних елементів були справжніми, але не геймплей. «На жаль, у нас не було прототипів, на які ми однозначно могли б спиратися, — сказав Лейдлоу. — Але через Dragon Age 2 ми змушені були якомога раніше вийти до людей, постаратися бути прозорими. Сказати їм: «Погляньте, ось гра. Вона працює. Ось вона на PAX». Ми хотіли підкреслити, що не підведемо шанувальників».

Історія Dragon Age 2, немов тінь, висіла над Лейдлоу і рештою команди; вона згадувалася щоразу, коли вони починали з'ясовувати, які механіки найкраще підійдуть Inquisition. Навіть після виступу на PAX у них не було одностайності у поглядах. «Ми відчували себе невпевнено — думаю, це логічний наслідок того, що недавно у нас був складний період, — сказав Лейдлоу. — Багато хто критикував Dragon Age 2. Однак, що не вдалося через брак часу, а що — через наші неправильні рішення? Позаяк нам трапилася нагода усе виправити, то що саме потрібно переробити? Це призводило до сумнівів». Вони сперечалися щодо бойової системи. Чи ліпше доопрацювати бадьорий екшн з Dragon Age 2, чи повернутися до тактичних боїв Origins? Ще більше сперечалися про те, ким населяти безмежні простори гри.

РАХ 2013 закінчилася, минав час, і, врешті, команда викинула з гри немало чого з того, що було в демо, — наприклад, можливість спалювати човни і захоплювати фортеці\*. Навіть менш важливі фічі, як-от можливість пошуку, пережили десятки змін. У Dragon Age: Inquisition не було нормального попереднього виробництва, де дизайнери могли б поекспериментувати з прототипами і відкинути те, що не працює. Отож, тепер Лейдлоу розривали на шматки. Йому доводилося ухвалювати раптові рішення. «Не сумніваюся, що якщо запитати когось зі студії, вони вам дадуть таку відповідь: “Ой, він добре проявив себе у складній ситуації”, — сказав Лейдлоу. — А інші скажуть: “Цей Майк — негідник”».

Минулі ігри від BioWare були обсяжні, але не настільки. До кінця 2013 року команда Dragon Age: Inquisition налічувала більше двох сотень осіб. Це без художників із аутсорсингових компаній Росії і Китаю. Кожен відділ мав керівників, але ніхто не працював у вакуумі. Якщо сценарист хотів створити бійку двох драконів, йому треба було попросити дизайнерів спроектувати локації, художників — змодельовати драконів, а операторів — переконатися, що камери спрямовані, куди треба. Потрібна була б анімація — інакше дракони просто стоятимуть і дивитимуться один на одного. Знадобилися б звуки,

\* Розробники ігор роками міркують над питанням, що саме показувати в демоверсії. Якщо на Ез продемонструвати фічу, якої не буде в підсумковій грі, то чи є це обманом? Складне питання. «Коли люди всерйоз сердяться — мовляв, нам показали це, а гра зовсім інша, ми думаємо: “Ну, це було неминуче. Або хоча б очікувано”», — сказав Марк Дарра. — *Прим. авт.*

візуальні ефекти і тестування. Для координації цих завдань у студії працювали люди. «Непросто було досягти того, щоб усі рухалися в одному напрямку», — мовить Шейн Гоуко, провідний художник персонажів.

«Думаю, головна складність розробки такого масштабу полягає в загальній залежності один від одного, — сказав Аарин Флінн. — Щоб одне запрацювало і вдалося, потрібно щось інше». Розробники називають це «блокуванням» — так кажуть про ситуацію, коли хтось не може виконати свою роботу, тому що для цього потрібен код або, скажімо, візуальний масив даних від когось іншого. «Я збирався зробити сьогодні якусь штуку, але у нас усе зруйновано, так що доводиться робити іншу, — розповідає Флінн. — Хороші розробники щодня жонглюють завданнями».

Блокування було серйозною проблемою. Утім, оскільки інженери BioWare і DICE додавали у Frostbite дедалі більше можливостей, робота над Dragon Age: Inquisition полегшувалася. Інструменти почали належно функціонувати. Рівні поступово отримували потрібне. Члени команди, яких раніше гальмував двигун (наприклад, дизайнери систем), нарешті могли втілити свої ідеї і протестувати їх у відкритому світі. Тепер у BioWare закінчувався час, а ще раз відтермінувати реліз було неможливо.

Щороку на Різдво команди в BioWare надсилають збірки своїх ігор іншим командам, щоб на свята вся компанія могла пограти в ігри, розроблені один одним. Пріоритет отримує та гра, вихід якої намічений на найближчий час, і на Різдво 2013 року цією грою стала Dragon Age: Inquisition. Упродовж листопада і грудня команда Дарри годинами збирала версію гри,

яка була б схожа на щось «іграбельне». Не потрібно було зробити ідеальну гру, не потрібен був ретельний полішінг (урешті, ніхто за межами EA не побачить цю збірку), але для Дарри це була можливість з'ясувати, як справи з його творінням. Вони випустили «нарративну ігрову збірку». Можна було пройти весь сюжет гри, але не вистачало значних шматків творіння: часом замість нового квесту гра висвічувала лише опис того, що має відбуватися. Коли інші співробітники BioWare пройшли цю демо-версію і надали команді Dragon Age зворотний зв'язок, Дарра зрозумів, що в них проблеми.

Сюжет розкритикували. «Нам говорили, крім іншого, що у сюжеті є дірки, а мотивації гравця не є логічними», — говорить Кемерон Лі. Inquisition починається з того, що потужний вибух прориває дірку у Вуалі, чарівному кордоні між реальним світом і Тінню, що нагадує сон. У початковій версії Inquisition гравець закривав розрив і офіційно ставав Інквізитором у пролозі, що збивало з пантелику. «Це не працювало на сюжет, — мовить Лі. — Адже якщо розрив уже закритий, то навіщо щось робити?».

Сценаристи розуміли, що вирішити цю проблему можна лише ціною додаткових годин роботи всієї команди, але хіба у них був вибір? Подальші дії вони назвали «Операція Кувалда»: весь перший акт гри переробили. Тепер, перш ніж закрити розрив і стати інквізитором, гравець вирушав у великий світ, щоб отримати підтримку від однієї з двох боєздатних фракцій — храмівників або магів. «[Кувалда] не знищила весь сюжет; треба було зламати частину кісток, щоб вони правильно зрослися, — говорить Лі. — У розробці ігор таке часто трапляється».





Інша група людей, які пограли в збірку на свята, критикувала бойову систему: вона просто була нецікавою. У січні 2014 року, сподіваючись вирішити цю проблему, Деніел Кедінг, провідний дизайнер бойових ситуацій BioWare, розпочав експеримент. Він нещодавно прийшов у нову компанію, до того дванадцять років пропрацювавши в Relic. Це студія з Ванкувера, яка прославилася стратегіями типу Dawn of War. Із собою він приніс перевірений метод тестування бойової системи у відеоіграх.

Кедінг прийшов до керівництва з пропозицією, щоб упродовж місяця йому дозволяли раз на тиждень скликати всю команду BioWare на обов'язкові ігрові сесії тривалістю одна година. Керівники погодилися. Так Кедінг відкрив свою невелику лабораторію, де з іншими дизайнерами складав різноманітні бойові ситуації, які команда потім тестувала. У боях у Dragon Age було задіяно низку чинників: навички персонажів, параметри, силу монстрів, розташування всіх учасників. Кедінг намагався експериментально з'ясувати, де саме сховалися проблеми. Після кожної сесії тестери заповнювали анкети. Однак, на відміну від різдвяної збірки, яка відразу охоплювала багато елементів гри, ці вирішували конкретне завдання.

За перший тиждень експерименту середній бал в анкетах був гнітючим: 1,2 (з 10). Дивно, але команду, яка відповідала за геймплей Inquisition, це заспокоїло. «Того ж тижня всі помітно підбадьорилися, — сказав Кедінг. — Ні, джерело всіх проблем ми ще не знайшли. Проте ми від них більше не ховалися».

Наступного тижня команда Кедінга внесла невеликі правки в бойові навички. Спираючись на отриману критику, вони змінили час перезарядки

й анімації. «Індивідуальні коментарі ми отримували уривками, — згадує Кедінг. — Крижана хватка (Winter's Grasp) стала кращою, тому що заморожування триває чотири секунди замість двох». «Ця бійка поліпшена, тому що тепер я можу стабільно відтісняти бегемота (behemoth)». Через чотири тижні, коли експеримент Кедінга закінчувався, середній рейтинг гри становив 8,8.

2014 рік минав. Робота над Dragon Age: Inquisition кипіла, хоча багато розробників воліли б, аби їм не доводилося думати ще й про старі консолі. І PS4, і Xbox One набагато потужніші за своїх попередниць, особливо в системній пам'яті (RAM), а саме вона дозволяє грі стежити за всім, що коїться на екрані\*. PS3 і Xbox 360 використовували для обробки графіки технології 2004 і 2005 років випуску. Вони просто не справлялися.

Системну пам'ять консолі можна порівняти з відром. Коли гра відображає персонажів, об'єкти або скрипти, в це відро ніби доливають різну кількість води, і якщо вона поллється через край, то гра почне глючити або навіть вилетить. Відра PS4 і Xbox One були майже в шістнадцять разів більшими за відра PS3 і Xbox 360. Однак на самому початку розробки Дарра і Лейдлоу вирішили не додавати в версії для нового покоління консолей фічі, які не працюватимуть на старому поколінні консолей. Вони не хотіли, щоб на PS3 і Xbox 360 Inquisition відчувалася іншою грою. А отже, у відро можна було налити лише

---

\* Щоб було складніше, обсяг вільного місця на жорсткому диску ми теж називаємо «пам'яттю». Тому що в комп'ютерах все завжди складно. — Прим. авт.

обмежену кількість води, і команді довелося шукати, як вирішити це завдання.

«Певною мірою ми цілеспрямовано обманюємо, — зауважує Патрік Вікс, вказуючи на квест “Тут лежить Безодня”. — Коли ви нападаєте на фортецю, ми показуємо масштабну сцену з безліччю солдатів Інквізиції і Сірих Вартових на стінах. Але коли починається безпосередній бій, кожен, хто уважно дивиться або спеціально стежить за цим, помітить, що за одну сутичку ви б’єтеся з трьома-чотирма ворогами, а солдат Інквізиції взагалі зазвичай не видно. Адже, щоб гра працювала на PS3 і Xbox 360, не можна одночасно відображати на екрані забагато різних типів персонажів».

«Напевно, мені варто було твердіше боротися з ідеєю випустити гру і на консолях минулого покоління», — визнав Аарин Флінн. Тепер зрозуміло, що ця подушка безпеки не була потрібна: EA та інші видавці недооцінили майбутній успіх PS4 і Xbox One. Обидві консолі чудово продавалися у 2013 і 2014 роках, і, за даними Даррена, лише 10% продажів Inquisition — це консолі минулого покоління.

Робота над грою кипіла, а команда вже впевненіше почувалася з Frostbite, але створення деяких аспектів гри все одно відставало від графіка. Потрібні інструменти з’явилися дуже пізно, а Inquisition — це величезна гра з низкою різних елементів. Відтак чимало базових фіч команді доводилося впроваджувати буквально в останній момент. «За вісім місяців до релізу я виявив, що не всіх можна взяти в групу, — говорить Патрік Вікс, згадуючи, як хотів протестувати улюбленого багатьма Залізного Бика... і встановив, що можливості взяти його в групу просто немає. — І я

сказав: “Чекайте, реліз через вісім місяців — і ніхто в усьому світі жодного разу не грав у групі із Залізним Биком?”. Отож, я й гадки не мав, чи працював у нього нормально хоч один елемент коду в перестрілках з іншими героями. І це не чиясь лінь. Просто реальність роботи з двигуном. Адже в цей час скриптер і програмісти в буквальному розумінні творять світ».

Через це відставання частина недоліків Inquisition команда Dragon Age зуміла виявити лише в останні місяці розробки. Раніше шукати проблеми з темпом і ритмом гри сенсу було не більше, ніж намагатися провести тест-драйв машини з трьома колесами. «Ти пишеш сюжет, потім його рецензують, ти щось змінюєш, — мовив Марк Дарра. — Потім кладеш його в “білу коробку”<sup>\*</sup>. Проходиш рівень, усе начебто працює, як годиться. А тоді підключаєш озвучку і розумієш, що це просто жахливо! Час минав, а відкласти Inquisition ще на рік BioWare не могли. Гру потрібно було обов’язково випустити восени 2014 року».

У команди були два варіанти розвитку подій. Можна було змиритися з тим, що вони випускають недороблену гру, сповнену неготових і непротестованих ідей. Проте у світі, захмареному існуванням Dragon Age 2, ця думка була гнітюча. Не можна було знову підвести шанувальників. Потрібно було знайти час на доробку Inquisition. «На мою думку, Dragon Age: Inquisition

\* «Біла коробка» — це начерк ігрового рівня без графічних масивів, що дозволяє швидко тестувати і прототипувати ідеї. У деяких студіях його називають «сірою коробкою». В інших — чорною. Однак те, що навіть у базового явища немає єдиної назви, підтверджує, якою молодою є індустрія ігор. — *Прим. авт.*

була прямою відповіддю на Dragon Age 2, — сказав Кемерон Лі. — Inquisition вийшла більшою, ніж треба. У ній було все, чого забажаєш. Забагато всього. Боюся, що історія з Dragon Age 2 і негативні відгуки на деякі аспекти гри призвели до того, що ми намагалися засунути в гру що завгодно і виправити всі проблеми. Зокрема й ті, яких не існувало».

Іншим варіантом був кранч. Під час створення Inquisition команді вже доводилося працювати понаднормово, але цей період видавався найстрашнішим. Доведеться місяцями засиджуватися в офісі до ночі щовихідних. Як сказав Шейн Гоуко, це призведе до «великих втрат часу із сім'єю». «Я був би радий, якби кранчу ніколи не було, — каже Аарин Флінн. — Думаю, ще треба встановити, чи працюють кранчі. У книгах пишуть, що ні. Але мені здається, рано чи пізно будь-хто опиняється у ситуації, коли просто немає інших варіантів».

Джон Еплер, дизайнер кінематографічних сцен, згадує, що у нього аж сформувався ритуал: щоночі він доїжджав до однієї цілодобової крамниці, купував там пачку «Cheetos», йшов додому і вирубувався перед телевізором. «Проводячи на роботі 12–14 годин щодня, ти досягаєш стану, коли дорогою додому думаєш: «Я хочу лишень сто перший раз переглянути серіал і сто перший раз спожити шкідливу їжу, тому що це приємно і передбачувано», — зауважує Еплер. — А на роботі щодня щось нове та вічне: «Дідько, а тут у нас проблема». Коли продавці стали його впізнавати, Еплер зрозумів, що треба змінювати ритм життя.

Завдяки кранчу 2014 року команді Дарри нарешті вдалося доробити фічі, які добре було би реалізувати ще в перший рік розробки гри. Вони нарешті налаго-

дили систему «влади», яка дозволяла гравцеві збільшувати вплив Інквізиції, заглядаючи в різні куточки світу і вирішуючи там різні проблеми. Пустелі і болота Inquisition наповнилися побічними квестами, сховками зі скарбами і астрологічними загадками. Із гри вирізали невдалі задумки, скажімо, реактивне оточення (сходи, які можна ламати, бруд на підшвах чобіт тощо). Сценаристи захопилися, і, за підрахунками одного продюсера, вони переробили пролог мінімум шість разів, хоча кінцівці вони не змогли приділити стільки ж уваги. За кілька місяців до виходу до гри додали кілька ключових фіч, як-от клавішу стрибка, яка дозволила Інквізитору долати паркани і повільно підніматися на гори (за допомогою ігрової методики «стати впритул до схилу і наполегливо натискати на стрибок, поки не опинишся трохи вище»).

Спочатку вихід Inquisition запланували на жовтень, але до літа дату змістили ще на півтора місяці, щоб команда мала час на полішинг. У цій фазі розробки наявний весь контент і всі фічі, тому залишається лише оптимізувати її і виправити баги. «У Dragon Age: Inquisition було приблизно дев'яносто дев'ять тисяч багів, — сказав Марк Дарра. — Це багато. Щоправда, потрібно пояснити: ми записуємо і якісні баги, і кількісні, тому “А ось на цьому етапі гри я занудьгував” — це теж баг».

«Кількість багів у грі з відкритим світом не можна порівняти ні з чим, — сказав Бен Макграт, провідний художник навколишнього середовища. — Але їх легко виправити, тому просто продовжуйте фіксувати, а ми лагодитимемо». Складніше було знайти баги. Це потребувало винахідливості і творчого підходу від команди QA-тестерів; вони постійно залишалися

на роботі понаднормово, щоб протестувати все — від хитрої системи крафту до того, чи можна зістрибнути зі скелі і провалитися крізь текстури.

У ті останні місяці розробки сценарист Патрік Вікс часто приносив збірки Inquisition додому і давав пограти своєму дев'ятирічному синові. Син обожнював сідати і злазити з коня, і це веселило Вікса. Одного разу син Вікса поскаржився, що його вбили павуки. Це було дивно. У персонажа сина був для такого занадто високий рівень. Вікс, як годиться, завантажив гру. Так, справді, група павуків вщент розгромила групу його сина.

Поклацавши різними клавішами, Вікс відшукав проблему: якщо злізти з коня там, де не треба, спорядження всіх однопартійців зникає. «Мій син полюбив цього коня так, як ніхто і ніколи в світі не зможе вподобати жодного жеребця, — каже Вікс. — Сумніваюся, що ми відшукали б це самотужки, адже щоб натрапити на цей крихтний шанс — злізти з коня так, щоб це зняло спорядження з твоєї групи, на клавішу треба тиснути постійно».

У Марка Дарри, який відповідав за те, щоб піратський корабель Dragon Age: Inquisition пришвартувався в порту, є талант: він вміє відчувати, які баги варто виправляти (скажімо, баг, який дозволяв застрибнути на голову гнома, щоб залізти в недоступні місця), а які — ні (наприклад, візуальну помилку, через яку зброя ніби проходить крізь стіни). В RPG з відкритим світом такого масштабу нераціонально намагатися виправити кожен баг. Крім того, на це треба витратити значно більше часу. Отож, потрібно було визначити пріоритети. Те, що команда Dragon Age створена з ветеранів індустрії, які за роки праці

добре згуртувалися, сприяло співпраці. «На цьому етапі дуже важлива м'язова пам'ять, — сказав Кемерон Лі. — Пекельне полум'я ігрової індустрії викувало з нас єдиний організм, де кожен знає, про що думають [інші], всі уявляють очікування інших і розуміють, що робити. Залишалося лише діяти».

І вони діяли. 18 листопада 2014 року BioWare випустили Dragon Age: Inquisition. Попри численні труднощі з Frostbite, реліз відбувся. «На мою думку, навіть у момент релізу у нас досі не працювали всі інструменти, — мовив Марк Дарра. — Однак достатньо».

Inquisition майже миттєво стала бестселером в серії Dragon Age, за кілька тижнів перевершивши очікування EA. Бойова система вдалася захопливою (хоча часом була занадто хаотичною), локації — прекрасними, а члени групи — завдяки блискучому сценарію і таланту акторів озвучки (зокрема, фантастичній роботі колишнього кумира підлітків Фредді Принца-молодшого в ролі Залізного Бика) дуже харизматичними. Сцена відразу після знищення бази гравця, де залишки інквізиторської армії хором співали: «Настане світанок», розчулила гравців. Dragon Age: Inquisition — це тріумфальна гра.

Якщо придивитися, то сліди хаотичної розробки можна помітити. На самому початку гри ви побуваєте в локації Внутрішні землі. Там ліси перемежуються з фермами; це перша відкрита зона Dragon Age. І вона переповнена так званими фетч-квестами (Дарра називає їх «сміттєвими квестами»), коли гравця послають віднести комусь оберемок трав або вбити зграю вовків. Вони вдало займають час гри, але порівняно з головним сюжетом, який неймовірно затягує у гру, сприймаються як рутинна.



Біда в тому, що чимало гравців не доходили до головного сюжету. Хтось не здогадувався, що з Внутрішніх земель можна повернутися на базу в Притулок, що підштовхне події гри. Інші гравці застрявали в дивній петлі, змушуючи себе зібрати всі нагороди в локації, навіть якщо це не приносило їм задоволення. (Коли Dragon Age: Inquisition лишень вийшла, одним із моїх популярних текстів на Kotaku була стаття «Увага! Якщо ви граєте в Dragon Age: Inquisition, покиньте Зовнішні землі».)

Коментатори в інтернеті поспішили звинуватити у всьому «цих клятих ледачих розробників», але насправді все це закономірний наслідок труднощів, перед якими опинилася Inquisition. Якби команда Dragon Age мала на розробку ще рік, якби вони мали змогу заздалегідь написати інструменти для Frostbite, квести, можливо, вдалися б цікавішими. Можливо, вони не були б рутинними. Можливо, в них додали б більше раптових поворотів і ускладнень; такі квести нам через кілька місяців покаже The Witcher 3. «Внутрішні землі і їхня роль у перших десяти годинах Dragon Age — це ідеальна метафора труднощів, які виникають, коли намагаєшся зробити геймплей і сюжет у відкритому світі, коли ти — студія, яка спеціалізується на лінійних історіях», — мовив Аарин Флінн.

Для BioWare Dragon Age: Inquisition все-таки стала перемогою. Аарин Флінн, Марк Дарра і всі інші члени команди досягли успіху. «Dragon Age 2 — це творіння попри неймовірні труднощі з графікою; Dragon Age: Inquisition — це творіння усупереч неймовірним технічним негараздам, — сказав Майк Лейдлоу. — Проте, зрештою, гра вийшла значно ліпша».

## SHOVEL KNIGHT

**Ч**отирнадцятого березня 2013 року в маленькій квартирі у Валенсії (штат Каліфорнія) посеред дошок для оголошень і столів із Ікеа сиділи виснажені розробники. Шон Веласко, харизматичний лідер цієї команди з розпатланим волоссям, дістав камеру і почав ходити кімнатою, знімаючи решту людей: Ніка Возняка (художника піксельної графіки), Яна Флада (програміста) і Еріна Пеллона (художника концептів). На зв'язку із Чикаго також був Девід Д'Анджело (другий програміст), завдяки Google Hangouts його голова в ноутбучі красувалася біля книжкової полиці. Всі нервували від хвилювання і нестачі сну.

— Дивіться усі, — сказав Веласко в камеру. — Зараз ми запустимо Kickstarter... Господи. Добре. Поїхали. До запуску готовий.

Нік Возняк клацнув клавішею.

— Господи, тут потрібно підтвердження, — мовив Веласко.

Возняк знову клацнув клавішею.

— Я запустив, — сказав він.

— Господи, — промовив Веласко. — Гаразд. Добре. Гаразд, друзі. Так. Добре. Ви готові? Час працювати.

Kickstarter-кампанія Shovel Knight була запущена. Щоб розробити гру мрії, команда просила у аудиторії 75 тисяч доларів... Однак на відміну від Pillars of Eternity, на їхню кампанію публіка спершу не зважила. Її особливо ніхто не помітив.

«Це нас надзвичайно виснажувало, — скаже пізніше Девід Д'Анджело. — Ми довго роздумували про цю гру, розробляли її, стільки в неї вклали. А потім запустили. І ніхто тебе, звичайно, не помічає, бо як помітити Kickstarter-кампанію в момент її запуску?»

Якби кампанію так і не помітили, п'ятірка розробників опинилася б у халепі. Заради цього проекту вони звільнилися, ризикуючи фінансовою стабільністю, сподіваючись, що гру профінансує достатня кількість людей. Плани команди Веласко були вельми амбітними. Коштували ці плани значно більше за 75 тисяч доларів. Вони мріяли перетворити свого лицаря в блакитних обладунках у культурну ікону. Shovel Knight мала стати не просто грою. А новою Mario. Навіть якщо би це означало розорення.

Лишень кілька місяців тому Шон Веласко і його команда працювали в WayForward — ігровій студії, яка теж розміщена у Валенсії і насаперед славиться своєю неймовірною працьовитістю. Іноді вони розробляли ігри за ліцензією, як-от Thor, яка вийшла до фільму Marvel, або Batman: The Brave and the Bold за сюжетом однойменного мультфільму. Іноді вони роз-

робляли сучасні продовження класичних ігор NES на кшталт Contra 4 або платформера A Boy and His Blob, де потрібно допомагати хлопчикові обходити перешкоди, вирішувати загадки і годувати амебоподібного супутника чарівними кольоровими драже.

У всіх цих ігор було дещо спільне: їх швидко розробляли. Іншими словами, вони були дешевими. WayForward спеціалізувалася на двомірних іграх із видом збоку, які вимагали залучення команди з 20–30 осіб, а не 200–300. Розробка гри водночас могла займати навіть менше року. Для сучасної гри це дуже мало. На кожному проекті компанія змішувала людей, пропонуючи розробнику те місце, де він був найбільш корисним на певному етапі розробки.

Шонові Веласко ця система не подобалася. З його позиції, вона псувала взаємини в колективі. «Ми були вмiлими співробітниками і створювали вдалі ігри, — сказав він. — А вони вирішили, що якщо влаштувати на проект ось цього хлопця і доручити йому це, а потім взяти іншого і дати йому інше завдання, ми передаватимемо знання іншим». Попрацювавши в одній і тій самій команді над декількома успішними сайдскролерами (siderscrollers), як-от BloodRayne: Betrayal, Веласко не хотів з нею розлучатися. «Я завжди наводжу як приклад R2-D2 [із “Зоряних воєн”], — зауважує він. — Люк не стер йому пам’ять, вони здружилися і чимало зробили разом. А в WayForward R2-D2 щоразу перезаписують, відтак досягти такого рівня згуртованості неможливо».

WayForward працювала на замовлення. Компанія могла вижити, лише жонглюючи купою контрактів і випускаючи ігри за ліцензіями в дуже жорсткі



терміни\*. Збереження команд не було в пріоритеті, і 2012 року, після виходу гри Double Dragon Neon, керівництво розділило Шона Веласко, Яна Флада, Ніка Возняка і Девіда Д'Анджело, скерувавши їх на різні проекти.

Колегам це не сподобалося, і вони розпочали зустрічатися у неробочий час. Вечорами і вихідними збиралися у Веласко і експериментували з іншими проектами, наприклад, грою для смартфонів, яка, втім, не стала успішною. Жоден із друзів не любив сенсорний екран: усі полюбили віддачу реальних клавіш. Крім того, це не була гра мрії. Насправді їм хотілося створити справжній повноцінний платформер, в який можна буде грати на консолях Nintendo типу 3DS і Wii U. «Пам'ятаю, як я сказав: “Я прийшов у цю індустрію, аби створювати ігри для Nintendo, — згадає Д'Анджело, — зробимо саме це”».

«І ми глянули один на одного, — продовжує Веласко, — і сказали: “Так, саме це нам і потрібно”. Ми всі мріяли про чудові ігри, де у пріоритеті був би геймплей. Сенсорні екрани не для нас. Ми хотіли створювати ігри, якими керують з контролера».

Повернувшись до офісу, Веласко запропонував керівництву WayForward радикальну ідею: а що, якщо він із командою спробує дещо нове? WayForward займали дві будівлі, в одній із яких зараз осів відділ QA. А якщо команда Веласко займе цей офіс і стане якоюсь напівавтономною

---

\* Ось як Ян Флад описує їхній творчий процес: «Це типу як: “Дуже класно, що, на твій погляд, Бетмен у цій ситуації зробив би саме це, але, знаєш, що він має зробити? Випуститися до Різдва”». — *Прим. авт.*

сутністю? Керівництво WayForward хотіло запустити Kickstarter-кампанію — а якщо за це візьметься команда Веласко? А якщо вони візьмуться за щось свіже, типу гри в стилі Nintendo, якою, зрештою, всі пишатимуться?

Після декількох обговорень керівництво WayForward відмовило. Студія була влаштована інакше. Перекидаючи людей між проектами, вони випускали ігри швидше. «У WayForward розумієш, що працюєш за зарплату, — сказав Нік Возняк. — Для них найголовнішим є виконати зобов'язання перед видавцем, а все інше — не настільки важливо».

Якось за обідом у «Dink's Deli», ресторані поруч із офісом, Веласко заговорив із Фладом і Возняком про те, на що схожа нінтендівська гра їхньої мрії. Вона мала би бути в 2D, тому що 3D дорожче і у них був лише 2D-досвід. Відчувалася б вона як гра для NES, за вирахуванням неточних стрибків і дратівливих глюків, яких у 1980-х роках було багацько. Веласко з товаришами мріяли про гру, яка насправді буде такою, якими в ностальгічних спогадах ігри на NES лише здаються.

Ключова механіка гри потрібна одна, і їм всім сподобався випад вниз (down-thrust) із Zelda II: The Adventure of Link. За допомогою цієї здатності Лінк підстрибував, а потім бив униз, знищуючи ворогів і перешкоди на своєму шляху. «Випад униз — такий крутий і гнучкий прийом, — каже Веласко. — З його допомогою можна розбивати щось, відштовхуватися від об'єктів і підстрибувати, перебиратися через ворогів».

Хтось заявив, що зброєю має бути лопата. Хтось ще запитав: а якщо наш герой буде лицарем? Вони



спробували це уявити: лицар у важких обладунках, який ходить сільським пейзажам і вбиває монстрів лопатою. Горизонтальними стусанами він бив би павуків, а потім міг би використовувати лопату як джампер, стрибаючи по бульбашках, привидах і землі. Це розсмішило трьох розробників, і незабаром вони обрали назву для гри та ім'я головного героя: Shovel Knight\*. Перед образом лицаря постали перспективи стати культовим, такого персонажа можна тиражувати на футболках і навіть ланчбоксах.

Саме в маленькому ресторані Веласко, Флад і Возняк сформували структуру гри. Лицареві з лопатою треба поборотися з вісьмома іншими, і у кожного буде яскраво виражена тема, як у старих іграх Mega Man, де головний герой бився з босами-роботами на кшталт Crash Man або Metal Man. Лицар із лопатою не поглинатиме сили супротивників — вони не хотіли настільки помітно копіювати Mega Man, але кожен бос оселиться на тематичній арені. Полярний лицар житиме на замерзлом кораблі. Король-лицар — правитиме величним замком. А наш герой, лицар із лопатою, їх усіх здолає. «Це вся суть, — мовив Веласко. — Він битиметься з вісьмома супротивниками. Кожен із них буде сильним. З унікальним силуетом. А в кінці треба буде перемогти головного злодія. Саме з цього ми починали».

Знаючи те, що в WayForward їм ніколи не дозволять працювати над Shovel Knight, вони звільнилися, ризикнувши заощадженнями заради гри, яку не могли не створити. Шон Веласко і Ян Флад

---

\* Лицар із лопатою.

підписали заяви\*. Девід Д'Анджело, який переїхав у Чикаго на час навчання його нареченої в аспірантурі, продовжив працювати на WayForward віддалено, але планував за сумісництвом займатися Shovel Knight і повністю присвятити себе розробці цієї гри.

Нік Возняк хотів залишитися у WayForward і назбирати трохи грошей, перш ніж погодитися на авантюру, але, коли керівництво компанії дізналося, що в перспективі він має намір залишити організацію, його відразу звільнили. Він згадує це так: «[Вони запитали]: “Ти збираєшся звільнитися?”. Я відповів: “Ну, колись”. Вони відповіли: “То, може, ти звільнишся сьогодні?»». «Коли хтось покидав WayForward, у працівників компанії була традиція відвідувати фаст-фуд-ресторан “Red Robin” неподалік» («Ми не те що любимо “Red Robin”, — сказав Возняк, — просто така звичка»). З'ясувавши, що тепер він безробітний, туди вирушив Возняк із дружиною. Усі були вражені. Дружина Возняка була на дев'ятому місяці вагітності, тому затриматися в WayForward він найперше хотів заради майбутньої дитини. «Вона божеволіла, — сказав Возняк. — Вона надзвичайно переживала».

---

\* Не у всіх звільнення з компанії було теплим, але команді вдалося зберегти добрі взаємини з WayForward. «Вони так добре до нас ставилися, — каже Шон Веласко. — Позичали нам свої напрацювання, давали рекомендації, ми постійно зустрічалися на виставках. Я працював з ними сім років. Вони хороші друзі і добрі люди. Yacht Club навряд чи з'явився би, а я не став би дизайнером, якби не працював із ними». — *Прим. авт.*





До січня 2013 року всі занурилися в Shovel Knight; це було надзвичайно захопливо, але і моторошно. Вони захоплювалися розробкою гри мрії, але розуміли, що, перш ніж почнуть хоч щось заробляти, їм доведеться не менше року працювати. Брати гроші у інвесторів або видавців здавалося невдалою ідеєю. Видавець втрутиться в творчий бік справи, а головне — в маркетинг. У команди Веласко були свої уявлення щодо того, чого вони хочуть від бренду Shovel Knight, і вони не збиралися довіряти видавцеві, якого найперше хвилює прибуток. Тому єдиним варіантом для них був краудфандинг. Він допоміг би зібрати не лише кошти, а й відданих фанатів. «Ми подумали, що Kickstarter — це, напевно, найкращий спосіб знайти людей, які підтримуватимуть гру упродовж усього періоду розробки», — сказав Девід Д'Анджело. Тому, як і Obsidian і безліч інших інді-студій, команда Shovel Knight вирушила на Kickstarter.

Вони готувалися до цього упродовж двох місяців; проїдаючи свої накопичення, малювали босів, розробляли рівні і намагалися зрозуміти, на що буде схожий лицар із лопатою. Його потрібно було зробити унікальним і впізнаваним одночасно. Всі члени команди зросли в кінці 1980-х і початку 1990-х років, коли завдяки маркетингу Nintendo Америку захопив вусатий сантехнік у червоному светрі і синьому комбінезоні. І вони хотіли такого ж для свого персонажа. Світшоти з лицарем із лопатою. Іграшки з лицарем із лопатою. Журнали з лицарем із лопатою. «Ми хотіли бренд як у вісімдесятих, коли в центрі уваги був персонаж, а назва гри збігалася з його іменем, — сказав Веласко. — Останнім часом таке траплялося не часто».

Спорядження лицаря вийшло блакитним — у стилі Mega Man. В одній руці у нього завжди була лопата. Обличчя ховалося під шоломом із Т-видною оглядовою щілиною, а з шолома стирчали два округлі роги. Його було просто і впізнати, і намалювати: достатньо накидати шолом із Т-видною діркою і роги, і герой перед вами. Характеру він не мав. Так було задумано. «Для різних людей лицар із лопатою міг бути різним, — сказав Веласко. — Когось він розчулить. А для інших він злий герой, як персонаж Dark Souls».

Упродовж цих двох місяців команда щодня збиралася у будинку Веласко, а голова Д'Анджело стежила за цим із ноутбука. (Технічно Д'Анджело досі працював у WayForward, але його розум уже повністю займався проектом Shovel Knight.) Члени команди мало відпочивали. Щоб відразу показати гравцям вражаючу демоверсію, вони вирішили побудувати локацію Короля-лицаря — Прайдмур. А отже, роботи було чимало: треба було придумати дизайн рівня, ворогів, намалювати спрайт, зробити анімації, запрограмувати фізику, і ще багатенько всього.

Команду Веласко надихало те, що вони працювали на себе, а не на іншу компанію. Кранчу не любить ніхто, але годинами сидіти над Shovel Knight було значно приємніше, ніж не спати заради гри за ліцензією WayForward. «Раніше ми про це лише говорили [вечорами і вихідними], а тепер нарешті робили, і це нас надихало, — згадує Ян Флад. — Пам'ятаю, як я зателефонував батькові і сказав: “Я відмовився від підвищення і звільнився”. Він запитав: “Чому?”. Я відповів: “Що ж, ми накидали один проект, він дуже крутий, а потім ми розмістимо його на платформі під



назвою Kickstarter, де нам жертвуватимуть гроші”. Його відповідь була така: “Дай знати, коли запусстите свій сайт для жебракування”».

Компанію вони назвали Yacht Club Games. Можливо, тому, що купці бідних, втомлених від недосипання розробників, які працюють із однокімнатної квартири, це здалося дуже іронічним.

І ось 14 березня 2013 року Kickstarter-кампанія запустилася. Невеликий трейлер із музикою відомого композитора Джейка Кауфмана (який напише саундтрек і до всієї іншої гри) демонстрував візуальний ряд і рівні, які вони вже встигли зробити. У нарізці кадрів лицар бив ворогів і стрибав на своїй лопаті. «Ми віримо в Shovel Knight, — писала команда на сторінці проекту. — І знаємо, що, зрештою, гра вдасться чудовою. Власне, ми так у це віримо, що звільнилися заради цього проекту зі звичайною роботи. В свій проект ми вже вклали багацько часу, грошей і сил, але цього недостатньо, щоб усе закінчити. Просимо вас допомогти нам у розробці Shovel Knight!»

Однак охочі не з’являлися. До кінця тижня вони зібрали близько 40 тисяч із необхідних 75 тисяч доларів. І це завдяки парі статей, зокрема матеріалу на головній сторінці великого ігрового сайту IGN. Утім щодня вони отримували лишень кілька тисяч доларів\*. Розгрібаючи список завдань, який з часом лише

---

\* Перш ніж запустити Kickstarter-кампанію, вони зв’язалися з журналістом IGN Коліном Моріарті, припустивши, що Shovel Knight йому сподобається, тому що свою кар’єру він починав із того, що писав для GameFAQs керівництва («гайди») для ігор на кшталт Mega Man і Castlevania. Вони вгадали: потім Моріарті роками підтримував Shovel Knight. — *Прим. авт.*

зростав, команда Yacht Club поступово почала хвилюватися, що Shovel Knight може взагалі не зібрати потрібну суму. Або, що ще гірше, збере мінімум. «Хай що ти робив, у тебе завжди на другому моніторі або на фоні був відкритий Kickstarter, — згадує Нік Возняк. — Ти частенько туди заглядаєш, намагаєшся все підрахувати». Вони попросили 75 тисяч доларів, але потайки сподівалися на значно більшу суму, адже, щоб зробити Shovel Knight, насправді було потрібно майже 150 тисяч. «У нас навіть не було запасного плану на випадок провалу, — мовив Шон Веласко. — Ну, напевно, ми постаралися б не розбігтися і запропонувати Shovel Knight видавцям. Але не знаю, чи погодилися б вони. Ми мали або зробити гру, або нам був би гаплик».

У команди був план, як привернути до себе більше уваги: вони збиралися взяти участь у PAX East. Yacht Club заздалегідь орендували стенд на щорічному бостонському ігровому конвенті Penny Arcade і тепер могли показати Shovel Knight десяткам тисяч геймерів, журналістів і колег. Залишалось лише доробити демоверсію. Наступними тижнями команда Yacht Club по шістнадцять годин на день налагоджувала рівень Короля-лицаря для PAX, перериваючись лише, щоб оновити сторінку своєї Kickstarter-кампанії.

Раптом команда запанікувала і придумала ще одне. А якщо розкидати на стенді крісла-мішки, надати людям старі ігри для Nintendo 64. І, поки вони грають, рекламувати їм Shovel Knight? «Можна було просто зайти до нас, а ми поговорили б з вами про нашу Kickstarter-кампанію, — сказав Веласко. — Ще за тиждень-два до PAX ми про це думали. Це було тотальне божевілля».



Команда Yacht Club змінювала демоверсію гри навіть у день вильоту до Бостона. За кілька годин до цього вони зустрілися вдома у Веласко і внесли останні зміни, наприклад, додали для відвідувачів PAX таблицю лідерів у дузі старих аркадних ігор, аби вони могли позмагатися один із одним. А ще — роздрукували кілька тисяч флаєрів Shovel Knight. Та не могли дозволити собі відіслати їх у Бостон окремо. Відтак кожен запхав величезну пачку паперу в багаж і зважив, щоб не довелося доплачувати за додаткову вагу.

Почалося шаленство. «Приблизно за двадцять хвилин до виходу з дому Веласко я спробував зварити собі кави, але вода ринула назад із раковини, — згадує Ян Флад. — Я сказав: “Чуваче, у тебе раковина працює навиворіт”. А він відповів: “Немає часу. Нам не до цього, нам треба в Бостон”. Я сказав: “Окей, добре”. І ми полетіли, залишивши на кухні повний безлад».

На те, щоб їхня п'ятірка, а саме Шон Веласко, Ян Флад, Девід Д'Анджело, Нік Возняк і Ерін Пеллон, могла відвідати PAX, знадобилося близько 10 тисяч доларів. Вони сподівалися повернути гроші завдяки успішній Kickstarter-кампанії. Вся компанія ночувала в одній кімнаті («Це було жахливо», — згадує Д'Анджело), а вдень усі працювали на стенді, розказуючи про Shovel Knight кожному, хто хоча б на метр наближався до них.

Демоверсія вдалася хорошою та помітною. З яскравою 2D-графікою, тому миттєво привернула увагу. Навіть з іншого кінця залу було добре видно, що відбувається в Shovel Knight: маленький лицар у блакитних обладунках стрибає на лопаті і б'є ворогів. Це виглядало наче сучасна інтерпретація гри

для NES, яка сподобалося багатьом відвідувачам, які хотіли ностальгувати. «Лишень за кілька днів Shovel Knight перетворилася для мене з несуттєвої нісенітничі в одну з найбільш очікуваних ігор року», — написав під час виставки журналіст із сайту Destructoid.

Хоча на самій PAX на них не звалилася купа грошей, люди заговорили про гру. І 28 березня, коли до кінця кампанії залишалося два тижні, гра зібрала 75 тисяч доларів. Гроші можна було збирати й далі, до середини квітня, але тепер гра офіційно була профінансована. «Це нас лякало, тому що тепер ми не могли не зробити гру, а за 75 тисяч доларів це було важкувато, — сказав Д'Анджело. — Ми хотіли, щоб вона вистрілила. Мучитися не хотілося. Ми не раділи перспективі недоїдання».

На PAX Девід Д'Анджело поспілкувався з іншими розробниками, які провели успішні Kickstarter-кампанії, і вони дали йому дві керівні поради. По-перше, писати оновлення на Kickstarter треба щодня, щоб спонсори могли брати активну участь у процесі і поширювати звістку про гру усім світом, а не просто мовчки чекати. Відразу після PAX Yacht Club так і зробили, публікуючи матеріали з конкурсами малюнків, інформацією про героїв гри і свої цілі. Якщо кампанія назбирає 115 тисяч доларів, можна буде пограти за одного з босів. Якщо розробники назбирають 145 тисяч, то за ще одного боса. Якщо вдасться зібрати 200 тисяч, до гри додадуть бойовий режим для багатьох користувачів, а якщо раптом вони назбирають 250 тисяч доларів, то фанати зможуть пограти і за третього боса.

Друга порада полягала у тому, що Yacht Club варто надіслати демоверсію своєї гри популярним



ютуб-блогерам і стрімерам на платформі Twitch. Статті в інтернеті — це одне; а от дати потенційним прихильникам змогу своїми очима все побачити — зовсім інше. Коли згодом великі ігрові канали типу Game Grumps пограли в демоверсію Shovel Knight, за цим спостерігали сотні тисяч людей. В останні кілька днів кампанії показники Shovel Knight злетіли вгору. Щодня їм надсилали 30–40 тисяч доларів, замість 2, які були раніше. Yacht Club встигли навіть пошкодувати, що кампанія мала закінчуватися, але, за правилами платформи, її неможна було продовжити.

Кампанія закінчилася 13 квітня 2013 року. Shovel Knight зібрала 311.502 долари — учетверо більше, ніж вони просили, але все одно не так і багато для команди з п'яти осіб у Лос-Анджелесі. Загалом студія там витрачає 10 тисяч доларів на місяць на людину (якщо рахувати не лише зарплату, але й устаткування, податки, комісії та оренду маленького офісу). Тому цих грошей їм вистачило б на півроку — можливо, й на довше, якщо вони зменшать собі зарплату. З'ясувавши, скільки кожному з них потрібно на життя, вони розділили заробітні платні. «Ми вирішили, що різницю виплатимо опісля, — сказав Д'Анджело. — Нам доводилося брати максимум із кожного долара». Yacht Club знали, що їх чекає вісім рівнів. І що рівень Короля-лицаря зайняв приблизно місяць; отже, вони вирішили, що Shovel Knight можна закінчити приблизно за рік. Від квітня до грудня 2013 року вони продовжать створювати рівні, а ще три місяці залишать про всяк випадок. Гру потрібно закінчити в березні 2014 року, або в них просто закінчатся гроші.

Крім того, їм довелося з'ясувати, як заснувати свою компанію. Це тривалий, нудний процес: потрібно купити медичну страховку, вивчити систему оподаткування, найняти юриста, який допоможе захистити права на бренд Shovel Knight. Урешті вони вирішили, що вівторки (а потім — понеділки) стануть «бізнес-днями», а упродовж інших днів вони розроблятимуть гру. Проте робота зайняла значно більше часу, ніж вони очікували.

Фінанси були дуже обмежені, тому команда Shovel Knight вирішила навіть не намагатися зробити вигляд, що вони продовжують вести нормальний спосіб життя; без кранчу закінчити цю гру було неможливо. Наближався березень 2014 року. «Краще працювати до смерті, ніж провалитися, — сказав Нік Возняк. — І ми жертвували собою. Ми розуміли, що працюватимемо вихідними; що працюватимемо чимало годин щодня. Гру не створиш, не вклавши в неї достатньо часу».

Для Ніка Возняка це означало, що йому доведеться малювати і розробляти анімації численних піксельних спрайтів, зазвичай заснованих на концепт-арті Еріна Пеллона. Шон Веласко розробляв рівні, істот і механіку гри. Девід Д'Анджело та Ян Флад писали і виправляли код. І разом вони ламали голову над тим, як зробити гру захопливою: ітерували і щодня влаштовували наради, де вирішували ключові питання щодо гри і своєї компанії.

Yacht Club із самого початку ухвалили незвичайне рішення — у них не буде керівника. Формально роль гейм-директора Shovel Knight виконав Шон Веласко. Він вів більшість зборів, але не став керівником. Принцип був простий, але радикальний: якщо хтось





сказав «ні», то нічого не буде. І все. Поки команда не ухвалить рішення одностайно, вони не продовжать роботу. Це було демократично. «Ми з самого початку знали, що хочемо бути рівними, — сказав Возняк. — Ми були один для одного партнерами: і на папері, і в житті»\*.

На практиці це означало, що вони витрачали час на суперечки щодо найдрібніших деталей. Якщо будь-якому члену команди не подобалося, як саме лицар користується своєю лопатою, коли б'є вгору, доводилося це обговорювати. Якщо хтось із Yacht Club заявляв, що, коли гравець пройде рівень, треба дати йому змогу почати заново, члени команди могли тиждень сперечатися. Якщо Шонові Веласко подобався образ лицаря в блакитних обладунках і з вудкою, то він, трясця, збирався боротися за те, щоб у гру додали риболовлю. (Веласко згадує це так: «Я весь час до цього повертався, це був ніби жарт. Агов, а давайте додамо риболовлю. Це буде безглуздо і весело. А всі інші відповідали: “Ні, це тупо, тупо, тупо”. Мені здається, зрештою, я здолав їх втому».)

В іншій компанії подібні хаотичні багатосторонні взаємини могли б не спрацювати, але для Yacht Club вони, здається, ідеально пасували. Частково справа полягала в розмірі команди — там був простір для

---

\* Шостий партнер, Лі Макдоул, покинув Yacht Club після суперечки щодо горизонтальної структури. Спираючись на деякі попередні бесіди, він вважав, що компанія дістанеться йому і Веласко навпіл. «Я кілька днів намагався їх переконати, але, врешті, зрозумів, що мені ця схема не подобається і що я не можу так працювати», — сказав Макдоул. — *Прим. авт.*

гнучкості; якби замість п'яти осіб там працювало п'ятдесят, розробляти кожне рішення стало б набагато складніше. Також річ була в стосунках, які сформувалися у них за роки роботи в WayForward. «Коли я пропоную цим хлопцям свої дизайни або вони показують мені, як щось реалізували, то ми багато чого навіть не обговорюємо. Між нами існує певний рівень знань і довіри, — сказав Веласко. — Це як грати в музичній групі».

Із цього нічого б не вдалося без єдиного та цілісного бачення. Вся команда знала, що Shovel Knight — це двомірний платформер у стилі NES із вісьмома різними рівнями. Ніхто не пропонував зробити з неї гру в жанрі ММО або замінити випад униз кулеметом. Видавця або інвестора, який раптом вирішив би, що лицар із лопатою краще виглядає без шолома, не було. Навіть коли у команді сперечалася щодо різних творчих рішень, в тому, що стосувалося головних питань, усі були згодні.

Якщо вони хочуть зробити з Shovel Knight мегапопулярну франшизу (як Mario), то перша гра має бути ідеальною. Упродовж 2013 року Yacht Club розробляли дизайн, сперечалися і не вилазили з періоду кранча, поступово і прискіпливо будуючи вісім рівнів Shovel Knight. Щодо демоверсії, яка була продемонстрована на PAX, Shovel Knight радикально покращилася, і вони додали кілька крутих візуальних штучок. Їм особливо подобався ефект паралаксу — це техніка, за якої передній і задній плани зображення рухаються з різною швидкістю, створюючи відчуття глибини. Тепер, коли лицар із лопатою мандрував золотими вежами Замку Прайдмор, рожеві хмари на тлі рухалися разом із ним.



З уваги на свій досвід роботи в WayForward і класичні ігри від Nintendo, Шон Веласко сформулював принципи, на які мають спиратися усі рівні Shovel Knight. Наприклад, один із них полягав у тому, що взаємодії з кожним типом перешкоди гра має навчати по-чесному, тобто не просто пояснюючи їх, а демонструючи. Уявімо, що Веласко хоче ввести в гру нового ворога: чумного щура, який вибухає, якщо його вдарити. Якби гравець міг просто підійти до нього, вдарити і одразу померти, бо не знав про вибух, його б це розлютило. Ліпше, якщо гра спершу навчить гравця правилам. Скажімо, можна зробити так, аби щур бігав туди і назад поруч із купою землі. «Тоді, розбиваючи купу землі, гравець із високою ймовірністю зачепить і щура, — пояснює Веласко. — І побачить, що він вибухає».

Багато хто з Yacht Club сперечалися також щодо того, наскільки складною має бути їхня гра. Спонсори і шанувальники просили про різне: хтось хотів простішу гру, інші — складнішу. «Половина гравців чекатиме аналога хардкорної гри для NES. Складність надавала їм чарівності, — сказав Девід Д'Анджело. — А інша половина хоче тих самих відчуттів, що від гри для NES, але не справжньої складності. І що ж обрати?»

Одним рішенням було додати в гру безліч корисних предметів, як-от гвинтовий кинджал, за допомогою якого лицар зможе перелітати через ями, або фазовий медальон, який дає тимчасову невразливість. Інше рішення, і це була одна з найбільш витончених ідей в Shovel Knight, полягало в тому, щоб зробити точки збереження опціональними. Знайшовши таку точку на одному з рівнів, гравець може активувати її

(і тоді наступного разу, коли він помре, гра почнеться з цієї точки, тому шматок проходження гри не зникне), а може знищити, отримавши за це нагороду і підвищивши ставки.

До кінця 2013 року всім розробникам здавалося, що вони створюють відмінну гру; але було незрозумілим те, скільки ще часу знадобиться на розробку. Після податків і комісій від 311502 доларів залишилося приблизно 250 тисяч: і ця сума швидко розтанула. (Вони ще зібрали 17180 доларів через PayPal, але це не дуже вплинуло на загальну картину.) Закінчити Shovel Knight до березня 2014 року здавалося неможливим. «Усюди, де я працював, я завжди пропускав терміни, — сказав Шон Веласко, — тому що завжди все перевіряють, переробляють, покращують, додатково упорядковують». Кранч тривав довго, але залишалося чимало недоробленого. Друга половина створення Shovel Knight поки була не дуже гладкою. Крім того, вони внесли радикальні зміни в кінцівку, яку тепер треба було калібрувати і полішити. «Якби ми працювали, як колись у WayForward, то, мабуть, випустили б гру в березні, — говорить Девід Д'Анджело. — Напевно, в цьому і полягає відмінність між хорошим і чудовим. А ми передивилися у грі кожен піксель, переконавшись, що все виконане так, як ми хотіли».

За словами Д'Анджело, у WayForward вони вічно випускали ігри, які готові на 90%. А Yacht Club хотіли доробити продукт на 100% і бути впевненими, що створили максимально довершену гру. Але цю додаткову роботу доведеться виконувати безкоштовно. 1 березня 2014 року у них закінчатись гроші.



Усе одно вони затримали вихід гри. «У нас не було вибору, — сказав Шон Веласко. — Ми вже працювали над грою шістнадцять місяців. Нас забули всі друзі... Люди цікавилися, як справи, і я відповідав: “Усе погано, крім Shovel Knight. Вона дедалі гірша”». Вони продовжували сидіти, оплачуючи особисті витрати і потреби Yacht Club із заощаджень.

Нік Возняк, у якого народилася дитина, був змушений позичати гроші у своїх батьків. («Це була дуже непроста розмова».) Траплялося, що він, наполегливо працюючи, забував пообідати і, коли під ранок їхав додому, бурчання в животі нагадувало йому, що він вмирає з голоду. Поїсти в цей час можна було лише в цілодобовому «Jack in the Box», і саме туди він почав навідуватися. «Усіх продавців у віконці для водіїв запам’ятовуєш за іменами, — каже Возняк. — За голосом уже знаєш, хто переплутає твоє замовлення, і готуєшся. Це було повне безглуздя. Коли туди влаштовувався новачок, я боровся з бажанням сказати йому: “О, привіт, ти новенький”».

Справжній жах настав тоді, коли Шон Веласко якимось під кінець розробки хотів купити на автозаправці вершків до кави. «Я простягаю продавцеві [дебетову] картку, а воно — біп. “Вибачте, ваша карта відхилена”. Я з кишені дістаю кредитку, простягаю. Він повторює дії: “Вибачте, ця теж”. Отже, мені довелося піти з ганьбою і без вершків. Я був у цілковитому відчаї».

Однак, попри такі болісні ситуації, які деморалізували команду упродовж останніх місяців розробки, хлопці продовжували працювати. Частково їх підтримували теплі слова друзів і родичів, які тестували Shovel Knight. «Нам говорили чимало приємного», —

згадує Веласко. Погравши в ранню версію гри, друг із коледжу надіслав йому приємне повідомлення — мовляв, Yacht Club усе вдалося, гра буде відмінною. Веласко це читав у захваті, поки не добрався до довгого списку недоліків гри. «Довелося повертатися, все ламати і переробляти», — мовить Веласко.

Двадцять шостого червня 2014 року, після майже чотирьох місяців без зарплатні, Yacht Club випустили Shovel Knight. Вони любили цю гру, але насправді важко передбачити, чи вразить вона людей або зникне з кращих ігор Steam разом із тисячами інших ігор, які щорічно залишаються поза топ-чартами. З їхньої позиції, вони непогано вклалися в рекламу і маркетинг, але це завжди лотерея. Вони вже обговорювали товари за світом гри і ланчбокси з її героєм, але раптом Shovel Knight узагалі ніхто не купить? Команда любила жартували: якщо з грою не вигорить, вони відкриють пекарню.

Потім ринули рецензії. Shovel Knight сподобалася. Вона була дотепною, складною (але по-чесному) і відполірованою до блакитного блиску. Yacht Club не відразу змогли злічити, скільки копій гри продали (адже Kickstarter-спонсори за свої копії вже заплатили наперед), але, зрештою, вони були вражені показниками. За перший тиждень розійшлося 75 тисяч копій. За перший місяць — 180 тисяч: це значно більше, ніж у будь-якої гри, яку вони створили б у команді WayForward.

Shovel Knight здобула симпатії критиків, а гравці охоче її розкупували. Але насолоджуватися цим Шону Веласко не вдавалося. «Це були складні часи», — згадує він. Вибравшись із кранчу, він повернувся в реальний світ розгубленим, як злочинець,



який вийшов на волю після тривалого ув'язнення. «Емоції збивали мене з ніг, — каже він. — Радість за те, що вдалося розробити гру, яка сподобалася людям. Задоволення, що ми її справді закінчили і що розробка вже в минулому. І збудження, коли їздиш крутими місцями, щоб поговорити про гру, і бачиш таку хорошу реакцію. Але зворотним боком медалі було повне емоційне і фізичне виснаження».

Як і багато розробників ігор, після створення проекту Веласко зіткнувся з нудьгою і синдромом самозванця. «Я [думав]: “Ох, та що в ній такого, ми ж просто скопіювали Mega Man, — сказав він. — Ми обманом привернули увагу людей до гри. Зрештою, я дизайнер середнього рівня”».

Веласко ще довго шукатиме душевний баланс, але принаймні розробка закінчилася. Період кранчу теж. Скоро вони матимуть достойні гроші, завдяки горизонтальній структурі всі співзасновники отримують порівну, і вони зможуть повернутися до нормального життя. Так, треба ще виправити деякі баги і доробити обіцяну можливість грати за босів, але загалом проект закінчений. Shovel Knight готова. Правда?

Із панорамних вікон пафосного офісу Yacht Club Games на десятому поверсі в Марина-дель-Рей (штат Каліфорнія) видно док шикарних яхт. Цей краєвид робить назву студії не такою іронічною. Я приїхав до них у гості в жовтні 2016 року, через майже два з половиною роки після виходу Shovel Knight. Сміття в раковинах і меблів із Ікеа більше не було.

До того моменту від п'яти осіб компанія доросла до десяти і намагалася найняти ще співробітників.

Щоправда, це було непросто через їхню унікальну структуру\*. Їм потрібен був хороший QA-тестер, але пройти співбесіду нікому не вдалося. «Наші співбесіди, напевно, вселяють в людей жах, — каже Нік Возняк. — Адже доводиться говорити з десятком осіб». Оскільки всі рішення в компанії ухвалюються одностайно, то і ставити питання претендентам можуть усі. Тому щоразу, коли до них приїжджав кандидат на роль QA-тестера, йому або їй треба було спілкуватися з десятком людей водночас.

Проте в жовтні 2016 року навіть ця ексцентрична практика була не найбільш дивним аспектом діяльності Yacht Club. Найдивнішим було те, що вони продовжували працювати над Shovel Knight. Минуло два з половиною роки, а Yacht Club досі виконували обіцянки, які дали під час Kickstarter-кампанії.

Тоді як вдячність вони обіцяли за додаткові кошти розробити гру за трьох босів, але це зайняло значно більше часу, ніж очікувалося. Випустивши Shovel Knight, відтак кілька тижнів відпочивши, виправивши баги і перенісши гру на консолі, Yacht Club взялися за першого боса — лиходія-алхіміка Чумного Лицаря. Вони відразу вирішили, що не замінюватимуть спрайт лицаря з лопатою іншим; їм хотілося, щоб у Чумного були свої навички, скажімо, вміння кидати бомби і стрибати за допомогою вибухів. А якщо робити нові навички, то за ними треба переробляти і рівні. Аби виконати завдання, як вони гадали, за кілька місяців, зрештою, знадобився рік. Випустивши

---

\* Художник концепту Ерін Пеллон звільнився з Yacht Club 2015 року, посварившись з іншими співзасновниками студії. — *Прим. авт.*





кампанію *Plague of Shadow* у вересні 2015 року, вони взялися за Примарного Лицаря і Короля-Лицаря. Коли я заїжджав у *Yacht Club*, вихід обох планувався 2017 року. «Якби [2014 року] мені сказали, що в 2016-му ми й надалі працюватимемо над *Shovel Knight*, я відповів б: “Ви жартуєте?” — зауважує Шон Веласко. — Однак бачимо, як усе сталося».

Від часу виходу гри минули роки, і Веласко полегшало. Він проводив на роботі менше часу. Ходив на пляж, засмаг. Перед виходом кампанії за Чумного Лицаря у них знову трапився період виснажливого кранчу, але потім співзасновники *Yacht Club* поклялися більше ніколи його не повторювати. «Це виснажує, — сказав Девід Д’Анджело. — Особливо з уваги на те, скільки кранчів ми пережили у *WayForward*. Ми чимало пройшли. Більше, ніж звичайна ігрова студія».

Під час ланчу в ресторані неподалік від офісу Д’Анджело зауважив, що більше ніколи не хоче переживати кранч. Ян Флад зітхнув. «Так-так, — відповів він. — Ви просто зачекайте, поки ми дійдемо до кампанії Примарного Лицаря». «Я не хочу визнавати, що це неминуче, — згодом сказав він мені. — Але я прагматик. Кранч усе одно відбудеться, ліпше приготуймося. Скасуймо наші плани».

Ми не дізнаємося, чи досягли б *Yacht Club Games* такого успіху без низки стогодинних робочих тижнів, але успіх був приголомшливим. До 2016 року вони продали більше мільйона копій гри. *Shovel Knight* переносилася на всі консолі, диск можна було знайти в крамницях (з інді-іграми це трапляється рідко). Їм навіть вдалося попрацювати з Nintendo і випустити колекційну іграшку *Amiibo* у вигляді безстрашного

лицаря\*. Видавці завалювали Yacht Club пропозиціями щодо дистрибуції і навіть хотіли купити компанію (команда Веласко щоразу ввічливо відмовлялася). Лицар із лопатою з'являвся в інших інді-іграх — його камео є в гонці Runbow, платформері Yooka-Laylee і ще багато де. Звичайно, популярності Маріо в дев'яності він не досяг, але все одно став культовим інді-персонажем.

Однак, незважаючи на цей успіх, ніхто в Yacht Club не думав, що вони продовжать працювати над Shovel Knight стільки часу. Навіть найвідданіші шанувальники компанії почали писати їм, бажаючи облишити Shovel Knight і створити щось нове. Але команда не збиралася порушувати обіцянку, яку дала під час Kickstarter-кампанії, — гру за трьох босів і мультиплеєр. «Добре це чи погано, але в цьому була наша головна помилка: ми забагато наобіцяли, — говорить Девід Д'Анджело. — А коли обіцяєш, хочеш не просто формально дотримати слова, а зробити щось справді хороше. Так що загалом це ми даремно зробили. Зрештою, важко не перепрацювати».

Інша біда полягала в тому, що нові кампанії за босів не приносили їм грошей. За підрахунками, вони вкладали більше 2 мільйонів у безліч доповнень, які обходилися гравцеві в нуль доларів. Yacht Club обіцяли спонсорам, що історії Чумного Лицаря,

---

\* Примітно, що лицар із лопатою став першою іграшкою Amiibo, розробленою третьою особою; всі попередні виготовлялися лише за франшизами Nintendo. Девід Д'Анджело розповів мені, що, аби ця іграшка побачила світ, він щомісяця дошкуляв представникам Nintendo, поки вони не погодилися. — *Прим. авт.*

Примарного Лицаря і Короля-Лицаря будуть безкоштовними. Відмовлятися від своїх слів якось не пасувало.

Якщо поглянути на це позитивно, — вони тривало підтримували гру, як і Blizzard. «У наш час так роблять хіти: спершу створюєш основну гру, а потім до неї щось додаєш, — каже Д'Анджело. — Головне — це не продажі в перший день, а поступове зростання аудиторії».

З іншого боку, вони витратили мільйони доларів і роки життя на гру, яку варто було давно закінчити. Вони навіть не розуміли, чи узагалі люди помічають ці доповнення. «Уявлення не маєш, чи працює воно, — каже Д'Анджело. — Щомісяця гра добре продається, але завдяки чому? Базовій Shovel Knight чи додатковому контенту до гри?»

Спершу вони хотіли закінчити три кампанії босів до кінця 2015 року. Згодом — 2016 року. Тоді — 2017 року. У січні 2017 року, нарешті побачивши світло в кінці тунелю, Yacht Club погодилися на рішучий крок. Вони оголосили, що: 1) продаватимуть усі чотири кампанії окремо; 2) Shovel Knight із включеними в неї кампаніями здорожчає, бо гравець отримає чотири гри в одній. Доробивши історії Примарного Лицаря і Короля-Лицаря, Yacht Club завершить працювати над Shovel Knight. І це буде чудово, бо вони вже бачити її не можуть. «Ми самі собі QA-тестери, позаяк проходили гру сотні разів, — сказав Нік Возняк. — Нам допомагали друзі, але в основному ми все робили самотужки».

Їм подобалося фантазувати про те, що робитимуть надалі. Найпростішим було взятися за Shovel Knight 2, але за чотири роки з рогатим героєм команда захо-

тіла чогось нового. Їм більше подобалася думка повторити структуру Nintendo. «Було б круто, якби у нас було три великі бренди, — мовить Веласко. — А потім ми просто випускали б нові ігри в цих серіях». Shovel Knight — це їхній Mario, але цього недостатньо. Веласко хоче зробити й іншу франшизу, не менш культову, ніж The Legend of Zelda. І третю — настільки ж популярну, як Metroid.

Із вуст інших працівників це прозвучало б як марення, як божевільні фантазії студента режисерського факультету, який мріє про свої «Зоряні війни». Так-так, ви станете новими Nintendo, аякже. Але, повертаючись із елегантного офісу Yacht Club Games повз футболок із лицарем із лопатою, іграшок у його вигляді і величезної статуї цього героя в блакитних обладунках, ця ідея чомусь не здавалася мені такою абсурдною.

# DESTINY

Одного дня, наприкінці 2007 року, співробітники студії Bungie сиділи в орендованому кінотеатрі навпроти їхнього офісу в Кіркленді (штат Вашингтон) і несамовито аплодували. Вони щойно завоювали незалежність. Після семи років роботи на Microsoft студія нарешті стала вільною.

Ще не так давно приналежність до великої корпорації здавалася всім чудовою ідеєю. Bungie була заснована 1991 року як інді-студія, і вона випустила кілька загалом успішних ігор на зразок Marathon (сай-фай шутер) і Myth (фентезійна стратегія). Однак реальну славу принесла їм Halo — шутер від першої особи, дія якого розгорталася на тлі масштабної війни між людством і теократичним альянсом інопланетян, які полюбляли фіолетовий колір. Коли Bungie представили Halo на виставці Macworld 1999 року, аудиторію буквально сіпало від нетерпіння.

Майже через рік Microsoft купили Bungie і перетворили Halo з гри для PC і Mac в ексклюзив на Xbox\*. Коли в листопаді 2001 року відбувся реліз Halo, гра миттєво стала для Microsoft куркою, яка несла золоті яйця. Копії гри продавалися мільйонами, і це допомогло новонародженій консолі вийти на ринок і розпочати конкуренцію з такими гігантами, як Sony і Nintendo. Журнал Edge назвав Halo «найважливішою в історії ексклюзивною консольною грою».

У подальшому Bungie працювали над Halo 2 і Halo 3 і починали говорити про свою незалежність. Їм набридло постійно узгоджувати рішення з керівництвом Microsoft. Вони прагнули розробити бренд, який належав би лише їм, а не якомусь гігантському конгломерату. (Наприклад, безліч людей заздрили, що Halo більше не належить їм, коли Microsoft поділилися брендом із студією, що спеціалізується на RTS.) Керівництво Bungie, зокрема головний дизайнер і співзасновник студії Джейсон Джонс, погрозувало об'єднатися у власну компанію. Невдовзі розпочалися переговори з Microsoft щодо передачі активів.

Після місяців переговорів компанії зупинилися на умовах, прийнятних для всіх. Bungie закінчать Halo 3 і розроблять ще дві гри цієї серії. Бренд Halo залишиться за Microsoft, але Bungie можуть використовувати технічні напрацювання останніх семи років. І вперше з 2000 року Bungie стануть незалежними.

---

\* У 2003 році, через два роки після релізу на Xbox, гра вийшла на платформах Mac і PC. — *Прим. авт.*



Того дня 2007 року, коли керівництво Bungie розповіло людям у кінотеатрі, що вони розлучаються з Microsoft, всі були в захваті. «Усі раділи, і я відразу подумав: “Трясця, та що ми вам такого зробили?” — сказав Шейн Кім, віце-президент Microsoft, який керував передачею активів. — Вважаю, ми були до них вельми лояльними. Проте в якомусь сенсі я їх зрозумів. Відчув єством. Вони хотіли незалежності».

Від новоспеченої свободи у Bungie паморочилася голова. Вони взяли аркуш пергаменту і сформулювали свою так звану Декларацію незалежності. Під нею підписалися всі в студії, а потім її вивісили в загальному залі. «Ми вважаємо за самоочевидні істини, — вивели вони шрифтом прямо з 1776 року, — що хочемо робити ігри по-своєму, без фінансового, творчого чи політичного тиску зверху, бо гадаємо, що саме так вони вдаються найліпше. Ми хочемо отримувати пряму вигоду від своїх успіхів і ділитися цим успіхом із тими, хто за нього відповідальний».

Та навіть тієї триумфальної миті аудиторія відчувала тривогу. Незалежність так само означала безпрецедентний рівень відповідальності. Відтепер у помилках можна звинувачувати лише себе. І ніхто в Bungie не знав, на що буде схожа їхня перша за десять років гра не з серії Halo (під кодовою назвою Tiger). Вони не сумнівалися, що здатні реалізувати великий проект без ресурсів Microsoft, але їм дошкуляли певні сумніви. А раптом вони не зможуть?

«Бійся своїх бажань, — мовив Кім. — Реальність рідко схожа на них. Керувати такою великою студією доволі складно».

До 2007 року Джеймі Грізмер вже не хотів дивитися на Halo. Ветеран Bungie з кучерявим волоссям і талантом помічати дрібні деталі, Грізмер був одним із ключових дизайнерів на проектах Halo, Halo 2 і Halo 3. У розробці кожної з цих ігор виникали труднощі і жорсткі кранчі. Кожна гра серії додавала до попереднього рецепту нові ідеї, але суть залишалася однаковою: взявши на себе роль суперсолдата Майстера Чіфа, ви знищували натовпи інопланетян за допомогою різноманітних пістолетів, рушниць, гранат і машин. Особливого простору для новаторства тут не було. Десь у Далласі Ensemble Studios, може, і довелося побавитися з RTS у тому самому всесвіті, але хребет франшизи Halo не міг, скажімо, відвести камеру назад і зробити в Halo 3 вид від третьої особи. Бренд передбачав певні очікування аудиторії, і Bungie були змушені їм відповідати.

«У мене було відчуття, що ми вже зробили в світі Halo все, що хотіли, — сказав Грізмер. — У Halo є два типи фіч: ті, які подобаються Джеймі, і ті, які йому не подобаються. Перші ми вже всі виконали, тому настав час займатися іншими, а я не хочу робити те, що мені не подобається. Мені треба було відійти від процесу».

Після виходу Halo 3 основна частина студії зайнялася розробкою двох останніх ігор серії, які, згідно із договором із Microsoft, вони мали зробити; згодом ці частини назвуть Halo 3: ODST і Halo: Reach. Грізмер вмовив керівництво Bungie дозволити йому розробляти ідеї для майбутньої багатомільйонної франшизи студії. Забившись у куток із комп'ютером, Грізмер придумав мультиплеєрний шутер — Dragon Tavern. Це була не зовсім ММО в дусі World of Warcraft, а, як





він це назвав, «гра в спільному світі» (shared-world experience). Кожен гравець мав свою таверну — приватну локацію, яку можна прикрашати, запрошуючи туди друзів між квестами. А подорожуючи світом, гравці співпрацюватимуть і змагатимуться як у звичайній грі жанру ММО.

Грізмер обговорив це з Крісом Батчером, провідним інженером і одним із керівників Bungie. У Кріса одразу виникло кілька ідей, як технічно можна організувати координацію гравців, дозволяючи їм грати разом. Це існувало поки що лише в теорії, але Грізмер надихнувся новими ідеями, переважно тому, що це була не Halo. «Що таке Halo? Наукова фантастика. Добре, отже, Dragon Tavern буде фентезі-грою, — згадує Грізмер. — Halo від першої особи? Тоді в цій грі зробимо від третьої. Я зрозумів тоді: задля нових ідей мені потрібно податися від Halo якнайдалі».

Паралельно один із засновників Bungie Джейсон Джонс і сам роздумував, чим студія займеться далі. Формально Джонс був відлюдним, але шанованим дизайнером. Він не був керівником Bungie, ця роль належала виконавчому директору компанії Гарольду Раяну. Однак загалом усі розуміли, що буде так, як захоче Джонс. Джонс найпалкіше мріяв відокремитися від Microsoft, погрожуючи заснувати власну компанію, якщо Microsoft не передасть активи. Пропрацювавши багато напружених років над чужим брендом, Джонс більше не хотів створювати ігри, які належали б не Bungie (а отже, — йому, бо він був найбільшим акціонером студії)\*.

---

\* Bungie (і Джейсон Джонс) відмовилися дати мені інтерв'ю для цієї книги. — Прим. авт.

Джонс теж хотів облишити Halo, але з інших причин. Його завжди дратувало, що ігри цієї серії були занадто лінійними. У мультиплеєрний режим можна грати нескінченно, і він не втрачав своєї чарівності, але одиночну кампанію достатньо пройти раз, і більше нічого цікавого ви в ній не знайдете. Джонсові це дуже не подобалося. «Думаю, найбільша трагедія Halo полягає в тому, що ми роками створювали неймовірний контент для одиночної гри і мультиплеєрного режиму, — сказав він в інтерв'ю 2013 року, — але потім не давали людям приводів та майже жодних причин, хіба що для власного задоволення, пройти гру від самого початку»\*.

Наступним проектом студії Джонс знову бачив шутер від першої особи, але цього разу він хотів, щоб гра стала більш відкритою, тобто такою, де гравці змогли б повертатися до завдань або квестів і проходити їх у різній послідовності. Як і у випадку з Dragon Tavern і Грізмером, думки Джонса були суто теоретичними. Переважно вони жили в Excel і Vizio. «Це було приблизно так: “Гадаю, логічною еволюцією жанру шутера від першої особи буде...”», — сказав Грізмер.

Джеймі Грізмер був у Bungie авторитетом, але зовсім не таким, як Джейсон Джонс. А на ці два проекти одночасно у студії не вистачило б потужностей. «Якоїсь миті, — згадує Грізмер, — керівництво Bungie запросило мене і сказало: “Слухай, ми створюватимемо гру, і це буде гра Джейсона. Отож тобі ліпше

---

\* Раян Маккеффі // Bungie Cofounder, Destiny Creator on 'Halo's Greatest Tragedy // IGN. 2013. 9 липня // <http://www.ign.com/articles/2013/07/09/bungie-co-founder-destiny-creator-on-halos-greatest-tragedy>.

приєднатися до його проекту”. Я відповів: “Так, але мені дуже подобається ось така його ідея”. Джейсон також вподобав низку моїх ідей, тому ми вирішили, скажімо, що проект Джейсона увібрав у себе хороші ідеї із Dragon Tavern».

Так вони посіяли перші зерна того, що мало простоти в Destiny. Місяцями Грізмер і Джонс сиділи над проектом, продумуючи, як він виглядатиме і як у нього гратимуть люди. Тиск був неймовірним. З фінансами у Bungie все було гаразд — контракти на Halo 3: ODST і Halo: Reach формували надійну фінансову подушку. Утім творців із Bungie не покидало відчуття того, що Destiny має стати найкращою грою в історії студії. Їм потрібно було довести, що, провівши стільки років під крилом у Microsoft, без нього вони здатні створювати навіть ліпші ігри.

Хороші новини полягали в тому, що у Bungie, на відміну від більшості ігрових студій, було вдосталь часу на ітерування. В ті роки розробки, а саме впродовж 2007–2010 рр., гра з кодовою назвою Project Tiger неодноразово змінювала форму. Бувало, вона нагадувала Diablo від Blizzard. Бувало, Overwatch\*. Bungie довго обговорювали ключові структурні питання, наприклад: чи має Destiny стати грою від першої особи (тобто де гравець дивиться очима пер-

---

\* Зі слів Джеймі Грізмера, одна з ранніх інкарнацій Destiny дуже нагадувала Overwatch. «Я заглядав до Blizzard і грав у Titan, — каже він (Titan — це скасована ММО Blizzard, яка згодом переродилася в Overwatch), — і казав: “Чорт забирай, друзі, ми ж з вами робимо одну й ту саму гру. Навіть класи персонажів однакові”». Однак Destiny, яку ми, врешті, побачили, очевидно, не має нічого спільного з Overwatch. — *Прим. авт.*

сонажа) або від третьої (де гравець управляє рухом і діями персонажа, спостерігаючи за ним за допомогою піднятої камери). Ця суперечка тривала роками.

Як і в інших великих студіях, у Bungie витрачають чимало часу на те, що згодом назвуть попереднім виробництвом, але насправді вони просто думають, якою буде їхня наступна гра. Це один із найскладніших етапів розробки, оскільки потрібно вибрати з нескінченної кількості варіантів один. «На мою думку, ця проблема супроводжувала нас, — мовить Джеймі Грізмер. — Ми щось зробимо, витратимо на це немало грошей, а тоді повертається думка про наш недосяжний ідеал, «ми ж створюємо гру, яка вийде після однієї з найпопулярніших ігор в історії, тому вона має стати наступною найпопулярнішою грою в історії. Загалом у розробці ми не раз поверталися до первинної позиції. І це не було витончено: “Ми переглянули прототип, і цей напрям нас не влаштовує, відтак зараз зробимо кілька кроків назад і спробуємо інше”. Це було так: я повертаюся на роботу з відпустки і виявляю, що все, над чим я працював упродовж року, знищено. Видалено без можливості відновлення, в прямому сенсі. Якби я не зберігав копію даних на ноутбучі, повернути їх було б неможливо. Без попереджень, обговорень, без будь-чого».

Грізмер був напружений і через те, що з кожним таким перезавантаженням Destiny наближалася до Halo, ніби культова гра Bungie була таким собі гравітаційним колодязем, вистрибнути з якого студія не могла. Під час релізу Halo 3: ODST, команда, яка працювала над цією грою, перейшла на Destiny. Те саме і з командою, яка розробляла Halo: Reach. Незабаром над їхнім наступним бестселером працю-



вали сотні людей, тому Bungie були змушені швидко ухвалювати рішення, щоб цих осіб було чим зайняти (як і в Naughty Dog, коли Брюс Стрейлі і Ніл Дракманн взяли на себе керівництво Uncharted 4, Bungie теж доводилося «годувати звіра»). Спершу Грізмер та інші розробники хотіли, щоб Destiny була грою у жанрі фентезі. Проте з часом замки перетворилися на космічні кораблі, а мечі та сокири — на космічні мечі та сокири.

«У нас була величезна команда художників, які здебільшого малюють фантастику, а з орками і мечами вони не працювали. Відтак, можливо, ліпше створювати фантастику, — мовив Грізмер. — Ми хочемо розробити гру від третьої особи, але чимало наших аніматорів є фахівцями з ігор від першої особи. Та й код написаний так, ніби ми виходимо з розташування прицілу в центрі екрану. Отож вид усе ж буде від першої особи... Загалом і озирнутися не встигнеш — як ти вже створюєш Halo».

Озброївшись ідеями і презентаціями, керівництво Bungie вирушило демонструвати свою гру найбільшим видавцями в індустрії: Sony, Microsoft, EA і навіть, за спогадами колишнього менеджера, Nintendo. Bungie точно не знали, якою буде їхня Destiny, але розуміли, що їхній проект буде обсяжним. Зрештою, вони уклали масштабний десятирічний договір на 500 мільйонів доларів і кілька ігор з Activision, видавцем Call of Duty. З уваги на все, це був найбільший контракт на створення відеоігор в історії. І хоча базові ідеї Destiny досі не були зафіксованими, керівники Activision підписали договори, очікуючи отримати щось на зразок Halo. «Суть [презентації Bungie] повністю відображала те, що, врешті, вдалося, — сказав

мені один зі свідків тих переговорів. — Це була фантастична космоопера. Поєднання шутера і ММО».

У договорі йшлося про те, що франшиза Destiny залишиться за Bungie, а Activision нададуть студії творчу свободу і дозволять створювати гру на свій розсуд, за умови, що основні етапи розробки гри здаватимуть вчасно. Графік Bungie вдався доволі жорстким. Activision очікували від студії Destiny 1 восени 2013 року, а доповнення Comet — через рік. Ще через рік мала вийти Destiny 2, тоді — Comet 2. І так далі.

Джеймі Грізмер зрозумів: попри протистояння тяжінню гравітаційного колодязя, студію все-таки в нього затягнуло. Ба, навіть гірше: він побачив, що переважна кількість співробітників цьому лише раділи. «Коли я прийшов у Bungie, над Halo працювало вісім осіб, — зауважив Грізмер. — Коли відбувся реліз Halo 1 [2001 року], їх було п'ятдесят. Коли до команди Destiny приєдналися люди з ODST і Reach, розробників стало триста. Переважна частина із них прийшли в студію після виходу Halo 3. Ці люди любили Halo. Вони мріяли працювати в Bungie через Halo. Отож, зрозуміло, творити вони хотіли щось подібне на Halo».

Це розчарувало Грізмера, і він почав сваритися з колегами. Одного разу він розіслав лист, де перелічував глибинні проблеми дизайну, які помітив у Destiny. Він запитував, як переносити гру на консолі нового покоління, не жертвуючи хорошими фічами лише заради нового заліза? Як зробити контент, який не набридатиме, навіть коли люди проходять гру багато разів? Однак найголовніше — як одружити шутер, який вимагає точної стрільби, тобто де успіх безпосередньо залежить від навичок гравця,



із традиційним для ММО «принципом бігової доріжки», який прив'язує силу персонажа переважно до його рівня і спорядження?

Якось рада директорів Bungie попросила Грізмера написати заяву про відставку. «Для мене це — знак пошани, — сказав він. — Адже я ухвалив свідоме рішення. Мені не подобалося, як розвивалася гра, і я пручався. Вони могли або погодитися з моєю позицією, або позбутися мене».

Утім він був не один. Упродовж наступних років студію покинуло чимало старих розробників, зокрема: Вік Делеон — старший художник локацій; Адріан Перес — інженер; Маркус Лейто — креативний директор Halo: Reach; і Пол Бертон — дизайн-директор. Згодом у цей список потрапить і президент Bungie Гарольд Раян.

«Bungie здолали шлях від дрібних розробників до королів світу, а тоді стали динозаврами, — сказав Грізмер. — І вони увібрали найгірші риси всіх цих стадій: інфантильність задираки, зарозумілість королів світу... і вперту нездатність до змін, притаманну динозаврам».

Лише кілька років тому Bungie здобула незалежність. І тут у неї виникли неабиякі проблеми. Як подумав тоді на відомій нараді Шейн Кім: «Бійся своїх бажань».

У лютому 2013 року Bungie запросили журналістів до свого офісу в Бельв'ю (штат Вашингтон). Там студія працювала відтоді, як 2009 року покинула Кіркланд. Відбулася офіційна презентація Destiny. За кілька місяців до цього певна інформація вже просочилася в мережу, але це був ключовий момент — захід, де

Bungie нарешті розкажуть, що це за звір такий — Destiny. Стоячи на величезній сцені, провідні фахівці Bungie розкидувалися надмірними та амбітними обіцянками. Вони описували Destiny як «перший в світі шутер зі спільним світом» — гру, де ваш герой зможе легко зустрічатися з друзями і незнайомцями як у болотах Чикаго, так і на кільцях Сатурну. Джейсон Джонс із колегами відмовляли журналістів називати цю гру MMO, тому що вона буде дещо іншою. Destiny була напів Halo, напів — World of Warcraft. Але залишалося незрозумілим, що саме скріплює ці дві частини цілого.

Суть була такою: дія гри розгорнеться у футуристичній версії реального всесвіту, де людство процвітало на безлічі планет, поки його не вразила несподівана катастрофа. Кілька людей, які вижили, зникли в так званому Останньому Місті — безпечній зоні, яка була захищена таємничою сферою «Мандрівник». Гравцеві потрібно виконати роль одного з могутніх захисників галактики — Вартових, подорожувати Сонячною системою, боротися з інопланетянами і шукати здобич на Землі, Венері тощо. Сюжет, як пояснив постійній сценарист Bungie Джо Стейтен, подаватиметься через серію епізодів. «Та насправді кращі історії розповімо не ми, — повідомив пресі Джейсон Джонс. — Найліпші історії розкажуть гравці. Вони ділитимуться історіями своїх пригод».

Відтак Стейтен описав ситуацію, як двоє Вартових разом вирушили на Марс досліджувати завалене місто. Дорогою на них нападає група інопланетян. Третій Вартовий, за якого грає живий гравець, якраз пролітає повз. Він вступає в бійку, знищує ворога, а потім повідомляє обох Вартових, що хоче приєд-





натися до їхньої експедиції. «Коли натрапляєте на іншого гравця, стається дещо неймовірно, — сказав Стейтен журналістам. — В інших шутерах ви такого не побачите». Третій гравець миттєво приєднався до дослідження марсіанських завалин. Було не зовсім зрозуміло, як саме виглядатимуть ці «персональні легенди» — Стейтен ілюстрував розповідь концепт-артом і відео, а не реальним геймплеєм, але в теорії це все звучало надзвичайно круто. Крім того, це та сама компанія, яка зробила Halo! Ніхто не сумнівався, що вони знають, що роблять.

Упродовж 2013 року Bungie і Activision продовжували підігрівати очікування від Destiny, випускаючи трейлери та ролики і дедалі більше обіцяли. Під час прес-конференції Sony на Е3 у червні Джо Стейтен і Джейсон Джонс вийшли на сцену, щоб показати демо, взяли геймпади і ніяково базікали, розстрілюючи інопланетян в обшарпаних стінах космодрому Old Russia. «Є щось привабливе в тому, щоб наштотуватися на іншого гравця, особливо коли ти цього не чекаєш, — сказав в одному з подальших відео щодо Destiny співробітник Bungie. — Чуєш постріли, повертаєшся ліворуч, і бачиш друга».

Найбільший ажіотаж виник, коли виконавчий директор Bungie Піт Парсонс заявив сайту GamesIndustry.biz, що бачить у Destiny майбутню культову гру. «Ми любимо розповідати масштабні історії і хочемо, щоб для аудиторії світ Destiny стояв поруч із “Володарем пернів”, “Гаррі Поттером” і “Зоряними війнами”, — сказав тоді Парсонс. — Ми пишаємося тим, чого досягла Halo... І я впевнений, що з Destiny ми це повторимо, а може навіть і перевершимо наші попередні досягнення».

Однак за лаштунками ці амбіції дуже тиснули на Bungie. Відтоді, як вони закінчили працювати над Halo: Reach 2010 року і повноцінно перейшли на розробку Destiny, у нової незалежної студії почали виникати різноманітні проблеми. Вони так і не відповіли на низку запитань, які сформулював Джеймі Грізмер перед своїм звільненням. Як розвиватиметься ігровий персонаж? Що робитиме гравець у грі, коли повністю пройде її? Як зробити сюжет одночасно емоційно осмисленим і таким, щоб його можна було нескінченно повторювати? Якою буде «персональна легенда» гравця?

Дещо вони зробили чудово. Це правда. Безліч людей були у захваті від художнього боку Destiny: іржавих руїн локації Old Russia, блідих боліт Венери, криваво-червоних пустель навколо покинутих міст на Марсі. Стрільба в Destiny за відчуттями була навіть кращою, ніж в Halo, і мізерна кількість дій у відеоіграх взагалі могла зрівнятися з моментом, коли підриваєш голову інопланетянина ніби бульбашкову плівку. Однак ці чудові елементи не утворювали таку ж прекрасну загальну картину. І навіть у 2013 році, під час розпаду рекламної кампанії, більшість розробників розуміли, що у грі — чимало проблем. Вони взагалі не встигали до дедлайнів, а демоверсія для Е3, у якій шанувальники були настільки вражені рівнем із кодовою назвою M10, залишалася однією із небагатьох закінчених частин гри.

Однак, мабуть, головною проблемою було те, що команда так і не зрозуміла, якою буде ідентичність гри. «Якби ви прийшли в Bungie і запитали, а що таке Destiny, — розповідає один із колишніх співробітників, — половина відповіла б, що це шутер у дусі



Нало, а інша частина працівників мовила б, що це World of Warcraft». Студія швидко розвивалася, і це лише ускладнювало комунікацію між колегами. До 2013 року в невинувато похмурому офісі Bungie у Бельв'ю над Destiny працювали сотні людей. Проте не всі грали в гру щодня, і лише деякі чітко уявляли, над якою грою працюють. Зрештою, вдавалося те, що колишній співробітник описує як «низку ідей — відмінних, але різних, які не взаємодіють одна з одною». З лютневої презентації журналісти пішли, так і не зрозумівши, на що в результаті буде схожа Destiny. Працівники Bungie ставили собі те ж запитання.

Для розробки ігор надзвичайно важливим є таке поняття як «цілісне бачення». Ви, напевно, натрапляли на цю фразу у резюме нездібних маркетологів. Якщо простіше: у всіх має бути однакове уявлення про те, яку гру вони розробляють. В іграх багацько дрібних змінних: звуки, інтерфейс, візуальні ефекти. Отож, кожен відділ має чітко і несуперечливо розуміти, якою має бути загальна картина. І щобільшою є команда, то важливіший цей принцип.

Як і у багатьох інших ігор, у Destiny були так звані стовпи дизайну (design pillars), переважно доволі розмиті. У стилі на кшталт «світ, у якому гравцеві захочеться затриматися» або «багато занять, якими гравці захоплюватимуться». Але люди, які працювали над грою, зізнавалися, що їм не вдалося б заплющити очі і уявити кінцевий продукт. «Компанія зростала швидше, ніж розвивався менеджерський склад і система управління, — говорить один із розробників гри. — Тому багатьма відділами невміло керували, в них не було бачення гри». Команда нагадувала

європейських мандрівників XV століття: ті знали, як керувати кораблем, і відали, що мають прямувати на захід, але їй гадки не мали, куди саме припливуть. У Bungie розуміли, що вони розробляють шутер: відмінний на вигляд, незрівнянний за відчуттями і такий, що дозволить пограти з друзями та незнайомцями, але інші аспекти гри були незрозумілі. Це особливо стосувалося сценарію Джо Стейтена.

Проект став надзвичайно обсяжним. Перша Halo, над якою працювало близько п'ятдесяти людей, немов виходила в якомусь минулому житті. До середини 2013 року Destiny розробляли сотні людей. «Граючи в Halo, відчуваєш на ній відбитки людських пальців; дивлячись на неї, розумієш, що це робили люди, — каже колишній співробітник Bungie. — Проте компанія стала настільки масштабною, що ми втратили цей аспект нашої роботи».

Ще одні неабиякі труднощі були пов'язані з тим, що Bungie вирішили переробити внутрішній двигун. Це дуже захопило інженерів, але ускладнило життя іншим працівникам. (Команда Dragon Age: Inquisition, яка знається на цьому, підтвердить, що братися за новий двигун одночасно з новою грою — це чудовий спосіб отримати чимало нової роботи.) І хоча команда інженерів, зрештою, передові технології для матчмейкінгу\* гравців і інших процесів усередині гри, інструменти для розробників, якими команда безпосередньо створювала гру, вдалися, за словами очевидців, посередніми.

---

\* Процес у мультиплеєрній грі, коли гра підбирає гравцеві супротивників або партнерів у команду.



Коли в Halo щось змінювали, це відображалося за 10–15 секунд, а на Destiny цей процес міг зайняти півгодини. «Ми дуже повільно ітеруємо, — зізнався технічний директор Bungie Кріс Батчер у виступі на Game Developers Conference 2015 року. — Невеликі зміни займають хвилини, а значні — десятки хвилин». Це означало, що на прості завдання художники і дизайнери витрачали багацько часу.

«Головна відмінність студії, яка створює ігри найвищої якості, полягає не у якості команди, — сказав розробник, який працював над Destiny, — а у інструментах розробки. Якщо ти бездарний хокеїст, але маєш п'ятдесят спроб, а я бісів Грецькі, але у мене їх лишень три, ти, напевно, виступиш краще. Ось тому важливі інструменти. Суть у тому, з якою швидкістю ти можеш ітерувати, наскільки все стабільно працює, чи просто нетехнічному художнику пересунути якусь річ».

Якщо вас хоч раз розсердила програма, яка повільно працює, то ви знаєте, що творять із людьми глюки. Байдуже, чи це Microsoft Word, чи інструмент відображення графіки. «Це найменш привабливий бік розробки, але й найголовніший її чинник, — зауважив колишній співробітник команди. — Щокращі інструменти, то ліпшою буде гра. Так буде завжди».

Третьою проблемою, крім невиразного бачення і неефективних інструментів, стали напружені взаємини з Activision. Між розробником і видавцем завжди існує певне протистояння, оскільки творчі люди і бізнесмени мислять по-різному, але на Destiny це поглиблювалося масштабом угоди. Це був найсерйозніший ризик в історії Activision, тому коли перша ігрова збірка Bungie виявилася посередньою, дехто

в Activision почав переживати. «Рівень гри, який ми побачили, був цілком гідним, але зовсім не таким, на який ми сподівалися», — мовив колишній співробітник Activision. (З його слів, рівень був одноманітним і не дуже цікавим.)

Отже, Bungie активно рекламували Destiny гравцям і журналістам, а самі водночас опинилися в халепі. Команда розрослася до таких розмірів, що стала некерованою, бачення гри й надалі було нечітким, двигун працював погано. Усі розуміли, що одного разу щось десь піде не так. Просто ніхто не знав, коли саме це станеться.

Марті О’Доннелл часто каже, що передбачав катастрофу. Було літо 2013 року, і старий звукорежисер Bungie щойно вплутався в публічний конфлікт із Activision щодо трейлера, який цей видавець опублікував під час Е3. О’Доннелл був обурений тим, що в трейлері використовувався гучний трек Activision, а не епічна сюїта з хором, яку для Destiny написали О’Доннелл, його напарник Майкл Сальваторі і колишній учасник «Beatles» Пол Маккартні. Божеволіючи від «фальшивого трейлера» (всередині команди його почали називати саме так), О’Доннелл вибухнув у перший день Е3 серією твітів:

**11 червня 2013, 12:33:** «Шалено пишаюся всім, що створила і спродюсувала команда Bungie. Трейлер зробив відділ маркетингу Activision, а не Bungie».

**11 червня 2013, 21:02:** «Дозвольте пояснити: “Офіційний геймплейний трейлер Destiny для Е3 2:47 зроблений не @Bungie, а компанією, яка подарувала



вам CoD»». [Ідеться про Call of Duty, популярну серію військових шутерів від видавця Activision.]

**11 червня 2013, 21:05:** «Усі інші штуки з Destiny, представлені на Е3, зробили @Bungie».

Від такої непристойності, своєю чергою, почали дратуватися керівники Activision. В ігровій індустрії часто підписують угоди про нерозголошення. І є негласний договір про те, що творчі розбіжності слід вирішувати індивідуально, а не в Twitter. Виконавчий директор Activision Ерік Гіршберг майже миттєво написав виконавчому директору Bungie Гарольду Раяну, бажаючи його «припинити це якомога швидше, поки ще не завдано непоправних збитків». Отож, п'ятдесятирічний О'Доннелл, один зі старих співробітників Bungie, почав конфліктувати з колегами, з яким працював більше десяти років.

Однак, взагалі у Bungie виникли проблеми серйозніші за трейлери і твіти. Упродовж кількох років більшість команди Destiny не знала, на що буде схожий кінцевий варіант гри. Вони, звичайно, бачили її фрагменти. Записували діалоги, знімали катцени, створювали моделі персонажів, спираючись на частини сценарію команди Джо Стейтена. Однак, крім Джейсона Джонса і сценаристів, мало хто міг уявити сюжет повністю. Багатьох, зокрема Марті О'Доннелла, бентежило те, що він досі не закінчений. А на головне питання відповіді так і не було. Як зробити гру з епічним масштабним сюжетом і водночас подарувати кожному гравцеві «персональну легенду», яку так просували Bungie у своїй рекламній кампанії?

У часи Halo О'Доннелл часто обговорював зі Стейтеном і Джонсом сценарії. Адже він відповідав

не лише за музику, а й за режисуру і запис усього озвучування. Відтак він мав розуміти, про що саме йтиметься в діалогах. У розробці Destiny все було інакше. Можливо, річ була в розмірах студії; можливо, Джейсона Джонса просто роздирали на частини і йому не вистачало часу на сценарій. Що б не було, О'Доннелл цьому не радів.

«Я не раз говорив Джо [Стейтену]: “Джо, я абсолютно не уявляю, як розвивається сюжет. Я не розумію, на що він схожий”, — розповідає О'Доннелл. — І він відповідав, що теж не в захваті. Його пригнічувала мінливість Джейсона, принаймні так він про це казав мені. Джейсон спершу давав згоду на щось, а через місяць казав: “Ні, ми цього не робитимемо”. Отже, Джейсон був нерішучим».

Влітку 2013 року, через місяці після того, як Джонс і Стейтен розпіарили сюжет Destiny, і через тижні після сварки О'Доннелла і Activision, О'Доннелл ліг у лікарню на операцію носової пазухи. А через кілька днів після його повернення трапилася катастрофа.

«Мені надійшов панічний лист від [директора з виробництва Bungie] Джонті Барнса. Він писав: “Боже, Джо тут випустив таку типу відеонарізку... і всі дуже напружилися, переживають за сюжет”, — згадує О'Доннелл. — А я лежав у ліжку, у тумані від післяопераційних ліків, і думав: “Ви жартуєте? Це жахливо”».

«Типу відеонарізка» — це двогодинне відео для співробітників студії, у якому переказувався сценарій Destiny. Більшості глядачів відео здалося жахливим. Стейтен зібрав і змонтував нарізку майже сам, використовуючи неповні діалоги, не до кінця записані репліки і чорнову анімацію. Співробітники





Bungie, з яких багато хто вже й без цього хвилювався за сюжет гри, не зрозуміли нічого з того, що побачили.

За сюжетом із відеонарізки, головне завдання гравця в *Destiny* — зловити військову машину «Распутін» із неживою зграєю інопланетян — Вуликом. Гравцеві треба відвідати Землю, Венеру, Марс, Місяць, Сатурн і містичний храм на Меркурії, де чаклун Осіріс, що нагадує Обі-Вана Кенобі, поділився б із ним мудрістю. Дорогою гравець знайомився з персонажами на кшталт «Ворона» — улесливого інопланетянина з блакитною шкірою і прилизаним волоссям.

Щодо сюжету думки не збігалися, але майже всі, крім сценаристів, погоджувалися, що нарізка жахлива. «Гадаю, в голові Джо все це було значно продуманіше, — мовить Марті О’Доннелл. — І він, напевно, думав: “Агов, хлопці, ми ж тут в одному човні. Нам треба рухатися в один бік. Це наша відправна точка. Вона неідеальна, але це можна виправити...”. Проте вийшло зовсім навпаки... Майже всі розробники вирішили: “Господи, та це ж повний крах”».

Можливо, оприлюднивши свою нарізку, Джо Стейтен просто хотів позбутися невизначеності. Може, він хотів, аби Джейсон Джонс і інше керівництво Bungie сформувавши завершальне бачення сюжету *Destiny* і відтепер його дотримувалися. Один із колишніх співробітників розповів, що це Джонс попросив Стейтена зробити презентацію, щоб оцінити стан розробки сюжету. (Стейтен відмовився дати мені інтерв’ю для цієї книги.) Мало хто в Bungie передбачав, що станеться опісля.

Незабаром після виходу нарізки Джейсон Джонс заявив, що сценарій треба переписувати. З нуля. Сю-

жет Стейтена, за словами Джонса, вдався занадто лінійним і схожим на Halo. Джонс повідомив команді, що розробка Destiny починається з самого початку.

Джо Стейтен, Марті О'Доннелл та інші співробітники Bungie намагалися сперечатися, пояснюючи Джонсу, що можливості запуснути сюжет на такому пізньому етапі виробництва не існує. Вихід Destiny вже переносили, відклавши реліз із осені 2013 року на весну 2014 року, і за минулий рік взаємини студії з Activision зіпсулися. Обнулити сценарій зараз, тобто менше ніж за рік до запланованого виходу гри, — це або знову відкласти реліз, або отримати посередній сценарій, або і те, й інше одночасно. Bungie присягалися, що світ і сюжет Destiny зможе опинитися на одній сходинці з «Зоряними війнами» і «Володарем перснів». І тепер вони збираються почити все з нуля?

Джонс відповів ствердно. І це не обговорювалося. Вони починали писати свою історію заново.

Джонс зібрав невелику команду і назвав її «Залізний брусок». Туди увійшли підлеглі, яким він найбільше довіряв: скажімо, колишній арт-директор Кріс Барретт і дизайнер Люк Сміт, колишній журналіст, який став менеджером спільноти Bungie 2007 року і, немов ракета, злетів до верхів компанії\*. Також у команду увійшов Ерік Рааб, досвідчений літературний редактор, якого Bungie найняли для складання лору для Destiny.

---

\* Не випадково і Кріс Барретт, і Люк Сміт стали креативними директорами майбутніх DLC і сиквелів Destiny. — *Прим. авт.*



Кілька тижнів «Залізний брусок» не вилазив із тривалих зборів — під керівництвом Джонса вони намагалися придумати нову канву для *Destiny*. Опісля ці напрацювання надсилали більшій команді — «Ковалеві». Там провідні фахівці критикували ідеї «Бруска». (У *Bungie* завжди поважали патетичні назви; передбачалося, що «Коваль» надасть «Брускові» форми і щось із нього викує.) Крім Рааба, в процесі брало участь мало сценаристів із *Bungie*. Як пояснив колишній співробітник студії: «Команда Джо була остракізована. Сюжет писали без сценаристів».

Дехто в *Bungie* визнавав, що це виправданий крок у відчайдушній ситуації. Що ближче до дедлайнів, то частіше такі радикальні рішення в цій індустрії. Іншим, зокрема Джо Стейтену, це здавалося самогубством. «[Джо] відчайдушно апелював до розуму, — говорить колишній співробітник *Bungie*. — Він сказав: “Хлопці, ту нарізку ще можна врятувати, але якщо ми спробуємо зовсім переробити гру за півроку, то нас чекає провал”». Проте Стейтена не почули, і до кінця літа в студії його вже не було\*.

---

\* 24 вересня 2013 року Стейтен оголосив про своє звільнення на сайті *Bungie* і написав замітку за всіма правилами хорошого тону: «Я провів у *Bungie* п'ятнадцять чудових років, був на полях *Muth*, торкався до таємниць *Nalo* і не тільки, а тепер мене кличуть нові творчі завдання. Я йду. Хтось із вас буде здивований, але не бійтеся. Упродовж чотирьох років я з великою радістю робив свій внесок у *Destiny*; наша талановита команда готує чудовий проект. Я разом із вами аплодуватиму наступного року, коли відбудеться реліз гри. Дякую вам за те, що підтримуєте мене і *Bungie*. Без вас нічого б не вдалося». — *Прим. авт.*

Марті О'Доннелл теж побачив, що проекту підписали вирок, хоча писали якраз недостатньо. «Я поглянув на це рішення [Джейсона Джонса], послухав і вирішив: «Гаразд, удачі, бо ви знаєте, що мені це здається абсолютно неможливим. Буде марш смерті, і гра не стане від цього кращою, — згадує О'Доннелл. — Джейсон однаково хотів бачити мене в “Ковалі”, але я відповів: “На мій погляд, це помилка. Я не підтримую це рішення. Я не вірю в твій план”». О'Доннелла це розчарувало, і, зрештою, він виявився, за власними словами, «скиглієм у кутку», котрий був проти багатьох ідей команди Джонса. Проте він продовжував ходити на наради «Ковалів».

Літо 2013 року добігало кінця. Шанувальники з усього світу нетерпляче чекали на Destiny. А в цей час провідні розробники Bungie зачинялися в кімнатах для переговорів для тривалих нарад, намагаючись скласти до купи новий сюжет. Спершу вони звузили масштаб гри, вирізавши, наприклад, Меркурій і Сатурн (які потім стали DLC) і розмістивши дію Destiny на чотирьох планетах: Землі, Місяці, Венері та Марсі. (Так, Місяць взагалі-то не планета, але в лексиконі світу Destiny немає значення.) У тій самій відеонарізці гравцеві пропонували відвідати всі чотири планети в ранніх місіях гри. У новому варіанті сюжету Bungie розмістили на кожній планеті окремий акт, підвищуючи складність з проходженням гри. На Місяці вас чекали вороги з Вулика; на Венері — стародавні механічні Векси. А в пустелях Марса доведеться битися з ордами войовничих Кабалів.

Після цього «Залізний брусок» і «Коваль» увірвалися в уже зроблений контент, поєднуючи старі ідеї



й створюючи химеру, яка стала новою сюжетною кампанією Destiny. Одній старій місії давали нову зав'язку; іншу рубали натроє і розтягували. Це як розрізати кілт, а потім зшити всі квадратики в новій послідовності: і неважливо, чи стикується малюнок на тканині. Як сказав один зі співробітників, які працювали над грою: «Якщо початкова [до перезапуску] історія розвивалася від А до Z, то тепер вони могли вирвати секцію Н-І, адже там був класний дизайн бойових ситуацій, взяти лише її і замислитись над питанням: «Як у цьому сюжеті дійти від Н до І?»».

«Загалом справжній Франкен-сюжет», — закінчив цей співробітник.

Урешті, на зборах «Залізного бруска» Destiny отримала новий сценарій. Ви не повірите, але виглядав він так, ніби його писали не сценаристи, а дизайнери і продюсери. Від «персональних легенд» нічого не залишилося. Сюжети були невиразними, почасти не утворювали одну картину, а події в них завалювали горою якихось імен і безглуздих діалогів. Сценарій повністю можна було описати реплікою героїні на ім'я Екзо-незнайомка (це перезапущена версія персонажа Стейтена): «У мене навіть немає часу пояснити, чому у мене немає часу пояснити».

Либонь, найяскравіше проблеми у розробці Destiny виявилися у роботі Пітера Дінклейджа — актора, який отримав «Еммі» і став відомим завдяки ролі кмітливого карлика Тіріона Ланністера в «Грі престолів». У Destiny Дінклейдж озвучив Привіда — кишенькового робота, оповідача і постійного супутника гравця. Команда Джо Стейтена сподівалася, що Привід доповнить безліч інших персонажів. У процесі гри він взаємодіяв би з до-

вкіллям і коментував дії гравця. Але після перезапуску «Залізним брусом» Привид став головною зіркою Destiny — і тепер цей персонаж працював у більшості ігрових діалогів. На це Дінклейдж не підписувався.

«Він не мав видавати експозицію і ставати єдиним голосом, який взагалі чує гравець», — мовить Марті О’Доннелл. Bungie виклали чимало грошей, щоб найняти й інших відомих акторів, скажімо, Білла Наї, Нейтана Філліона і Джину Торрес. Одначе, перезапуск істотно урізав їхніх персонажів, перекинувши весь сюжет на плечі Дінклейджа і Привида.

Коли О’Доннелл записував з акторами озвучки реплік (наприкінці 2013 і в 2014 році), тексти цих реплік постійно змінювалися. Студія переробляла й переробляла сценарій, часом в останній момент. Bungie переконали Activision ще раз відкласти Destiny, тепер уже до вересня 2014 року. Утім робочий процес не став від цього ефективнішим. «Текст мені видавали буквально тоді, коли я вже входив у студію звукозапису. Відтак я навіть не знав, що там написано, — каже О’Доннелл. — Замість трьохсот рядків діалогу на чотири години мені давали тисячу. Я казав: “Ну, експресія вдасться, як у телефонному довіднику, але зроблю”. Це може прозвучати так, ніби я спеціально саботував роботу, але це не так. Я всіма силами намагався зробити якнайкраще. Проте інтуїція підказувала, що усе марно. Сценарію немає. Персонажів теж». Візьміть актора, який перепрацював, додайте до нього незадоволеного звукорежисера — і отримаєте рецепт жажливої гри, особливо якщо потрібно зачитувати репліки в дусі: «Меч близько. Я відчуваю його силу... Обережно! Це темна сила».



У квітні 2014 року сталося неймовірне і неминуче: Bungie звільнили Марті О'Доннелла\*. Звичайно, він майже відразу написав про це в Twitter. (**16 квітня 2014 року**, 1:28: «Із сумом повідомляю, що 11 квітня 2014 рада директорів Bungie безпідставно мене звільнила».) Це був кінець епохи — і для О'Доннелла, і для компанії, яку він допомагав розвивати.

Як і чимало інших видавців, Activision враховували в договорі оцінки критиків, пропонуючи додаткові виплати розробникам, чиї ігри перевищують певний рівень на агрегаторах на кшталт Metacritic або GameRankings. Destiny не була винятком. Завдяки тому, що у 2012 році в мережу потрапила рання версія договору на її розробку, ми знаємо, що Bungie отримали б додаткові 2,5 мільйона доларів, якби середня оцінка Destiny перевищила 90 балів.

Останніми тижнями до запуску гри співробітники Bungie товклися на кухні і гадали, якою буде оцінка. Дехто вірив у цифри на кшталт 90 або 95; інші розробники були більш консервативними і закладалися на 80+ — найімовірніше, лише трохи нижче їхньої цілі. Середня оцінка п'яти ігор серії Halo на Metacritic — 92. Отож, оптимізм не був даремний.

Destiny вийшла 9 вересня 2014 року. Через тиждень, коли була опублікована переважна кількість

---

\* Після цього О'Доннелл подав на Bungie позов до суду за те, що йому не виплатили належну компенсацію та конфіскували його акції. Суд ухвалив рішення на користь О'Доннелла. Відтак він отримав хорошу платню. — *Прим. авт.*

рецензій, оцінка зупинилася на 77. Можна було легко зрозуміти, що Bungie не отримали свій бонус.

Критики лаялися через дратівливі, одноманітні механіки і повторювану структуру місій. Вони вщент розгромили дуже низьку ймовірність отримати з противника хорошу здобич, нудну гру на високих рівнях і нестачу пояснень. Але найгірше люди сприйняли сюжет. Образи персонажів не вдалися, ключові моменти не пояснювалися, а діалоги були до смішного безглуздими. Весь інтернет був переповнений мемами та насмішками щодо монотонності, з якою Пітер Дінклейдж зачитав свій текст. Репліку: «Той чаклун прийшов із Місяця» так висміювали під час публічного альфа-тесту, що Bungie видалили її з гри. Проте сценарій, що залишився, не був ліпший.

Найприкрішим було те, що в історії світу Destiny траплялися хороші частини відмінної наукової фантастики. У багатьох персонажів і предметів озброєння були захопливі, складні історії; просто вони були заховані в так званих «картах Гримуара» — оповіданнях, написаних старою командою сценаристів Стейтена і доступних лише на сайті Bungie. У Destiny було чимало цікавих ідей (наприклад, Чорний сад, локація на Марсі, яку «витягнули з плину часу» роботи-векси), але вони не розкривалися. Над старою цитатою Піта Парсонса теж усі сміялися. Destiny — це рівень класики на кшталт «Зоряних воєн» або «Володаря перснів»? Їй навіть до «Сутінків» далеко.

Усі члени студії були засмучені. Після низки екстрених зборів керівництво вирішило змінити плани на найближче майбутнє. Найсуттєвіші недоліки з механіками вони виправлять безкоштовними патчами. Крім того, перезапустять обидва заплановані





DLC — The Dark Below і House of Wolves, перероблять у них місії і виріжуть усі репліки Пітера Дінклейджа\*. Вони вирішили, що у Destiny Дінклейджа більше не буде. Упродовж наступних місяців дизайнери Bungie нескінченно читали відгуки на форумах на кшталт Reddit, намагаючись виправити якомога більше локальних і глобальних проблем. І в The Dark Below, і в House of Wolves вони експериментували із новими типами місій і системами підвищення рівнів, які значно більше сподобалися гравцям.

Наприкінці 2014 року група провідних фахівців Blizzard, зокрема Джош Москейра, гейм-директор Diablo III: Reaper of Souls, прилетіли в офіс Bungie і провели там мотиваційні збори. Схожість між Diablo III і Destiny і справді була доволі помітною. Обидві ігри видала Activision, і вони обидві вийшли з однаковими проблемами: дратівливою системою видачі здобичі, занадто складною високорівневою грою і надлишком випадкових чисел. Москейра розповів команді Bungie, як вони пофіксили проблеми Diablo III і за два складні роки змінили проект — від «Помилки 37» до Reaper of Souls.

---

\* Одне з найзагадковіших раннях рішень у Destiny стосувалося так званих «енграм» — дев'ятигранних контейнерів, звідки гравці отримували свіжу здобич. У грі на високих рівнях цінними є лише рідкісні «легендарні» обладунки та фіолетові предмети озброєння. Відшукавши фіолетову енграму, гравець щоразу відчував сплеск ендорфінів. Проте майже в половині випадків у фіолетовій енграмі виявлявся предмет гіршої якості — синій. Це дуже дивне рішення, яке лише дратувало гравців. На щастя, систему змінили в жовтні 2014 року. — *Прим. авт.*

«Ми начебто говорили з собою з минулого, — згадує Москейра. — Вони боялися всього того самого, що й ми... Це була приголомшлива можливість — прилетіти туди і поговорити з ними, щоб вони зрозуміли: “Гаразд, добре. Те, що ви зробили з Reaper — це рух у правильному напрямку. І ви вже на тому боці. Отже, з іншого боку існує життя”».

За словами Bungie, виступ Москейри був більш ніж доречним. Так, відразу після виходу у Destiny було чимало проблем. Досвідчені розробники, які працювали в команді ще з часів Halo, звільнялися групами. Проте загалом у студії зберігалось відчуття, що на глибинному рівні їхня гра доволі хороша. Незважаючи ні на що, в Destiny грали мільйони людей. Більшість із них грали й нині, але не облишали. Ключові елементи гри — її світ, візуальні рішення, відчуття під час стрільби — були вдалі (чого й чекаєш від студії, яка зробила Halo). Якби Bungie виправили частину інших проблем, вони, як і Blizzard, могли б спокутувати гріхи.

Розпочинати варто з першого обсяжного доповнення до Destiny, зафіксованого в договорі під кодовою назвою Comet. Спочатку Bungie планували представити в ньому нову планету, Європу, і кілька нових локацій на Землі і Марсі. Втім через проблеми з виробництвом масштаб ідеї довелося скоротити. Зрештою, доповнення The Taken King було присвячено одній локації: Дредноуту — зараженому Вуликом кораблю, який дрейфував поруч із кільцями Сатурна. Крім того, Bungie переробили системи підвищення рівня і видачі здобичі, спираючись на критику гравців. Destiny стала більш дружелюбною. (Доречним було також те, що гейм-директор The Taken King Люк



Сміт обоюнував Destiny і грав у неї не одну сотню годин.)

Крім того, у Bungie розуміли, що, аби завоюти прихильність критиків і аудиторії, The Taken King необхідний пристойний сюжет. Вони запросили сценариста Клея Кармуша, який обрав у доповненні інший підхід до розповіді. Він був більш зв'язний. В історії був явний лиходій: Орікс, правитель фантазмагоричних інопланетян-одержимих, — і гра переконливо мотивувала відшукати і вбити його. Екзо-незнайомка та інші сумнівні персонажі зовсім зникли, зате куди більше уваги приділили харизматичним героям на кшталт Кейда-6 — саркастичного мисливця у виконанні Нейтана Філліона. (Незабаром після виходу The Taken King Кармуш покинув студію.)

Також Bungie погодилися на примітний і абсолютно безпрецедентний крок: вони забрали з Destiny головну зірку. В The Taken King роль Привида виконав енергійний актор озвучки Нолан Норт, чийм голосом той заговорив не лише в доповненні; всі репліки оригінальної гри теж переозвучили. Якщо відверто, навіть Марлон Брандо не врятував би фразу «Бережися, ця сила — темна», але, забравши монотонний голос Дінклейджа, Bungie принаймні дали світові зрозуміти, що хочуть залагодити ситуацію. (Озвучка Нолана Норта сподобалася аудиторії, але через роки знайшлися й ті, хто сумує за так званим Дінклеботом і хоче знову почути його сумовитий монотонний голос.)

П'ятнадцятого вересня 2015 року відбувся реліз The Taken King. Гра усім сподобалася. Ось що написав на Kotaku мій добрий друг і постійний напарник

з Destiny Кірк Гамільтон: «Упродовж року Bungie спотикалися, але зрештою стали на твердий ґрунт. Творці The Taken King заглянули гравцям у вічі і впевнено запропонували нову Destiny».

Усе було б чудово, якби на цьому історія закінчилася, а Bungie, як і Blizzard, виправили помилки і взялися за наступний бестселер. Але попереду на них чекало ще багато різних пертурбацій. Амбіційний десятирічний договір із Activision передбачав, що восени 2016 року має вийти сиквел — Destiny 2. Однак виконати це завдання було нереально. Очікування були занадто високими, плани змінювалися надто часто, а інструменти розробки занадто гальмували.

У січні 2016 року Bungie перенесли вихід Destiny 2 ще на рік, знову змінивши умови договору і забезпечивши команду часом. (На заміну вони підготували велике доповнення Rise of Iron, яке випустили у вересні 2016 року.) Через кілька днів Bungie звільнили свого виконавчого директора Гарольда Раяна, і відтік досвідчених співробітників не припинявся. Їм не подобалися офісні інтриги і те, що в цій компанії акції тривало переходять у володіння акціонера-співробітника\*.

У 2007 році, коли Microsoft передали студії її активи, багато хто з цих людей голосно радів. Тепер навіть

---

\* У більшості IT-компаній куплені співробітником акції переходять у його повне володіння за три-чотири роки, тобто лише після закінчення цього терміну він може ними скористатися. Проте в Bungie цей процес був прив'язаний до виходу Destiny, тобто міг зайняти й десятиліття. — Прим. авт.



думка про незалежне плавання здавалася багатьом із них найбільшою помилкою в історії Bungie. Минуло десять років, і чи багато взагалі в студії залишилися людей, які підписали колись ту саму хвалькувату Декларацію незалежності? «Коли ми працювали на Microsoft, Bungie були купкою панк-рокерів, які вічно били маму й тата худими кулачками, — каже колишній співробітник. — А потім ми відокремилися, і більше вдаряти кулачком було нікого. Довелося розгрібати все самотужки».

Нині, тобто на початку 2017 року, історія Destiny досі не завершена. На низку запитань щодо майбутнього франшизи поки що немає відповідей: що всередині Bungie, що зовні. Як люди сприймуть Destiny 2? Що буде з серією опісля? Чи залишаться Bungie незалежними, чи Activision знайде спосіб їх викупити? Коли ця книга вийде, частина відповідей вже буде нам відома. Інші відповіді ми отримаємо дещо згодом.

«Думаю, головний урок полягає у тому, що створення будь-якої гри — це дуже складний процес, — мовив Джеймі Грізмер. — А розробити амбітну гру під неабияким тиском — майже нестерпний... Коли у твоїй команді постійно виникають конфлікти, просідання, проблеми з асиміляцією і комунікацією, зрештою, стільки часу і ресурсів витрачаються даремно, це не може не вплинути на якість гри».

З огляду на обставини, те, що Bungie вдалося випустити хоч щось, а тим паче щось настільки популярне (а Destiny — дуже популярна гра про те, як ти літаєш в космосі і ниєш про якість Destiny), варте поваги. Можливо, це не «Володар перснів» і не «Зоряні війни»; можливо, вся ця історія коштувала їм частинки

душі і звільнення когорти талановитих розробників. І все одно, труднощі, з якими зіткнулася Destiny, не особливо відрізняються від тих, які виникають у цій індустрії. Просто ставки були значно вищими. І сюжет Destiny, в сенсі сюжет про розробку Destiny, вдався неймовірно цікавим. Хоча й не з тих причин, як хотіли Bungie.

## THE WITCHER 3

**Д**итинство Марчіна Івінського минало у часи сталінізму. Отож, у комп'ютерні ігри він майже не грав. Блакитноокий і завжди неголений, Івінський був одним із багатьох варшавських хлопців, які лише мріяли пограти в ті самі ігри, що й весь світ.

До 1989 року Польща залишалася комуністичною країною. І навіть на початку дев'яностих, коли новостворена демократична Третя республіка перейшла на економіку вільного ринку, у Варшаві неможливо було легально придбати ігри. Зате були так звані комп'ютерні ринки — розвали, де гравці з усього міста продавали, купували і обмінювалися піратськими програмами. Законів про авторське право в Польщі не було. Відтак можна було без проблем записати зарубіжну гру на дискету, а потім продати її на ринку. Разом зі шкільним другом Міхалом Кічінським Марчін Івінський проводив на цих ринках

своє дозвілля і тягнув додому все, у що можна було пограти на старих комп'ютерах ZX Spectrum.

У 1994 році, коли йому виповнилося двадцять, Івінський замислився про відкриття власного бізнесу: він міг би імпортувати комп'ютерні ігри і поширювати їх у своїй країні. Разом із Кічінським вони заснували компанію CD Projekt, названу на честь індустрії CD-приводів, які нещодавно з'явилися і у Варшаві. Спершу вони імпортували ігри і продавали їх на комп'ютерному ринку, відтак розпочали підписувати договори із зарубіжними компаніями, як-от LucasArts і Blizzard, отримуючи права на дистрибуцію в Польщі. Прорив відбувся тоді, коли CD Projekt здобули у Interplay польські права на Baldur's Gate — одну з найпопулярніших рольових ігор у світі\*.

Івінський і Кічінський розуміли, що їм буде складно переконати поляків купувати легальні копії ігор, а не піратські версії в інтернеті або на комп'ютерному ринку. Однак вони дуже постаралися. Baldur's Gate не тільки повністю переклали польською (навіть автентичну озвучку!); до гри також додавалися карта світу, інструкція Dungeons & Dragons і саундтрек на CD. Були сподівання на те, що поляки захочуть придбати гру хоча б заради цих бонусів. Якщо купувати піратську версію, то обійдешся без них.

---

\* Baldur's Gate була розроблена BioWare (Dragon Age: Inquisition), локалізована CD Projekt (The Witcher 3) і була використана як джерело натхнення Obsidian (Pillars of Eternity). Це явно свідчить або про те, наскільки впливовою стала ця гра, або про те, як сильно я люблю RPG, оскільки я вирішив розповісти в цій книзі відразу про три з них. — *Прим. авт.*



Тактика спрацювала. У перший день продажу було розкуплено 18 тисяч копій. Для країни, де лишень кілька років тому ігри взагалі легально не продавалися, — це чудовий результат. Компанія Івінського змогла випустити і інші великі RPG того часу: Planescape: Torment, Icewind Dale та Fallout.

Успіх на ринку дистрибуції допоміг Івінському згадати про його реальну мрію — випускати власні відеоігри. 2002 року він створив CD Projekt RED, підрозділ CD Projekt, який мав зайнятися саме цим. Але які ігри йому розробляти? Хтось у компанії запропонував розпочати переговори з Анджеєм Сапковським — знаменитим письменником у жанрі фентезі, якого багато хто називає польським Дж. Р. Р. Толкіном. Сапковський написав «Відьмак» — серію книг, яку в Польщі люблять і дорослі, і діти. Розповідаючи про біловолосого мисливця на чудовиськ Геральта із Рівії, «Відьмак» додає в похмурі фентезі мотиви зі східноєвропейських казок і міфів. Це якби «Гру престолів» знімали за казками братів Грімм.

З'ясувалося, що на відеоігри Сапковському начхати, але за немалої суми він радо продасть CD Projekt RED право працювати над серією. Команда Івінського дуже мало знала про створення ігор, але «Відьмак» уже був усталеною франшизою. Братися за нього було простіше, ніж починати з нуля. Крім того, цей бренд мав шанси сподобатися людям не лише в Польщі, але й в усьому світі.

У 2007 році, після п'яти років непростого розробки і декількох перезапусків, CD Projekt RED випустили The Witcher для PC. Гра продалася дуже добре, тому 2011 року світ зустрів The Witcher 2 — також для платформи PC. Обидві частини були схожі між собою:

це були похмурі ігри жанру екшн-RPG. Метою обох було домогтися того, аби гравець відчував вплив своїх рішень на світ і розвиток подій. Обидві — складні й не для усіх. І, попри те, що згодом CD Projekt RED перенесла The Witcher 2 на Xbox 360, обидві ігри, як і раніше, найперше були для PC. Це обмежувало їхню аудиторію. Їхні конкуренти, як-от Skugim (листопад 2011 року), продавали мільйони копій почасти й тому, що виходили відразу і на PC, і на консолі.

Крім того, Skugim розробляли в Північній Америці. До середини нульових, коли ігрова індустрія стала глобальнішою, серед RPG-ігор виник своєрідний географічний розподіл. У США і Канаді компанії типу Bethesda і BioWare створювали масштабні, улюблені критиками бестселерами, як-от The Elder Scrolls і Mass Effect. В Японії були Final Fantasy і Dragon Quest від Square Enix — не такі популярні, як у дев'яності, але й у них були мільйони фанатів. А ось європейські RPG-ігри не завоювали таку повагу, як американські та японські. Європейські ігри, наприклад, Two Worlds або Venetica, виходили неоригінальними і недоробленими. Їх нищівно критикували.

Випустивши The Witcher 2, студія Івінського завоювала достойну аудиторію і за межами Європи, а в Польщі взагалі стала культовою. Дійшло до того, що, коли 2011 року країну відвідав президент США Барак Обама, прем'єр-міністр Дональд Туск подарував йому копію цієї гри. (Згодом Обама зізнався, що не пограв у неї.) Однак розробники CD Projekt RED мріяли про більше. Вони марили тим, аби довести, що і поляки можуть змагатися зі світовими гігантами, як-от Bethesda і Square Enix. Івінський хотів, аби CD Projekt



RED знали всі — як, скажімо, всі знають про BioWare, і допомогти йому в цьому мала The Witcher 3.

Головним у розробці CD Projekt RED обрали Конрада Томашкевіча. У створенні першої частини The Witcher він був тестером, а тоді швидко набув досвіду і очолив так званий відділ квестів. CD Projekt RED заснували його, коли почали розробляти The Witcher 2. Зазвичай у створенні RPG у студії функціонують сценарний і відділ дизайну. Разом вони формують квести для гри (Убий десять драконів! Здолай темного лорда і врятуй принцесу!). Проте в CD Projekt RED відділ квестів — це самостійна структура, де кожен співробітник відповідає за дизайн, втілення і поліпшення своєї частини гри. Як очільник цього відділу, Томашкевіч тісно співпрацював з іншими командами, тому був чудовим кандидатом на посаду гейм-директора The Witcher 3.

Коли Томашкевічу повідомили, що тепер він відповідальний за наступну велику гру студії, він розхвилювався і почав розпитувати керівництво, як вони планують залучити до гри ширшу аудиторію. Одне з рішень було простим: зробити гру величезною. «Ми поговорили з [керівником студії] Адамом Бадовським і радою директорів. Запитали їх, чого не вистачає нашим іграм, — каже Томашкевіч. — І зрозуміли, що їм не вистачає свободи дослідження світу. А отже, світ треба зробити масштабнішим».

Конрад Томашкевіч мріяв про те, щоб у The Witcher 3, на відміну від попередніх частин, гравець не був прив'язаний в кожному розділі до конкретної локації. А щоби натомість досліджував великий відкритий світ у будь-якому напрямку, ловив монстрів і обирав завдання, де заманеться. (Описуючи стовпи дизайну

гри, Івінський часто вживав слово «свобода».) Крім того, треба було, аби гра виглядала неймовірно. Також цього разу потрібно було випустити її одночасно і на РС, і на консолях. Цією грою CD Projekt RED мали намір показати світу, що польські ігри можуть досягти не гіршого критичного і комерційного успіху ніж їхні конкуренти.

Команда Томашкевіча відразу накидала основні думки. Бо знала, що хоче розповісти історію про те, як Геральт шукає свою прийомну дочку — Цірі — популярну героїню книг «Відьмак», якій доступна могутня магія. Відала, що головним лиходієм стане Дикий Гін — орда примарних вершників, натхненна однойменним європейським міфом. А дія гри розгорнеться в трьох масштабних зонах: на Скелліге — архіпелазі островів, що нагадують Скандинавію; в Новіграді — найбільшому і найбагатшому місті в світі «Відьмака»; і у Велені — Нічийній землі — злиденній болотистій місцевості, винищеній війною. «Такий масштаб жахав, — зізнається Конрад Томашкевіч. — Але у нашій студії всі хочуть створювати якомога кращі ігри. Труднощі нас лише мотивують, навіть доволі серйозні. Навіть майже нездоланні».

Розпочався період початкового виробництва, дизайнери взялися обговорювати ключові структурні елементи. Труднощі виникли одразу. «Навіть на папері з дизайном не все було гаразд, — мовив провідний дизайнер гри Матеуш Томашкевіч (молодший брат Конрада). — Наприклад, спершу ми хотіли, щоб після прологу гравець міг відразу попрямувати в будь-який з трьох регіонів». Хотілося дати гравцеві більше свободи — те саме улюблене слово Івінського, — але це ускладнювало роботу дизайнерів.

У CD Projekt RED вже вирішили, що кожен ворог у The Witcher 3 матиме певний рівень, який не змінюватиметься із рівнем гравця. Масштабування рівня супротивників, як, скажімо, у The Elder Scrolls: Oblivion, викликає у багатьох любителів RPG огиду: вони скаржаться, що якщо противники посилюються разом із гравцем, то зникає відчуття прогресу і розвитку. (У світі мало неприємніших ігрових дослідів, ніж споглядати, як вашого героя на високому рівні знищує зграя жалюгідних гоблінів.)

Однак без масштабування рівня противників важко збалансувати RPG у відкритому світі. Якщо гравець може сам вирішити, чи вирушати на початку гри на Скелліге, чи в Новіград або у Велен, то у всіх цих зонах мають перебувати низькорівневі вороги, інакше буде надто складно. А якщо у всіх регіонах вороги низькорівневі, то, доклавши трішки зусиль, гравець пройде будь-яку з них занадто швидко.

Аби вирішити цю проблему, CD Projekt RED обрали більш лінійну структуру. Після прологу гравець вирушає у Велен (низький рівень), потім — у Новіград (середній), тоді — на Скелліге (високий). Між регіонами, як і раніше, можна вільно переміщатися, але межі головного сюжету дещо жорсткіші. Зрештою, якщо гра справді вийде величезною, то гравець буде вдячний за натяк, куди саме йому слід вирушити. «Ми не хотіли, щоб гравець почувався розгубленим. Він мав розуміти, куди йти і яка структура світу, — зауважує Матеуш Томашкевіч. — Нам здалося, що можливість відразу після прологу дістатися куди завгодно перевантажує гравця».

Із ранніх етапів створення проекту розробники знали, що хочуть зробити надзвичайно обсяжну гру.

Основну кампанію в більшості ігор можна пройти за 10-20 годин. Більш масштабні жанри, а саме RPG-ігри та ігри у відкритому світі, сягають позначки у 40–60 годин. У CD Projekt RED хотіли, щоб проходження The Witcher 3 займало як мінімум сто годин. Аби досягти такого неймовірного показника, дизайнери The Witcher 3 мали взятися за роботу якомога раніше, розробляючи і пишучи сюжети безпосередньо під час попереднього виробництва, коли гри ще не існувало.

Усе мало розпочатися в сценарному залі. «Ми стартували із загальної ідеї, — сказав Якуб Шамалек, один зі сценаристів гри. — Потім розвивали її, розбивали на квести. Перевіряли у дизайнерів, чи нічого їх не турбує. Тоді — ітерування, ітерування, ітерування». Головне завдання гри полягатиме в тому, що Геральт шукає Цірі, а події перемешовуватимуться інтерлюдіями, де можна пограти за прийомну дочку головного героя. Також у грі буде кілька важливих, але опціональних сюжетних ліній, які на кінцівку гри суттєво не вплинуть, скажімо, історія про вбивство короля або любовний трикутник між Геральтом і чародійками Йенніфер і Трісс (вони вже з'явилися в попередніх іграх серії). Зрештою, будуть побічні квести — безліч загадок, можливостей полювати на монстрів і доручень.

Матеуш Томашкевіч став керівником відділу квестів, успадкувавши цю роль від брата. Його завданням було працювати зі сценаристами. Для кожного квесту вони формулювали тему («ця буде про голод»), а потім передавали її дизайнеру, який детальніше опрацьовував структуру. Скільки буде бойових ситуацій? Скільки катсцен? Скільки розслідувань? «Треба було сформувати логіку подій і зрозуміти,

з чого починається історія, якою буде мета гравця, які перешкоди йому доведеться здолати, — сказав Матеуш Томашкевіч. — Дуже важливим є темп розвитку подій. Бо трапляється, що сюжет хороший, але, якщо в ньому занадто багато діалогів або катцен, він затягується. Тому істотна частина нашої роботи полягала саме в тому, аби стежити за темпом ігрового процесу».

Їм треба було виконати чималі обсяги роботи, але до 2014 року залишалося мало часу. Одначе, саме цього року вони планували випустити гру. За деякими підрахунками, за масштабом світ *The Witcher 3* мав у тридцять разів перевершити світ *The Witcher 2*. І коли дизайнери квестів побачили перші графічні напрацювання і приблизну карту світу, то почали панікувати. «Коли нам показали масштаб світу, ми злякалися його обсяжності, — мовив Матеуш Томашкевіч. — Ми не хотіли, щоб у грі був прохідний контент. Це означало, що треба було заповнити всі ці простори чимось цікавим, бо інакше вони будуть порожніми, а це жахливо».

Під час цих ранніх обговорень дизайну гри Матеуш Томашкевіч і його колеги сформулювали одне просте правило: не створювати нудних завдань. «Я назвав їх “поштовими квестами” — це звичайні фетч-квести, “візьми це, і принеси туди”, — сказав Томашкевіч. — Коли тобі хтось каже, наприклад, принести горнятко або десять ведмежих шкур, або щось типу того. Ти приносиш — і все. Жодного сюжетного повороту в кінці, нічого... Кожен квест, навіть найменший, має чимось запам'ятовуватися, містити щось цікаве, якийсь несподіваний поворот. Щось раптове». Під час попереднього виробництва траплялася ситуація,

коли Томашкевіч, побоюючись, що вони не досягають потрібного рівня якості, вирізав із гри чи не половину всіх завдань. «По-перше, я не був упевнений, що ми встигнемо їх усіх розробити, а по-друге, я скористався цією можливістю і забрав нецікаві завдання», — говорить він.

CD Projekt RED знали, що для того, щоб The Witcher 3 запамяталася людям, потрібно обманювати їхні очікування. В одному з ранніх квестів із назвою «Family Matters» Геральт знайомиться з Кривавим Бароном — місцевим правителем, у якого є інформація про Цірі. Щоб Барон поділився цими відомостями, Геральтові потрібно відшукати його зниклих дружину і дочку. Але з розвитком подій з'ясовується, що у зникненні винен сам Барон — він пиячив, бив дружину і загалом поведився як наволоч. Але тепер він, здається, кається. Ви йому пробачите? Спробуєте допомогти налагодити взаємини з сім'єю? Допоможете викопати і вигнати демонічний зародок мертвонародженого немовляти, закопаного у нього у дворі? (The Witcher 3 не соромиться порушувати важливі питання на новому рівні.)

Щодо моралі та етики інші RPG-ігри зазвичай чітко розмежовують добро і зло. Як-от у трилогії Mass Effect від BioWare варіанти відповідей в діалозі позначаються як «добрі» і «злі». Проте в The Witcher щасливих кінцівок обмаль. Розробники вбачають у цьому відображення польської культури. «Таким є світ для людей Східної Європи, — мовив в одному інтерв'ю Марчін Івінський. — Моя бабуся пережила Другу світову. Вона втекла з-під нагляду нацистів і кілька місяців ховалася селами. Це історії чи не кожної родини з нашої команди. Наш колектив



міжнародний, утім більшість розробників усе-таки поляки. Такі розповіді щось у вас залишають»<sup>\*</sup>.

Створюючи квести на кшталт історії Кривавого Барона, команда The Witcher з сподівалася, що гравець опиниться перед складним вибором. Команді хотілося, щоб такі морально-етичні дилеми запам'ятовувалися, навіть коли гравець пройшов гру. На початкових етапах розробки, ламаючи голову над тим, як створити такий сюжет, у сценаристів і дизайнерів CD Projekt RED виникла класична проблема: як зрозуміти, чи цікаве завдання, коли гри ще немає?

Сценарист Якуб Шамалек зрозумів, що все непросто, лише коли йому треба було представити сцену колегам. Він уклав, як йому здавалося, непоганий сюжет, де Геральт і чародійка Йенніфер обмінювалися дотепними жартами. Залишалося змодельювати сцену в грі. Але художники ще не закінчили моделі Геральта і Йенніфер, відтак їх довелося замінити випадковими риболовами. Анімації і рухів губ у грі теж поки що не було. На тлі, де в майбутньому з'явиться пейзаж із деталізованими будинками, поки що виднілися «сірі коробки». Камера періодично помилялася і потрапляла комусь у голову. Озвучки, очевидно, теж не було — її запишуть лише тоді, коли діалоги будуть затверджені. Отож, текст потрібно було читати і уявляти, як він прозвучить. «Ти сидиш і намагаєшся їм

---

\* Кріс Суелентроп, керівник студії «Відьмака», Марчін Івінський: «We Had No Clue How to Make Games», Glixel, березень 2017 року, [www.glixel.com/interviews/witcherstudio-boss-we-had-no-clue-how-to-make-games-w472316](http://www.glixel.com/interviews/witcherstudio-boss-we-had-no-clue-how-to-make-games-w472316).

пояснити, — каже Шамалек. — “Загалом уявіть, що відбувається це ось тут, а тут — Геральтове обличчя виглядає ось так, а ось тут — пауза, а потім вони говорять ось це, а тоді ми бачимо, як Геральт скривився”. Це має бути смішно. Але в кімнаті сидять десятеро людей, дивляться на екран і кажуть: “Я не зрозумів, з чого сміятися”».

Шамалек — письменник, який любить іронічний тон. До The Witcher 3 він ніколи не працював над іграми і не уявляв, наскільки складною буває ця робота. В одному із квестів є сцена, де Геральт і Йенніфер йдуть занедбаним садом; Шамалек мав написати діалог, який би відобразив складну історію взаємин цих героїв. Геральт і Йенніфер іронізували і жартували один над одним, але передбачалося, що за цим ховається справжнє душевне тепло. Однак у ранньому тестуванні подібні емоції передати неможливо. «Це працює лише тоді, коли є озвучка, тому що хороший актор може промовити в’їдливо і водночас передати тепле ставлення, — мовить Шамалек. — Та коли це лишень букви в нижній частині екрану, а розмовляють двійко рибалок зі Скелліге, дуже важко це передати і переконати тих, хто оцінює твою роботу, що, зрештою, воно спрацює».

Тому Шамалеку та іншим сценаристам довелося створювати багацько чернеток, переробляючи кожен сцену в міру того, як команда поступово допрацьовувала гру. Коли з’явилися базові моделі персонажів і рудиментарна анімація, знатися на сценах стало простіше. Люди часто цікавляться, як CD Projekt RED удалося створити такий детальний сценарій ігор про відьмака, особливо з уваги на чималу кількість сюжетних ліній. Відповідь проста. «На мою думку, в The



Witcher 3 немає жодного завдання, яке би просто вигадали, схвалили і записали, — каже Шамалек. — Усі завдання переробляли».

У лютому 2013 року CD Projekt RED анонсували The Witcher 3, розмістивши на обкладинці популярного журналу Game Informer зображення Геральта і Цірі верхи на конях. Команда Конрада Томашкевіча сипала обіцянками: The Witcher 3 буде більшою, ніж Skyrim. Там не буде завантаження окремих локацій. Вона вийде 2014 року і матиме не менше ста годин геймплею. «Ми довго обговорювали цю обкладинку, — сказав Томашкевіч. — Нам треба було акцентувати на тому, що у грі — відкритий світ». Це був їхній перший вихід у світ. Підкресливши, що The Witcher 3 — це гра, де можна потрапити куди завгодно і робити там що заманеться, CD Projekt RED прагнули показати світу, що в Польщі теж уміють створювати непогані ігри жанру RPG.

Розробники свідомо не вказували, на яких платформах вийде гра, тому що Sony і Microsoft ще не анонсували свої наступні консолі. Проте команда знала, що їх цікавлять PC, Xbox One і PS4, а на минулі покоління консолей вони гру не поширюватимуть. Це був неабиякий ризик. Деякі аналітики вважали, що PS4 і Xbox One стануть менш популярними, ніж їхні попередниці, і більшість видавців наполягали на тому, щоб їхні ігри виходили відразу і на старому поколінні, і на новому, захоплюючи якомога ширшу аудиторію. Саме так EA і Activision учинили із Dragon Age: Inquisition і Destiny.

Проте в CD Projekt RED розуміли, що старе залізо заважатиме досягненню їхніх цілей. Якби вони

скоротили споживання пам'яті, аби догодити можливостям консолей минулого покоління, їм не вдалося б досягти такого самого фотореалізму. CD Projekt RED прагнули створити світ із функціональною екосистемою і циклом дня і ночі, зі строкатими містами і вітерцем, що гойдатиме траву. Вони хотіли, аби гравець міг досліджувати будь-який регіон, не перериваючись на завантаження його елементів. Ні на PlayStation 3, ні на Xbox 360 цього неможна було досягти.

Незабаром після того, як гра була анонсована, а Game Informer побачили її демоверсію, інженери CD Projekt RED радикально змінили процес відображення графіки. Хороша новина полягала в тому, що все: від складок на шкіряному мішку до відображення героїв у воді, тепер виглядало значно ліпше. Погана — в тому, що художникам знадобилося переробити під цю систему майже всі моделі. «Таке часто трапляється, — зауважив художник зі спецефектів Жозе Тейшейра. — Додають нову фічу, і якщо вона для гри важлива, то і обсяжна зміна, і дрібна переробка того варті».

Тейшейра — португалець, який в основному відповідав за спецефекти, як-от погода і краплі крові («У мене дуже сумнівна історія пошуку в браузері»). Він витратив немало часу не лише на графіку гри, але й на дослідження та експерименти з новими технологіями, які додатково все прикрасили б. А також мав відшукати способи оптимізувати ці технології. Навіть у крихітній оселі, наприклад, можуть бути десятки джерел світла: свічки, смолоскипи, багаття — і кожен із цих предметів за найлегшого вітерця починав висмоктувати з The Witcher 3 ресурс пам'яті. «Нам



довелося багацько працювати з так званим рівнем деталізації, — каже Тейшейра. — Що віддаленіший об'єкт, то менше на ньому деталей. Отож, довелося виявити неабияку уважність, щоб не використовувати надзвичайно складну систему частинок для об'єкта, який опинився за милю від гравця».

Під час процесу розробки дизайнери The Witcher знову запанікували — бо не вистачало контенту. Вони розповіли всьому світу, що гру треба буде проходити мінімум сто годин. Можливо, така цифра і була безглуздою, а вони вже пообіцяли. «Нам здавалося, що гра дуже коротка, що ми не наберемо ста годин, — сказав Матеуш Томашкевіч. — Проте ми мовили собі: ні, ми пообіцяли, ми маємо зробити сто годин геймплею». Команда Томашкевіча створювала нові й нові квести, з усіх сил стежачи за тим, аби вони не були фетч-квестами. Утім страх порожнечі не минав.

Однією з важливих фіч The Witcher 3 був кінь Геральта — Плітка. (Це жарт із книжки «Відьмак». У ній Геральт називає всіх своїх коней однаково.) Утім їздити верхи, а це головний спосіб пересування світом The Witcher, значно швидше, ніж ходити. Отже, всі зони мали бути обсяжні. Дуже обсяжні. Щодня світ розростався, вимагаючи від відділу завдань створення дедалі більше контенту. «Ми знали, що прагнемо відкритого світу і їзди верхи; і хотіли, щоб гра була масштабною та реалістичною, — каже Матеуш Томашкевіч. — Тому локації ставали масштабнішими».

Та головна проблема, що лякала розробників із відділу квестів найбільше, полягала в тому, що чимало ключових механік The Witcher 3 досі були

під питанням. Бойова система вимагала доробок, і у процесі тестування дизайнери обирали «режим бога» — Геральт одним ударом убивав будь-якого монстра. Відтак важко було досягнути, чи нормальний темп оповіді. «[Важко] зрозуміти, скільки саме годин геймплею буде в грі, коли геймплей ще не працює», — сказав Томашкевіч.

Із цих змінних утворювалася гра, яку ніхто не міг оцінити. За словами Матеуша Томашкевіча, «дуже складно оцінювати якість об'єкта, коли його не бачиш». Упродовж 2013 і навіть 2014 років, безупину тестуючи The Witcher 3, команда сумнівалася, чи не буде гра порожня. Завдяки новому способу відображення графіки вони досягли низки приголомшливих технічних успіхів, і чимало членів команди з відкритим ротом милувалися чудовим світом гри. Деревяні ніби пересажені з польського лісу. На кольчuzі Геральта можна було розгледіти кожне кільце. Шкіра вдалася надзвичайно «шкіряною». Але світ був обсяжний, і команда переживала, чи вдасться виконати клятву обіцянку про сто годин.

Кожен із трьох великих регіонів у The Witcher 3 масштабніший за більшість ігор із відкритим світом, але там є ще й менші регіони, скажімо, фортеця Каер Морхен і локація Білий Сад із прологу. Щоб оживити світ, команда дизайнерів рівнів опрацювала всю карту і розмістила на ній так звані точки інтересу (POI). У кожній такій точці можна щось відшукати — від чогось несуттєвого (група бандитів) до ґрунтовного (торговець, який попросить вас з'ясувати, хто вбив його помічника). У деяких точках розташовані похмурі села; в інших — стародавні руїни, повні монстрів і скарбів.



Дизайнери рівнів відповідали за те, щоби такими точками інтересу був заповнений весь ігровий світ. «Ми хотіли спершу оцінити масштаб: скільки ROI треба, скільки буде забагато, — каже Майлз Тост, дизайнер рівнів. — Ми розкидали їх за рівнем. Тоді обирали коня, який ледь працював, і скакали між ними, визначаючи, скільки часу це займає. Відтак установлювали, що зараз нова ROI з'являється щохвилини. Ну і так далі. Ми спиралися і на інші ігри, як-от Red Dead Redemption або Skyrim. Перевіряли, як це працює у них, а тоді міркували, чи подобається нам їхній варіант? Або нам треба щільніше? Або якось інакше?»

Команда Тоста не хотіла, щоби світ The Witcher 3 сприймався як звалище різних квестів; вони будували цільну екосистему. Ось село, в якому виготовляють цеглу, і воно з'єднується з Новіградом хитрими торговими шляхами. Ось мануфактури, сільське господарство та інші атрибути переконливого середньовічного світу. «Погляньте, наприклад, на хутори навколо Новіграда. Вони реалістичні: саме стільки потрібно земель, аби забезпечувати ресурсами величезне місто, — зауважив Тост. — Усі люди, що живуть у цьому світі, спираються на якісь інфраструктури. Ми дуже уважно до цього поставилися. Там є навіть село, в якому виготовляють візки».

Із розвитком команди The Witcher 3, ця тяга до реалізму почала призводити до проблем. Якось команда Тоста помітила серйозну проблему із локацією Велен: там було забагато їжі. «Спочатку передбачалося, що у Велені голод, — каже Тост. — Тобто людям там їжі не вистачає». Та чомусь один художник довкілля наповнив низку будинків Велена ковбасою і овочами. Дизайнерів рівнів це занепокоїло, вони годинами

проходили всі села Велена, відбираючи у людей їжу, як такі собі антиподи Робін Гуда. «Нам довелося перевірити всі будинки в цій зоні і переконатися, що їжі залишилося якомога менше», — каже Тост.

CD Projekt RED вважали, що така увага до деталей виділить The Witcher 3 на тлі конкурентів (нагадує підхід Naughty Dog до Uncharted 4). Більшість гравців не помітять, скільки їжі зберігається у веленських шафах, але той, хто все-таки на це зважить, отримає винагороду. У цій грі обов'язково настає момент, коли усвідомлюєш, що розробники не пошкодували часу на дрібниці, як-от хрускіт гілок на вітрі або сонце, що сходить раніше в міру просування на північ.

Звичайно, коли твоя студія переповнена перфекціоністами, на дрібниці витрачається занадто багато часу, і це стає проблемою. «З погляду гравця, деталей все одно завжди не вистачає, — каже Тост. — Люди люблять досліджувати світ, і ти це розумієш. Проте, звичайно, в якийсь момент доводиться згадувати про масштаб усього проекту і вирішувати, чи дійсно кут нахилу ось цього каменю додасть до гри щось неймовірне. Чи, можливо, ліпше облишити камінь і виправити кілька багів». Кожна секунда, витрачена на те, щоб додати до гри деталей; кожна хвилина налагодження квестів; щогодини боротьби з недобудованим світом призводили до того, що графік розробки розтягувався.

Ці затримки накопичувалися, і, коли настав 2014 рік, розробники зрозуміли, що їм потрібно більше часу. У березні 2014 року CD Projekt RED оголосили, що відкладають The Witcher 3 ще на півроку, до лютого 2015 року. «Рада директорів була схвильована,





але вони не намагалися втрутитися і вплинути на гру, тому що довіряють нам, — сказав Конрад Томашкевіч, гейм-директор. — Мені було важко, тому що весь цей вантаж, весь стрес був на мені. Я розумів, що все може обернутися катастрофою, тому що в цю гру вкладено багато грошей. Відтак вона зобов'язана стати успішною».

Від того дня 1994 року, коли Марчін Івінський заснував CD Projekt (і від того дня 2002 року, коли він заснував CD Projekt RED), студія випустила лише дві гри. The Witcher 3 стане третьою. Компанія зберігала незалежність завдяки інвесторам і іншим джерелам, скажімо, успішної онлайн-крамниці ігор GOG, яка належала студії. Марчін Івінський не боявся, що через провал The Witcher 3 на CD Projekt RED очікує банкрутство. Однак усе одно ризик був величезний. Завдяки обкладинці Game Informer і кільком потужним трейлерам The Witcher 3 привернула більше уваги, ніж її попередниці. Якщо CD Projekt RED не виправдає очікування аудиторії, то про їхні мрії конкурувати із великими видавцями можна забути раз і назавжди. «Очікування аудиторії — це круто, — каже Конрад Томашкевіч. — Та поки ми були в надрах проекту, у нас було чимало проблем; наприклад, двигун постійно хибив; крім того, ми не змогли вчасно налаштувати стрімінг\*. На PS4 і Xbox нам вдавалося відобразити на екрані лише одну точку. І ми знали, що маємо досягти гідного результату, і це був стрес для всієї команди».

---

\* Стрімінг — завантаження ігрових даних під час процесу гри.

Загалом 2014 став для польської компанії роком кранчу\*. У червні, на Е3, CD Projekt RED збиралися показати довгу демоверсію The Witcher 3, де Геральт досліджував би болота Велена. Залишаючись в офісі до ночі і вихідними, співробітники студії зігривали себе думкою, що на Е3 вони виступлять пліч-о-пліч із видавцями на кшталт Ubisoft і Activision. У палаючому неоновими вогнями виставковому залі, де загальну увагу привертають такі гіганти як Madden і Assassin's Creed, The Witcher 3 не підвела. На відомих сайтах IGN і GameSpot відзначили якість презентації. CD Projekt RED були аутсайдерами, андердогами, «невідомими чуваками з Польщі, які зробили лише дві гри», але аудиторія вважала The Witcher 3 однією з найбільш вражаючих презентацій на виставці. «Це нас дуже надихнуло, — мовить Пьотр Томінський, програміст анімацій. — Ми були не проти стати відомою компанією».

У 2014 році кранч продовжився. Розробка ставала дедалі напруженішою, а гра змінювалася. Команда розробки квестів усвідомила, що занадто мало історій стосуються основного сюжету війни між Нільфгаардською імперією і Королівством Реданія. Отож, багато чого довелося переробити. Інженери переформували систему стрімінгу, витративши час на те, щоб об'єкти завантажувалися непомітно, а гравець, зрештою, не бачив екрани завантаження, мандруючи на коні між локаціями.

---

\* У CD Projekt RED, на відміну від більшості американських компаній, перепрацювання оплачувалися. Цього вимагає польське трудове законодавство.

Також програмісти CD Projekt RED постійно намагалися поліпшити інструменти роботи з грою. «Бували дні, коли двигун падав разів із двадцять або тридцять, — згадує Якуб Шамалек. — Утім це було не так вже й жахливо — ми на це очікували, тому зберігалися щоп'ять хвилин». Здавалося, щодня The Witcher 3 змінювалася. Художники вирішили об'єднати Новіград і Велен, і зробили їх єдиною величезною локацією замість двох окремих. Дизайнери переробляли, змінювали і доробляли буквально все. «Я пам'ятаю, як ми читали, що пишуть на форумах, і додавали до гри штуки, про які нас просили фанати, — каже провідний дизайнер квестів Матеуш Томашкевіч. — Наприклад, на одному з відео вдаличині майорів Новіград. І знайшлися хардкорні фанати, які почали його обговорювати. У книгах описувалося, що у Новіграда товсті високі стіни, а в трейлері їх не було. І ми подумали: “Так, либонь, варто їх додати” — і додали».

Новіград — це величезне місто, повне деталей, з вузькими вуличками і червоною черепицею на дахах. Воно неабияк нагадує середньовічне Старе місто у Варшаві. Обидва заплутані, покриті бруківкою і сповнені життя. Як і Новіград, Старе місто — це фальшивка, по цеглинці відновлена після того, як під час Другої світової війни його знищили Люфтваффе. Втім, на відміну від Новіграда, вуличками Старого міста Варшави можна пройтися і не наштовхнутися на жебрака, який заглячить і почне плисти.

До кінця 2014 року, коли фініш наближався, CD Projekt RED відклали вихід гри ще на дванадцять тижнів, перенісши його з лютого на травень. За цей час вони могли виправити ще кілька багів, а бізнес-відділ

вважав, що у травні із The Witcher 3 конкуруватиме менше великих релізів у індустрії. «Для нас це був ідеальний момент, — говорить Конрад Томашкевіч. — Узагалі, я вважаю, що нам пощастило. Якби ми вийшли у початкову дату, довелося б конкурувати з Dragon Age [Inquisition, що вийшла в листопаді 2014 року] та іншими іграми. А в травні люди якраз пограли у всі минулорічні ігри і чекали на нову велику гру».

Ще одним важливим приводом перенести реліз, за словами співробітників CD Projekt RED, було небажання стати схожими на Assassin's Creed Unity. Ця гра вийшла на кілька місяців раніше, ніж треба. Її критикували за глюки графіки, серед яких був і жадливий баг, який підривав обличчя персонажів. (Зрозуміло, ці обличчя стали мемами.)

Упродовж цих останніх місяців у деяких відділах кранчу було більше, ніж в інших. Сценаристи вже пережили найсуворіші дедлайни і під кінець проекту могли дещо розслабитися. Тепер вони мали лише написати листи, записки та інші тексти з гри. «У CD Projekt RED сценаристи — це й ігрові письменники, а отже, треба писати, — мовить Якуб Шамалек. — Крім того, ми мали простежити за тим, щоб над гусакком було написано «гусак», а головка сиру називалася головою сиру. І щоб креслення «легендарних штанів школи Грифона» саме так і називалися». Сценаристи попрацювали над всією базою текстів у грі і простежили за тим, щоб усі технічні тексти були на місці. «Бувало, коли кішка називалася “олень”, а олень — “сир” тощо, — сказав Шамалек. — До цього я кілька років писав діалоги, відтак тепер просто відпочивав. Ми сиділи, займалися дрібницями, і нас ніхто не турбував».



Та для інших відділів ці останні місяці були значно складнішими. Члени команди, котрі найпосиленіше працювали наприкінці дедлайну (скажімо, ті, хто займався звуком або спецефектами), сиділи в офісі до ночі. QA-тестерам було особливо складно. У грі такого розміру як *The Witcher 3* — із такою кількістю квестів, локацій і персонажів — фізично неможливо відшукати кожен важливий баг і глюк. Та все-таки вони мали спробувати. «Починаєш усвідомлювати не тільки весь масштаб гри, але й її варіативність, — сказав Жозе Тейшейра. — Не просто “гра вилітає, якщо зайти в цей будинок”, а “гра падає, якщо поговорити з цією людиною, сісти на коня і тоді зайти в будинок”... [Тестери] придумували ситуації в жанрі «що за чортівня». Зрештою, *The Witcher 3* вийшла з купою багів, як і більшість відеоігор, але завдяки зайвим трьом місяцям гра уникла катастрофи, яка сталася із *Assassin's Creed Unity*.

Дата релізу наближалася, і команда приготувалася заплющити очі. Від дня публікації обкладинки для *Game Informer* очікування гравців стабільно зростали. Утім хто знав, як світ оцінить гру? Розробникам вона здавалася непоганою. Вони особливо пишалися сюжетом і сценарною роботою, але жодна з попередніх ігор серії не притягнула особливої уваги за межами ніші хардкорних PC-геймерів. Чи зможе *The Witcher 3* конкурувати з іграми на кшталт *Skyrim* і *Dragon Age: Inquisition*? Вони сподівалися розширити аудиторію і продати кілька мільйонів копій, але чи не занадто оптимістичний цей прогноз? А раптом гра недостатньо обсяжна? А якщо гра жанру RPG про Східну Європу нікому не потрібна?

Опісля полилися позитивні відгуки. 12 травня 2015 року почали з'являтися рецензії на The Witcher 3. Інтернет просто захлинувся від захоплення. Ось, наприклад, що написав рецензент із сайту GameSpot: «Аби ви не сумнівалися, це одна з найкращих рольових ігор в історії, титан серед гігантів і витвір, який установив новий рівень для таких майбутніх ігор». Інші відгуки були не менш позитивними, і для співробітників CD Projekt наступні кілька днів минули немов у тумані. На попередні ігри серії критики особливо не зважали, і тим паче, не робили їм стільки компліментів. «Це так дивно... Тепер думаєш, що, напевно, нам треба радіти і казати один одному: “Ми це зробили!”. — згадує Жозе Тейшейра. — А насправді ми читали ці відгуки, переглядалися і мовили: “Дідько, ну і що нам робити з цією інформацією?”. Звісно, ніхто того дня не працював. Усі безупинно гуглили “The Witcher 3 відгуки” і оновлювали сторінку. І цей рік раптом став найкращим у наших кар'єрах».

Дев'ятнадцятого травня 2015 року CD Projekt RED випустили The Witcher 3. Гра вдалася навіть більшою, ніж вони очікували. Можливо, через страх розробити недостатньо контенту. Зрештою, вони перегнули палицю в інший бік і зробили його забагато. Гра мала зайняти сто годин, але її завдання, точки інтересу і просто дослідження локацій потребуватимуть двохсот. А якщо грати повільно, то й більше.

Безумовно, можна сперечатися про те, чи взагалі гра має бути такою довгою (дехто в CD Projekt RED вважає, що їм варто було скоротити її на 10–20%). Але в The Witcher 3 вражає те, що для того, аби зайняти час, потрібна лише мізерна кількість подій. Матеушові Томашкевічу вдалося уникнути поштових квестів. Як



він і просив, у кожному сюжеті The Witcher 3 є ускладнення або неочікуваний поворот; згодом дизайнери з BioWare сказали мені, що після Dragon Age: Inquisition сподіваються використовувати цей принцип у майбутній грі. CD Projekt RED починалася з того, що Марчін Івінський отримав права на дистрибуцію Baldur's Gate від BioWare; тепер BioWare планують дотримуватися заповітів його компанії. Хто тепер скаже, що європейські ігри жанру RPG нерозвинені?

У величезному варшавському офісі CD Projekt RED розвішені постери із пафосним гаслом компанії: «Ми бунтарі, — говорять вони, — ми CD Projekt RED».

Просуваючись лабіринтом столів і комп'ютерів восени 2016 року, я думав, наскільки правдиве це гасло. Адже CD Projekt RED перетворилася на відкрите акціонерне товариство з майже п'ятьма сотнями співробітників і офісами у двох містах. Коли ми проходили повз залу, наповнену людьми, екскурсовод сказав мені, що там триває навчання нових співробітників. CD Projekt RED наймають стільки людей, що навчання доводиться влаштовувати щотижня. Після фантастичного успіху досвідчені гейм-дизайнери зі всього світу емігрують сюди, щоб потрапити в цю компанію.

Слово «бунтар» означає «контркультурний». Воно спонукає до думки про розробників, що налаштовані проти трендів і створюють унікальні ігри. Сьогодні CD Projekt RED — це найбільша ігрова студія в Польщі і одна з найпрестижніших у світі. У серпні 2016 року вона коштувала більше мільярда доларів. Які з них бунтарі?

«Якби я почув це запитання кілька років тому, то сказав би, що, розрізшись до такого розміру, ми,

напевно, втратимо старий дух, але він досі з нами», — сказав Марчін Івінський. Його компанія з пафосом випускала безкоштовні DLC до The Witcher 3 і голосно висловлювалася проти технічних засобів захисту авторських прав (так званого DRM). Адже вони обмежують можливості використовувати, продавати і змінювати ігри. (У GOG, цифровому магазині CD Projekt RED, DRM немає.) Івінський любить говорити, що вони вірять у пряник, а не у батіг. Намагатися захистити гру від піратів — безглуздо. Ліпше — спробувати переконати потенційних піратів, що гра від CD Projekt RED вартує сплачених грошей, як тоді, на комп'ютерних ринках Польщі, багато років тому.

«Якщо тобі немає за що купувати ігри, у тебе два варіанти, — сказав Рафал Які, менеджер із розвитку бізнесу. — Або ти не граєш зовсім, або ти піратиш ігри. Та коли тобі виповнюється двадцять, ти починаєш заробляти. Можливо, ти починаєш купувати ігри і стаєш споживачем. Однак навіщо тобі це, якщо індустрія поводитьься з тобою недбало? Нехай у тебе з'явилися гроші на покупку, але навіщо тобі змінюватися, якщо бачиш, що витрачатися пропонують на DLC із костюмами за 25 доларів. І, якщо ти купиш його в GameStop, то отримаєш синю стрічку, а якщо в іншому місці — то червону?»\* Навіщо тобі це?»

---

\* Чимало геймерів ненавидять так звану ексклюзивну для окремих магазинів DLC практику, популярну у таких видавців, як Square Enix і Ubisoft. Вони розподіляють бонуси за передзамовлення між різними магазинами. Приміром, купивши Final Fantasy XV на Amazon, ви отримаєте набір унікальної зброї. А якщо в GameStop — то бонусну міні-гру. — *Прим. авт.*



Навіть упродовж розробки The Witcher 3 команда CD Projekt RED почувалася бунтарською. І не тому, що вони змагалися з безліччю більших і досвідченіших компаній, а тому, що ухвалювали рішення, які, на їхній погляд, інші б не змогли. «Заради своїх цілей ми порушували всі правила гейм-дизайну, — сказав Конрад Томашкевіч. — Аби їх досягти, я постійно проходжу всі квести в грі з її преальфа-збірки. Я проходив кожен квест The Witcher 3 майже двадцять разів, аби переконатися, що все правильно; що діалоги в цьому квесті правильно зіставляються з тим, що було і буде сказано; що ніде немає прогалин. Для наших ігор дуже важливим є занурення в ігровий процес. Якщо десь є дірки або щось зайве, то цього занурення не буде».

Сидячи у кафетерії CD Projekt RED і колупаючи вегетаріанську лазанью, я розмірковував, чи могла б The Witcher 3 з'явитися в іншому місці. Пейзажі навколо Варшави, ці чудові ліси і холодні річки, ніби зійшли зі скріншота цієї гри. Порівняно з Північною Америкою і рештою Європи життя в Польщі дешевше, тому CD Projekt RED може виплачувати співробітникам порівняно низьку зарплату. (Івінський сказав мені, що це змінюється із залученням до компанії експатів.) Гра також черпає натхнення у польських казках, не кажучи вже про расизм, війни і геноциди, яких вистачало в історії Варшави і які прокралися у The Witcher 3.

Однак ця гра зазнала успіху найперше завдяки людям. У 2016 році в CD Projekt RED співробітників не із Польщі стало стільки, що студія офіційно перейшла на англійську. Але чимало з цих слов'янських сердець досі зберігають дитячий біль. Вони зростають, піратили ігри на комп'ютерних ринках, добува-

ючи піратські версії ігор, як-от Stonekeep, і мріючи створити свою гру в жанрі RPG. «Думаю, що за комунізму багато хто не міг проявити себе, — сказав Конрад Томашкевіч. — Однак, коли до влади прийшли демократи і всі змогли зайнятися, чим хотілося, люди поступово почали втілювати свої мрії». Навіть після успіху The Witcher 3 розробники, здається, хочуть і надалі доводити світові, що заслуговують на право виходити на велику сцену на виставці типу E3. Можливо, саме це і означає бути бунтарем.

## STAR WARS 1313

**Н**е кожна гра могла похизуватися такими шансами на успіх, як у Star Wars 1313. Це було ідеальне поєднання: кінематографічний геймплей в дусі Uncharted, можливість розстрілювати ворогів і керувати палаючими космічними кораблями та багатий світ «Зоряних воєн» — мабуть, найпопулярнішої франшизи на планеті. Коли культова ігрова студія LucasArts показала ефектну демоверсію Star Wars 1313 на Е3 2012, аудиторія була в захваті. Нарешті, після стількох років розчарувань в іграх і на великому екрані «Зоряні війни» почали набувати форми.

Вранці 5 червня 2012 року, в перший день Е3, кілька провідних фахівців із команди Star Wars 1313 влаштувалися в темній аудиторії другого поверху Лос-Анджелеського конференц-центру. Вони розвісили на стінах величезні постери з концепт-артом, створюючи у відвідувача відчуття, ніби він спускається у нетрі Корусанту. Так, LucasArts виступали

не у головному залі, але все одно планували зробити так, аби про них почули. Віднедавна студія опинилася у жахливому становищі, і вони хотіли довести, що можуть знову створювати чудові ігри. Упродовж аж трьох днів креативний директор Star Wars 1313 Домінік Робілліард і продюсер Пітер Ніколаї грали в демо, щопівгодини показуючи її новій групі журналістів і відвідувачів.

Демо розпочинається з того, як два безіменні мисливці за головами йдуть старим кораблем, розмовляючи про небезпечний вантаж, який їм треба спустити під землю. На корабель під проводом дроїда нападають пірати, і він закидає у вантажний відсік кілька десятків супротивників. Тут ми бачимо бойову систему Star Wars 1313 очима гравця, який, керуючи одним із мисливців за головами, ховається за коробку і починає стріляти.

Убивши пару ворогів, спершу із бластера, а тоді і вражаючим напівнельсоном, якому знайшлося б місце у фільмі з Брюсом Лі, герой зі своїм напарником повертаються на корабель. Але вони запізнилися: пірати вже розкрадають їхній вантаж. Опісля кількох видовищних сцен (зокрема, надзвичайно жорстокого моменту, коли напарник закидає ворога у рятувальну капсулу із вибуховим пристроєм) мисливці стрибають на піратський корабель, сподіваючись повернути свою здобич. Ігровий персонаж приземляється на палаючу обшивку, піднімається кораблями, що падають, за товаришем і стрибає через дірку в уламки. Опісля відео обривається.

«Це була одна з найбільш видовищних презентацій на тогорічній Е3, — каже Адам Розенберг, журналіст (і мій друг), якому тоді пощастило переглянути

гру. — LucasArts створили трейлер, котрий не міг не сподобатися людині, яка одночасно любить і “Зоряні війни”, і відеоігри». Інші репортери теж були у захваті, а гравці заявляли, що в житті не бачили ліпшої демоверсії. Star Wars 1313 нарешті зруйнували конвеєр посередності, який останнім часом виробляла LucasArts.

Що могло дати збій?

Коли на початку 1980-х років ігрова індустрія лише починала розвиватися, відомі люди з індустрії кіно поглядали на неї із жахом і заздрістю. Як так вдавалося, що розробники ігор із їхніми безглуздими сюжетами і неймовірно хаотичним циклом виробництва заробляють цим дивним новим інтерактивним форматом мільйони доларів? Як Голівуду пробратися в цю індустрію? Деякі кіностудії продавали права на створення ігор за своїми франшизами або співпрацювали з видавцями, випускаючи дешеві «спутні» ігри на зразок Е. Т., яка допомогла зруйнувати ігрову індустрію\*. Інші махнули рукою. У майбутньому до світу ігор долучаться відомі режисери, як-от Гільєрмо дель Торо і Стівен Спілберг. Утім тоді, у 1980-тих роках, лише одному титану кіноіндустрії вистачило далекоглядності створити компанію, яка зайнялася створенням ігор. Це був Джордж Лукас.

---

\* Е. Т. вийшла 1982 року під брендом Atari і досі багато хто вважає її однією з найгірших ігор в історії. Її катастрофічний запуск згодом призвів до того, що Atari закопали вантажівку непроданих картриджив у пустелі Нью-Мексико. Через тридцять років, у квітні 2014 року, вантажівку викопали. Гра була такою ж жахливою. — *Прим. авт.*

У 1982 році, через п'ять років після виходу надзвичайно популярних «Зоряних воєн», Лукас побачив потенціал у відеоіграх і захотів долучитися до їх розроблення. Він заснував дочірню компанію своєї продюсерської Lucasfilm, назвавши її Lucasfilm Games, і взяв на роботу безліч талановитих молодих дизайнерів, таких як Рон Гілберт, Дейв Гросман і Тім Шейфер. Надалі Lucasfilm Games прославилася зовсім не іграми за сюжетами фільмів, а оригінальними квестаковими іграми, як-от Maniac Mansion і The Secret of Monkey Island. Після реорганізації 1990 року Lucasfilm Games перетворилися в LucasArts, відтак їхній знаменитий логотип — золотий чоловічок із сяючою дугою в руках, прикрасив коробки улюблених аудиторією ігор Grim Fandango, Star Wars: TIE Fighter, Day of the Tentacle, Star Wars Jedi Knight і інших. У 1990-ті роки логотип LucasArts був знаком якості.

Утім у XXI столітті дещо змінилося. Поки компанія Джорджа Лукаса зосереджувалася на приквелах до «Зоряних воєн», над якими аудиторія насміхалася, LucasArts зазнавала офісних перипетій. Також студії заважало нестабільне керівництво. І вона зосередилася на виданні чужих ігор Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare) і Star Wars: Battlefront (Pandemic). За десять років у ній змінилися чотири президенти: у 2000 році — Саймон Джеффри, у 2004 році — Джим Ворд, у 2008 році — Даррел Родрігес, а в 2010 році — Пол Міган. І кожне президентство супроводжувалося повною реорганізацією. Це щоразу означало скорочення і скасування ігор. (Після особливо масштабного скорочення співробітників 2004 року LucasArts закрилася і знову відкрилася. Зсередини це виглядало



дуже дивно. Один із колишніх співробітників згадує, як катався офісом на роликах, тому що залишився в ньому сам на сам.)

Згодом один із екс-співробітників зауважив: «Біля затоки живе чимало людей, яким Lucasfilm або LucasArts розбили серце — це сумна спадщина багатьох президентів і низки скорочень. Компанія з ними вчинила не по-людськи».

Незважаючи на це, чимало у LucasArts вірили, що зможуть повернути студії втрачену велич. Там добре платили, відтак залучити талановитих розробників, які виростили на «Зоряних війнах» і мріють створювати ігри в цьому всесвіті, було неважко. На початку 2009 року, коли президентом став Даррелл Родрігес, LucasArts розпочали роботу над проектом за сюжетом «Зоряних воєн» із назвою Underworld. Гра мала доповнити однойменний серіал, над яким Джордж Лукас працював не один рік. Серіал мав вийти в дусі НВО: дія розгорталася на Корусанті, гібриді Нью-Йорку і Гоморри. Події мали відбуватися між двома кінотрилогіями, і цього разу минулося б без 3D-ляльок і бездарних дітей-акторів. Зате не без злочинності, насилля і суворих конфліктів між мафіозними угрупованнями. І гра, і серіал були для дорослих фанатів «Зоряних воєн».

На зборах 2009 року невелика група розробників із LucasArts розпочала міркувати над Star Wars Underworld, обмінюючись ідеями щодо вигляду гри. Спершу вони хотіли розробити RPG. Відтак згадали, що Джордж Лукас у захваті від Grand Theft Auto (GTA). (Його діти любили цю серію.) Розробники подумали, що було би круто створити гру у відкритому світі в дусі GTA, але лише про похмурі

нетрі Корусанту. Можна було б грати за мисливця за головами або злочинця, тинятися світом, працювати на кримінальні клани і завойовувати у них авторитет.

Однак ідея швидко занепала. Команда Underworld кілька тижнів вивчала це питання, розпитуючи колег із Rockstar (студії, яка зробила GTA) і Ubisoft (видавця Assassin's Creed). Згодом вони створили презентацію. У ній йшлося про те, скількох людей вони потребуватимуть (сотні) і скільки це коштуватиме (десятки мільйонів). Керівництво Lucasfilm не зацікавилось цим проектом. «Звичайно, їх не приваблювали такі інвестиції, — сказав один із розробників, які працювали над грою. — Між народженням і загибеллю ідеї минуло два місяці».

У LucasArts таке часто траплялося. Керівники студії мали узгодити з керівництвом Lucasfilm кожен ідею. Переважно в управлінні були старі кінотворці, яких ігри не дуже цікавили. Часом розлучені співробітники LucasArts створювали для управлінців Lucasfilm докладні презентації, щоб пояснити їм, як взагалі влаштовані ігри. Ті самі управлінці з Lucasfilm були і правоохоронцями на шляху до Джорджа Лукаса — вони навчали розробників, як із ним можна і не можна розмовляти. (Здебільшого звучало одне правило: заборонено казати «ні».) Лукасу належало 100% компанії, і він, як і раніше, любив ігри. Утім ті, хто тісно з ним співпрацював, відчували — очільник був розчарований нещодавніми провалами LucasArts. Невже студія не здатна на більше?

До кінця 2009 року проект переродився в те, що команда іронічно називала Gears of Star Wars, —





кооперативну гру, де треба було бігати, стріляти і ховатися за укриттями, як в епохальній серії Gears of War від Epic Games. На той час Underworld уже не була таємницею за сімома замками. Проект помітно розрісся; до команди наймали співробітників з інших відділів LucasArts, розроблялися прототипи, налагоджувався мультиплеєрний режим. За словами одного зі свідків тих подій, це була цікава, хоча й «більш консервативна і менш ризикова» версія Underworld.

Улітку 2010 року колесо президентів LucasArts знову прокрутили. Звільнився Даррелл Родрігес. Його місце посів жорсткий і амбітний Пол Міган. Нове керівництво, як зазвичай, передбачало скорочення персоналу і скасування проєктів, а цього разу — ще й інші технології: Міган до того працював на Epic Games і хотів, аби LucasArts перейшли з власного пропрієтарного двигуна на популярний Unreal Engine від Epic.

Крім того, Міган уважав Underworld занадто консервативною. На ігри з «Зоряних воєн» він покладав великі надії. До того ж, до планів щодо цієї гри входило і поступове відродження серії шутерів Battlefield. А ще він хотів, аби LucasArts нарobili галасу в індустрії. До того, як пояснював Міган, вони вже запізналися з цікавими ідеями для PlayStation 3 і Xbox 360. Але ось на консолях наступного покоління, на які очікували упродовж декількох років, LucasArts могли випустити щось справді феноменальне. «Потенціал LucasArts величезний, — сказав пізніше в інтерв'ю Міган, — проте останніми роками студія не створювала нічого визначного. Ми маємо встановити нові стандарти формату і конкурувати

з лідерами індустрії. Утім ми цього не робимо. Час усе змінити»\*.

Опинившись на посаді президента, Міган незабаром запросив для обговорення нового бачення гри Домініка Робіліярда — креативного директора Underworld та інших провідних фахівців LucasArts. Серіал Джорджа Лукаса застряг у пеклі виробництва, але Мігану і Робіліярду, як і раніше, подобалася ідея гри за сюжетом «Зоряних воєн», дія якої розгорнулася б у кримінальних районах Корусанту. Крім того, їм подобалася серія ігор Uncharted від студії Naughty Dog, де пригодницький геймплей переплітається із видовищністю кіноблокбастеру. Створювати Gears of Star Wars доволі нудно, але як щодо Star Wars Uncharted? Працювати в Lucasfilm було непросто, але були й плюси: наприклад, LucasArts ділили кампус із Industrial Light & Magic (ILM), легендарною компанією-виробником спецефектів, яка працювала і для оригінальних «Зоряних воєн». Lucasfilm і LucasArts роками шукали спосіб використовувати кінотехнології у відеоіграх. Чи існує кращий привід, ніж гра за мотивом «Зоряних війн» у стилі Uncharted?

Із цих обговорень народилися дизайнерські документи і концепт-арти, а до кінця 2010 року LucasArts обрали назву — Star Wars 1313 — на честь тисяча триста тринадцятого рівня підземної частини Корусанту. Дизайнери з LucasArts хотіли, щоб гравець відчув себе справжнім мисливцем за головами. За допомогою численних навичок і гаджетів він мав

---

\* Майкл Френч, «Interview: Paul Meegan, MCV». 6 червня 2011 року. [www.mcvuk.com/news/read/interview-paul-meegan/02023](http://www.mcvuk.com/news/read/interview-paul-meegan/02023).



здійснювати пошуки за вказівками мафіозних угруповань. «В іграх за сюжетом «Зоряних війн» ніхто ще не зумів зловити це відчуття, — сказав розробник, який працював над Star Wars 1313. — Ми хотіли і, до слова, це було побажання Джорджа Лукаса, зробити щось не про Силу і Джедаїв».

Однак спершу потрібно було досягти спільного бачення гри у команді. «Коли я розпочав роботу, моєю метою було з'ясувати, хто що думає, — сказав провідний дизайнер Стів Чен, досвідчений співробітник LucasArts, який перейшов на Star Wars 1313 наприкінці 2010 року. — Комусь Star Wars 1313 здавалася грою у відкритому світі; іншим — грою про напарників; ще комусь — шутером. Я опрацював багато різних позицій».

Чен розпочав із розпитування колег про те, чим для них є Star Wars 1313. Що для них найважливіше? Якою вони бачать гру? «Я намагався знайти ядро і відсікти менш важливі деталі, — говорить Чен. — Тому що в студії працювало безліч неймовірно талановитих людей з неймовірними ідеями, але загального спрямування не було».

Відтак Міган найняв нового менеджера студії — Фреда Маркуса, із 1990 року досвідченого розробника ігор. Маркус був палким послідовником так званого нінтендівського підходу до гейм-дизайну: геймплей треба переробляти і покращувати до ідеалу. «[Маркус] помітно вплинув на культуру творчості в LucasArts — він її неабияк поліпшив, — сказав Чен. — Він мав серйозний вплив, і чимало змінив уже в перший день роботи».

До цього Маркус працював у Ubisoft над франшизами, як-от Far Cry і Assassin's Creed. Він вірив

у те, що, аби упорядкувати хаотичний процес розробки, треба якомога раніше визначити всі найгірші сценарії. Приміром, створюючи гру про підземну частину Корусанту, доведеться задуматися про те, що без вертикальної осі нікуди не підеш. У пошуках здобичі гравець підніматиметься і спускатиметься рівнями міста. Але рухатися вгору зазвичай не так цікаво, як униз, і погоня за ворогами сходами вгору може здаватися нудною. Рішення можна пошукати, скажімо, додавши швидкісні ліфти або спорядження для скелелазіння. Однак, хоч яким було це рішення, Маркус хотів, аби команда знайшла його ще до виробництва гри.

На початку своєї роботи в LucasArts Маркус влаштував у студії те, що один із колишніх співробітників назвав «курсом молодого бійця». Він розповідав про управління грою, камерою і базові аспекти ритму гри. Маркус уважав, що хорошу гру неможливо створити без тривалого періоду попереднього виробництва. Тому команда почала з розмов, прототипування, суттєвих і незначних питань. Хто такий узагалі мисливець за головами в світі «Зоряних воєн»? Яким буде управління у грі? Які гаджети? Як гравці переміщатимуться глибинами Корусанту? «Він і справді доволі суттєво вплинув на нашу команду і всю студію загалом, — згадує Стів Чен. — Іноді з ним було непросто працювати, бо він — складна людина... Проте, на мій погляд, він приніс чимало користі: змусив нас серйозно обмірковувати, в чому полягатиме ядро гри».

Крім того, вони дуже не любили відбирати у гравця управління. «Дом [Робілліард], креативний директор, наполягав на тому, що гравцеві більше по-



добається створювати цікаві штуки, ніж на них дивитися», — каже Еван Скольнік, провідний наративний дизайнер.

Упродовж певного періоду попереднє виробництво тривало чудово. Команда Star Wars 1313 замислилася про реліз восени 2013 року або на початку 2014 року — можливо, грі вдалося б стартувати із ще неанонсованими PS4 і Xbox One. Місяцями вони експериментували з прототипами і працювали над новим сюжетом про свого злого мисливця за головами. Інженери освоїли Unreal Engine і тісно співпрацювали з ILM, з'ясовуючи, як візуально зробити Star Wars 1313 грою «нового покоління».

У цей процес зі своїми пропозиціями періодично вривався Джордж Лукас. «Ми обговорювали з ним сюжет і деталі геймплею, — сказав Робілліард на круглому столі на DICE Summit у лютому 2017 року. — І він поступово дозволяв нам використовувати більше придуманих ним персонажів і локацій». За словами розробників, Лукас періодично говорив, що вони можуть і мають брати деякі напрацювання для серіалу Star Wars: Underworld.

«Спершу йшлося про його всесвіт загалом, — розповідає один із розробників. — Відтак — про конкретні локації. Тоді — “перепишіть сюжет, додавши персонажів із серіалу”». В теорії можливість використовувати в грі більше канонічних елементів із «Зоряних воєн» звучала чудово, але на практиці процес був нестерпним. З появою кожного нового персонажа доводилося викидати локації і переробляти величезні частини гри. «Я не перебільшу, якщо скажу, що, перш ніж взятися безпосередньо за створення гри, ми зробили годин тридцять контенту

на рівні “сірих коробок”», — стверджує один із розробників гри.

Джордж Лукас не зі зла таке влаштував. Розробники, які працювали над грою, згадують, що йому дуже подобався проект. Але Лукас кіношник, а в кіно все створюється на вигоду сюжету. В іграх, принаймні типу тієї, яку хотіли розробити Маркус і Робіллйард, над усім панує геймплей. «Труднощі у роботі в кінокомпанії з людиною типу Джорджа полягали в тому, що він звик тестувати багатько варіантів і переробляти щось на суто візуальному рівні, — говорить один із розробників гри. — Він не звик до ідеї, що всі ці концепти, рівні і сценарії мають супроводжувати [геймплейні] механіки».

Керівники розробки вважають, що Джордж Лукас поступово дедалі більше довіряв їм, тому щедро ділився з ними своїм усесвітом. Крім того, він так само міг робити що завгодно. Компанія належала йому. Назва охоплювала його ім'я, він утримував усі акції. Як любили говорити співробітники LucasArts, наше завдання — догоджати Джорджеві.

«Я мав задоволення кілька разів підносити Джорджеві [різні] проекти, і найперше він завжди говорив: “Я не граю в ігри”, — згадує Стів Чен, який працював безпосередньо з Лукасом на попередніх проектах, але не на 1313. — Та насправді у нього було дуже чітке розуміння того, чого він хоче від сюжету і якою має бути гра... Якщо він просив про щось, що стосувалося сюжету, персонажів або геймплею, то було зрозуміло: ця думка висловлена з певних позицій, а думку президента компанії і чільної творчої одиниці треба поважати. Щодо наслідків... Я не впевнений, чи він про це замислювався. “Ох,

а чи не змінить моє рішення те, над чим працює команда?”. Можливо, змінить, або ні. Мені здається, для нього це не було пріоритетним питанням. Це ми мали про це турбуватися».

Найрадикальніші зміни відбулися навесні 2012 року. Взимку того самого року вони вирішили анонсувати Star Wars 1313 на Е3, і вся команда не вилазила з періоду кранчу, роблячи ефектне демо, яке представить світові двох мисливців за головами. Після тривалих років розробки і з урахуванням нудних останніх ігор від LucasArts момент був украй відповідальним. Треба було всіх вразити. За роки гучних скорочень, недороблених і скасованих ігор LucasArts втратила свою репутацію, якої досягла в 1990-их роках. «Тоді ми не дуже розуміли, про що думають аудиторія і преса, коли чують “гра від LucasArts”, — говорить Чен. — Боюся, вони уявляли щось неоднозначне. Отож, показати світу якісний проект було для нас надзвичайно важливим завданням».

Через два місяці після Е3 Джордж Лукас прийшов до керівництва студії з новим наказом: головним героєм Star Wars 1313 стане мисливець за головами Боба Фетт. Лукас хотів дослідити передісторію загадкового найманця, який з'явився вперше у фільмі «Імперія завдає удару у відповідь» (як з'ясувалося у приквелі, це клон Джанго Фетта, творця армії республіканських клонів). Місце нинішнього протагоніста Star Wars 1313, як сказав Лукас, має посісти молодий Боба.

Для розробників це прозвучало приблизно як наказ різко розгорнути нафтовий танкер. Протагоніст уже був повністю придуманий. Він мав сюжет, характер, передісторію. Вже було відомо, що зіграє його актор Вілсон Бетел. Були записані діалоги, від-

знято чимало міміки Бетела. І Фред Маркус, і Домінік Робілліард намагалися сперечатися, пояснюючи Лукасові, що змінити головного героя на цьому етапі — це завдання, що вимагає справді титанічних зусиль. Команді доведеться перезапустити взагалі все. А якщо натомість додати Бобу як персонажа, за якого грати не можна? Увести його в сюжет, не змінюючи протагоніста, на якого витрачено роки? Невже не можна знайти якоесь інше рішення?

Відповідь на всі питання була негативною, і невдовзі керівництво Lucasfilm повідомило про це офіційно. Тепер Star Wars 1313 стала грою про Бобу Фетта. «У нас був розпланований весь сюжет, — говорить один зі співробітників, які працювали над грою. — Ми активно займалися попереднім виробництвом. Уже був розроблений дизайн кожного рівня. А це був четвертий або п'ятий начерк сюжету. І він нам надзвичайно сподобався».

Крім того, команді LucasArts повідомили, що вони не мають права говорити про Бобу Фетта на Ез. Отож, упродовж двох місяців команда створювала демоверсію про свого старого героя, знаючи, що він не увійде до фінальної версії гри. З одного боку, це дало змогу перевірити новий пайплайн — за допомогою кінематографічних хитрощів ILM вони розробили ефектний вогонь і дим; їм вдалося створити одні з найбільш виразних руйнувань кораблів у галактиці. Була змога поекспериментувати і з мімікою — це надзвичайно вражаюче, але, крім того, складна технологія. «Ми так влаштовані природою, що, коли дивимося на людське обличчя, нам відразу зрозуміло, чи все з ним гаразд, — говорить Стів Чен. — Досягти природності складно. Дуже складно. Правильного





тону шкіри, освітлення, текстури поверхні, виразу обличчя... Якщо щось влаштоване неправильно, ви відразу це побачите».

З іншого ж боку, на створення цього демо для Ез знадобляться місяці їхнього життя; тривалі робочі дні, необхідність засиджуватися допізна: все це заради героїв і ситуацій, які до гри можуть узагалі не увійти. (Робіліард сказав команді, що вони спробують використовувати якомога більше напрацювань із демо.) Однак, може, це все не дарма? Команда Star Wars 1313 знала, що вони мають усіх вразити. Навіть усередині LucasArts відчувалося побоювання, що молот може впасти в будь-яку хвилину, а материнська компанія студії — Lucasfilm — просто скасує гру; що знову будуть скорочення; що тепер жертвою проклятого титулу «президент LucasArts» стане Пол Міган.

Фред Маркус, Домінік Робіліард та інші не могли просто анонсувати Star Wars 1313 на Ез. Вони мали всіх приголомшити.

Якби на початку червня 2012 року ви прогулялися центром Лос-Анджелеса, то, напевно, почули б, що всі навколо говорять лише про Watch Dogs і Star Wars 1313. Обидві ігри мали вийти приголомшливими. Обидві — на поки що не анонсованих консолях нового покоління. (Ні Sony, ні Microsoft не були в захваті від того, що Ubisoft і LucasArts так рано розкрили карти.) І обидві ігри вразили відвідувачів виставки. Команда LucasArts упродовж кількох днів демонструвала своє демо, і це дало потрібний результат — спричинило галас, якого так хотіли LucasArts.

Критики міркували, наскільки те, що вони побачили, збігається із дійсністю — промо-матеріали часто

оманливі. Чи була це «цільова графіка», тобто ролик, що показує, якою команда хоче бачити гру, а не те, на що вона справді здатна? Чи гра і справді виглядати-ме, як у демо? «У неї вже можна було грати — я грав, і це була не та гра, де через дрібні помилки все могло розвалитися, — каже Еван Скольнік, провідний наративний дизайнер. — Усі механіки, які ви бачили, працювали в грі».

Через роки перезапусків і нескінченного попереднього виробництва команда Star Wars 1313 нарешті розігналася. Журналісти цікавилися, публіка була в захваті, і Star Wars 1313 здавалася справжньою. Хоча ніхто за межами студії не знав, що головним героєм має стати Боба Фетт. Дехто з розробників дивувався, чому Lucasfilm заборонили їм розповісти про Бобу на Е3, але і вони раділи, коли Star Wars 1313 перемагала у різних номінаціях і очолювала журналістські списки «найбільш очікуваних ігор». Особливо важливим це було для тих, хто працював у LucasArts упродовж недавніх десяти років і бачив, як один за одним змінювалися президенти. Здавалося, вони нарешті досягли стабільності.

Повернувшись до Сан-Франциско, команда Star Wars 1313 розпочала розробляти план створення гри. У фільмах фірмовим аксесуаром Боби Фетта був джетпак, і розробники розуміли, що мають його додати. Але не знали, як розпочати його розробку. Це буде більше пристрій для дуже далеких стрибків, що допомагають долати великі простори, або для вертикального зльоту, під час котрого можна зависнути в повітрі? Або взагалі щось інше? «Навіть таке просте рішення може повністю змінити підхід до створення рівнів гри, дизайну супротивників,



управління, — говорить Стів Чен, який залишив команду Star Wars 1313 після Ез. — Бувають дуже серйозні наслідки».

Зробивши головним героєм Бобу Фетта, дизайнери мали переробити всі бойові ситуації. Ворогам довелося усвідомити існування джетпака і навчитися ховатися від атак зверху. За словами одного з розробників, це було «неабияким гемороєм».

І все-таки LucasArts не втрачали темп. Відразу після Ез у межах запланованого розширення студія найняла ще десяток досвідчених розробників. Команда 1313, як і раніше, була порівняно невелика — 60 людей замість очікуваних 100–150. Утім ці 60 були досвідченими. «Зазвичай в команді є співробітники різного рівня: досвідчені, середні і новачки, які ще освоюються і набувають досвіду, — мовить Еван Скольнік. — Проте в цій... таке відчуття, що у нас були тільки провідні фахівці. Всі блискуче знали у тонкощах своїх сфер, у нас був зоряний склад. Працювати з професіоналами такого рівня — просто чудово».

Однак у вересні 2012 року відбулися дві дивні події. По-перше, Lucasfilm веліли LucasArts не анонсувати іншу гру, над якою ті працювали, — шутер Star Wars: First Assault. (Студія готувала анонс якраз на вересень.) По-друге, їм повністю заборонили наймати нових співробітників. Управлінці з Lucasfilm сказали, що це тимчасово: Пол Міган щойно покинув пост президента LucasArts, а в Lucasfilm та сама доля очікувала спірного президента Мішлена Чау. Проте це загальмувало команду Star Wars 1313. Щоб розгорнути виробництво в повному масштабі, їм потрібно було більше співробітників.

З позиції LucasArts ці дії не мали сенсу. Вони тільки що блиснули на ЕЗ, горіли бажанням створювати гру, аудиторія була на їхньому боці, а ігрові журнали зі всього світу друкували статті про те, що LucasArts, здається, «повертається». Один зі співробітників LucasArts назвав це «повним нерозумінням ситуації». Ігрова розробка часто триває від пориву, від імпульсу, а LucasArts упродовж десяти років ніяк не вдавалося досягти цього імпульсу. Чому тепер материнська компанія не допомагає їм? Чому викидає Star Wars 1313 із вагону, коли потяг мчить на повній швидкості?

Відповідь була простою: приблизно чотири мільярди доларів. 30 жовтня 2012 року сталася неймовірна, шокуюча подія: компанія Disney оголосила, що купує Lucasfilm, а отже, і LucasArts. Сума була саме такою. Всі нещодавні дивні події відразу стали зрозумілими. Lucasfilm не могла робити гучних оголошень або наймати десятки нових розробників, адже у Disney могли бути зовсім інші плани. А ті чітко дали зрозуміти, що найперше хочуть зняти якнайбільше нових фільмів про «Зоряні війни». У прес-релізі Disney, присвяченому цій угоді, слово «LucasArts» вживалося раз. Слова «відеоігри» — не було.

Сказати, що співробітники LucasArts були ворогів, — це як мовити, що Алдераан був дещо ворожений. Так, уже років із десять подекували, що Джордж Лукас може піти відпочивати (він і сам зізнавався, що його неабияк вразила негативна реакція аудиторії на приквели). Проте мало хто вірив, що він справді це зробить. «Я збираюся вийти на пенсію, — сказав Лукас в інтерв'ю журналу New York Times у січні 2012 року. — Покину бізнес, компанію, усе це». Проте такі бесіди він, бувало, вів і раніше, і все одно не вірило-



ся, що легендарний режисер продає компанію. «Ми не розуміли, чого чекати, — каже Еван Скольнік. — Сподівалися, що нам це не зашкодить, але... Боюсь, насправді ми знали, що все буде навпаки».

Ігровим журналістам Lucasfilm сказали, що угода не вплине на Star Wars 1313. «У цей момент робота над усіма проектами триває в штатному режимі», — таку заяву зробила компанія. Цю позицію, спілкуючись із розробниками, повторив і головний виконавчий директор Disney Боб Айгер. Але не можна було ігнорувати тривожний червоний прапор. Відразу після оприлюднення угоди під час групового дзвінка Айгер зауважив, що компанія планує продавати права на створення ігор за сюжетом «Зоряних воєн» іншим розробникам, а не видавати власні; і що Disney «найімовірніше, сфокусується передусім на ринках соціальних і мобільних ігор, а не консольних».

Співробітники LucasArts казали: «Стоп! Чекайте! Що?». У їхньому виробництві були дві гри. Обидві консольні. Якщо Disney більше цікавляться казуальними гравцями, то що робити LucasArts? Трохи поміркувавши, деякі ключові співробітники команди Star Wars 1313, зокрема Фред Маркус, швидко звільнилися. Наймати нових не можна було, відтак команда Star Wars 1313 не тільки не могла розширюватися, а й навіть замінити співробітників, які звільнилися. LucasArts не могли зупинити кров, що текла з їхньої рани.

Домінік Робіллїард і інші співробітники все-таки вирішили залишитися, продовжували працювати. У них було все необхідне, щоби створити неймовірну гру: чудова ідея, талановита команда і першокласні технології. А гра про Бобу Фетта прекрасно пасува-

ла б до публічно оголошених намірів Disney зняти нову трилогію фільмів. Дія Star Wars 1313 розгорталася в проміжку між першими двома трилогіями, відтак сюжету епізодів від VII до IX гра ніяк не могла завадити.

У наступні тижні після покупки розробники Star Wars 1313 підготували для своїх нових власників спеціальне демо. Disney сприйняли його з цікавістю. «Вони хотіли дізнатися якомога більше про компанію, яку щойно купили, і про всі її проекти, — сказав Еван Скольнік. — Проте їхній погляд був стратегічний, що логічно, адже вони щойно заплатили за цю компанію кілька мільярдів. Тому, думаю, 1313 стала об'єктом оцінок, вивчення, розпитувань і аналізу разом із усіма іншими поточними і запланованими проектами. І, зрештою, рішення було ухвалено на підставі цього складного процесу».

Однак тоді представники Disney промовчали. 2012 рік минув, а співробітники LucasArts, як і до того, не розуміли, якою є їхня роль у теперішній системі. Дехто знайшов нову роботу, інші почали розсилати свої резюме, адже в студії нічого не відбувалося. Вони ніби застрягли в чистилищі або, може, в карбоні; всі у LucasArts, затамувавши подих, чекали на те, що зроблять Disney. Деякі вважали, що Боб Айгер закриє Star Wars 1313 і First Assault заради нової лінійки ігор, які, можливо, якимось будуть пов'язані з новими фільмами. Іншим здавалося, що Disney радикально змінять LucasArts і перетворять їх на розробника казуальних і мобільних ігор. Усі молилися, аби Disney дозволили їм і надалі виконувати свою роботу, щоб Айгер дотримав свою обіцянку щодо продовження роботи в штатному режимі.



Наступний червоний прапор з'явився наприкінці січня 2013 року, коли Disney оголосили, що закривають Junction Point — студію з Остіна, котра випустила художній платформер Epic Mickey. «Ці зміни — це один із кроків у нашому постійному прагненні не відставати від мінливого ринку відеоігор і розумно співвідносити ресурси зі своїми ключовими пріоритетами», — заявили тоді у Disney. Людською мовою це означало, що Epic Mickey: The Power of Two — сиквел Epic Mickey, випущений Junction Point у листопаді 2012 року, — провалився.

Disney не оприлюднювали точні відомості, але, згідно зі звітними даними, за перший місяць продажу The Power of Two становили лише чверть від показників першої гри. Це було особливо жахливим на тлі того, що перша Epic Mickey вийшла лише на Wii, а Epic Mickey: The Power of Two — на декількох платформах. Як і натякав Айгер, Disney не дуже вдавалося працювати над іграми для консолей. Це була погана ознака для LucasArts.

До лютого 2013 року чутки розповзлися ще більше. І в студії, і за її межами велися розмови про те, що Disney збираються закрити LucasArts. Під час зустрічі співробітники багатозначно переглядалися, а іноді міркували щодо того, яке майбутнє чекає на компанію. І все-таки люди не могли позбутися відчуття, що Star Wars 1313 невразлива. Вона так круто виглядає, шанувальники так чекають на неї. Чи може Disney закрити такий проект? У гіршому випадку, як припускали розробники, компанія продасть 1313 іншому видавцеві. «Мені здається, у нас було відчуття: якщо ми так розкрутили очікування гри, так добре

виступили на Е3 2012, були номіновані на таку кількість нагород і стільки з них отримали, надихнули і шанувальників, і пресу, то цього достатньо для того, аби врятувати проект, — говорить Еван Скольнік. — 1313 не можна скасувати, тому що всі на неї чекають із нетерпінням».

Лише згодом співробітники LucasArts зрозуміли, що Disney лишень відтермінували закриття проекту. Упродовж низки місяців їм дозволяли працювати, як завжди. А Disney вели переговори з іншими видавництвами з приводу майбутнього студії та ігор за сюжетом «Зоряних воєн» узагалі. З усіх зацікавлених найбільший ентузіазм проявили Electronic Arts. На початку 2013 року вони вели з Disney тривалі переговори, розглядаючи різні варіанти. Поповзли чутки, що, можливо, вони виберуться з кризи. Можливо, їх куплять EA. Узимку керівництво LucasArts говорило про те, що все буде добре, і навіть закликало співробітників не роздавати свої резюме потенційним колегам на конференції Game Developers Conference у березні.

За словами кількох колишніх співробітників LucasArts, найпопулярнішими були такі чутки: EA уже сформували договір, за яким куплять LucasArts і право доробити Star Wars 1313 і First Assault. Але нова SimCity показала доволі суперечливі результати, тому EA «за спільною згодою» вирішили розлучитися зі своїм виконавчим директором Джоном Річітелло. Буцімто, через це розвалився і договір із приводу LucasArts. Але Річітелло мені сказав, що переговори ніколи не заходили настільки далеко. «Якусь можливість колись хтось обговорював, — мовить він. — Проте більшість із них були фантазіями».





А тоді все зруйнувалося.

Третього квітня 2013 року Disney закрили LucasArts, звільнивши майже 150 співробітників і скасувавши всі проекти студії, зокрема Star Wars 1313. Ось так закінчилася історія однієї з найважливіших студій в індустрії розробки ігор.

Це було одночасно і шокує, і неминує. Хтось вийшов із офісу і попрямував випивати у сусідній спорт-бар (зі своєрідною назвою «Final Final») — оплакувати те, чому вже не здійснитися. Інші залишилися в офісі, скидаючи на флешки недороблені трейлери та демоверсії, поки вони не зникли зі серверів LucasArts. Кілька колишніх співробітників навіть поцупили кілька виданих спеціально для розробки гри зразків консолей. Зрештою, як вони вирішили, Disney ці консолі не знадобляться.

Однак на горизонті майорів ще один промінчик надії. Буквально в останні години життя LucasArts топ-менеджер EA Френк Гібо скликав залишки команди Star Wars 1313 на нараду. Він наказав організувати штурмовий загін для спецоперації з порятунку гри і прибути до штабу EA. Домінік Робіллїард зібрав кількох провідних фахівців у величезному кампусі EA в Редвуд-сіті (штат Каліфорнія). Вони мали виступити перед Visceral — студією, яка створила Dead Space і Battlefield Hardline. Гібо сказав, що якщо все мине добре, Visceral наймуть ключових співробітників команди Star Wars 1313 і продовжать працювати над проектом.

Команда Робіллїарда детально презентувала Star Wars 1313 колегам. Вони розповідали про сюжет: про сутички у кримінальних районах Корусанту; про змову, пов'язану з торгівлею наркотиками; про зра-

ду друзів. Продемонстрували всі класні прототипи, як-от вогнемет і міні-ракетницю. Показали безліч рівнів: вони існували лише у вигляді «сірих коробок», тобто не мали повноцінної графіки, але план кожного вже був опрацьований. Було очевидно, що: 1) роботи ще багато і 2) у Star Wars 1313 надзвичайний потенціал.

А тоді, за спогадами очевидця, настала тиша. Всі дивилися на Стіва Папутсіса, генерального менеджера Visceral; його позиція була вирішальною. На обличчях розробників Star Wars 1313 був відчай. Кілька секунд Папутсіс мовчав. Відтак заговорив.

«Він піднявся, — і просто сказав: “Не знаю, до чого вас готували, але того, на що ви очікуєте, зараз не буде”». Папутсіс пояснив, що не має бажання рятувати проект Star Wars 1313. Натомість його компанія хотіла запросити зоряну команду на співбесіди і, якщо вдасться, залучити їх до нового проекту.

Керівники Star Wars 1313 були шоковані. Вони прибули до кампусу EA з надією переконати Visceral доробити їхню гру, а не шукати роботу. Багато хто думав, що попри усе вони знайдуть спосіб хоча б закінчити гру. Навіть найбільші скептики з команди, тобто ті, хто сумнівався, що кінематографічні технології Star Wars 1313 можуть нормально запрацювати у відеогрі, — вірили, що її потенціал занадто величезний, аби все це закінчилося нічим.

Дехто відразу вийшов із зали. Інші залишилися на співбесіду, і потім приєдналися до команди, яка розробляла абсолютно нову гру в жанрі пригодницького екшну за мотивами «Зоряних війн» під керівництвом Емі Генніг (вона приєдналася до Visceral після звільнення з Naughty Dog через Uncharted 4).



Через деякий час розчарований Домінік Робіліард розіслав команді Star Wars 1313 листів. Вони починалися зі слів:

*Я сподівався, як зазвичай, поговорити з вами особисто, але, гадаю, нас уже розкидало у різні боки. Тому не думаю, що ми зможемо зібратися. Напевно, це й на краще, бо не впевнений, що зміг би сказати вам те, що маю, і не занепасти духом.*

*Озираючись назад і згадуючи нашу гру, повірити не можу, чого нам вдалося досягти з огляду на обставини. Ми виконали неабияку роботу. Зміни курсу, перешкоди, нестабільне керівництво; іноді я просто не можу повірити, що ви мене не покинули, а головне, — досягли такого фантастичного результату. Не вистачає слів, аби висловити, як пишаюся кожним із вас. До кінця своєї кар'єри буду вдячний вам.*

Далі Робіліард розхвалював геймплей гри («джетпак став ідеальною вишенькою на торті»), візуальні технології («У зовнішній вигляд гри вклали дуже багато уваги, любові і праці, і це можна побачити»). Похвалив демоверсію, яку вони зробили для Ез («Не злічити журналістів і інтерв'юєрів на Ез, які сказали мені, що це демо — буквально найкраще, що вони бачили у житті»). Лементував щодо того, що LucasArts не судилося випустити гру, яку обіцяли.

«Я міг би сказати ще чимало — моє серце переповнює вдячність, — писав Робіліард. — Мені щиро

небайдужі всі члени команди, і я сподіваюся, що одного разу нам ще трапиться нагода разом попрацювати... А до тих пір я присвячу всі свої сили тому, аби будь-хто, хто захоче найняти колишнього розробника Star Wars 1313, знав, що він робить надзвичайно мудре вкладення і ухвалює найкраще рішення у своїй кар'єрі. Ви — найкраща команда, з якою мені доводилося працювати, і я вас усіх люблю».

Відеоігри постійно скасовують. На кожен проект, який вдався, припадають десятки забутих ідей і прототипів, яких світ ніколи не побачить. Але Star Wars 1313 завжди мав якусь особливу якість не лише для аудиторії, а й для розробників. «Вважаю, скасували не гру, — мовить Стів Чен, — закрили студію. Це зовсім інше». Навіть через багато років ті, хто працювали над Star Wars 1313, продовжують говорити про неї особливим тоном. І багато вірять, що, якби гри дали шанс, вона сягнула би надзвичайного успіху. «Якби зараз у мене задзвонив телефон, — каже Еван Скольнік, — і це були би вони, і кликали б мене зробити нову 1313, я запитав би лише, о котрій мене чекають».

В одному із залів офісу LucasArts висіла велика дошка, прикрашена чудовими ілюстраціями і сотнями стікерів. Зліва направо можна було прочитати увесь сюжет Star Wars 1313 — всю історію Боби Фетта в Корусанті. Було заплановано десять місій з назвами типу «Падіння» і «Негідники і лиходії». Дизайнери розробили приблизні плани ігрових ситуацій, вивісивши на дошку стікери з написами «бійка на складах казино» і «погоня за дроїдом тунелями метро», а з ними — коротка інформація про навички, яких можна буде там набути, і тональність кожної історії. Якщо читати за



порядком, можна чітко уявити, якою могла бути Star Wars 1313. Настав день, коли цю дошку демонтували. Та поки офіс LucasArts зачиняли, а люди прощалися з легендарною студією, розкладена на дошці історія все-таки встигла пожити у вигляді світлини гри, якої світ ніколи не побачить.

## ЕПІЛОГ

**М**инуло два роки. Ви це зробили. Ваша відеогра готова. Super Plumber Adventure вийшла на всіх великих платформах: PC, Xbox One, PlayStation 4, навіть Nintendo Switch. І ви нарешті можете похвалитися друзям, що ваша мрія здійснилася.

Але ви не розкажете їм про нестерпний процес розробки. Ваш сантехнік запізнився на рік. Це коштувало інвесторам зайвих 10 мільйонів доларів (але ви поклялися, що ця інвестиція відіб'ється, коли Super Plumber Adventure стане бестселером у Steam). З'ясувалося, на стадії попереднього виробництва ви неправильно оцінили масштаб розробки: чи могли ви знати, що створення кожного рівня потребуватиме чотирьох тижнів замість двох? Аби виправити всі критичні баги, вихід гри довелося відкладати двічі. Перед кожним важливим етапом (Е3, альфа-версія, бета-версія) команда пережила не менше місяця кранчу; ви, звичайно, пригостили всіх обідом задля

компенсації, але все одно не можете викинути з голови пропущені ювілеї, дні народження і вечори, які ваші співробітники не провели зі своїми дітьми, бо сиділи на нараді щодо ідеальних кольорів комбінезону вашого сантехніка.

Чи можна створювати чудові ігри без таких жертв? Чи можна розробити гру, не зосереджуючись над її розробкою доба за добою? Чи з'явиться колись надійний рецепт розробки, який допоможе точніше сформуванати графіки?

З погляду багатьох людей, відповіді були такими: ні, ні і навряд чи. Як сказав Метт Голдмен із BioWare, ігрова розробка — це «як ходити на межі хаосу»: кількість змінних така, що передбачити хоч щось неможливо. Хіба не за це ми любимо відеоігри? Чи не за здивування: коли беремо в руки геймпад, то точно знаємо, що зараз отримаємо якісь повністю нові відчуття?

«Розробка ігор... приваблює особливий тип трудоголіків, — мовить звукорежисер Obsidian Джастін Белл. — Щоб вкладати стільки зусиль і часу, потрібно мати специфічний характер... Кранч — це жах. Він руйнує твоє життя. Вилазиш із нього і... У мене є діти. Я дивлюся на дітей і думаю: “Вау, минуло півроку, а вони повністю змінилися. А я не бачив, як вони зростали”».

Японська компанія Kairossoft 2010 року випустила мобільну гру Game Dev Story. У ній гравець має керувати власною студією, намагаючись випустити якомога більше популярних ігор і не збанкрутувати. Гра визначається поєднанням жанру і стилю (як-от, «детективні гонки»), а щоб її розробити, потрібно ухвалити низку управлінських рішень, керуючи пер-

соналом. Це спрощений, але дуже потішний погляд на індустрію створення ігор.

Один із моїх улюблених моментів у Game Dev Story — коли дивишся, як твої піксельні підопічні виконують свої завдання. Коли хтось із дизайнерів, художників або програмістів особливо добре виконує роботу, його або її охоплює полум'я. Ось ваш чудовий мультиплікаційний спрайт сидить у офісі і пише коди у величезних клубках полум'я.

У Game Dev Story це, звичайно, лишень візуальний жарт, але в ньому є крихта правди. Коли я милуюся фантастичними пейзажами Uncharted 4 або стріляю у ворогів у захопливих рейдах Destiny; або коли замислююся, чому якась гра настільки невдала, саме цей образ виникає у моїй уяві: кімната, де розробники підпалюють себе і горять. Можливо, ігри розробляються саме так.



# ПОДЯКИ

**Я** не уклав би цю книгу без допомоги багатьох людей. Найперше дякую своїм батькам: за любов, підтримку і те, що колись, дуже давно, купили мені першу гру. Дякую Ріті й Оуену.

Я в боргу перед своїм агентом Чарлі Олсеном. Він надихнув мене на написання цієї книги, надіславши лист довжиною в один рядок. Мій чудовий редактор, Ерік Маєрс, терпів стоси моїх листів і допоміг довести проект від бесід за ланчем до повноцінної книги (і без DLC). Дякую за підтримку Полу Флорец-Тейлору, Віктору Гендріксону, Дугласу Джонсону, Лейдіані Родрігес, Мілану Божичу, Емі Бейкер, Еббі Новак, Дагу Джонсу, Кейт Голламан і Джонатану Берн'є з HarperCollins.

Мій добрий друг і колега Кірк Гамільтон допомагав мудрими порадами, нотатками і прогнозами погоди. Мій колишній редактор Кріс Колер і нинішній, Стівен Тотіло, навчили мене всьому, що я знаю. Спасибі всім

команді Kotaku за те, що кожен день роботи з вами був чудовим.

Дякую Метью Бернсу, Кімові Свіфту, Райлі Макледоу, Натаніелю Чепмену і іншим людям (які побажали зберегти анонімність) за те, що читали ранні чернетки цієї книги і надсилали мені цінні відгуки. Дякую всім, хто терпів мою нескінченну балаканину про цей проект у чатах, смс-повідомленнях і повсякденному житті.

Ця книга не вийшла би без Каза Аруги, Кріса Авеллона, Еріка Болдвіна, Еріка Берона, Джастіна Белла, Дмитрі Бермана, Адама Бреннеке, Фінна Брайса, Вейлона Брінка, Деніела Буссе, Ріккі Кемб'єра, Стіва Чена, Ваятта Чена, Ібена Кукса, Девіда Д'Анджело, Марка Дарри, Тревіса Дея, Грема Девайна, Ніла Дракманна, Джона Еплера, Яна Флада, Роба Фута, Еріна Флінна, Річа Гелдрайха, Метта Голдмена, Джейсона Грегори, Джеймі Грізмера, Крістіана Гірлінга, Ембер Хейгман, Себастьяна Генлона, Шейна Гоуко, Марчіна Івіньського, Рафала Які, Деніела Кедінга, Шейна Кіма, Філа Коваца, Майка Лейдлоу, Кемерона Лі, Курта Маргенау, Кевіна Мартенса, Кольта Макенліса, Лі Макдоула, Бена Макграта, Девіда Мергеле, Даррена Монахана, Пітера Мура, Тейта Мозейшна, Джоша Москейри, Роба Неслера, Ентоні Ньюмана, Боббі Налло, Марті О'Доннелла, Еріка Пангіліанана, Керрі Пейтел, Дейва Поттінгера, Марчіна Пржбіловіча, Джона Річчітелло, Кріса Ріппі, Джоша Соєра, Емілії Шац, Джоша Шерра, Евана Скольніка, Брюса Стрейлі, Ешлі Свідовські, Якуба Шамалека, Жозе Тейшейри, Матеуша Томашкевіча, Конрада Томашкевіча, Пьотра Томінського, Мілеса Тоста, Френка Ценга, Фергюса Уркгарта, Шона Веласко, Патріка Вікса,

## Подяки

Евана Веллса, Ніка Возняка, Джеремі Єйтса і десятків інших розробників, які теж давали мені інтер'ю. Дякую за час і терпіння.

Я вдячний Сарі Догерті, Майку Доулінгу, Радеку Адаму Грабовському, Бреду Гільдербренду, Лоуренсу Лаксаману, Арні Меєру, Ані-Луїзі Мота, Тому Оле, Адаму Річесу і Ендрю Вонгу за допомогу з організацією низки інтерв'ю, які були влашовані для написання цієї книги.

І, зрештою, дякую Аманді. Ліпшого друга годі й шукати.