

# Глава 7

## Советы мастеров

### *Основные темы*

- Беседы с экспертами
- Концепция и ее реализация
- Внесение изменений
- Обеспечение командной работы
- Технологии: “про” и “контра”
- Что делает игру выдающейся?
- Будущее

**В** этой главе представлены ответы на вопросы о проектировании и разработке, которые дали ведущие специалисты игровой индустрии. Но прежде чем мы перейдем к их комментариям, позволим себе небольшое вступление.

Это подлинная история, которую рассказал один англичанин, изучавший карате. Добившись серьезных успехов на родине, он решил отправиться в Японию, чтобы стать настоящим мастером. Однако японские наставники быстро охладили его слишком романтизированный западный взгляд на восточные боевые искусства. “В боевых искусствах нет никаких тайн, — терпеливо разъясняли они ему. — Результата можно добиться только с помощью развития навыков и силы, которые приходят после длительной и постоянной практики.”

Спустя некоторое время англичанин вместе с несколькими наставниками остановился в японской сельской гостинице. Оказалось, что там же жил старый китайский мастер из Шаолиня. В гостинице был огромный зал, в центре которого стояла колонна, поддерживающая крышу. Во время беседы с японцами о том, как следует концентрировать энергию, шаолиньский мастер встал и слегка прикоснулся к деревянной колонне. Казалось, он не прилагал при этом никаких усилий, но удар был таким, что загудела крыша и эхо звучало в зале в течение нескольких секунд.

После того как старый мастер отправился спать, англичанин спросил у своих учителей: “Вы же говорили, что в боевых искусствах нет никаких тайн. Как же вы объясните то, что все мы видели?”

Японские наставники только улыбнулись: “Да, в том, как обычные люди достигают успеха в боевых искусствах, нет никаких тайн, — сказал старший из сансеев. — Но ведь этот старик из Шаолиня!”

Эту историю мы привели здесь, чтобы подчеркнуть, что люди, чьи высказывания приведены в этой главе, являются представителями крупнейших компаний, занимающихся выпуском развлекательного программного обеспечения. Конечно, весьма поучительно послушать их рассказы о том, как они добились успеха. Однако не стоит полагать, что вы, прочитав эту главу, сможете за одну ночь повторить то же самое.

Образно говоря, эти парни из Шаолиня. . .

## Профессионалы

Модель “конвейерного программирования”, которая пропагандируется в этой книге, не предусматривает внесения серьезных изменений в проект на этапе производства продукта. Поэтому мы считаем, что вы подойдете к этому этапу с серьезно проработанной документацией и постараетесь свести все изменения к минимуму. Сделать это достаточно просто, поскольку производственный цикл при этом становится наиболее эффективным с точки зрения стоимости. Даже если к моменту начала производства проект будет проработан лишь на 50%, вы все равно сможете дать фору программистам. Поэтому еще раз призываем не пренебрегать документацией проектировщика. Если же вам предстоит работать с большой группой проекта (а сейчас дело все чаще обстоит именно так), то наличие такой документации — уже не дело вкуса, а вопрос жизни или смерти всего проекта в целом.

Для того чтобы выявить все упущенное на этапе проектирования, предлагаем использовать в ходе разработки периодические тестовые прогоны. Однако мы не придерживаемся мысли о том, что следует сначала создать натурный макет игры, а затем постепенно с помощью тестовых прогонов “доводить его до ума”, не тратя времени на “бюрократию” в виде документации проектировщика, техзаданий, технического проекта и плана-графика. Мы считаем, что тестовые прогоны должны использоваться лишь как инструмент совершенствования проекта игры и технической архитектуры проекта. Сборки для тестовых прогонов должны выполняться в виде итераций (так называемая *спиральная организация производственного цикла*), в результате которых получается законченная игра. Целью таких итераций в модели конвейерного программирования является не изменение проекта, а постепенная его реализация. Конечно, существуют и другие методы создания игр, но каждый из них имеет свои недостатки с точки зрения времени, денег и рисков.

Поэтому особенно интересно узнать, как были созданы некоторые из классических игр прошлого. Мы будем говорить об этом с ведущими специалистами игровой индустрии.

- Уил Райт (Will Wright), автор *The Sims*.
- Ян Белл (Ian Bell), соавтор *Elite*.
- Майк Дискет (Mike Diskett), соучредитель компании Mucky Foot
- Питер Мулине (Peter Molyneux), соавтор игр *Populous*, *Dungeon Keeper* и многих других, а также соучредитель компании Lionhead.
- Гленн Корпес (Glenn Corpes), соавтор игры *Populous* и соучредитель компании Lost Toys.
- Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds), сотрудник компании Firaxis, проектировщик игры *Alpha Centauri*.
- Крис Кроуфорд (Chris Crawford), автор игры *Balance of Power* и многих других классических игр 80-х годов.
- Дэйв Пэри (Dave Perry), сотрудник компании Shiny Entertainment, автор игр *Earthworm Jim* и *MDK*.
- Билл Роупер (Bill Roper), ведущий проектировщик компании Blizzard.

## Концепция игры

Во всех главах части I, “Проектирование игр”, мы исходили из того, что игры начинаются с простой концепции. В главе 3, “Теймплей”, мы сказали, что в результате ее проработки у вас должно получиться описание игры, построенное на описании ее игровых возможностей. Правила, на основе которых реализуются эти возможности, могут меняться по ходу разработки, однако сами игровые возможности должны сохраняться неприкосновенными, поскольку именно они и образуют игру, которая родилась у вас в виде концепции. Интересно, как же создатели игр, которые сегодня считаются классическими, относились к ним, когда эти игры находились еще на этапе концепции?

**Скажите, пожалуйста, какая из созданных вами игр нравится вам больше всех? И что заставило вас думать, что она будет иметь коммерческий успех?**

**Питер Мулине.** Трудно сказать. Пока еще не было ни одной игры, которой я был бы полностью доволен. Но если нужно выбрать какую-то одну, то, пожалуй, я бы назвал свою первую игру *Populous*.

Когда я работал над *Populous*, я считал ее слишком запутанной и непонятной. Я даже представить себе не мог, что она разоидется тиражом в 3,5 миллиона экземпляров. Первый раз я задумался о том, что, видимо, игра что-то из себя представляет, когда познакомился с одним журналистом. Он не просто играл в эту

игру, а был настолько восхищен ею, что я подумал, что у парня не все в порядке с головой.

**Гленн Корпес.** *Populous*. Поначалу мы не думали, что она будет такой успешной, но когда в процессе разработки подключили многопользовательский режим и поиграли в нее, стало очевидно, что она понравится многим людям. Конечно, в немалой степени ее успеху содействовало то, что Питеру удалось создать хорошего компьютерного противника.

**Майк Дискет.** Достижение коммерческого успеха — это не всегда то, что планируешь или к чему стремишься. Лично я проектировал игру, в которую хотел бы поиграть и над которой мне было бы интересно работать. Я, конечно, надеялся, что она понравится и другим людям, но о коммерческом успехе не думал.

**Билл Роупер.** Мне в каком-то смысле повезло, поскольку я очень горжусь каждой игрой, которую выпускает компания Blizzard. Но если мне нужно выбрать ту, коммерческий успех которой превзошел не только отзывы разработчиков, но и ожидания, тогда я назвал бы *Starcraft: Brood War*. Хотя в ее названии имеется намек на слегка расширенную версию, на самом деле она представляла собой полноценный сиквел, учитывая сколько в ней появилось нового и как обновился геймплей. Во время реализации проекта мы поставили перед собой цель: “Превзойти *Starcraft* во всем”. И, как мне кажется, эта цель была достигнута.

**Крис Кроуфорд.** *Siboot (Trust & Betrayal)*. Если судить с точки зрения коммерческого успеха, то его не было. Но зато какой это был ГРАНДИОЗНЫЙ провал!

**Дэйв Пэри.** *Earthworm Jim* была, вероятно, самой сложной и самой интересной игрой с точки зрения ее разработки. Я тогда только начал работать в Shiny и поэтому частенько ночевал прямо в офисе на полу, чтобы закончить игру в срок. Когда я не занимался программированием, мне приходилось учиться тонкостям начисления зарплаты или правилам общения со страховщиками, сантехниками, уборщицами, пожарными и Бог весть с кем еще! Это было что-то! Но результат того стоил.

Когда мы показали игру на выставке E3 в Атланте, отклик был потрясающим. . . Это научило нас тому, что потраченные усилия никогда не бывают напрасными. Но это было не только тяжело, но и интересно. Я думаю, *Jim* научил нас тому, что игры должны представлять собой смесь развлекательных жанров. Причем самым основным из них является юмор.

**Уил Райт.** Я бы сказал, что это *The Sims*. На втором месте я бы отметил *SimCity 2000*. Я думаю, после того, как мы кое-что подправили, эта игра еще долго будет продаваться.

**Ян Белл.** *Elite*. Эта игра фактически открыла новый жанр, в котором ее пока еще никто не превзошел.

## Планирование изменений

В главе 5, “Достижение оптимального баланса”, мы говорили о том, что лучше планировать увеличение масштаба игры, чем его уменьшение. Однако на практике приходится сталкиваться с недопониманием разработчиками последствий, которые могут вызвать удаление тех или иных игровых возможностей из игры, поскольку поджимающие сроки не оставляют времени на кодирование.

Учитывая эту проблему, мы попросили рассказать об идеях, которые были вначале у создателей игр, но в законченной игре так и не появились.

**Что вы можете сказать о том, насколько полно начальная концепция игры была реализована в готовом продукте?**

**Ян Белл.** Более-менее.

**Майк Дискет.** То, что получилось в конце, совершенно отличалось от первоначального замысла. Я твердо убежден, что начальная концепция проекта должна быть очень лаконичной. Вполне достаточно синопсиса объемом в один абзац. Пусть затем игра развивается по своим внутренним законам во время разработки. Это, конечно, очень неэффективно и часто приводит к тому, что значительная часть усилий оказывается потраченной впустую. Нередко, продвинувшись в определенном направлении достаточно далеко, вы начинаете понимать, что направление выбрано неправильно. Тогда приходится возвращаться назад и все начинать с начала. Но, тем не менее, я убежден, что только так можно получить наилучший геймплей.

**Уил Райт.** Одна из особенностей, которую мы изначально хотели реализовать в игре *SimCity 2000*, была динамическая гидрологическая модель. Это позволяло игроку создавать реки, которые текли бы вниз по руслам с реалистичными изгибами и поворотами, а также естественным образом реагировали бы на изменения в ландшафте (заливы, наводнения и т.п.). Мы считали, что управлять потоками воды будет очень интересно. Но к тому времени, когда мы реализовали половину необходимых средств (размещение источников, прокладка русел и обеспечение стекания рек вниз с холмов) в редакторе ландшафтов, стало ясно, что обеспечение такой динамики будет слишком накладным с точки зрения вычислительных ресурсов. Поэтому в завершённую версию эта модель не вошла.

Что касается чистой имитации, то должен отметить, что больше всего я гордился моделью, которую мы построили для *SimEarth*. Несмотря на то что она достаточно груба, я пока что не видел других попыток (ни на одной компьютерной платформе) интеграции всех смоделированных нами аспектов глобальной динамики: учета наклона земной оси, охлаждения ядра, циркуляции магмы, дрейфа континентов, атмосферных явлений, глобальных изменений климата, выделения и поглощения углекислого газа, эволюции и диверсификации жизни, а также последствий глобализации.

**Гленн Корпес.** При создании игры *Populous* у нас не было начальной концепции. Мы лишь знали, что из себя должна представлять игра. Сначала мы надеялись заготовок уровней, затем “засадили” их травой и “пустили” по ним реки, после этого создали уникальные средства моделирования ландшафтов с помощью мыши. Что касается *геймплея*, то он появился гораздо позже, чему частично способствовала демонстрационная версия системы моделирования ландшафтов и частично — гений Питера Мулине, а также остальных участников проекта, которые совместными усилиями довели игру до выхода в свет.

**Питер Мулине.** Игра *Populous* поначалу планировалась как военно-стратегическая игра реального времени, но после выхода пресса ее окрестила “игрой в Бога” (God Game). Но мое мнение, что лучшие игры получаются в том случае, когда они создаются в соответствии со скоординированной производственной стратегией.

**Билл Роупер.** Первоначально мы планировали сделать *Brood War* в виде “традиционного” дополнения: добавить пару юнитов, несколько новых карт для многопользовательского режима, а также одну новую кампанию. Кроме того, мы планировали уложиться в три–пять месяцев после выхода *Starcraft*. Но когда после запуска проекта прошло два месяца, стало ясно, что нам не нравится делать то, чего обычно ожидают от дополнения, и мы установили планку значительно выше. Это означало не только то, что мы убедили разработчиков заключить новый контракт, более соответствующий новым требованиям, но и то, что нам пришлось изыскивать внутренние ресурсы, которые изначально не были предусмотрены сметой проекта. В результате на работу над *Brood War* у нас ушло восемь с небольшим месяцев, но зато мы выпустили игру, которая вполне соответствовала нашим целям и, как мы надеемся, понравилась тем, кто в нее играл.

**Крис Кроуфорд.** Между концепцией и готовым продуктом не было ничего общего. В соответствии с оригинальной концепцией, у нас был игрок и небольшое существо, которое мы назвали сайбутом (siboot). В соответствии с замыслом, игрок с сайбутом оказывались на неизвестной планете после аварии. Единственным средством коммуникации для них был межвидовой пиктографический язык (ПЛ — interspecies iconic language), в котором использовались условные обозначения, подобные тем, что мы видим в аэропортах и на вокзалах. Из всего задуманного до стадии завершения дожил только ПЛ.

**Дэйв Пэри.** Концепция игры *Earthworm Jim* развивалась по ходу разработки. У нас не было никакой документации проектировщика или чего-либо подобного — только несколько увлеченных парней, которые знают, что делают. Это означает, что мы могли развивать игру в тех направлениях, которые приносили ощутимые результаты. Мне это очень нравилось, так как давало возможность добавлять в игру в любой момент все, что мы считали нужным. Сегодня разработчики вздрагивают от одной мысли о том, что такое возможно.

*А было ли что-то такое, что вы пытались втиснуть в игру, но в конце концов отказались от этой идеи?*

**Ян Белл.** Мы выбросили драматургические врезки, показом которых намеревались поощрять игрока, поскольку столкнулись с нехваткой памяти.

**Майк Дискет.** Технически мы могли позволить игроку заходить во все здания, но в завершённом варианте игры убрали такую возможность, чтобы не отвлекать игрока интерьерами, не имеющими отношения к игре (игрок мог подумать, что раз мы их создали, значит, в этом есть какой-то смысл, и начать изучать все помещения подряд). Также нам пришлось отказаться от врезок в подземельях, поскольку это отнимало слишком много памяти для работы Jellymatter — физической системы для моделирования на платформе PlayStation объектов, которые подвергаются различного рода деформациям. Эта система работала только с числами с плавающей точкой, а на платформе PlayStation такие вычисления выполнялись слишком медленно.

**Гленн Корпес.** Множество идей, которые появились в игре *Populous 2*, у нас возникли еще в ходе работы над *Populous*. К ним относятся, например, расширения системы управления и дополнительные эффекты модификации ландшафтов (в частности, смерчи и торнадо). Я также изначально хотел видеть в игре средства более точного определения ландшафтов с более разнообразными кривыми, но такие средства появились лишь в игре *Populous 3*. Мне также хотелось видеть более гибкую и интеллектуальную систему автоматической застройки города, которая могла бы работать в любом указанном ей направлении. Это позволило бы получать более привлекательные с архитектурной точки зрения города (но тогда для геймплея практически не осталось бы места).

**Дэйв Пэри.** Мы хотели включить в игру все больше, больше и больше различных мини-игр, но в конце концов нам не хватило объема картриджа. Именно поэтому уровень “коровья ванна” так никогда и не увидел свет.

*Как игра изменялась по ходу работы?*

**Ян Белл.** Она становилась масштабнее, позволяя игроку исполнять больше ролей.

**Майк Дискет.** То, что поначалу было предысторией основного персонажа (полицейского), постепенно стало основной частью геймплея.

**Гленн Корпес.** На первых порах игра *Populous* была очень примитивной — огромные массы людей, погруженные в бесконечные баталии. Это приводило ко множеству проблем (не самой последней из которых была нехватка памяти и производительности). Кроме того, для того чтобы пройти игру, в которой задействовано два игрока, необходимо было несколько часов напролет интенсивно щелкать мышью. Поэтому нам пришлось сделать из нее нечто более управляемое со стороны игрока.

**Питер Мулине.** Исходная концепция игры *Dungeon Keeper* звучала так: “Вы играете за плохого парня”. Это была, как мне кажется, одна из самых удачных

моих идей. Теперь, оглядываясь назад, я могу сказать, что то, как эта идея была реализована, сделало ее не столь увлекательной игрой, какой я ее задумывал. И в значительной степени снижение ее привлекательности обусловлено недостатками в интерфейсе. Кстати, интерфейс — это то, что меня, как правило, не устраивает в большинстве игр. Именно поэтому в игре *Black & White* я поставил перед собой цель во что бы то ни стало добиться инновационности интерфейса.

**Билл Роупер.** Хотя в исходном эскизном проекте (игры *Brood War*) было заложено по два новых юнита для каждой расы, в ходе разработки количество юнитов резко увеличилось. Но мы не поддались искушению выбросить все наши первоначальные планы в мусорную корзину и заняться разработкой юнитов, которые нам казались интересными. Вместо этого мы остановились и изучили замечания и предложения, которые поступили от игроков, касающиеся вопросов баланса. Хотя нам удалось сделать игру *Starcraft* невероятно сбалансированной, этого было мало и мы хотели довести ее до совершенства. Поэтому создание игры *Brood War* мы рассматривали как шанс для реализации подобных амбициозных планов, когда мы могли бы добавить юниты, которые сбалансировали бы не только начало, середину и концовку игры, но повлияли бы на парадигму сражений летательных аппаратов в игре.

Кроме того, масштаб изменений, которые мы намеревались внести в однопользовательскую кампанию, расширился, поскольку мы значительно развили сюжет с помощью межэпизодных вставок и сотен событий, связанных с сюжетом, которые появились в самой игре. Это, в свою очередь, потребовало внесения серьезных изменений в редактор карт, чего мы изначально не планировали. Мы хотели создать такое дополнение к игре, которое бы не только расширяло оригинал, но и улучшало бы его во всем, где только можно. Каждое решение по внесению изменений в игру, которое нам приходилось принимать в ходе разработки, независимо от того, касалось ли оно графики, механики, баланса, технологии, звука, музыки или сюжета, служило достижению именно этой цели.

**Дэйв Пэри.** Во время разработки игры *Earthworm Jim* радикальные изменения появлялись в ней каждый день, но они всегда были направлены на достижение общей цели. Когда у персонажа нет никаких ограничений (он может отправиться на *любую* планету, поднять что угодно и т.д.), это означает, что игроку предоставлена полная свобода действий. Но самое смешное состоит в том, что многие проектировщики сегодня заняты тем, чтобы создать “реальность”. Искусственно созданная “реальность”, ограничивающая игрока, — это скучно.

**Крис Кроуфорд.** Что да, то да — она изменялась! В результате игра получилась совершенно не такой, какой она задумывалась изначально. Каждый раз, когда я наткнулся на стену, мне приходилось переделывать весь проект заново. И скажу вам, что такие переделки случались не раз и не два. Начав с приключений двух персонажей, я закончил многопользовательской игрой, поскольку мне хотелось как можно сильнее разнообразить взаимодействие персонажей. Основной

конфликт также претерпел множество изменений. Сначала это был конфликт человека и природы, затем — конфликт человека с человеком, в котором участвует природа, а в конце — конфликт человека с человеком.

Для этого мне понадобилось создать четкую базу конфликта. Мои теоретические изыскания к тому времени показали, что циклические нетранзитивные боевые взаимоотношения предоставляют наиболее интересные возможности. Поэтому я разработал систему конфликта, базируясь на таких взаимоотношениях. Я очень горжусь этой системой и очень сожалею о том, как редко в нашей индустрии используется невероятный потенциал таких взаимоотношений. Да, здесь требуется применять некоторые упрощения, поскольку я не могу привести ни одного примера из реальной жизни, где были бы циклические нетранзитивные взаимоотношения, но ведь упрощения никогда не были серьезным препятствием для проектировщиков игр. Я думаю, что большинство из них просто не понимают основных принципов этой концепции.

Да, изменений было много, но я остановлюсь на этом.

**Брайан Рейнольдс.** Важно, чтобы в игре всегда было что-то работающее, во что вы можете поиграть, даже если игра еще не закончена. Это позволяет настоящему проверить игру и увидеть, в чем ее достоинства и недостатки. После этого вы можете пересмотреть архитектуру игры, чтобы улучшить ее положительные качества и избавиться от отрицательных. Затем вы снова играете, снова вносите изменения, снова играете, снова вносите изменения, и т.д. Если вы не будете играть в собственную игру, то вы не сможете сделать ее интересной для других.

*Что конкретно повлияло на внесение изменений или повлекло за собой их внесение?*

**Ян Белл.** Идеи приходили сами собой.

**Майк Дискет.** Некоторые изменения были обусловлены необходимостью, поскольку усилия, потраченные на них, давали игре слишком много. В других случаях изменения вносились в результате постепенной эволюции, когда небольшие доработки, накапливаясь, приводили к совершенно неожиданным результатам.

**Гленн Корпес.** Первыми эффектами, реализованными в *Populous*, были землетрясения, вулканы и наводнения. На ранних стадиях игра заключалась в том, чтобы один игрок как можно быстрее создавал равнинные ландшафты, борясь с наводнениями, тогда как другие игроки мешали ему с помощью землетрясений и вулканов. Другие эффекты были обусловлены необходимостью ускорить работу игры. Например, конник был спроектирован таким образом, чтобы ведущий игрок мог инвестировать в этого персонажа людей и деньги. Это позволяло игроку оборонять от неприятеля обширные пространства, имея дело только с одним персонажем.

**Брайан Рейнольдс.** Играя в свою игру, я делал заметки о тех вещах, которые меня раздражали, а также о тех, которые мне хотелось бы видеть более совершенными. Поэтому, закончив игру, я сразу же брался за внесение изменений.

**Дэйв Пэри.** Мы использовали такую систему, при которой каждый участник группы разработки мог выдвигать свои идеи, даже если в них не было ничего интересного. Благодаря этому совещания у нас проходили очень весело, когда мы зачитывали некоторые предложения наших программистов. Но это держало нас “в форме” в смысле креативности мышления. Так или иначе, но мы получили так много идей, что едва сумели их реализовать в игре.

*Что вы хотели бы изменить в игре с позиции сегодняшнего дня?*

**Ян Белл.** Некоторые использовавшиеся технологии программирования оказались неэффективными с точки зрения производительности. Однако на геймплей это никак не повлияло.

**Гленн Корпес.** Пришлось ограничить количество персонажей и зданий, поскольку не хватало производительности не только для их перемещения, но и для прорисовки. Но уже через несколько лет в игре *Populous 2* мы сумели нарисовать гораздо больше спрайтов и управлять перемещением гораздо большего количества персонажей на базе того же примитивного движка, что и в *Populous*. Все это было достигнуто благодаря тому, что мы научились гораздо лучше программировать. Мне лично нравится более “живая” версия *Populous 1*, чем запутанная, сложная и перегруженная *Populous 2*. Поэтому с позиций сегодняшнего дня я могу сказать, что в сиквеле мы слегка отклонились от того направления, благодаря которому игра *Populous 1* была такой хорошей. (Правда, в третьей версии мы постарались исправить свою ошибку.)

**Крис Кроуфорд.** Я бы сделал так, чтобы взаимодействие между персонажами было более активным. В текущем проекте им не было места для маневра — они просто ходили, заключали соглашения и предавали. Сегодня я бы добавил несколько дополнительных красок в общение персонажей.

**Уил Райт.** Перед игрой *SimCity* я создал игру, которую назвал *Probot*. Это была моя вторая игра. Она была написана для платформы Commodore 64, и когда она была завершена на 90%, я ее забросил, поскольку увлекся идеей *SimCity*. Мне всегда хотелось узнать, как бы игра *Probot* была оценена рынком.

**Дэйв Пэри.** Я бы переделал ее для большого картриджа!

## Технология

Для реализации инновационных концепций нередко требуются не менее инновационные технологии. Однако финансовые реалии, с которыми приходится сталкиваться на этапе разработки большинству компаний (особенно небольшим) таковы, что на проведение интенсивных научно-исследовательских изысканий у них часто не хватает ресурсов. В идеальном мире вы не стали бы заниматься

разработкой игры, которая “выжимает” все вычислительные ресурсы, не имея на руках как минимум концептуального подтверждения того, что это технологически возможно. Можно сказать, что приступать к разработке игры следовало бы лишь тогда, когда в вашем распоряжении имеются все необходимые технологические решения, в работоспособности которых вы уверены.

На страницах этой книги мы излагаем свою доктрину разработки игр в следующем виде. Разработку игры нельзя начинать до тех пор, пока не будут готовы к использованию все технологические решения, на которые она должна опираться. (Однако это не исключает возможности использования старых, но проверенных технологических решений.) Иными словами, научно-исследовательские изыскания должны завершиться до начала разработки игры и ни в коем случае не должны финансироваться из ее бюджета.

*Насколько вы были удивлены возможностями технологии? Иными словами, если говорить с позитивной точки зрения, оказали ли технологические решения влияние на игру, которого вы никак не ожидали?*

**Ян Белл.** Что меня удивило больше всего, так это то, как игра, которая должна была использовать символьный дисплей вместо графического, оказалась быстрой, поскольку ей требовалось меньше заниматься очисткой памяти.

**Гленн Корпес.** Суть игры *Populous*, по большому счету, сводится к модификациям ландшафта. (Могу без ложной скромности сказать, что это была моя идея.) Оказалось, что манипуляции с ландшафтом стали очень успокаивающим и увлекательным времяпрепровождением для игрока, вынужденного ждать, пока увеличатся население и доступные ему ресурсы. Таким образом, ограничения технологии дали очень интересный побочный продукт.

**Крис Кроуфорд.** Я был просто поражен, насколько быстро работал инверсный синтаксический анализатор. Это была одна из тех замечательных технологий, которые так и ушли недооцененными. Я боялся, что интерпретация скриптов приведет к “торможению” при выводе на экран, однако оказалось, что самые сложные конструкции “выстреливались” на экран быстрее, чем любые растровые изображения.

**Дэйв Пэри.** Мы выжали из платформы Sega Genesis все до последней капли! В нашей игре были использованы все до единой уловки, которые были только найдены за годы существования этой платформы.

**Брайан Рейнольдс.** Хотя мы, конечно, ожидали, что каждые два года будет резко увеличиваться производительность процессоров и соответственно будут расти объемы памяти, как оперативной, так и дисковой, но я до сих пор поражаюсь тому, насколько мощнее становятся компьютеры за время, которое уходит на создание игры. Лично я воспринимаю увеличение объемов памяти и производительности процессоров как плюс в сторону AI.

Но за все годы, которые я занимаюсь созданием игр, пожалуй, самым большим сюрпризом, по значимости превосходящим все остальные, было появление

системы Windows, которая свершила подлинную революцию в индустрии. Она позволила упростить разработку игр (с технической точки зрения) и в то же время позволила нам охватить гораздо большее количество потенциальных игроков. Любой, кто помнит времена мучений с настройкой `config.sys` в DOS, поймет, о чем я говорю.

*А как насчет негативных аспектов технологии? Насколько они усложнили вам жизнь? С какими технологическими трудностями вам пришлось столкнуться?*

**Гленн Корпес.** Я был очень ограничен тем, что мог использовать только односкатные склоны, а также тем, что ландшафты могли иметь лишь восемь уровней. В то время это казалось самой большой проблемой системы. Но теперь я понимаю, что как раз эти ограничения, пожалуй, и послужили тому, что игра имела такой успех.

**Питер Мулине.** Технологии — это одновременно и газ, и тормоз разработки. Они развиваются столь стремительно, что, приступая к проектированию игры, вы рассчитываете на то, что проекту будет достаточно X ресурсов, а через год видите, что массовые компьютеры уже позволяют использовать 2X. Искушение переделать игру под новые возможности настолько велико, что из-за этого срываются многие проекты.

**Ян Белл.** Основными трудностями были недостаток места на диске и нехватка оперативной памяти.

**Брайан Рейнольдс.** Развитие технологий влечет за собой повышение требовательности потребителя. Мы перешли с дискет на компакт-диски; скоро, по всей видимости, перейдем с компакт-дисков на DVD, объем свободного дискового пространства также существенно вырос, но для качественного геймплея нам все так же не хватает дискового пространства. Причина тому — возросшие требования потребителя. Поэтому для создания игры высочайшего класса требуется все больше средств.

**Дэйв Пэри.** В игре можно было бы использовать гораздо больше голосовых семплов. Но поскольку они занимали слишком много памяти картриджа, мы ограничились лишь *Groovys* и *Whoa Nellies*.

## Разработка

Одной из тем, поднятых в этой книге, является то, что игровая индустрия уже давно выросла из доморощенных разработок и вышла на промышленный уровень. В начале пути группа разработчиков могла состоять из двух человек (а нередко и из одного — ее автора). Сегодня такая ситуация, как и в других областях индустрии развлечений (например, в кино или музыке), является очень редким исключением.

Поэтому мы считаем, что формализация производственного цикла — это эффективный метод управления средними и крупными коллективами разработчиков (от 10 человек и больше). Одним из подходов к такой формализации является модель конвейерного программирования. Ее сильными сторонами являются возможность планировать, предсказывать и отслеживать происходящее. Сегодня, когда стоимость разработки игры-блокбастера достигает заоблачных высот, это становится жизненно важным.

***Насколько вам удалось выдержать установленные сроки?***

**Питер Мулине.** Любой, кто заявляет, что может точно предсказать дату выхода релиза игры еще на этапе создания концепции, — это либо гений, либо тупица. Лично я считаю, что скорее — второе. Даже когда у вас имеется детальный поэпизодный план, в котором расписаны все без исключения повороты сюжета игры, а также четкий план-график с указанием кто, когда и что делает, все равно ничего нельзя предсказать. Лучшее, что вы можете сделать, — это приложить все усилия к тому, чтобы игра стала “играбельной” как можно скорее. Это поможет вам поскорее избавиться от синдрома: “Выглядит прекрасно, а когда в нее можно будет играть?” — в том смысле, что разработчики подчас тратят массу усилий на получение безупречного внешнего вида, тогда как игры, по сути, еще нет как таковой.

**Гленн Корпес.** У нас не было четко намеченных планов. От начала работы над игрой и до ее завершения у нас ушло семь месяцев. Если бы работа продлилась еще несколько месяцев, компания Bullfrog обанкротилась бы.

**Крис Кроуфорд.** Я очень четко выдержал все сроки. Я не помню точных дат, но знаю, что закончил все как раз к Рождеству Христову. Сейчас я думаю, что игра была бы значительно лучше, если бы я затянул работу еще на три месяца, однако ничего не поделаешь: я всегда гордился тем, что все делаю в точно оговоренный срок.

**Брайан Рейнольдс.** Не знаю, почему, но я, похоже, со сроками дружу значительно лучше, чем остальные. Каждый из моих первых пяти продуктов был закончен на две недели раньше запланированного срока. Но вот с *Alpha Centauri* получилась промашка — работа над ней значительно затянулась (на целых семь месяцев).

**Дэйв Пэри.** Мы всегда старались закончить игры вовремя, но сейчас, когда мы пытаемся подтолкнуть вперед развитие технологий, мы считаем, что назначение сроков негативно сказывается на качестве продукции всей игровой индустрии в целом. За последние пару лет я узнал много чего интересного и теперь постоянно слежу за тем, чтобы в каждой новой игре был баланс технологий и инноваций.

**Ян Белл.** Никаких сроков не было и в помине.

***Насколько эффективной была ваша система контроля? Знали ли вы точно, насколько реализован ваш проект в процентном эквиваленте? Если нет,***

*то что бы вы сделали по-другому, чтобы более точно контролировать следующий проект?*

**Гленн Корпес.** Если бы вы меня спросили об этом в то время, я попросил бы перевести вопрос на нормальный язык!

**Крис Кроуфорд.** Все это было неформализовано и хранилось только в моей голове. Это проект был свободным полетом мысли, для реализации которого требовалось создать не одну, а сразу несколько отсутствующих на тот момент технологий, а также такую фундаментальную структуру, которой до этого никто не создавал. Тем не менее, я все-таки распланировал внутреннюю структуру проекта по времени, чтобы быть уверенным в том, что успею к сроку.

**Питер Мулине.** Мы контролировали ход проекта на еженедельных совещаниях. Каждый рассказывал, что было сделано за прошедшую неделю и чем он собирается заняться на следующей неделе в соответствии с общей стратегией разработки. Вся эта информация концентрировалась в руках одного участника проекта, который имел очень четкую картину степени завершенности игры.

**Дэйв Пэри.** Ближе к концу игры мы старались быть как можно аккуратнее при внесении изменений. Наша игра проходила этап за этапом, обрастая новыми деталями и идеями... Но вот наступил день, когда мы увидели свет в конце тоннеля, и она ушла в свободное плавание.

**Ян Белл.** Для того чтобы был прогресс, надо не контролировать, а работать.

*С чем бы вы могли сравнить процесс производства игры — с путешествием корабля из порта в порт или же с органическим процессом, например с прорастанием дерева из зернышка? Если хотите, можете предложить свои аналогии, которые, на ваш взгляд, лучше иллюстрируют производственный цикл игры.*

**Крис Кроуфорд.** Ну, если говорить о других, то могу сказать, что для некоторых проектов лучше всего подойдет третья аналогия: рыночный столб с подарками. Проектировщик вытесывает такой высокий-высокий столб и навешивает у него наверху множество интересных игровых возможностей. Чем выше столб, тем лучше, поскольку тогда его хорошо видят издатели, дистрибьюторы и розничные торговцы. “О, раз столб такой высокий, — думают они, — значит, подарки того стоят.”

Что касается меня, то я бы сравнил производственный процесс с наполеоновскими битвами. Сначала вы произносите зажигательные речи перед войсками, полные призывов “Vive La France!” Затем начинается жестокая рукопашная, в которой я довожу себя до иступления, решая проблемы и не желая ничего, кроме победы. Если мне повезет, я прорываю оборону противника и водружаю свой флаг на вершине холма. Если нет — меня ждет длительное и мучительное восстановление. Мне приходилось переживать и то, и другое.

**Гленн Корпес.** Много лет я считал, что это должен быть эволюционный метод, действительно подобный выращиванию дерева. Стоило вам тогда заняться

реализацией свежей идеи, как через год или что-то вроде того вы уже были первооткрывателем нового жанра. Сегодня процесс разработки гораздо ближе к модели путешествия, но все же еще не очень близко. Философия компании Lost Toys — это очень тщательный выбор направления, по которому мы будем двигаться (например, мы никогда не пойдем туда, где слишком жесткая конкуренция), а затем быстрое продвижение в этом направлении с как можно более ранним созданием работающих сборок игры.

**Майк Дискет.** Разработка — это как восхождение на скрытую за облаками вершину. Время от времени вы срываетесь вниз, изменяете маршрут, но, когда видите вершину, вам уже ясно, к чему вы стремитесь.

**Билл Роупер.** Мы в компании Blizzard всегда рассматривали процесс производства игры, как нечто очень органическое, но, скорее, не как дерево, а как некое подобие контролируемого первозданного хаоса. Как разработчики мы должны быть все время открытыми для внесения в игру изменений во время работы над ней. Мы иногда вносим в наши игры изменения за день до релиза, если это улучшает их геймплей, позволяет достичь лучшей сбалансированности и (самое главное) если это позволяет сделать игру интереснее. В этой постоянной оценке игры мы принимаем идеи, поступающие со всех сторон, а не только от одного проектировщика, который сидит на своей горе и спускает нам сверху скрижали с замечаниями, которые мы должны реализовывать. Мы, конечно же, придерживаемся определенной структуры при производстве, но когда речь идет о том, как мы создаем игры, то в этом смысле наша компания относится к числу “безбашенных”, лишь бы только игра была интересной.

**Дэйв Пэри.** Сравнение? Ночной кошмар! В том смысле, что вы собираетесь всласть поспать, но вместо этого начинается кошмар. Очень сильный стресс. Когда все заканчивается, вы просыпаетесь совершенно измученным и для того, чтобы взбодриться, вам нужно не менее ведра кофеина. Вся разница лишь в том, что процесс разработки игры длится не одну ночь, а 18 месяцев!

Ну а если говорить серьезно, то мне больше по душе сравнение с растением. Игра растет до тех пор, пока у многих не начинают “течь слюнки”, когда они ее видят. Тогда вы пакуете ее и предоставляете им возможность смести ее с полка.

**Брайан Рейнольдс.** Мне больше нравится второе сравнение — новые идеи вырастают на базе имеющихся, а вы при этом на начальных и промежуточных этапах не можете сказать, чем все это закончится.

**Ян Белл.** Подобно эволюции экосистемы.

*Насколько, по вашему мнению, применима при создании игр формализация производственного цикла? Например, компонентная архитектура, планирование повторного использования, управление внесением изменений, формальный контроль качества исходного кода и т.п.?*

**Ян Белл.** Над всем этим, пожалуй, стоит подумать.

**Крис Кроуфорд.** Все это абсолютно необходимо для проектов, в которых занято более одного человека, или в проектах, бюджет которых превышает, скажем, 100 тыс. долларов. Однако следует отдавать себе отчет в том, что вся эта дребедень делает с творчеством то, что делает нога вышибалы дорогого ресторана с зашедшим в него бродягой.

**Гленн Корпес.** Серьезное отношение к программированию в процессе производства игры — это очень хорошая вещь. Соблюдение стандартов, использование модульности и проявление заинтересованности в таких технологиях, как управление исходными текстами, должно быть присуще любому хорошему программисту. Я не вижу особых проблем в соединении более дисциплинированного подхода к программированию с менее формальным процессом проектирования игры.

**Майк Дискет.** Я терпеть не могу, когда программная инженерия влезает в проект игры. Формализация производственного цикла может быть успешной только в том случае, когда вы с самого начала знаете, что из себя представляет игра и как она будет выглядеть в конце. Но если вы хотите исследовать разные пути и сохранить за собой право направить игру в середине разработки по другому маршруту, тогда формализация будет только мешать.

**Дэйв Пэри.** Это все будет важным в будущем, но программисты в небольших коллективах привыкли к *такой* свободе, что очень трудно их убедить принять “корпоративные” методы работы.

**Брайан Рейнольдс.** Уф!

## Рабочая группа проекта

Первый вопрос этой темы касается всей рабочей группы проекта — не только художников и программистов, но также менеджеров и маркетологов.

### *Как вы добиваетесь сплоченности рабочей группы?*

**Крис Кроуфорд.** Для меня это самая простая часть проекта, поскольку у меня нет рабочей группы! Я все делаю сам. Всегда лучше сосредоточиться на том, что у тебя получается лучше, и избегать того, в чем ты не силен. Я знаю некоторых хороших проектировщиков, которые могут заниматься не только бумажной работой (я и сам принадлежу к их числу), но я не могу не назвать ни одного проектировщика, который был бы еще и хорошим руководителем.

**Брайан Рейнольдс.** Нам повезло в том смысле, что мы основали компанию, уже имея тщательно отобранную команду ветеранов, которые уже знали, что им хорошо работается вместе. По мере развития мы приложили все усилия для того, чтобы сохранить и укрепить этот командный дух.

**Гленн Корпес.** В то время, когда я работал над игрой, мне не пришлось этим заниматься. Рабочая группа сплотилась как-то сама собой, поскольку была небольшой и все были увлечены работой. Мне кажется, что это ключ к успеху при

разработке игр. Именно поэтому мы не остались в Bullfrog, в которой работает свыше 160 сотрудников, а организовали свою компанию Lost Toys.

**Питер Мулине.** Сплоченная команда — это залог того, что игра будет успешной. Если все, кто работает с вами рядом, верят в успех проекта, и если они знают вас и доверяют вам, когда вы говорите о ждущем их игру большом успехе, в результате которого выиграют все, тогда разработка игры может стать самым чудесным воспоминанием в вашей жизни.

**Дэйв Пэри.** Наша команда быстро сработалась. Была только одна проблема — какую музыку слушать. Нам даже пришлось пройти через “музыкальные войны”. Потом, когда страсти улеглись, я заставил помириться двух наших программистов. К сожалению, мне пришлось ради этого наступить на собственные музыкальные пристрастия, а я так люблю Боба Хартмана (Bob Hartman)!

#### Примечание

Если состав рабочей группы не меняется, то в ней вполне можно культивировать свободный и неформальный дух. Микроклимат в малых рабочих группах очень часто от этого только выигрывает. Однако если в состав рабочей группы нужно время от времени вводить новых участников, то формализация производственного цикла является одной из гарантий того, что такая интеграция пройдет безболезненно.

#### *Вам приходилось по ходу разработки вводить новые должности?*

**Гленн Корпес.** Это было много лет назад, поэтому 95% программирования и художественного оформления игры мы сделали вдвоем с Питером Мулине. В других играх, конечно же, участвовали другие программисты, художники и тестеры.

**Дэйв Пэри.** В нашей игре было так много анимации, что нам понадобилось нанять людей, которые занимались оцифровкой изображений. Это означало, что аниматоры просто рисовали эскизы от руки, а затем их временные помощники переводили все в компьютерную графику и раскрашивали. Им пришлось обработать таким образом *тысячи* изображений — мы даже не думали, что это такая сложная работа.

**Крис Кроуфорд.** Нет.

**Ян Белл.** Нет.

## Стоимость и план-график

Компьютерные игры заслужили плохую репутацию в том смысле, что их разработка постоянно не укладывается ни в сроки, ни в смету. Нередко можно услышать, как продукт, заявленный еще год назад, выходит с задержкой чуть ли не на год. Немало также приходится слышать и об играх, которые могли бы стать

настоящими хитами, но процесс их создания настолько утомил потерявших терпение издателей, что они прекратили их финансирование чуть ли не за день до релиза.

“Игра будет готова тогда, когда она будет готова”, — сегодня позволить себе такое заявление могут только немногие разработчики. Попробуйте-ка, глядя в глаза инвестору, сказать, что хотите получить 5 миллионов долларов, но не считаете нужным писать бизнес-план, поскольку создание игр — это непредсказуемая индустрия. Вы тут же получите от ворот поворот.

В этой книге предлагается методология, построенная на итеративном производственном цикле, разбитом на этапы. Для каждого этапа имеется техзадание, которое указывает, каких целей вы должны добиться к завершению этого этапа. К концу этапа вы делаете очередную сборку игры, выполняете тестовый прогон и оцениваете, насколько было выполнено техзадание этапа и какие изменения нужно внести в техзадание следующего этапа. В результате каждого этапа в сборке появляются новые игровые возможности или улучшаются ранее имевшиеся. Этому способствует модульная структура, при которой можно проверять работоспособность фрагментов кода независимо один от другого. Финальной целью такого процесса является достижение игрой состояния “готовности”. Под “готовностью” мы понимаем не то, что игру уже нельзя улучшать, поскольку совершенствование игры — это процесс бесконечный, а такое ее состояние, при достижении которого можно подвести черту под разработкой, не теряя коммерческой привлекательности продукта.

***В какие временные рамки, по вашему мнению, должен укладываться проект игры категории AAA?***

**Гленн Корпес.** От двух до трех лет, поскольку 1–2 года — это мало.

**Майк Дискет.** Если игра создается “с нуля”, то два года, как минимум.

**Брайан Рейнольдс.** Сейчас для нас такие рамки составляют 1,5–2 года, и я думаю, что примерно столько же уходит на создание хорошей игры у других компаний.

**Дэйв Пэри.** Сегодня это 18 месяцев, но все идет к тому, что скоро это будет 24 месяца.

**Питер Мулине.** Минимум — два года, скорее даже три года, если считать от момента появления концепции до момента начала продаж.

**Билл Роупер.** По мере того как компьютеры, видео- и аудиоадаптеры, а также акустические системы становятся все мощнее и при этом все дешевле, растут и требования потребителей к тому, что следует считать качественной игрой. Добавьте к этому увеличение пропускной способности каналов связи с Internet и их все большую доступность (по крайней мере в США). Сегодня игроки ожидают от игры не только фантастических возможностей при работе в однопользовательском режиме, но и увлекательной и бесперебойной работы в многопользовательском режиме, в котором игру можно играть уже не неделями, а месяцами. Это резко

повышает требования к производительности и содержанию игры, что, в свою очередь, требует значительного увеличения количества участников рабочей группы. Теперь создание игры класса AAA — очень большой коммерческий риск, сопоставимый по уровню затрат с выпуском фильма-блокбастера.

Все перечисленные факторы привели к тому, что мы перешли на двухлетний производственный цикл для игр такого класса. Это очень ужесточило требования к разработчикам, поскольку все сложнее предсказать, каких успехов за два года достигнут технологии. Я думаю, что мы скоро должны столкнуться с негативным влиянием развития технологий. Это неизбежно, поскольку игры, которые находятся в разработке на протяжении года или двух будут либо сниматься с производства, либо задерживаться на финальной стадии, чтобы дать шанс разработчикам привести уже практически завершенную игру в соответствие с требованиями новых стандартов.

## Геймплей

Пользуясь тем, что нам посчастливилось задать вопросы таким опытным разработчикам, мы сочли очень важным поговорить о том, откуда они черпают вдохновение. Хотя к ответам, приведенным в этом разделе, нужно относиться так же, как и к предыдущим (т.е. если вы просто будете слепо подражать профессионалам, это не значит, что к вам автоматически придет успех), все же интересно узнать, как создается невероятно захватывающий геймплей и впечатляющий интерфейс лучших игр мира.

*Какие игровые возможности вам не нравятся до такой степени, что вы умышленно их избегали в своих играх?*

**Дэйв Пэри.** Я терпеть не могу игры, в которые невозможно играть, не читая руководства. Я хочу просто сесть и играть, а к руководству обращаться только в тех случаях, когда сталкиваюсь с действительно серьезной проблемой. Возможно, я слишком нетерпелив.

**Гленн Корпес.** Я не люблю, когда в игре слишком жесткая привязка к сюжету или к информации, представленной в анимационных вставках. Игры должны быть интерактивными, поэтому сюжет и вставки только отвлекают от игры, даже если они сделаны на очень высоком уровне. Мне нравится жить в мире, где каждый идет своей дорогой, поэтому в наших играх нет привязки ни к сюжету, ни ко вставкам.

**Брайан Рейнольдс.** Интерфейсы, в которых невозможно управлять игрой с помощью одной лишь клавиатуры. Конечно, интерфейсы, ориентированные на мышь, — незаменимая вещь при обучении, но когда меня заставляют пользоваться мышью после того, как я освоил игру, мне это не нравится.

**Уил Райт.** Я очень не люблю злоупотребления анимационными вставками. С другой стороны, я стараюсь не быть догматичным ни в одной области. Если

у меня будет слишком сильное предубеждение по отношению к отдельным игровым возможностям, тогда свобода моего мышления при разработке проекта игры будет ограничена.

**Крис Кроуфорд.** Осознанное потворствование наименее ценным чертам человеческой души.

**Ян Белл.** Беспочинная жестокость. Плохо спроектированная система управления. Примитивные сюжеты.

*Как вы считаете, какие игры совершили настоящий прорыв в индустрии (если, конечно, вы считаете, что такие игры вообще существуют)?*

**Гленн Корпес.** На мой взгляд, совершенно потрясающей игрой был *Tetris*. Каждый программист мира, пожалуй, укорял себя за то, что не он додумался до такой простой идеи, которую можно воплотить в коде за полдня. Можно еще отметить игру *Dungeon Master*, поскольку она была первой ролевой игрой, не предназначенной для любителей побродить наугад. Ну и *Ultima Underworld* — за то же самое, но уже в “реальном” мире. А также все игры с интерфейсом командной строки — за то, что они на много лет опередили современные им “технологические достижения” и за то, что, несмотря на весь их примитивизм, они своим интересным геймплеем удерживали интерес игрока.

**Уил Райт.** *FS-1 Flight Simulator*. Это была первая купленная мною компьютерная игра. Я был просто очарован тем, что в ней был игрушечный мир, в котором я мог летать. Это был первый имитатор полетов для платформы PC, созданный Брюсом Артвиком (Bruce Artwick). В ней была каркасная графика, и по сегодняшним стандартам она была примитивной. Но это была целая вселенная со своими физическими законами, которые я мог постичь и использовать для полетов.

Игра Билла Баджа (Bill Budge) *Pinball Construction Set* была первой игрой, в которой я столкнулся с необходимостью что-либо сконструировать. Мне очень понравился интерфейс (на основе перетаскивания) и его открытость. *PCS* очень сильно повлияла на исходный проект игры *SimCity*.

*M.U.L.E.* доказала, что экономика и многопользовательский режим могут сделать игру интересной. Также она послужила прекрасным примером того, как в одной игре можно реализовать и конкурентный, и кооперативный подходы, причем с очень хорошим балансом.

Остается лишь сожалеть, что большинство людей не могут поиграть в эти игры сегодня.

**Питер Мулине.** Продукт недавнего времени, который я считаю по-настоящему революционным, — это *Quake/Doom*. Ее простота, увлекательность и способность повышать уровень адреналина — прекрасный образец того, какими должны быть игры.

**Дэйв Пэри.** *Donkey Kong Country*, *Command and Conquer* и *Street Fighter*.

**Ян Белл.** *Colossal Cave*, *Elite* и *Tetris*.

**Что вы думаете о сиквелах?**

**Ян Белл.** Это слишком просто.

**Гленн Корпес.** В принципе это может быть интересно, если для выпуска сиквела имеются достаточно веские основания. Но в девяти случаях из десяти, включая также некоторые из тех сиквелов, в создании которых я принимал участие, таких оснований не было (коммерческий успех первой игры я достаточно веским основанием не считаю).

**Майк Дискет.** С точки зрения разработки сиквелы — вещь хорошая, поскольку вы точно знаете, что из себя представляет игра и над чем в ней нужно поработать. Пользователи также знают точно, что именно находится в упаковке, поэтому охотнее раскупают сиквелы. Однако если при создании второй версии не выбрано новое направление, сиквел превращается в клячу, которую изо всех сил стараются заставить участвовать в забеге.

**Дэйв Пэри.** Если первая версия была яркой, то сиквел, как правило, также получается не хуже. Однако я просто выхожу из себя, когда вижу ламерский сиквел к ламерской игре.

**Крис Кроуфорд.** Я сделал один сиквел и не получил никакого удовольствия. Сиквелы должны выходить после основной игры как минимум через пять лет. Иначе они превращаются просто в использование маркетингового потенциала сложившейся пользовательской базы.

**Билл Роупер.** Сиквелы могут быть как хорошими, так и плохими. Не будь сиквелов, мы бы никогда не увидели продолжения “Чужих” (*Aliens*) или “Горца” (*Highlander*). Если говорить кратко, сиквел позволяет сделать то, что вы хотите. Если вы хотите просто выжать все из созданного вами и раскрученного бренда, вы это сделаете. Но мы в компании Blizzard просто влюбляемся в создаваемые нами миры, поэтому рассматриваем сиквелы как шанс получше исследовать и усовершенствовать эти миры. Мы также стараемся в сиквеле не просто дать пользователю еще больше того, с чем он уже сталкивался, но и найти пути для улучшения того, что не понравилось в первой версии нам или пользователям.

Я думаю, что хорошим примером такого подхода будет то, какой разрыв существует между играми *Warcraft: Orcs and Humans*, *Warcraft II: Tides of Darkness* и *Starcraft* (идеологически — это сиквел первых двух). Изучив каждую из этих игр, вы сможете заметить, что все базовые функции игры сохранились в первоначальном виде, несмотря на развитие интерфейса, геймплея, графики, поддержки сети и др. Лично я считаю сиквелом то, когда разработчики используют первую версию в качестве базиса и на ее основе создают гораздо более интересную игру.

**Пошли бы вы на компромисс при проектировании следующей игры, чтобы учесть мнение издателя?**

**Крис Кроуфорд.** Конечно нет. Я на протяжении вот уже восьми лет являюсь независимым художником. Зачем мне что-то менять в своей жизни?

**Майк Дискет.** Если для создания игры нужны деньги издателя, то проект всегда будет компромиссом между тем, что с точки зрения маркетинга нужно рынку, и тем, о чем мечтает разработчик.

**Гленн Корпес.** Дело не в компромиссе. Если вы думаете, что у вас есть потрясающая идея, но издатели почему-то ее “не понимают”, значит, велика вероятность того, что у вас нет хорошего проекта и вы слишком идеалистичны. Сделать так, чтобы игра стала привлекательной для издателей (что автоматически означает ее привлекательность для потенциальных игроков) — одна из задач, которую проектировщик должен решить, разрабатывая проект игры.

**Дэйв Пэри.** Успех — дело случая, мы пытаемся использовать различные идеи. Наши игры делаются для людей похожих на нас — мы никогда не будем делать игры, напоминающие куклу Барби.

**Питер Мулине.** Маркетологи и издатели очень часто выдвигают заранее обусловленные требования к продукту, которым они решают заняться. Я думаю, разработчики, включая компанию Lionhead, должны проявлять определенную гибкость, чтобы издатели могли помочь им реализовать свои желания.

**Брайан Рейнольдс.** Если я знаю, какой именно продукт хочу сделать, то иногда осознанно соглашаюсь на название и жанр, но дальше мы всегда оставляем за собой управление творческой частью процесса создания игры и геймплея.

**Ян Белл.** Это зависит от личных финансовых обстоятельств.

## Будущее

Как-то на ланче для представителей компании, которая не занимается производством игр, один из инвесторов спросил нас: “Почему бы вам, парни, коль скоро вы делаете игры, не наклепать побольше игр, подобных *Myst*? Мне она очень нравится. А вот остальные, типа *Doom*, *Quake*, *Tomb Raider*, мне как-то до лампочки”.

Да, это всего лишь одна из множества точек зрения. Ее можно было бы с легкостью проигнорировать, не будь вопрошавший венчурным капиталистом с десятками миллионов долларов в кармане и если бы не было серьезных коммерческих аргументов в пользу того, что большинство игр по-прежнему не являются продуктами для массового рынка.

Вопрос, по сути, сводился к следующему: нужна ли большинству людей интерактивность, с которой вы так носитесь? Пока что мы не видели видеоигр, которые бы в современной семье были тем, чем в викторианских семьях было пианино: поужинали, убрали посуду, подключили X-Box и начали играть всей семьей. Современные игры для этого не подходят. С другой стороны, если бы людям не хватало возможности исполнять различные роли, они бы ходили в драматические кружки и играли бы в настольные игры. А каждые выходные все соседи бы собирались, чтобы после обеда разыграть очередное загадочное убийство.

Да, конечно, всегда можно придумать игру, которая понравится большому количеству потенциальных игроков. Однако большинство разработчиков скептически относятся к “массовому” рынку. Пусть они таращатся в “ящик” — так в двух словах можно охарактеризовать их отношение к такого рода “игрокам”. Однако все же интерактивность, которую впервые за всю историю человечества авторам дали компьютеры и игровые консоли, позволяет сделать продукт, который может понравиться и интеллектуалам, и массовому потребителю. Это должны быть игры, позволяющие играть по-разному, в соответствии с тем, чего хочет пользователь. Кратко можно сказать, что интерактивность не должна *заставлять* игрока делать выбор, а должна *давать ему возможность* сделать выбор.

Подробнее о том, в каком направлении должны развиваться игры, мы поговорим в главе 8, “Развитие методов проектирования игр”. Однако сначала давайте выслушаем мнение экспертов.

**Могут ли игры в их современной форме стать привлекательными для большей части потребителей или игры должны приспособиться к вкусам массового рынка?**

**Питер Мулине.** Будущее игровой индустрии еще даже не начало прорисовываться. Уже появились продукты, такие как *Tomb Raider* и спортивные игры, которые на практике показали, какой потенциал заложен в играх, специально спроектированных с учетом потребностей не только фанатов-геймеров, но и массового рынка. Это вовсе не означает, что игры нужно “дебилизировать”. Речь идет о том, что они должны быть более доступными. Когда этот процесс пойдет, игры будут просто грандиозными.

**Гленн Корпес.** Я считаю, что игры постепенно становятся частью общей культуры. Этот процесс остановить невозможно и, вполне вероятно, его также нельзя ускорить. Поэтому специально создавать игры для массового рынка не нужно, за исключением разве что имитаторов спортивных состязаний.

**Майк Дискет.** Пока что игры слишком нереалистичны, сложны и требуют для запуска и настройки слишком больших знаний, чтобы они могли стать по-настоящему массовым продуктом. Игры для массового рынка должны быть либо чрезвычайно простыми и при этом достаточно занимательными, либо настолько сложными, что никаких возможностей современных аппаратных средств для них не хватит.

**Уил Райт.** Я думаю, что массовый рынок и игры встретятся где-то посредине. Представьте, как какой-то парень, отработав смену, заходит в супермаркет и вместе с кефиром, хлебом и маслом, вспомнив о рекомендации своего друга, покупает игру *Deer Hunter*. Он приносит ее домой, пробует и не разочаровывается в ней. Тогда в следующий раз он уже будет больше уверен в себе при покупке более сложной игры. Но если он решит попробовать свои силы, купив что-то вроде *Falcon 4.0*, то вечер у него будет безнадежно испорчен. Хотя при этом,

вне всякого сомнения, будет существовать и рынок для “продвинутых геймеров”, которым нравятся такие игры, как *Falcon*.

Поэтому я думаю, что когда массовый потребитель станет более грамотным в отношении использования компьютера, наша индустрия пойдет в совсем другом направлении. Вместо создания сложных игр, между которыми редко можно увидеть что-то простенькое наподобие *Deer Hunter*, мы найдем ту самую золотую середину. Иными словами, основную долю рынка будут занимать игры средней сложности, а игры начального уровня и сложные игры будут находиться на противоположных полюсах этого рынка.

**Ян Белл.** Игры должны приспособиться к потребностям обычных людей.

**Брайан Рейнольдс.** Я думаю, что дилеммы, содержащейся в этом вопросе, на самом деле не существует, поэтому я ответил бы на первую часть вопроса “не всегда”, а на вторую — “в этом нет смысла”. Существует весьма обширный рынок игр для геймеров, и в обозримом будущем вполне можно зарабатывать себе на жизнь разработкой продуктов для этого рынка. Вовсе не обязательно биться лбом о стену массового рынка. Мы в компании Firaxis решили меньше заниматься исследованиями рынка и сконцентрировать все усилия на разработке таких игр, в которые нам бы было самым интересно играть. Считаем, что если мы создадим игру, в которую будет интересно играть нам, то всегда найдется достаточное количество людей, разделяющих наши вкусы, и они захотят купить такую игру.

**Билл Роупер.** Я отвечу так: понемногу и того, и другого. Мы в компании Blizzard всегда делаем игры, которые будут привлекательны прежде всего для геймеров, но учитываем и тех, кто впервые сядет за компьютер, чтобы разобраться, что такое “эти компьютерные игры”. Мы не можем себе позволить быть “пуританами от игровой индустрии”, которые делают игры только для настоящих геймеров. Уже сегодня просматривается аудитория компьютерных развлечений, которая растет не по дням, а по часам. И эта аудитория нуждается в соответствующих играх, фильмах и т.п. Но в то же время мы не хотим, чтобы наши игры были компромиссными, поскольку в таком случае они будут неглубокими и малоинтересными.

Создание игр, в которых легко обучиться азам, но трудно стать настоящим мастером, — очень нелегкая задача. Но мы ставим перед собой именно такую цель. И в тех случаях, когда ее удается достичь, вы видите, что игра интересна не только профессиональному геймеру, но и новичку, который никогда до этого не играл в игры. В конце концов, все должно сводиться к простому слову “интересно”. Если игра легкая в освоении и интересная, вы увидите, как ее аудитория постоянно расширяется за счет тех людей, которые имеют компьютеры и решили попробовать, насколько эта штукавина может быть полезной в часы досуга.

**Дэйв Пэри.** Игры должны приспособиться к обычным людям. Этот процесс адаптации будет подобен тому, как игры для платформы PC научились определять номера прерываний IRQ и параметры DMA. Нам просто придется сделать их

настолько простыми, чтобы потенциальные пользователи не чувствовали себя беспомощными.

**Крис Кроуфорд.** Игры никогда не вырвутся из накатанной колеи. Господь знает, какие усилия я приложил для того, чтобы вывести индустрию на широкую дорогу массового рынка, но ни одно из них не привело к хотя бы малейшему успеху. Индустрия настолько цепко держится за методы, с помощью которых она добилась успеха на целевом рынке, что я уже даже не пытаюсь влиять на ситуацию.

Лет через десять появится интерактивное развлекательное программное обеспечение, основанное на повествованиях, но я думаю, что это программное обеспечение будет позиционироваться не в том секторе рынка, что игры. Это будет напоминать книжный магазин и магазин комиксов.

*Какая из игровых возможностей какой-либо игры вам нравится больше всего?*

**Гленн Корпес.** Ракетные прыжки в *Quake*.

**Майк Дискет.** Впечатление, которое производит на игрока *Dungeon Master*, когда глубоко в подземелье догорает ваш последний факел и вы остаетесь в полной тьме, слыша лишь звуки, издаваемые бродящими поблизости монстрами.

**Ян Белл.** Возможность играть азартно. Под этим я понимаю игру, которая позволяет играть не только эффективно, но и, если у игрока есть такое желание, просто увлеченно, не думая об эффективности. Такой игрой я считаю *Chuckie Egg*.

**Дэйв Пэри.** Игра несколькими шарами в *Pinball*. Поиграв в нее с пятью шарами, вы встаете выжатым, как лимон.