

КОНСТА КЛЕМЕТТИ | ХАРРО ГРЁНБЕРГ

МАСТЕРА ГЕЙМДИЗАЙНА

КАК СОЗДАВАЛИСЬ ANGRY BIRDS, MAX PAYNE
И ДРУГИЕ ИГРЫ-БЕСТСЕЛЛЕРЫ

Перевод с английского



Москва
2021

Конста Клеметти:

Посвящается Хенрику и Даниэлю — моим будущим дизайнерам



Харро Грёнберг:

Друсила и Эрик, спасибо



Хотим поблагодарить всех геймдизайнеров, которые согласились с нами побеседовать, за их огромный энтузиазм и поддержку при подготовке этой книги.

Спасибо нашим литературным агентам Элине Альбек, Лотте Дурва и Джулии Келлумс: благодаря их энергии и труду книга увидела свет.





Введение

На дворе стояла осень 2017 года. В те прохладные и ясные дни мне отчего-то много думалось о финских дирижерах. Они славятся своим талантом и высоко ценятся по всему миру. Многие задумываются,

почему Финляндия, сравнительно небольшая страна, зажатая между могучей Россией и кузницей поп-культуры Швецией, уже не первое десятилетие дарит миру столько выдающихся дирижеров симфонических оркестров. Как Финляндии удалось прыгнуть выше головы? Одни думают — должно быть, здесь что-то витает в воздухе. Другие уверены, что это следствие последовательной политики — всеобщего качественного музыкального образования, введенного в Финляндии еще в 1960-х.

А непревзойденные звезды ралли и «Формулы-1»? Что за черная магия все время помогает нам, финнам, с невозмутимыми лицами разгоняться до головокружительной скорости, выжимая из автомобиля все, что только можно, — в любую погоду и при любых условиях, зачастую опасных? Честное слово, не знаю.

А как насчет всемирно известного финского дизайна? Вспомним бум 1930-х, когда Алвар Аалто, Кай Франк и другие выступили с авангардным манифестом минимализма и совершили революцию в индустрии, а заодно и поменяли образ мыслей целой нации. Демократизация дизайна осуществила переворот в умах. Если кто угодно может позволить себе такой дом или такую мебель, то, возможно, и заниматься дизайном может кто угодно.

И тогда я задумался о видеоиграх. На сегодня гейм-индустрия масштабнее, чем музыкальная и киноиндустрия, вместе взятые: она так или иначе затрагивает жизни миллиардов людей по всему миру. Это сравнительно молодая сфера: первая в истории коммерчески успешная игра, Pong, была выпущена в 1972 году, а золотой век видеоигр начался в 1980-х. Правда, немногие из них в те времена были обязаны своими успехами талантам финских игроделов. Но в начале 2000-х что-то изменилось. Финляндия, где живет всего пять миллионов человек — упрямых, морозоустойчивых, непрошибаемых фанатов мобильных телефонов, — становится супердержавой гейм-индустрии буквально в мгновение ока.

От вездесущей «змейки» для Nokia до охоты на гангстеров в Max Payne, от социального феномена Habbo Hotel до безудержной Rally Trophy, от успешнейших Clash of Clans, Clash Royale и Boom Beach компании Supercell до самой скачиваемой игры в истории мобильных платформ Angry Birds — финские геймдизайнеры переживают один неоспоримый триумф за другим, что вряд ли объясняется случайным совпадением.

Разумеется, свою роль сыграл маркетинг, да и без удачи тоже не обошлось. Возможно, ветер дул в нужном направлении — или так встали звезды. Но если задуматься, то, пожалуй, все сводится к геймдизайну. Должно быть, есть нечто особенное в дизайне всех этих

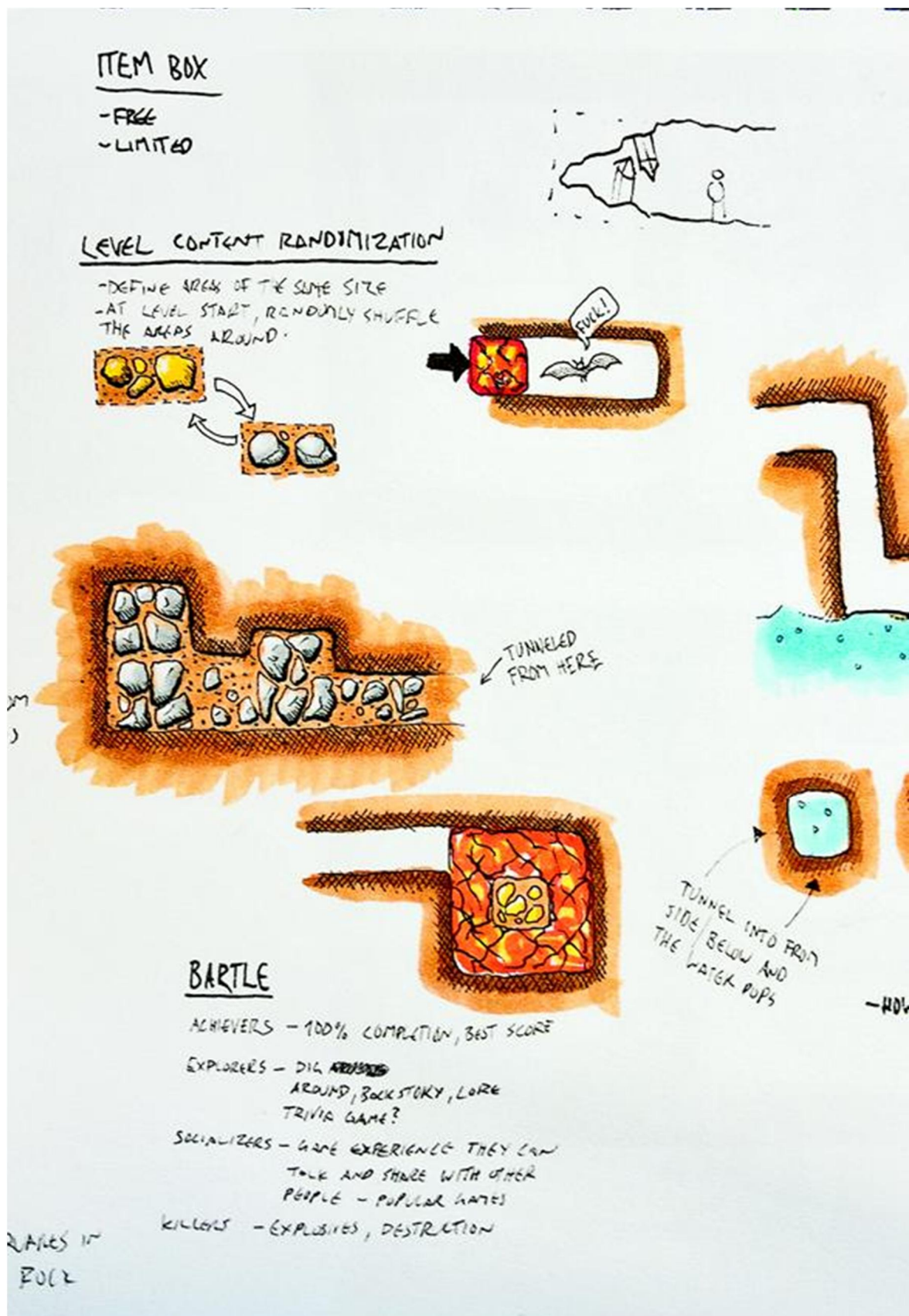
игр, в их, так сказать, ДНК — то, что способно увлечь и зацепить игроков по всему миру. И мне захотелось разобраться, что же это. Когда я поделился этой идеей с умницей Харро Грёнбергом, моим коллегой, мы быстро обнаружили, что на рынке нет книги, которая внятно и доходчиво описывала бы сложности и открытия современных геймдизайнеров. Это было необходимо исправить.

Так мы пустились в путь — на поиски бесценных самородков мудрости, способной вдохновить на создание новых игр. Возможно, эта мудрость породит список гибких правил, которые еще лет десять будут помогать геймдизайнерам увлекать и вовлекать игроков. Да и не только геймдизайнерам — пусть эти правила подхлестывают ваше творческое мышление в какой угодно области.

Надеемся, что беседы, приведенные в этой книге, вас заинтересуют и вдохновят, покажут иной способ мыслить и поведают о том, что происходит в голове геймдизайнера. А для нас этот путь был наполнен большими открытиями и памятными моментами. Беседы с мастерами навели нас на любопытные размышления по поводу постоянно меняющегося ландшафта гейм-индустрии.

Конста Клеметти

Хельсинки, 15 сентября 2018 г.



Игры, которые делают люди

Все мы знаем, что в игры играют люди. В суперпопулярные игры 2000-х и 2010-х, такие как Angry Birds или Candy Crush Saga, играют самые разные люди: разного возраста, разного пола, разного уровня жизни.

Мы, геймеры, получили разное образование, выросли в разных культурах, у нас разные ценности, интересы и увлечения. Мало кто в наше время совсем уж незнаком с компьютерными или мобильными играми.

Современные геймеры, возможно, считают, что история игр восходит к началу 1960-х и что гейм-индустрия развивалась параллельно с компьютерными технологиями. Можно вспомнить такие игры, как *Spacewar!* (1962) или *Tennis for Two* (1958). Кто-то ведет отсчет от первых коммерческих игр 1970-х, скажем, *Pong*, а кто-то — от бешеного успеха *Rac-Man* уже в 1980-х. Первая финская коммерческая игра, о которой нам известно, — это симулятор шахмат *Chesmac*, выпущенный в 1979 году: шахматы — прекрасное напоминание о том, что люди вообще-то играли всегда. Первые варианты шахмат появились сотни лет назад, а настольные игры, из которых выросли шахматы, и того древнее — у них тысячелетняя история: например, в сенет, древнеегипетскую игру с фишками, играли уже в 3100 году до н.э. История финских игр тоже, разумеется, началась не с *Chesmac*: одна из самых первых настольных игр независимой Финляндии продавалась на Рождественской ярмарке в 1918 году, и финны при скудном освещении — в то время было не до жиру — увлеченно воспроизводили события Гражданской войны того же года, двигая фишки по игровому полю. Словом, игры — далеко не современное изобретение.

Однако никогда не было так легко получить доступ к кусочку аудиовизуальной интерактивной фантазии, как сегодня. Мы можем играть дома на компьютере или игровой приставке, разгадывать головоломки на смартфоне в ожидании, пока у приставки обновляется ПО, или даже брать с собой в путешествие небольшое портативное устройство, чтобы не расставаться с любимой игрой. Многие пользуются гаджетами, которые изначально не предназначены для игры, зато позволяют отдохнуть, отвлечься или развлечься, поддержать связь с давно не виденными друзьями и знакомыми. Кто-то играет в лотереи, футбол, хоккей или решает кроссворды на последних полосах газет. Не всегда нужны современные технологии, чтобы оставаться в контексте игровой культуры. Игр великое множество!

Как и популярные телесериалы, кино, книги, погода и политика, игры могут быть главной темой обсуждения за чашкой кофе. А опыт прохождения игр — неплохой «социальный капитал» в школьной компании. Игры объединяют людей разных поколений, рас и национальностей. За компьютером или во дворе, в собственном уютном доме или в дальнем путешествии, в одиночку или в компании — мы все играем в игры.

Но не все делают игры. Геймдизайн не входит в школьное образование, не приравнивается к другим творческим навыкам — писать сочинения или рисовать. Как игроки мы с жаром обсуждаем и любимые образцы игрового искусства, и ненавистные баги в играх. А порой можем приложить и разработчиков. Мы совершенно точно знаем, что сделали бы по-другому, если бы отвечали за создание игры. Закулисье геймдева часто так и остается для нас закулисьем, а если и освещается в СМИ, то лишь ради того, чтобы впихнуть товар нам, потребителям. Мы очень смутно представляем себе, чем живут разработчики игр, — до нас доходят лишь единицы самых интересных и громких историй.

А если мы не знаем, что делается в головах у геймдизайнеров, и не понимаем толком, чем они на самом деле заняты, то не можем оценить и саму игру в полной мере. Разработка компьютерной игры — сложный процесс, и конечному пользователю видно далеко не все. В процессе разработки многие игры меняются до неузнаваемости, и итоговый результат, как правило, наилучший из возможных — с учетом ограничений во времени и ресурсах. Когда игра в день своего выхода наконец-то попадает к пользователям, это кажется маленьким чудом — если знать обо всех трудностях, через которые прошли ее создатели. Разработка игры — итеративный процесс, в ходе которого, как признается Гарри Крюгер, игра сама «определяет, чему быть, а что выкинуть». Сама идея игры ничего не стоит, если нельзя воплотить ее так, как хочется, или если тебе жаль отказываться от вариантов, оказавшихся неработоспособными.

Геймдизайнеры не всегда похожи на своих игроков, и не всегда легко предугадать, какие впечатления от игры получают пользователи, если не вовлекать в разработку целевую аудиторию уже во время этих итеративных циклов. Сегодня есть множество инструментов, помогающих понять потребности игроков и привлечь потенциальных фанатов еще на этапе разработки. В онлайн-играх разработчики имеют возможность обрабатывать так называемые «живые» данные о поведении игроков и решать, нравится пользователям определенная функция игры или нет.

Но сбор данных — вовсе не панацея от всех бед, как замечает Тоуко Тахкокаллио. Нельзя пренебрегать художественной, человеческой составляющей процесса. Игры по-прежнему делаются людьми.

Именно поэтому часто подчеркивается, что разработка игр — это командный труд. Геймдизайнер должен быть способен к совместному творчеству. Команды разработчиков всегда состоят из людей с разным профессиональным опытом: кому-то интересны визуальные эффекты, кому-то звук, кому-то сами игровые механики, а кому-то —

взаимодействие с пользователями. Увлеченность своим делом подталкивает их еще глубже изучать рисование, дизайн, программирование и все, что помогает создавать игры.

В столь мультипрофессиональной среде порой случается так, что проблемы, возникающие по ходу разработки, решаются наложением новых слоев поверх существующих. Но многие геймдизайнеры, герои этой книги, уверены, что истинный профессионализм заключается в умении принимать решения — как достичь цели наиболее элегантным, оригинальным и простым способом. Как считает Антти Ильвессуо, это означает, что разработчику приходится отказываться от многого, что поначалу представлялось очень классным, а впоследствии оказалось лишним. «Отпускать» что-либо — одна из самых тяжелых составляющих геймдизайна, но в процессе разработки часто приходится принимать подобные решения, сохраняя при этом общую картину игры. Финским разработчикам особенно хорошо удается изящная простота. У многих есть опыт разработки самых первых мобильных игр, а кто-то учился самостоятельно — на демосценах.

Кто-то скажет: да это просто сам финский воздух помогает разработчикам игр раз за разом срывать джекпот! Но на самом деле ключом к успеху всегда было и остается крепкое сообщество. И хотя на авансцену с рассказами о создании игр выходят в основном дизайнеры и прочие «креативщики», стоит помнить, что они покоряли эти вершины не в одиночку. Все участники процесса разработки игр, которым дается слово в этой книге, были окружены другими профессионалами — умелыми, целеустремленными, не страдающими ерундой. Такие команды формируются внутри более широкой, посреднической экосистемы, которая помогает талантливым людям находить друг друга. Это — большая семья увлеченных творцов. Так нелюдимым финнам удалось создать сообщество, где обмен знаниями и взаимовыручка — вопреки липкому ярлыку «угрюмые северяне» — стали нормой.

Без поддержки сообщества рассказы геймдизайнеров из этой книги никогда не дошли бы до читателя.

Доктор Аннакайса Култима,
Университет Аалто



Родился: 1978 г.

Чем занимается сейчас: владелец Masumasu Games

Чем известен: Angry Birds, Angry Birds Seasons, Angry Birds Rio, Angry Birds Space, Angry Birds Star Wars



Яакко Ийсало — геймдизайнер из Хельсинки, разработавший концепцию первой игры Angry Birds (2009), одной из самых культовых и самых скачиваемых мобильных игровых серий за всю историю. Игра получила множество наград, набрала 4 миллиарда скачиваний по всему миру и превратилась в мультимедийный развлекательный бренд: игрушки и одежда, тематические парки, мультсериалы и мультфильмы... и это еще не все!



Ийсало вырос на культуре финской демосцены (см. глоссарий), к которой присоединился еще подростком, в начале 1990-х. Поначалу он мечтал стать художником, но, не слишком-то веря в свои силы и способности, со временем переключился на музыку, а затем — на программирование. В начале 2000-х он работал над несколькими проектами для Housemarque, одной из первых игровых студий в Финляндии, а также изучал программирование в Хельсинкском университете. Получив образование, он устроился графическим дизайнером в компанию Fonecta, которая тогда предоставляла услуги мобильной связи, а потом в конце 2004 года его пригласили на собеседование в Rovio. В то время компания занималась созданием Java-игр — главным образом для телефонов Nokia.

«Перегорев» как художник по играм к 2007 году, он переключился на геймдизайн в целом и участвовал в разработке многих первых игр от Rovio, таких как Bounce Boing Voyage (2008), и простенького shoot 'em up в стиле Asteroids. В 2009 году у Яакко появилась возможность создать собственную игру, и в голове у него начали летать птички — в буквальном смысле. Так он стал геймдизайнером первых пяти игр — Angry Birds, Angry Birds Seasons, Angry Birds Rio, Angry Birds Space и Angry Birds Star Wars.

Мой путь к геймдизайну

В профессию я попал скорее случайно. Когда-то, в начале 1990-х, я имел кое-какое отношение к финской демосцене. Мне всегда хотелось, так сказать, «творить». Этим я и занимался в 1990-х. В 1996 году на демопати я выиграл конкурс по трекерной музыке. Мне и правда нравилось делать демки. Но у меня были ужасно ленивые знакомые, и пришлось все осваивать самому. Я начал изучать программирование, учился создавать графику. Что-то я делал один, а что-то — вместе с другими.

Кроме того, я с детства был диким фанатом Nintendo. В начальной школе меня даже прозвали Яакко-Нинтендо. Так что рецепт моего «коктейля» довольно прост: взять бессчетные часы, проведенные за Super Mario, и смешать с приличным опытом создания демок.

На первую работу, имеющую отношение к мобильной связи, я устроился в 1999 году — в компанию под названием Iobox. Я разрабатывал дизайн иконок для экранов телефонов. Должность называлась «художник-разработчик мобильных изображений». В 2001 году я начал брать заказы как фрилансер, а параллельно учился программированию в Хельсинкском университете. Какое-то время я работал на Housemarque и занимался проектами азартных игр для мобильных телефонов... словом, хватался за все, что бы мне ни предложили. Еще я работал художником по графике в Fonecta (это был мобильный оператор), делал дизайн для ресторанного путеводителя и одного информационного сервиса. А потом мне позвонили из Rovio. Это было в конце 2004 года. В начале следующего года я уже там работал.

Тогда в Rovio занимались разработкой Java-игр. Сначала я работал художником по играм, вскоре меня повысили до ведущего художника по пиксель-арту, затем перевели на должность ведущего геймдизайнера, а в итоге я стал креативным директором. Мне повезло, что я начал работать геймдизайнером в 2007 году. Это как перепрыгнуть через две ступеньки. В роли дизайнера-художника я начал страдать от настоящего профессионального выгорания. Думаю, мои навыки — я работал художником, изучал программирование и был музыкантом — в этом случае делали меня особенно ценным сотрудником.



Птички высокого полета

Angry Birds (2009) стали дико популярны. Почему — я так и не понял: просто какой-то феномен. Это не укладывалось в голове. Миллиард скачиваний? С ума сойти. Я видел детишек в футболках с Angry Birds, когда проводил отпуск в Малайзии. Игра начала жить собственной жизнью. Она захватила весь мир. А поскольку до «Птиц» я в основном фрилансил на заказчиков, этот успех был для меня очень важен.

Angry Birds научили меня многому в геймдизайне. Эти годы стали хорошей школой. Я вечно в себе сомневаюсь (это так по-фински), и «Птицы» мне очень помогли. Я понял, что «тяну» на геймдизайнера. Но, конечно, пилить уровень за уровнем — дело довольно скучное, долго так не выдержишь. Я всегда пытался добавить какие-то новые фишки. С одной стороны, так я соревновался сам с собой, а с другой — добивался, чтобы игра оставалась актуальной для пользователей. Пресловутый выход из зоны комфорта. Это даже хорошо, если мы немного волнуемся и не уверены, получится у нас или нет. В этот момент надо стиснуть зубы, взяться и сделать. Именно так мы растем. Это касается не только геймдизайна, но и всего на свете.

Как удержать игроков

Как уже говорил, я делаю игры в основном для себя. Важная сторона разработки игры — это способность взглянуть на нее со стороны и оценить, какие чувства она вызывает. Нужно поставить себя на место конечного пользователя и честно сказать себе, нравится ли игра вам самому. Самокопание — вот ключ. Об этом часто пишут в книгах про геймдизайн.

Важная сторона геймдизайна — это исправление недостатков. Мы разрабатываем игру, тестируем ее и, натываясь на то, что не работает, исправляем ошибки. Сгладить шероховатости — это уже хороший

результат. Но мне недостаточно чувствовать, что поработал «прилично». Если я вижу, что игра может стать лучше, я найду способ, как и чем ее «приправить». И я понимаю, когда уже хватит. Это трудно объяснить, но я развил у себя такую способность.

Полезно поиграть в игры-ориентеры, чтобы сравнить их со своей. Это своего рода исследование. Если на рынке есть игра, похожая на нашу, надо ее пройти. Я всегда считал: если мы чем-то занимаемся, надо разбираться в этом как следует. Я старался прочитать все книги по геймдизайну, какие только мог достать, — например, «Геймдизайн» Джесси Шелла (М.: Альпина Паблишер, 2019). Еще одна хорошая книга — «Геймдизайн: Теория и практика» (Game Design: Theory and Practice). Она состоит из бесед со «старой гвардией» — Сидом Мейером, Уиллом Райтом и другими разработчиками. Было очень интересно ее читать. Мне понравилось, как эти люди смотрят на мир, да и они сами понравились. Но я читаю не только о геймдизайне. Мне интересен дизайн в целом. Кроме книг, я часто смотрю материалы с GDC (крупнейшей ежегодной конференции разработчиков игр) и многое другое.

С чего начинается геймдизайн

Я минималист. Всегда стараюсь избавиться от балласта. Я считаю, что пресловутая «играбельность» очень важна. Игра должна быть понятна игроку. Я не хочу, чтобы была необходимость разжевывать, как в нее играть. Надо так: сел и играешь. Очень многие игры перегружены посторонними деталями, которые только мешают геймплею: за деревьями не видно леса. В дизайне мне нравится минимализм, я стараюсь сохранять простоту и чистоту. Слишком часто разработчики зацикливаются на деталях, а уже потом пытаются «натянуть» на них общий механизм. И в итоге часто получается нечто унылое. Правильнее что-то убрать или переделать, чем идти по такому пути. Простое решение — всегда лучшее.

Мне нравится книга «Разработка игр и теория развлечений» Рэфа Костера (М.: ДМК-Пресс, 2018), в которой, помимо прочего, говорится о последовательных препятствиях, которые должен преодолеть игрок. Также автор настаивает на необходимости придерживаться концепции игры и выстраивать причинно-следственные связи. Мне нравится такой подход. Не люблю игры в виде вороха случайных вещей. На мой взгляд, любые дизайнерские и игромеханические решения должны «обслуживать» события игры. Игра должна быть похожа на идеальную упаковку — чтобы ничего не торчало. Как сказал знаменитый

геймдизайнер Сигэру Миямото: одна-единственная дизайнерская находка может решить множество проблем.

Вот один из моих любимых примеров. У нас возникла проблема со свиньями во время работы над Angry Birds Space (2012). Свиньи плавают в вакууме. Вы попадаете птицей в свинью, она получает синяк под глазом и вылетает за пределы экрана. Таким образом, где-то вне поля зрения игрока болтается свинья. Мне это не нравилось. Был и другой вариант: каким-то образом убивать свинью в момент ее вылета в заэкранное пространство. Но ведь у разных телефонов экраны разного размера, поэтому было трудно найти универсальное решение. Как понять, когда именно свинья исчезнет с экрана на всех возможных устройствах? И в итоге я придумал такое решение, которое удачно связало этот эпизод с остальной игрой.

Я решил помещать свиней в воздушный пузырь. Внутри пузыря они могут дышать в космосе. Пузырь лопається — свинья замерзает. Но если свинья вскоре после этого оказывается на планете с атмосферой, она оттаивает и приходит в себя. Оказалось — очень удачный механизм. Чисто геймплейная проблема обернулась, так сказать, тайным благословением. Это сильно обогатило игру. Она стала более последовательной.

Было бы здорово находить подобное решение каждый раз, сталкиваясь с проблемой. Также стоит научиться кодить, чтобы видеть «начинку» игры. Тогда вы сможете, опираясь на «начинку», практически безболезненно дорабатывать игровые механики. Еще и бюджет сэкономите.

Таким образом, геймдизайн растет из понимания всех систем, которыми мы располагаем. Если удастся их освоить, то не придется создавать новые. Но это дело медленное и трудоемкое. При создании игрового движка стоит предусмотреть гибкость элементов системы — чтобы можно было использовать их по-разному. Пусть они будут по своей функции более универсальными, а не узконаправленными. Я знаю, что «универсальный» в этом смысле может звучать не очень хорошо, поскольку чрезмерная открытость бывает вредной, но эта опасность скорее касается этапа программирования и производства.

Поговорите с утенком

Мне нравится документировать геймдизайн. Конечно, дизайн-документы (диздоки) устаревают и чужие их не читают, но важен сам процесс. Проходить игры таким образом тоже хорошо. Это помогает задуматься, разглядеть общую картину. Подробный диздок очень полезен — хотя бы вам самому, чтобы все как следует уложилось в

голове. Но сойдет и одностраничный документ, и листок с таймлайном игры — да что угодно.

Классический совет от программистов: поговорите с резиновым утенком. Если вы столкнулись с проблемой, обсудите ее с резиновым утенком, который живет на вашем рабочем столе. Когда вы начинаете говорить о проблеме, рассказывать о ней утенку, вам удастся взглянуть на нее другими глазами. «Метод утенка» помогает ее решить. Это чем-то похоже на мозговой штурм — я не раз принимал в нем участие. Начинаешь объяснять суть проблемы, записываешь что-то на доске — и решение приходит гораздо быстрее. Вы как бы выносите проблему наружу, «обнажаете» ее.



Поговорите с утенком

Мне нравится документировать геймдизайн. Конечно, дизайн-документы (диздоки) устаревают и чужие их не читают, но важен сам процесс. Проходить игры таким образом тоже хорошо. Это помогает задуматься, разглядеть общую картину. Подробный диздок очень полезен — хотя бы вам самому, чтобы все как следует уложилось в голове. Но сойдет и одностраничный документ, и листок с тайм-лайном игры — да что угодно.

Классический совет от программистов: поговорите с резиновым утенком. Если вы столкнулись с проблемой, обсудите ее с резиновым утенком, который живет на вашем рабочем столе. Когда вы начинаете говорить о проблеме, рассказывать о ней утенку, вам удастся взглянуть на нее другими глазами. «Метод утенка» помогает ее решить. Это чем-то похоже на мозговую атаку — да же раз принимал в нем участие. Начинаешь объяснять суть проблемы, записываешь что-то на доске — и решение приходит гораздо быстрее. Вот как бы выносили проблему паружку, «обнажаете» ее.

Чем привлекателен геймдизайн

Меня интересует не только геймдизайн. То же самое мне нравилось и в демосcene. Здорово быть частью проекта, что-то создавать, чего-то

добиваться. А в какой-то момент просто раздается щелчок, и все встает на свои места. Не знаю, как объяснить, но фишка именно в этом. Я мог бы заниматься много чем, не только играми. И все же я хорошо разбираюсь именно в играх, и у меня есть нужные навыки.

Создавая игры, я делаю их в первую очередь для себя. Конечно, я думаю о конечных пользователях, но рассуждаю так: понравится мне — понравится и им. Я ставлю себя на место игрока, поэтому в какой-то мере выступаю его представителем — представителем тех, для кого разрабатываю игру.

Машина для развлечений

Я не считаю, что сюжет нужен любой игре, хотя игра Bats, над которой я сейчас работаю, имеет сильный нарративный элемент. Но нарратив — вовсе не моя главная цель. Я всегда говорил, что делаю забавные игрушки. Мне нравится строить машины для развлечений, если можно так выразиться. Я хотел бы создавать дизайн кружек, стульев и тому подобное. Это меня тоже интересует. Скажем, у меня не очень хорошо получаются гуманоидные персонажи, но дайте мне три шарика и кубик, и я сделаю из них крутого и классного персонажа.

Хороший геймдизайнер и отличный геймдизайнер

Все дело в сочетании технических навыков с художественным видением. Вам нужны развитая интуиция, вдохновение и творческий настрой. Приличные технические навыки, на мой взгляд, могут очень пригодиться. Вы должны разбираться в технической стороне процесса, чтобы принимать соответствующие решения. Для меня важно хотя бы уметь прочесть документ Excel, сверить цифры и уже отталкиваться от них, руководствуясь чутьем и зная, что стою на твердой почве. Но это зависит от игры, над которой вы работаете. Геймдизайн бывает разный.

Плохой дизайн

Плохой дизайн может убить хорошую идею. Я не думаю, что идея так уж нужна или важна. Не знаю, по-прежнему ли это общее место — что миром будто бы правят идеи. На мой взгляд, из посредственной идеи может получиться хорошая игра. Игра должна быть качественной, интересной, в ней должно быть множество забавных мелочей, придуманных в процессе. Это ключевые ингредиенты. Игра — это в первую очередь разработка, а не идея. Противоположных примеров полным-полно в игровых магазинах. Можно сказать, что дедлайн

убивает игру. Игра должна выйти в срок — а сроки назначаются заранее.

Я, к счастью, сумел избежать этой ловушки. Разработка — штука зачастую довольно беспорядочная, иногда вообще непонятно, что же должно получиться в итоге. Но вы идете вперед. Нужно всего лишь поверить, что все будет сделано вовремя и как следует. Затем берите лопату и начинайте копать. Мне слабо верится, что можно все заранее проработать на бумаге, а потом просто взять и сделать. Это всегда итеративный процесс с кучей циклов.

Разница между платформами

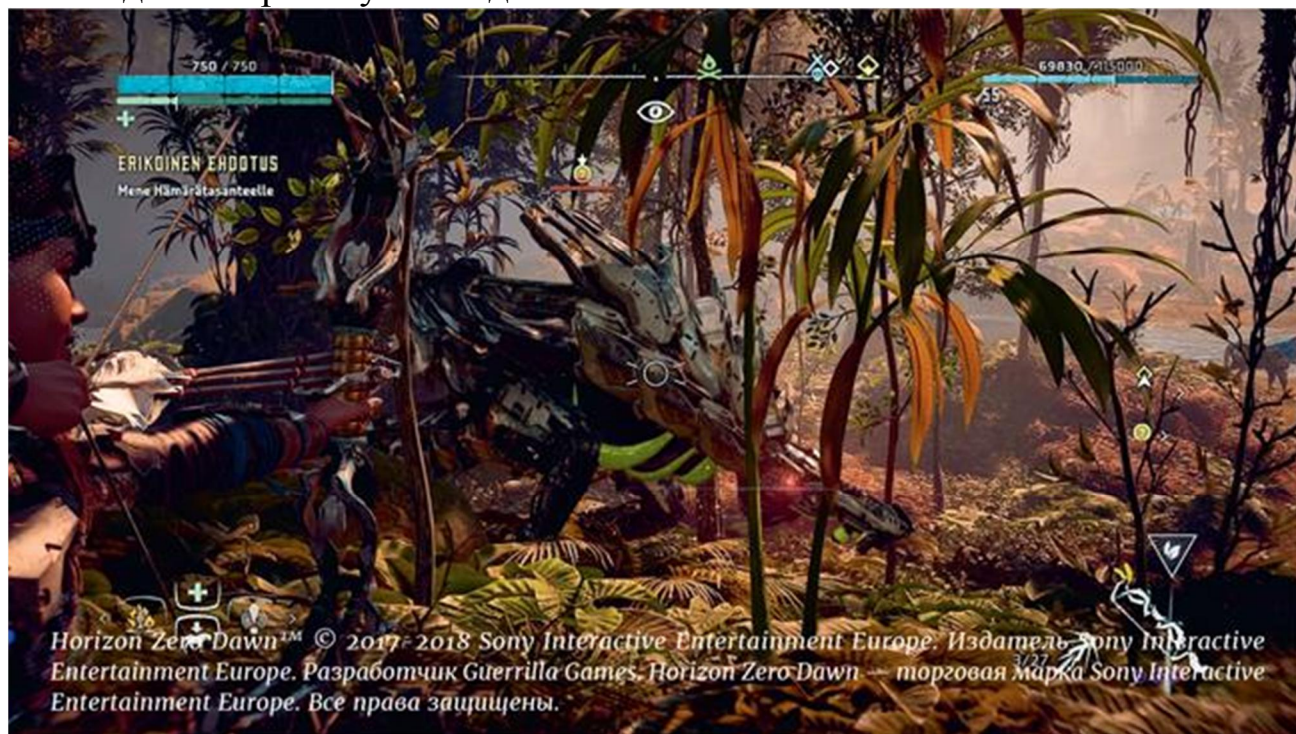
В конце 1990-х я работал с портативными приставками, но в основном занимался мобильными телефонами. Игры для современных гаджетов совсем не похожи на Java-игры, которые некогда все были «топовыми». В этом смысле Angry Birds принадлежат старой школе. Сегодняшние мобильные игры в основном нацелены на удержание игроков.

Все зависит от игры, которую вы делаете. У мобильной игры и у традиционной одиночной игры для приставок — разный геймдизайн. Разработка сюжета для более классической одиночной игры больше похожа на создание фильма. А «игры как услуга» — это совершенно другая история, как и многопользовательские игры для приставок. Было бы здорово поработать с чем-то подобным.

Дизайн с опорой на данные

Когда я работал фрилансером, окончательная шлифовка игры выполнялась на основе данных, получаемых от игроков. Вначале руководствуешься интуицией, а затем получаешь подтверждение в виде данных, что все делаешь правильно. Я всегда пытался добыть данные, если их не было под рукой. В этом мне помогал опыт программирования. Для меня разработка игры — нечто вроде проектирования систем. Мне нравится в процессе разработки создавать системы, которые я смогу использовать для поддержки моего дизайна. Например, для эпизода с водными планетами в Angry Birds Space у меня был заготовлен файл Excel со всеми необходимыми расчетами, чтобы как можно точнее передать упругость воды: пусть игрокам будет веселее. Я не хочу опираться только на ощущения, мне нужен более конкретный фундамент. А данные в разных формах — полезный инструмент. Впрочем, даже когда у нас были данные от NASA, мы не гнались за «реалистичным» дизайном. Просто было здорово отразить в игре некоторые детали.

Конечно, мы хотели сломать шаблон. Иначе игра получилась бы скучной. Нужно постоянно что-то изобретать. В противном случае рискуешь превратить игру в болото и убить бренд. Нам удалось сохранить это ощущение свежести на протяжении пяти «моих» игр Angry Birds. Не самая простая задача. Если бы мы ее провалили, Angry Birds едва ли протянули бы долго.



Мастера своего дела

Тетрис (1984) — прекрасная игра. Я ее очень высоко ценю. Еще, конечно, есть Nintendo. Эти люди совершенствуют игры, никуда не торопятся, вылизывают все до блеска — полируют каждый камушек. Взять хотя бы Super Mario 3D World (2013). Это же совершенство. Смотришь и понимаешь: а ведь очень немного тут можно улучшить. Играя, ты все видишь и чувствуешь как наяву. Геймдизайнеры Nintendo, безусловно, мастера своего дела.

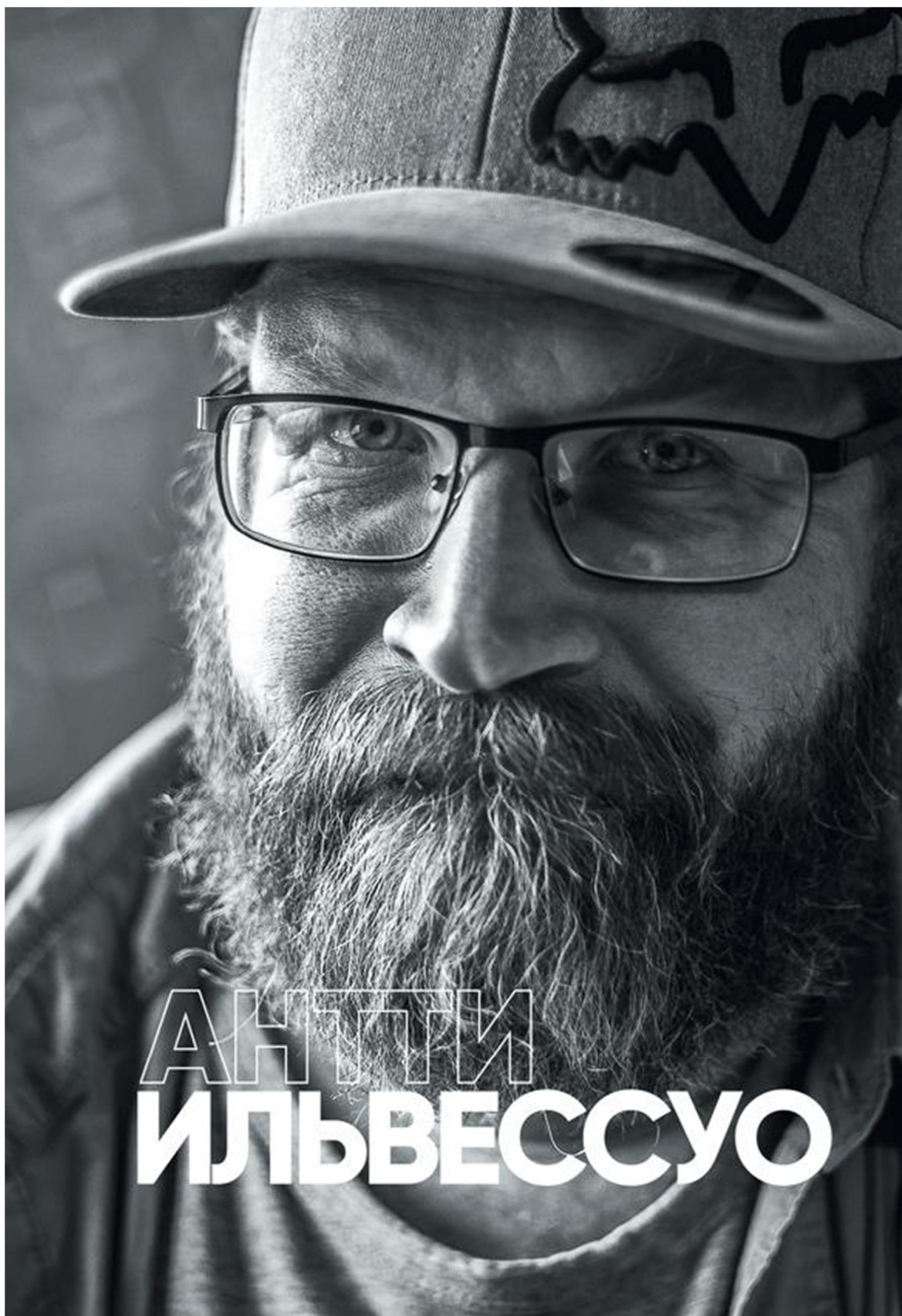
Мне нравятся элегантные, простые игры. В том же тетрисе нет никакого балласта. Но я стараюсь играть в игры разного типа — независимо от платформы или жанра. И все же у меня есть предпочтение: одиночные игры на приставках. В последнее время я прошел Prey (2017), Uncharted: The Lost Legacy (2017) и Horizon Zero Dawn (2017). Если у меня есть возможность поиграть, я всегда ею воспользуюсь.

Для меня важно играть в игры. Это помогает мне в геймдизайнерской работе. Игры заставляют меня думать. Они погружают в нужное состояние, и мозг сам начинает думать о дизайне.

Я могу позаимствовать удачные механики из игр, в которые играю. Думаю, для геймдизайнера важно много играть: это помогает увидеть многое из того, что делают другие. Находками можно воспользоваться и позже, чтобы всякий раз не изобретать колесо.

Современные игры, как правило, слишком длинные. А что, если у тебя семья и другие дела? На прохождение некоторых игр нужна добрая сотня часов. А мне и шести часов хорошего геймплея вполне хватает для счастья. В этом смысле мне нравится Portal (2007) — прекрасная одиночная игра, как раз нужной длины.

Честно говоря, мне не очень интересны многопользовательские игры — но, может, я просто мало в них играл. Надо бы поиграть, чего это я? Может, пойму, в чем фишка.



АНТИ ИЛЬВЕССУО

Родился: 1974 г.

Чем занимается сейчас: креативный директор RedLynx/Ubisoft

Чем известен: серия игр Trials



Боевое крещение Антти Ильвессуо в игровой индустрии состоялось еще в начале 1990-х, когда интернет только зарождался: он делал небольшие бесплатные игры для ПК. Антти трудился в компании, которая разрабатывала ПО для онлайн-записи клиентов, а попутно вместе с друзьями работал над Phobia (1997) и Phobia II (1998). Когда он заикнулся, что хочет создать онлайн-игру про космос, учитель посоветовал ему найти более «серьезную» профессию. Так Ильвессуо стал системным администратором IT-консалтинговой компании Tietoenator. Но ненадолго: вскоре жизнь снова привела его в геймдев. В 2000 году они с братом Атте основали компанию RedLynx. Вернее, сначала компания называлась Punainen Ilves Laboratoriot (Punainen Ilves по-фински тоже означает «рыжая рысь»), но в 2004 году была переименована.



Если говорить о жанрах и платформах, то ребята из RedLynx были довольно всеядными. Компания всегда охотно рисковала, осваивая новые территории, и время от времени выдавала игры, которые не «взлетали» из-за платформы: например, классическая Pathway to Glory (2004) для Nokia N-Gage. Компания известна в первую очередь серией игр о мотоциклах Trials (2000–2019): их суммарные продажи исчисляются миллионами копий. Один из свежих проектов RedLynx — South Park: Phone Destroyer (2017).

Графика и дизайн

Мой опыт связан скорее с анализом данных, проектированием систем и управлением проектами, чем непосредственно с кодированием. Нет, я могу написать код, но никогда не считал себя программистом. Пока я работал над системой онлайн-записи клиентов, у меня возникла идея

браузерной многопользовательской игры. «Играть» пришлось бы в основном с цифрами, но это лишнее доказательство, что из любой работы всегда можно почерпнуть что-то полезное. Если вы понимаете, как устроены базы данных, значит, у вас есть инструменты, которыми можно пользоваться и в геймдизайне.

В компании нас поначалу было всего двое. Поэтому дизайнером я стал скорее вынужденно. Но и тогда я больше думал о графике. Я не был ведущим дизайнером, когда мы работали над Pathway to Glory для N-Gage. Я придумывал игровые механики и создавал графику. Потом осознал, что всегда работал над графикой с учетом геймплея. Так что даже моя основная работа — художник по графике — была близка к геймдизайну. Одного без другого не бывает.

Во время разработки игры про пиратов High Seize (2005) я вечно со всеми спорил, когда речь заходила о размещении кораблей на игровом поле. Это довольно нетривиальная задача — удачно расположить все элементы игры на маленьком экране мобильного телефона. Я считаю, это и есть геймдизайн. Дело не только в том, чтобы корабли «хорошо смотрелись».

Должность креативного директора не означает, что я мастер на все руки, но я люблю активно участвовать в создании игры и стремлюсь к этому. Я никогда не скажу команде, что, например, бочка нарисована неправильно. Я скорее попытаюсь объяснить: если на корабле нам для определенной цели нужна бочка, значит, она должна выглядеть так-то и так-то. На мой взгляд, глупо пытаться что-то исправлять без необходимости. Нужно привязать исправление к геймплею — тогда оно будет иметь смысл.

Игроки должны возвращаться

Я как-то написал статью для журнала Edge — про десять правил вовлечения игроков. Что заставляет их возвращаться к игре? Крайне важно, чтобы для игрока все было визуально понятным. Кроме того, игрок должен видеть, что из чего следует. Нельзя, чтобы он, играя, чувствовал себя потерянным. Мне нравятся динамичные игры, я хочу принимать решения, хочу ощущать, что я взаимодействую с игровой средой, что-то делаю и совершая тот или иной выбор. В первую очередь поэтому меня так привлекают игры, основанные на законах физики. Мне нравится, когда геймплей и нарратив взаимообусловлены и обогащают друг друга. У нас в Trials так: когда мотоциклист падает, дальнейшее происходит по законам физики. И результат выглядит куда эффектнее, чем ограниченный набор соответствий: конкретная

анимация под конкретный сценарий. Всегда как-то отключаешься от игры, когда заранее знаешь, что произойдет дальше.

Игра требует правдоподобия, все должно быть по-честному. Не стоит раздражать игрока неуместными элементами — пусть среда будет органичной и слаженной. В Trials события происходят без задержки, нет ощущения, что игроку пытаются навязать свою версию событий. Все элементы взаимодействия с игрой естественны и органичны.

Ненавижу, когда игра «провисает». Мне всегда кажется, что даже секундное затишье — когда вы ничего не делаете или ничего не происходит — нужно как-то убрать. Если раунд длится 30 секунд, одна-единственная секунда такого «простоя» кажется бесконечной. Это раздражает и расстраивает. Лучше пусть движение будет непрерывным.

В Trials мы сделали возвращение в игру максимально безболезненным, чтобы игроку было проще. Это как езда на велосипеде: разучиться невозможно. Просто вскакиваешь в седло и едешь. Кроме того, игра дает тебе прекрасное ощущение — что ты растешь над собой. Ты постоянно учишься чему-то новому, когда по мере игры повышается уровень сложности.

В мобильной игре можно удерживать игроков при помощи игровой валюты. Тратить валюту в игре можно, конечно, по-разному, но это хорошая мотивация. Но, как и в Trials, в момент возвращения в игру пользователь должен чувствовать себя комфортно, не натываясь на барьеры, иначе он передумает. В приставках и на ПК мне нравится, когда мотивацией для игрока служит сам игровой прогресс. А в мобильной игре пользователь может посмотреть, что произошло, пока он был офлайн (скажем, сколько денег у него накопилось).

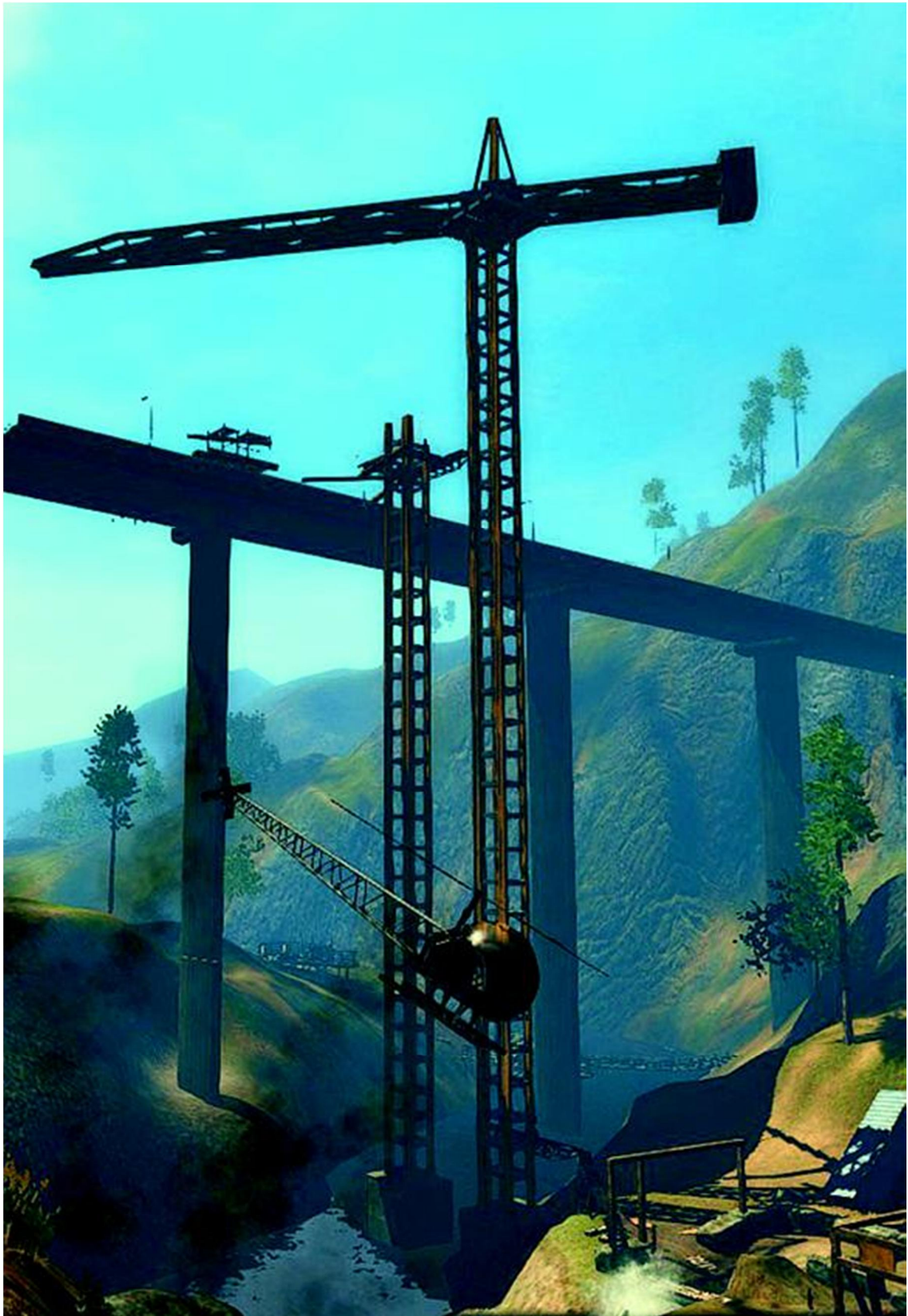
Процесс разработки

Разработка игр — как правило, итеративный процесс. В редких случаях его можно спроектировать на бумаге от начала и до конца. Впрочем, я участвовал в разработке мобильной игры Ketchapp Space Frontier (2016) для Ubisoft, и она была изначально довольно хорошо продумана. Но с такой небольшой игрой это оказалось нетрудно, а в более масштабных играх больше неизвестных. Гораздо сложнее с ходу запихнуть все это в один мешок.

И не так уж важно, по какому методу управления проектами вы работаете (скрам или что-то подобное). Это как в фильме «Тонкая красная линия», где герой Шона Пенна рассуждает, когда к нему лезут с советами: да, задачу можно выполнить и так, но в любом случае ее надо выполнить. Я могу приспособиться к любой модели. Но работа есть работа. Игра должна быть сделана. Не имеет большого значения, каким

путем идти, — в любом случае мы столкнемся с одними и теми же проблемами и задачами.





Нарратив

Слишком часто люди спешат рассказать историю. А про мир и проработку сеттинга забывают. На мой взгляд, истории возникают из

мира, созданного нами. Не существует хороших историй без хорошего сеттинга. Недостаточно начать игру с чего-то вроде «На дворе 1945 год» (или 2095-й, или какой угодно). Часто это, наоборот, вытекает из истории.

Когда начинаешь обращать внимание на детали, история рождается сама собой. Почему у солдат такие пуговицы на шинелях? Какова предыстория этого персонажа, что им движет? Какие у него ценности? Это и рождает хорошую историю. Чтобы рассказать историю, мало сюжетных механизмов. Хороший мир рождает хорошие истории.

Как стать хорошим геймдизайнером

Нельзя что-то делать так или иначе лишь на том основании, что это испытанный способ. Вы должны интересоваться буквально всем на свете. Книги о геймдизайне — это хорошо, но они должны быть лишь малой толикой всех книг, которые вы читаете. Читайте все, что подвернется под руку, смотрите фильмы, обдумывайте прочитанное и увиденное, ищите взаимосвязи. В дело может пойти все, что вы видите, чем вы живете. Прогуливаясь, пните камешек: куда он покатился, как? Размышляйте, почему то-то и то-то происходит так, а не иначе. Пусть у вас будет шкаф, набитый книгами. Сходите в оперу, даже если она вам не по душе, — просто чтобы понять, что это такое.

Именно из такого отношения к жизни родилась игра DrawRace (2009). Люди еще удивлялись, почему раньше никто до этого не додумался. Вот именно — не додумался. Помнится, еще на заре времен я гонял в симулятор по «Формуле-1». В руководстве к игре было изображение гоночного трека с разметкой. Тогда я понял, что идея вовсе не в том, чтобы ехать посреди трассы с максимальной скоростью. Это засело у меня в голове. Потом мне попала игра Flight Control (2009). Поиграв в нее, я подумал: наверняка кто-нибудь уже разрабатывает такую штуку (штука — то, чем позже стала DrawRace). Но это было не так. Поэтому я поделился с командой своей идеей, мы сделали прототип, а потом появилась DrawRace.

Мне кажется, это прекрасный пример, как можно соединить две разные идеи, а затем набраться смелости и воплотить в жизнь то, что получилось. И, конечно же, перед нами стояла сложнейшая задача: создать нечто, не имеющее реальных аналогов. Такие ситуации, такие задачи кажутся мне захватывающими и очень интересными. Под них и надо «затачивать» мышление.

Не то чтобы это имело отношение к теме, но... посмотрите на SpaceX. Разумеется, многоразовая ракета-носитель — прекрасная идея. И, разумеется, спроектировать такую ракету довольно сложно — но

дело того стоило. Полеты в космос сильно подешевели. Не сомневаюсь, многие задавались вопросом, нельзя ли сделать что-нибудь подобное, а Илон Маск просто взял и сделал. У крупных космических агентств наверняка были деньги на такой проект, но они даже не попытались. Я думаю, косное мышление просто загнало всех в ловушку. Это была настоящая смена парадигмы.

Мобильные устройства, приставки и компьютер

Нужно знать все платформы. И нужно играть в игры на всех платформах. А еще следует знать свою аудиторию. Многие мобильные игры, похоже, разрабатывают люди, играющие в основном на компьютере. Так не годится. Нельзя делать игру, считая ее лучшей в мире, но самому в нее не играть, потому что вы, видите ли, ПК-геймер. Вы сами связываете себе руки.

Сегодня на смартфонах и планшетах можно играть почти во все. Время, когда на что-то были способны только приставки, ушло. Да, есть игры, которые лучше подходят для мобильных устройств, — скажем, кликеры. Но при этом есть и такие игры, как *SimCity: Build* (2014). Прекрасный пример: мобильные игры могут быть и более сложными. Конечно, супертяжелые стратегии вроде *Europa Universalis* по-прежнему лучше идут на компьютере. Но и здесь разрыв сокращается. Возможно все, просто нужно подобрать подход. Вот и придумайте, как «пересадить» ту или иную игру на мобильные платформы.

От идеи к воплощению: первые шаги

Есть множество факторов, способных загубить хорошую идею. Разрабатывать игру — все равно что ходить по канату. Рано или поздно вы свалитесь. Не бывает так, что все идет гладко — от идеи и до релиза игры. Да и для релиза тоже нужно подгадать момент. В конце концов, на успех влияет не только и не столько идея. Воплощение — вот ваш козырь. Если сделать игру хорошо, она себя покажет.

Взять, к примеру, *Angry Birds*. В основе лежит простейшая идея, но она прекрасно воплощена. Механика стрельбы из рогатки и сама по себе неплоха, но именно дизайн уровней делает игру такой увлекательной. Если бы уровни были устроены по-другому, то и рогатка, возможно, не спасла бы игру.

Но начинать надо с малого. Для разминки сделайте мобильную игру, где нужно управлять мячиком. Нажимаешь на кнопочку — мячик прыгает. Все. Сделаете — поймете, что такое процесс разработки, в чем его суть. Это самое простое, что можно сделать. А потом уже можно

задуматься о создании крупнейшей многопользовательской онлайн-игры. Теперь-то вы понимаете, насколько сложным будет такой проект: сколько работы, сколько переменных...

Конечно, можно окончить хороший университет и устроиться в хорошую компанию. Можно с ходу включиться в работу над крутыми играми. А можно начать с нуля, сделать быструю карьеру и через три года стать креативным директором. Но в таком случае вы пропустите этап «прыгающего мячика». Возможно, вы думаете: да зачем мне это? Лучше я запрусь у себя в доме на три года и сделаю классную сцену в Unreal Engine. Тогда меня, разумеется, тут же возьмут дизайнером на любую студию. Да, вовсе не обязательно начинать карьеру с пустяковых вещей. Но все-таки простая незамысловатая игра — это все равно полезно. Не стоит отмахиваться от маленьких достижений.

Данные и дизайн

Это еще один вопрос, в котором важна точность: можно попасть в цель, а можно и промахнуться. Промахнувшись, вы запросто убьете свою компанию. Если вы смотрите только на цифры, то сами роете себе могилу. Данные могут стать помощником, полезным источником. Они помогают лучше отрегулировать некоторые моменты в игре, но не в состоянии заменить плеейтесты и опыт реальных пользователей. Опирайтесь на данные, но не позволяйте им управлять собой.

Самые знаковые игры

Master of Orion (1993) — великая игра. А вот сиквел — нет. Но в целом наше геймерское прошлое — времена игр для компьютеров Commodore 64 (1982 год, 64 Кб оперативной памяти...) — это совсем-совсем другое дело. Плохих игр не существовало, потому что их в принципе было не так много. То есть как «не существовало» — если тебе попадала в руки какая-нибудь Cobra, приходилось в нее играть: выбор был небогатый.

Но уже к концу той эпохи игры стали значительно лучше. Появились Defender of the Crown (1986), Airborne Ranger (1987) и Pirates! (1987) Сида Мейера. Из более «новых» игр мне нравится Eve Online (2003). Она уже слегка поднадоела — но настолько опередила свое время, что ее до сих пор никак не догонят. Я начал играть в Eve еще до World of Warcraft (2004). Мне всегда казалось странным играть в массовую многопользовательскую игру, где игроки привязаны к разным серверам. Как-то это неправильно, когда играешь не «со всеми». Eve мне нравится как раз тем, что все игроки на одном сервере.

Это как бы наш общий мир. Я не хочу спрашивать у других игроков, на каком сервере они играют.

Я играл и в Pokémon Go (2016) — в том числе с сыном. Это, конечно, совсем другой опыт, раньше такое и представить было нельзя. Хотя в последние версии, для консолей, я не играл.



Потребители должны играть

Столько всего можно превратить в игру! Правда, у магазинов и различных сервисов с их бонусными и скидочными системами геймификация получается так себе. Нужно изменить подход. Потребитель — он же «игрок» — должен быть вовлечен в «игру», чтобы постоянно в ней совершенствоваться. Купил пакет молока — получил ачивку.

Motonet, финская розничная сеть автозапчастей и оборудования, здорово продумала бонусную систему. Нужен только документ, удостоверяющий личность, не нужно таскать с собой специальную карточку или заполнять длиннющие анкеты. Motonet упростила, так сказать, «вход в игру». Но и в этом случае лучше, если «игрок» отчетливо представляет себе преимущества, которые он получает, подключаясь к бонусной программе. Когда понимаешь, за какой выигрыш бьешься, становится интереснее. Сильнее хочется играть.

Например, бонусные очки авиалиний: тут я ни в зуб ногой. За разные заслуги ты получаешь разные очки, а потом просто не понимаешь, сколько всего у тебя очков и на что их можно потратить. Это прекрасный пример, «как не надо делать», пытаюсь геймифицировать предложения компании.

Если бы бонусные системы были играми, то большинство из них (а то и все до единой) никогда не дожили бы до релиза — они откровенно «не тянут». И не очень-то хочется разбрасываться своими личными данными (имя, возраст, адрес и так далее) ради результата, которого придется ждать несколько недель. В такое никто не будет играть.

РАЙНЕ КАЯСТИЛА





Родился: 1975 г.

Чем занимается сейчас: ассистент кафедры компьютерных игр в университете Аалто

Чем известен: Kick-ass Kung-Fu, ValoClimb (панель Augmented Climbing Wall)



Доктор Хямляйнен учился на инженера и изучал обработку сигналов в Хельсинкском технологическом университете, а вторую магистерскую степень получил в Высшей школе искусств, дизайна и архитектуры. Эти два вуза впоследствии объединились в университет Аалто. В качестве выпускной магистерской работы он создал игру Kukakuma Mumaassa (2001). Это первая игра, в которой можно было перенести себя на экран в виде аватара (захват движений и голоса). Игра получила награду «Лучший мультимедиа-продукт для детей» на конференции Tampere Mindtrek и вошла в шорт-лист конкурса Milia New Talent в Каннах.

Производительность компьютеров уже позволяла анализировать изображение с веб-камеры и на основе информации о движениях на лету создавать игру. Это была передовая работа в области мультимодального взаимодействия. Хямляйнен получил грант на продолжение исследований в университете и на основе своей работы защитил диссертацию под названием «Инновационное применение технологии обработки аудиовизуального сигнала в реальном времени в искусстве, спортивном образовании и играх». Большая часть диссертации посвящена Kick Ass Kung-Fu (2004–2007), прорывной иммерсивной игровой инсталляции: реальные удары игроков трансформировались в движения компьютерных персонажей. Kick Ass Kung-Fu также легла в основу игр Kung-Fu Live (2010, Playstation 3) и Kung-Fu High Impact (2011, Xbox 360 Kinect) компании Virtual Air Guitar, где Хямляйнен начал работать директором по развитию сразу после защиты.

В 2012 году Хямляйнен начал преподавать в университете Аалто и совместно со своей группой провел исследование в области экзергейминга, технологий дополненной реальности в спорте и компьютерного зрения. Он пригласил к себе Райне Каястилу как независимого научного сотрудника и помог ему создать Augmented Climbing Wall — спортивную систему в дополненной реальности, ставшую крайне популярной. Хямляйнен также выступает в качестве консультанта Valo Motion: между компанией и университетом Аалто налажено весьма плодотворное сотрудничество.

Игры как тренировка

Райне Каястила: В юности я много играл в игры — а кто не играл? Конечно, игры меня очень интересовали. Когда я увидел, что есть возможность исследовать игры и сочетать их со спортом, это меня

страшно увлекло: так я и попал в геймдизайн. Правда, если задуматься, геймдизайн у нас в Valo Motion несколько отличается от разработки игр для компьютера или планшета. На экране все можно увидеть с одного взгляда, а управлять игрой гораздо проще — знай дави на кнопки. Игровой опыт на скалодроме совсем другой. Ты зависишь на стене и не видишь, что происходит вокруг. В основном мы делаем игры, которые заставляют игрока двигаться — самыми разными способами. Кроме того, в наших играх мы воплощаем то, что невозможно делать на реальном скалодроме, — скажем, игры с мячом. Главное, что экзергейминг, фитнес-игры — это настоящая физическая нагрузка.

Пертту Хямляйнен: Одна из целей работы нашей исследовательской группы — выяснить, какими могут быть фитнес-игры. Многие игровые продукты, подразумевающие физическую активность, на самом деле не требуют от человека таких уж интенсивных движений. Исследователи-медики отмечают, что очень немногие игры заставляют пользователя двигаться настолько активно, чтобы это было полезно для здоровья. Я говорю про Wii, Kinect и так далее.

Конечно, влияние на здоровье — это далеко не все. Но интересно, что такие игры способны вызвать ощущение — «Ух ты, вот это я потрудился!» — и при этом не измотать игрока. Другая проблема с такими штуками, как Wii и Kinect, заключается в том, что игроки слишком зависят от экрана. Когда мы стоим перед экраном как вкопанные, у нас нет достаточной свободы движений. Некоторые виды физической активности, вроде современных танцев, хороши своей разноплановостью. А если ноги приклеены к полу, какая уж тут радость движения? Мне очень интересно разбираться, какие положения и движения можно перенести в игру, чтобы не только стоять стоймя. Например, кататься по полу, лазить по скалодрому, прыгать на батуте...

Скалолазание и вовлеченность

Райне Каястила: Подсунуть человеку игру легко, но для того, чтобы увлечь его этой игрой, нужно потрудиться. Если вы делаете разнотипные игры, которые достаточно сложны и интересны, игрок сможет получить уникальный опыт.

Пертту Хямляйнен: И игровую, и спортивную мотивацию изучают давно и серьезно. Есть разные теории на этот счет, но в основном ученые сходятся на том, что главных мотивационных факторов пять: ощущение своих возможностей, или субъективная компетентность, независимость, налаживание социальных связей (то есть чувство сообщества), чувство новизны (то есть любопытство и стремление

исследовать) и фантазия (то есть возможность создавать собственную жизненную историю). Что касается чувства новизны и компетентности, скалолазание в дополненной реальности расширяет круг задач, которые ставит перед спортсменом обычное скалолазание. Дело уже не столько в сильных пальцах, сколько в способности решать задачи, ограниченные по времени и связанные с комплексной координацией движений. Кроме того, цифровое скалолазание укрепляет социальные связи и дает возможность игроку самому создавать «контент», что для обычного спорта нетипично. Правда, скейтбордисты и сноубордисты сооружают собственные рампы и другие элементы. То же самое возможно и в скалолазании: кто угодно может редактировать новые уровни скалодрома, менять траекторию и делиться ею с друзьями.



Райне Каястила: Более того, это очень социальная штука. Кто не занимается лазанием сам, может смотреть и болеть. Это еще и зрелищный спорт.

Пертту Хямяляйнен: Лазание по стене с напарником означает, что вы в одной связке. Кто-то пытается так делать на конкурсах и соревнованиях, но технически это довольно трудно. И, конечно, всегда есть опасность, что вы оба свалитесь. В нашей игре ClimBall два скалолаза безопасно размещаются на одной стене. А поскольку связь между игроками цифровая, нет никакого физического контакта.

Райне Каястила: Классический твистер (1966) с цветными полями, игру для вечеринок, тоже можно перенести на скалодром. Хотя и рискованно: упадешь — а за тобой и все, кто висит ниже. Но на нашей стене это можно делать совершенно безопасно — в цифровом пространстве.

Геймдизайнеры и личный опыт

Пертту Хямяляйнен: Если говорить о экзергейминге, у геймдизайнера есть огромное преимущество, если он сам пробовал заниматься спортом, который моделирует игра. Я всегда говорю студентам, желающим делать спортивные видеоигры: ходите на занятия для начинающих, попробуйте как можно больше видов спорта. Разработчик должен испытать на себе, как чувствует себя человек, занимаясь тем или иным видом спорта, как отличаются кинестетические ощущения от разных движений. Пожалуй, это справедливо для большинства творческих профессий: чем богаче твой жизненный опыт, тем успешнее ты передаешь его другим. Как-то я привел студентов на историческое фехтование — средневековые мечи, шпаги и все такое, — чтобы дать им представление, как разные типы оружия ощущаются в руках и влияют на движение. В цифровой игре все не обязательно должно быть реалистично. Если вы делаете, скажем, симулятор сноуборда, то стоит проанализировать, какие ключевые элементы удалось перенести в игру, а какие можно было и опустить, стала ли игра в каком-то смысле «лучше» реального катания на сноуборде...

Райне Каястила: Если вы хоть чуть-чуть смыслите в спорте, то понимаете, зачем он и почему он может нравиться. Только тогда вы сумеете передать это в игре. Целью игры может быть просто воспоминание об удовольствии, которое дает спорт. Например, на скалодроме самое интересное — контролировать свое тело, тянуться от зацепа к зацепу, принимать странные позы, а потом думать, как распутать собственные конечности. Если вы не испытали этого на себе, то «цифровое» скалолазание для вас сведется к простому висению на стене: вы будете карабкаться вверх-вниз, не понимая, в чем соль.

Пертту Хямяляйнен: Опытные создатели маршрутов иногда презрительно хмыкают: маршруты для начинающих — это все равно

что лазить по веревочной лестнице. Но ведь навык-то растет, и на определенном уровне на маршруте уже приходится решать непростые головоломки или преодолевать неожиданные препятствия. Лучшие авторы скалодромных маршрутов ездят по всему миру и разрабатывают маршруты для продвинутых спортсменов: это похоже на создание уровней в играх.

Вообще говоря, между разработкой маршрута для скалолазания (или для игры в гольф) и дизайном игровых уровней много общего: для одной задачи есть множество решений, и самое очевидное не всегда лучшее, так что спортсмены или игроки могут самостоятельно найти верный способ.

У нас в университете Аалто учат, что геймдизайнер должен в первую очередь разбираться в мотивации: какие именно переживания и впечатления полезны, важны и приятны пользователям. Важна психология мотивации, нельзя сводить ее к погоне за случайной наградой, как в случае с лутбоксами. Мы хотим, чтобы геймдизайнеры понимали глубинный смысл мотивации: что приносит нам удовлетворение в жизни? Как это можно воссоздать в игре? Другая важная сфера — системная динамика: как при помощи определенных правил и механик создаются игры. Какие-то элементы поведения в динамических условиях задаются именно этими параметрами, какие-то — эстетической составляющей опыта. Дизайнер должен понимать, что разработка игры — нелинейный процесс, постепенный. Как геймдизайнеру предугадать, что будет, если он внедрит в игру новую механику? Чем точнее его предсказания, тем меньше игра нуждается в тестировании. В игровой индустрии много говорят об итеративных процессах и аджайл-культуре, но в каком-то роде это всего лишь эвфемизм: все, что мы умеем, — это пробовать и ошибаться. Но нельзя застревать на стадии проб и ошибок, нужно идти за другими отраслями. Самое важное — умение прогнозировать: именно в этом нам могут помочь технологии и исследования. В будущем с такой работой начнет все лучше и лучше справляться искусственный интеллект. А геймдизайнеры будут только настраивать параметры игры и тестировать ее, задействуя миллион ИИ-пользователей и сразу же получая нужный эффект.

Геймдизайнер принимает решения с опорой на данные?

Пертту Хямяляйнен: У меня нет опыта работы в компаниях, выпускающих F2P-игры. Я набирался опыта на более старых

консольных играх. Они были проще: в том смысле, что ты достигаешь уровня какого-нибудь «золотого мастера» — и на этом все заканчивается. Игра разработана от начала и до конца, она не может поменяться. Я никогда не работал в компании, которая проводила бы А/В-тестирование для игр — с контрольными и экспериментальными группами. И все же мы должны учить этому студентов. Правда, под особым углом: как искусственный интеллект способен помочь при тестировании? В ближайшие годы это станет большим шагом вперед: скажем, можно будет снизить необходимость А/В-тестирования за счет предварительного тестирования на смоделированных ИИ-игроках. Такие модели смогут предсказывать поведение игроков — и не только поведения, но и ощущения, и мотивацию живых людей. У нас будут даже комплексные данные, которые обычно получают в лаборатории: например, измерение пульса или интенсивности потоотделения. В исследованиях это, так сказать, последний писк моды. Я не знаю, пользуются ли геймдев-компании такими данными, однако наши предварительные беседы показывают, что многие компании, похоже, очень в этом заинтересованы.

Факторы успеха

Пертту Хямляйнен: В любой игре что-то может пойти не так. В вашей игре должно быть то, чего нет ни в одной другой игре: либо какое-то существенное улучшение, либо абсолютное новшество. Словом, геймдизайнерский «крючок». Конечно, все остальное тоже должно быть на уровне. Но требования к этому «на уровне» постоянно растут. Взгляните на успешные мобильные игры — скажем, игры, выпускаемые Supercell: они продуманные, у них вообще нет недостатков. Раньше индустрия прощала разработчикам больше — если у игры есть какая-то уникальная черта, все остальное не так важно.

Если вспоминать истории успеха, можно предположить, что взлет Flappy Bird (2013) — это чистая случайность. Но если задуматься, что такое вирусная популярность, понимаешь, что успех — вещь повторяемая. Каждый раз, когда разработчику удается обратить внимание сотен новых пользователей на свою очередную игру, кто-то все равно ее скачивает. Удивительно, насколько неизменным остается соотношение между количеством просмотров видео — например, на Facebook — и количеством поделившихся этим видео (коэффициент вовлеченности). Со временем это соотношение падает, но в начале всегда идет длинный период, когда вовлеченность новичков растет, будто снежный ком. Статистика здесь очень предсказуема, и,

основываясь на реакции аудитории в первый же день, можно понять, каким будет результат. Здесь нет никаких случайностей.

Райне Каястила: А настоящая случайность — это...

Пертту Хямяляйнен: ...это правильное сочетание элементов — такое, которое щекочет наше коллективное бессознательное.

Компании, которые вдохновляют

Райне Каястила: Я как-то затрудняюсь назвать любимые игры, которые мне хотелось бы сделать самому. Но в юности я убил уйму времени на первую Civilization (1991) и прочие классические игры.

Пертту Хямяляйнен: Могу рассказать о компаниях, где мне хотелось работать из-за людей, на которых я равнялся. Например, Thatgamecompany: там разработали Journey (2012) и другие более ранние игры. Одну из лучших лекций по геймдеву — «Разрабатывая Journey» (Designing Journey) — прочитал Дженова Чен на GDC в 2014 году. Ему удалось донести, какой качественный скачок совершила игровая индустрия в целом: не случайно Journey стала одной из прорывных игр. Игры способны вызвать более широкий спектр эмоций, чем любое искусство, — это не только соревновательность, не только ощущение, что ты на многое способен. Было бы здорово поработать над Journey. Из фитнес-игр могу назвать Dance Central (2010). Да и вообще компания Harmonix по-своему ломает шаблон. Dance Central — прекрасный пример фитнес-игры: разработчики поняли, что содержание должно учитывать еще и эстетику движений. Для разработки уровней они наняли профессиональных хореографов. В моей предыдущей компании, Virtual Air Guitar, все было устроено совсем не так. Мы, группа выпускников, решили, что нужно сотрудничать с проверенной геймдев-компанией. Я пытался заикнуться, что надо бы позвать профессиональных танцоров для разработки уровней, — у нас же вообще-то танцевальная игра. Но опытные геймдизайнеры посчитали, что хотят полностью контролировать содержание, включая эстетическую составляющую, хотя сами никогда не танцевали.





Родился: 1982 г.

Чем занимается сейчас: руководитель игрового направления Action Squad Studios

Чем известен: Warhammer 40,000: Squad Command, Retry



В финской индустрии развлечений Юсси Кемппайнен имеет заслуженную репутацию «человека эпохи Возрождения». Он всегда без особых усилий переключался с музыкальных клипов на рекламу, с анимации на создание игр, выполняя самые разные творческие обязанности. Он работал как 3D-художник над Pathway to Glory (2004), одной из передовых игр для Nokia N-Gage, а также над сиквелом — Ikusa Islands (2005). Он был ведущим дизайнером Warhammer 40,000: Squad Command (2007). Потом вместе с друзьями-единомышленниками он основал компанию Kombo по производству анимации и рекламных роликов. Спустя несколько лет, сделав несколько короткометражных фильмов и рекламных роликов (режиссура, постпродакшн, анимация), компания сделала резкий разворот. Ее приобрела Rovio, и Кемппайнен перешел в команду Angry Birds. Он начал работать над играми, но его опыт пригодился и при создании мультфильмов и мультсериалов Angry Birds.



Закончив работать в Rovio, он ненадолго перешел в Supercell, а затем в Remedy, где его опыт создания спецэффектов и умение раздвигать границы весьмагодились при работе над Quantum Break (2016).

Потом Кемппайнен отправился в новое путешествие, занявшись разработкой RPG нового типа для ПК и приставок. В данный момент работает над игрой Iron Danger (релиз состоялся в марте 2020 года. — Прим. ред.).

Главное — впечатления, а не способ их получения

Я не очень интересовался компьютерными играми, когда только начал работать в Kombo. Но после того как мы стали частью Rovio, у нас появилось целое подразделение внутри компании, которое занималось

прототипами. Мы действительно начали заниматься дизайном! Мы создали безумное количество концептов, вариантов дизайна, демок и прототипов. Научились работать с Unity и другими инструментами для разработки игры. Так продолжалось несколько лет. Все это время мы делали игры самых разных жанров. Правда, почти все игры, над которыми я работал, были мобильными — за исключением Warhammer 40,000.

После Rovio я перебрался в город Тампере. Тогда мне очень хотелось вернуться в кинематограф. Как раз в то время я успел немного поработать в Supercell. Но, честно говоря, моей целью были полнометражные фильмы. Я всеми способами пытался пролезть в киноиндустрию. Все эти мобильные игры... от них у меня оставался горький привкус, за столько лет они мне надоели. Мне совершенно не хотелось заниматься играми. Но, как водится, все переменялось, когда я наконец-то решил съездить в Эспоо на собеседование в компанию Remedy, хотя долгое время отклонял приглашения. Remedy нужен был специалист по спецэффектам для одной игры. Я не планировал там работать, потому что уже обосновался в Тампере. Ладно, подумал я, съезжу и посмотрю, что там у них. И то, что я увидел, взорвало мне мозг: это было потрясающе. Так что я, разумеется, тут же принял предложение компании. Игра называлась Quantum Break (2016). Благодаря этому проекту я осознал, что моей страсти к кинематографу найдется место и в геймдизайне. Игроки могут получить те же впечатления, что и при просмотре фильмов. Конечно, это отличалось от всего, что я делал раньше: теперь я не был ограничен экранчиком мобильного телефона. Можно было спроецировать изображение на стену и развернуться на полную.

Этот проект все перевернул у меня в голове. Я больше не хотел делать кино. Я хотел делать игры с картинкой и историями, как в кино. Так и получилось! Именно это и привлекало меня в короткометражках и клипах: я хотел дарить людям новые впечатления. А игры просто стали еще одним средством. Главное — удивить. Недостаточно просто показать публике что-то крутое — нужно нечто большее. Думаю, я мог бы стать хорошим фокусником: развлекать и удивлять людей, при этом не слишком-то выделяясь. Как-нибудь обойдусь без балетной пачки и полетов над сценой. В идеале — запереться дома, как последний гик, и тихонько создавать волшебство.

Как поддерживать интерес игроков

Я не фанат крутых идей ради самих идей. Я убежден в другом: если что-то делаешь — делай это как можно лучше. Свежие идеи — это

прекрасно, ничего не имею против. Но если не пытаться сделать из них хорошую игру, идеи не будут иметь никакой ценности. Возьмем, к примеру, серию игр Call of Duty (2003–2020). Эти игры — не изобретение велосипеда. Многие приемы затерты до дыр. Это тот же Wolfenstein 3D из 1992-го, который мы видели уже миллион раз. Что же отличает эти игры? Великолепное качество проработки. Есть идеи и концепты, которые настолько ужасны, что из них никогда не получится достойной игры. Это настоящее упражнение на бессмысленность — начинать проект, основанный на такой идее. Они изначально обречены. С другой стороны, из обычной недурной концепции может получиться великолепная игра. Великолепная игра — это великолепное исполнение. А если игра сделана через одно место, это видно за километр.



Еще один хороший пример — Cuphead (2017), игра StudioMDHR. Публика в основном видит в ней свежую идею, но, строго говоря, смысл в самом исполнении. Вот что делает игру привлекательной. Не визуальные эффекты, хотя люди, как правило, в первую очередь обращают внимание именно на них. Это просто усовершенствованная версия похожей, но более ранней игры. Тот же принцип верен, когда вам нужно поддержать интерес к игре. Новая идея или визуальные эффекты помогают привлечь игроков, но сама по себе графика не

затянет их в игру на продолжительное время. Нужно, повторюсь, нечто большее.

Геймдизайнеры всеми силами стараются поймать игроков на крючок. У них нет другого выхода: им нужно, чтобы вы вернулись к игре и посмотрели рекламу или потратили деньги на продление подписки. Есть куча испытанных приемов. Но мне они не нравятся — это называется «вызывать зависимость», а не «рассказывать историю». Мне нравится, когда игроки возвращаются в игру потому, что хотят увидеть новые грани мира и истории, а не потому, что у них накопилась энергия еще на десять раундов. Думаю, я в этом не одинок.

И еще раз: игра должна быть сделана хорошо. Качество должно быть на высоте. Корявая и совершенно неиграбельная поделка никого не удержит. Невозможно сделать игру, которая нравится всем, это правда. Так не бывает. Нужно выбрать свой жанр, а потом придерживаться его и лезть из кожи вон ради качества. Тогда игроки будут возвращаться.

F2P-игры, «условно бесплатные», сильно отличаются от сюжетных игр. И в том и в другом случае необходимо продумать, как игрок может ускорить игру. В F2P-играх сюжет, как правило, не главное. Они привлекательны за счет геймплея. Но это верно и для такой игры, как *Half-Life* (1998). Можно подумать, что она цепляет именно своим сюжетом, но на самом деле он играет скорее фоновую роль. Это не решающий элемент. Игроки возвращаются ради самого мира — и ради геймплея. И благодаря качеству исполнения.

Стоит также помнить, что жанр важен, если вы хотите вывести игру на рынок. Можно сделать крутейшую инди-игру о дворнике, который зарабатывает на жизнь, подметая улицы. А можно сделать крутейшую игру о космическом воине. Воина будет проще продать, чем спокойную игру о дворнике. Нет «правильных» или «неправильных» решений, это просто факт.

Нарратив

Я много говорил об играх, которыми движет сюжет. Это не значит, что каждой игре нужен сюжет. Вот *Angry Birds* прекрасно обходятся без сюжета. Едва ли сюжет может испортить игру, хотя бывает и такое. А еще есть игры вроде *Civilization* (1991–2016), где сюжет появляется по мере игры. Чисто технически *Civilization* — это и есть конструирование сюжета. У некоторых других стратегий тот же принцип. Мне нравится серия игр *The Settlers* (1993–2010). Здесь рассказывается история. Законы построения сюжета довольно свободные, но сеттинг всегда задает тон.

Кроме того, есть серия игр SimCity (1989–2014) и игра Cities: Skylines (2015) — «строительные» игры. Их я тоже очень люблю. Важнее всего в таких играх — механика. Они настолько хорошо проработаны, что невозможно оторваться. Но при этом в них нет никакого конкретного сюжета, поскольку нет желаемого конечного результата. Ты играешь, пока не наиграешься. Финальная точка отсутствует. Нужно просто остановиться самому.

Думаю, некоторые геймдизайнеры опираются скорее на всплывающий нарратив, потому что многие геймеры любят сами создавать сюжет. Например, OddRok делает игры только с всплывающим нарративом. Они позволяют игрокам сочинять историю самостоятельно, по ходу игры, погружившись в ее пространство. В этих играх могут быть какие-то намеки на сюжет, но очень ненавязчивые. Сомневаюсь, что ребята, сделавшие Clash of Clans (2012), сильно раздумывали над нарративом. Они просто пилили геймплей, пустив сюжет побоку. То же самое и с Angry Birds. Сначала разработчики занялись игровыми механиками. Сюжет, если он вообще есть, «натягивается» на геймплей по ходу игры. В этих играх даже нет сколько-нибудь продуманного мира. И это тоже нормально! Не всегда нужен детально проработанный мир. А уж по какой причине это было сделано — сознательно, чтобы игроки могли придумать свою историю, или разработчики просто ни о чем не задумывались, — не так важно.

Хотя лично мне было бы трудно делать бессюжетную игру. Меня бы все равно тянуло что-нибудь написать. Мне проще, когда в основе игры, которую я разрабатываю, лежит какая-то история. Иначе я просто теряюсь — брожу как в тумане и чувствую, что заблудился. У любого игрового проекта должно быть четко определенное игровое поле, тема. Игра может быть о родителях-алкоголиках, но выглядеть как тетрис. Публика, может, и не догадается, что игра о родителях-алкоголиках, — все будут видеть только тетрис. Но именно тема заложила идею дизайнера игры в сознание разработчиков. Уверен, многие геймдизайнеры так и работают.

Слишком большая плотность

С сюжетом можно перегнуть палку. Иногда кажется, что некоторые игры буквально перехватывают у игрока управление, а сюжет слишком навязчивый. Диалоги в свежих играх серии Fallout — показательный пример: игроку сложно управлять персонажем так, как ему хочется, потому что игра направляет его по-своему. Ни одна опция не ощущается как свободный выбор, хотя вариантов на первый взгляд полным-полно. Это раздражает. Я не против поиграть персонажем,

который поступает не так, как на его месте поступил бы я. Но когда тебе дают выбор, где есть варианты, казалось бы, соответствующие твоим собственным решениям, а в итоге получается совершенно непредсказуемый результат, — это действует на нервы.

Мир Fallout 4 (2015) огромен. Даже слишком огромен и сложен, на мой вкус. Нет, мне нравится сантиметр за сантиметром прочесывать хорошо проработанный игровой мир, слушать все диалоги, смотреть все кат-сцены и так далее, но иногда это уже чересчур. В более линейной игре — без проблем! А тут все удовольствие насмарку. Реиграбельность в таких играх зашкаливает. Но я бы предпочел не принимать критически важные решения в игре слишком рано. Возможно, в Fallout 4 подкачала сама реализация идеи многовариантности. Вот Wasteland мне нравится, хотя во многом они похожи. Там меня не смущали серьезные решения, которые пришлось принять в начале игры, хотя последствия были необратимы. А в Fallout меня это дико раздражало.

Насыщенное содержание — это, безусловно, хорошо. Во всяком случае, это может быть хорошо. Игры вроде Elite: Dangerous (2014) существуют за счет того, что они представляют собой по сути безграничную песочницу. Но в случае с играми, подобными Fallout, где есть сюжет, ты как будто платишь 70 евро за фильм длительностью шестнадцать часов, а смотришь только два. И, конечно, тебе хочется посмотреть все остальное. Ты знаешь, что в эти два часа не влезли многие спецэффекты или секс-сцены. Ты говоришь себе: я хочу все это увидеть. Но посмотреть все в один присест — это слишком. Я бы предпочел заплатить те же 70 евро на телесериал из шестнадцати серий по часу. История будет динамичнее, и я смогу насладиться всем контентом. Следующий момент (я все еще про Fallout): в игре возможны разные концовки в зависимости от того, с какой фракцией ты сотрудничаешь. И мне, конечно, хочется посмотреть их все. Но, помоему, это в какой-то мере читерство — постоянно загружать один и тот же сэйв, чтобы принять другие решения. Осторожно! Это мое личное мнение. У кого-то, может, и по-другому.

Quantum Break

Мне почти нечего сказать о «сериальной» составляющей Quantum Break. Я присоединился к команде, когда работа над игрой уже шла полным ходом. Правда, у меня была возможность высказать свои замечания и дать кое-какие советы ответственным за спецэффекты. Я считаю, что сопутствующий сериал (в игру включено четыре эпизода эксклюзивного сериала с живыми актерами. — Прим. ред.) действительно позволил игре показать и рассказать больше — в экшн-

игру многое не попадает. Некоторые действия персонажей очень важны, но их трудно изобразить средствами игры. Например, персонажи обмениваются шуточками, лежа в постели... А еще есть мимика или какие-то сложные эмоции: это трудно показать в игре даже сегодня.

Плюсы и минусы. Конечно, здорово, что есть возможность передать такие нюансы. Но поскольку это все-таки игра, которую ты проходишь и можешь ставить на паузу когда хочешь, время от времени высиживать 20-минутные эпизоды сериала — удовольствие так себе. Даже в серии игр Metal Gear Solid (1998–2015) это было скучно. Персонажи уныло стоят на борту какой-нибудь железяки и рассказывают о горестях из своего прошлого: ну что в этом такого увлекательного? В Quantum Break — то же самое. Когда в эпизодах сериала начинался экшн, становилось только хуже, потому что он был сделан ужасно — по сравнению с игрой. Лучше бы в сериале сосредоточились на взаимодействии между людьми, на мелочах и на развитии сюжета. Оставьте экшн для игры. В целом сериал больше походил на отдельный продукт, где нам было практически нечего делать. Понятно, что команда, отвечавшая за сюжет, думает иначе, но у нас — команды спецэффектов — сложилось именно такое впечатление.

Хорошие геймдизайнеры: F2P и премиум

Чтобы быть хорошим геймдизайнером, нужно обладать развитым логическим мышлением. А еще — уметь видеть, как взаимодействуют различные компоненты. Не знаю, есть ли специальный перечень навыков для профессии геймдизайнера, но эти два качества очень важны. Их можно натренировать, нет таких людей, которые «просто не годятся» для этой работы. Я думаю, что практически любой хороший гейм-мастер D&D, с бумагой и ручкой, способен стать отличным геймдизайнером. Такие люди, как правило, умеют рассказывать истории. Навык решения проблем тоже очень пригодится. Главное — создать рамки игры, внутри которых все происходит логически последовательно, а игроки знают, что они могут, а чего нет. И, конечно, система должна быть честной.



Много играть самому тоже полезно. Играя, вы видите разные способы воплощения идей. Одни игры сильно на вас повлияют, другие ничего не затронут в душе. Но в любом случае вы, просто играя в игры, узнаете больше, чем в попытках изучить эту область «академически». Чем разнообразнее ваш игровой опыт, тем лучше. Вы живете не в вакууме, окружающий мир так или иначе на вас воздействует.

Каждой платформе, конечно, нужен свой подход. Разработка мобильных игр отличается от разработки игр для компьютеров и приставок. F2P и премиальные игры — тоже разные звери. Среди мобильных игр доминирует F2P, а для ПК-геймеров, как правило, делают премиальные игры, хотя есть и «фриммиальные» — скажем, *World of Tanks* (2010), *Dota 2* (2013), *League of Legends* (2009).

Когда я работаю над игрой, то всегда думаю: что игрок должен почувствовать, какие эмоции я хочу у него вызвать? Ритм очень важен. Нельзя быть постоянно на взводе. Напряжение — затишье. После трудного или, наоборот, слишком спокойного эпизода следует хорошенько встряхнуть игроков, дать им вновь ощутить собственную силу. Заставьте их думать: «Я классный! Я справлюсь!» По сравнению с такими «качелями» разработка мобильной F2P-игры больше похожа на рыбалку.

В F2P-играх вы забрасываете приманку, а игрок ее хватает. Вы держите его на крючке — и затем вытягиваете на берег. Главное —

развести игрока на деньги, выжать из него лишний доллар или евро. Все данные по огромному числу игроков — это всего лишь инструмент измерения: как долго игроки пользуются продуктом, сколько они платят, через какое время они снова будут готовы заплатить, когда они бросают игру и как их удерживать дольше. Затем вы разрабатываете геймплей так, чтобы они не уходили. Можно придумать самую распрекрасную обертку, но суть одна — выкачивание денег. Это здорово смахивает на преступление. Единственная цель такого «геймдизайна» — запустить лапу в геймерский карман.

Конечно, разработчики игр для приставок и сюжетных игр тоже пытаются завлекать игроков при помощи маркетинга. Но такой геймер, покупая игру, оказывается на американских горках: его ждет множество новых впечатлений. Мы делаем игры для игроков, не для себя. Мобильную игру — да, ее мы делали бы для себя. Думали бы в первую очередь о своих собственных интересах. А наши игры рассчитаны на игроков. Мы хотим их поразить. Мобильные же игры сделаны так, чтобы поразить инвесторов.

На мобильной платформе трудно создать условия для длинной иммерсивной игры. Конечно, можно долго играть в Clash of Clans, но это немного другое. Или то же самое? Может, и так. Лучше задуматься о том, какие впечатления получают игроки, раз уж многие посвящают себя мобильным играм. Пожалуй, правильнее будет сказать, что мобильной игре сложнее подарить игрокам яркие визуальные впечатления — «как в кино». Едва ли получится создать блокбастер вроде Uncharted для мобильных устройств — это все-таки прерогатива ПК и консолей.

Зато в этом случае приходит на помощь дополненная реальность — своего рода лайт-версия виртуальной реальности: вы не ограничены крохотным экранчиком. Нет, он все равно вам нужен, но теперь все не как раньше: экран — еще не весь мир. Экран словно замочная скважина, посредством дополненной реальности можно исследовать огромную вселенную. Думаю, это поможет создавать мобильные «игры-блокбастеры». Но пока что масштабные и всепоглощающие впечатления — не для мобильной платформы.

У компьютеров и приставок другие проблемы: на них сложнее играть во что-то не слишком масштабное. Конечно, есть сайты с мини-играми и всякими милыми мелочами. Но простенькие казуальные тайм-киллеры, эдакие цифровые антистресс-игрушки, все-таки не предназначены для ПК. В них хорошо играть набегам — пока ждешь автобус или сидишь в туалете. За то время, пока загружается компьютер или включается приставка, можно пройти пару уровней в каком-нибудь

мобильном клоне Bejeweled (2001). На телефоне прекрасно играется Angry Birds, но многие ли согласны играть в нее на ПК?

Как испортить игру

Верный способ убить свой проект — это не понять вовремя, что именно пошло не так. Если отмахиваться от последствий ошибочных шагов, можно полностью завалить проект. Настоящая ошибка не в том, что вы сделали ошибку, а в том, что вы не готовы признать ее вовремя, когда последствия уже проявились, но все еще можно исправить. Нужно определить, в чем проблема, и постараться ее обойти.

Может быть, вы и так работаете на пределе возможностей, но суть в другом: вы не видите, что уперлись в потолок и пора остановиться. Иногда бывает, что лучше уже не сделаешь. А иногда вам просто не хватает профессионализма. Но в этом случае вообще не следовало браться за проект.

Можно запороть игру, напрочь запутавшись в метриках. У нас в Rovio при разработке Retry был доступ к куче данных, но в итоге мы почти ими не пользовались. Я вообще не большой фанат метрик. Они скорее нужны для мобильных игр. Не то чтобы данные и метрики совсем уж бесполезны. Скажем, тепловые карты (клики, движения мышкой...) при плейтестах помогут определить, отвечает ли дизайн идее. Отслеживание событий — тоже хороший инструмент. Я не слишком часто им пользуюсь, но вижу, что результаты налицо.

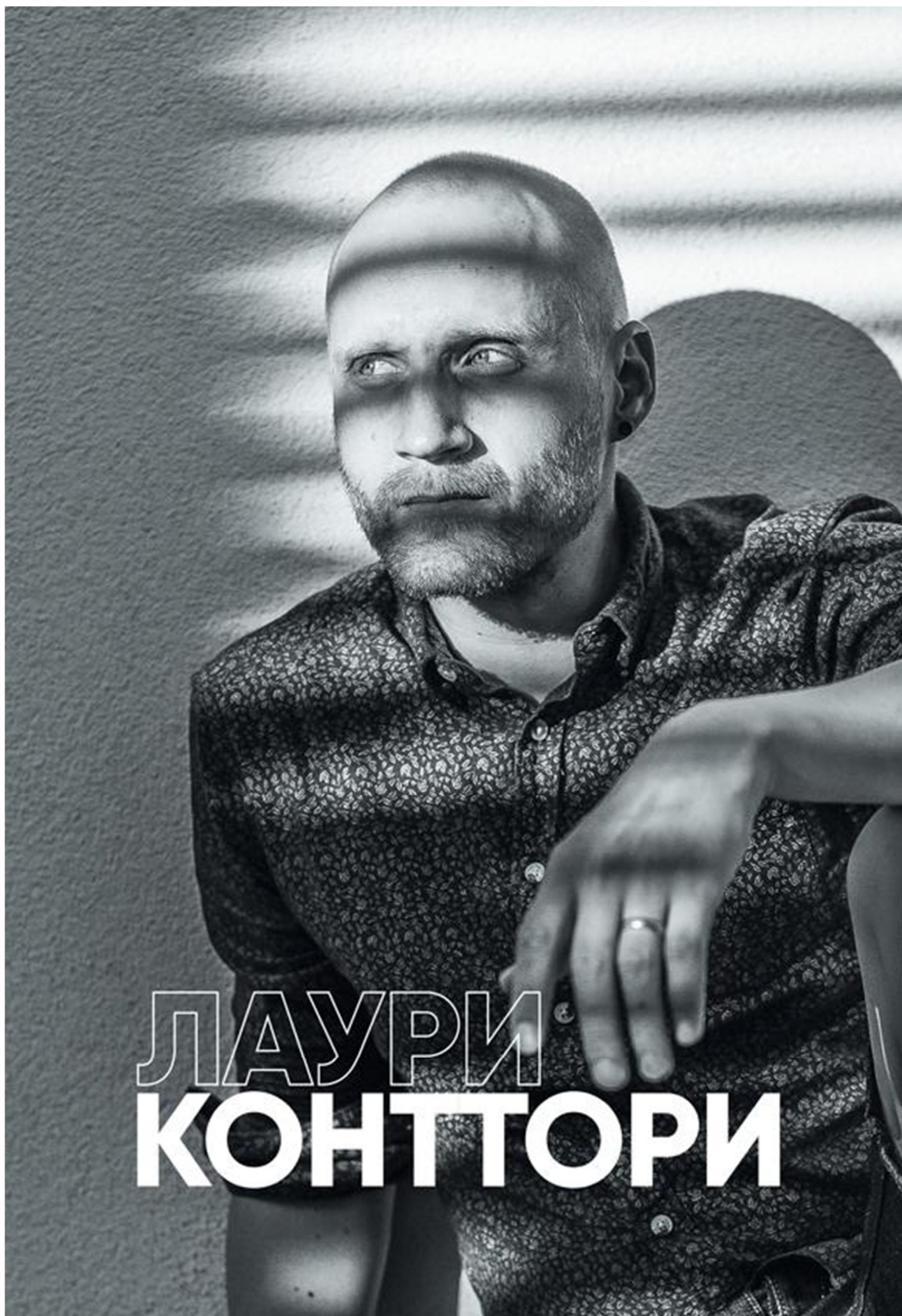
Игры уровня «бог»

Мне очень нравится первый Fallout (1997), и последние игры серии XCOM (1994–2016) на удивление хороши. А Wasteland 2 (2014) я просто обожаю. Все это потрясающие игровые миры. Они детально проработаны. Такие сеттинги хочется исследовать и исследовать. Темп мне тоже по душе. Есть и очень напряженные моменты, с настоящим каспенсом, но это не аркада, где нужно все время лупить по кнопкам. И, конечно, прекрасно продуманное взаимодействие с миром. Нужно включать голову: как действовать дальше, как решать проблемы. Серию Fallout продвигают на рынке так, будто экшн занимает в ней больше места, чем на самом деле. Однако в Fallout не так уж много всего происходит, пока ты сам этого не захочешь, так что не нужно все время напрягаться. Но все-таки пуля в лоб — это всегда пуля в лоб. Когда играешь в такие игры, пульс зашкаливает не потому, что нужно сто раз за наносекунду ударить по кнопкам. Причины куда сложнее и тоньше.

Чему бизнес может поучиться у игр

Что ж, многие компании начали «геймифицировать» свои товары и услуги. Это делают интернет-магазины, это делает Tinder. Не знаю, зачем это им: может, чтобы улучшить сервис, а может — чтобы посадить людей на крючок. Геймификация используется, чтобы люди ассоциировали себя с продуктом или брендом. На мой вкус, это скорее маркетинговый ход, а не попытка упростить взаимодействие с клиентами. Вот, скажем, баллы, которые вы копите, делая покупки в том или ином магазине. Зачем они? Чтобы вы вернулись в этот магазин. Однако геймификация в образовательных целях — это прекрасно. Прими участие в соревновании по бегу в своем фитнес-центре — и получи ачивку.

Но в целом я не уверен, что это хорошо. Да, вы вовлекаете и увлекаете ваших клиентов, но их опыт взаимодействия с вашим брендом не меняется. С другой стороны, я не готов утверждать, что это плохо. На мой взгляд, бонусные баллы и забавные ачивки имеют право на существование — если это не какой-то коварный план, а просто весело.



Родился: 1980 г.

Чем занимается сейчас: креативный директор Lightneer

Чем известен: Bounce Boing Voyage, Sumea Ski Jump, Shakira Love Rocks, Big Bang Legends



Плодотворная карьера Лаури Конттори началась в 1993 году с должности продавца в магазине игр в городке Нуммела на юге Финляндии. А его первой работой в игровой индустрии стала геймдев-компания Relude (предшественница Rovio), куда его взяли в 2003 году. Конттори трудился графическим дизайнером, а когда компания превратилась в Rovio, стал геймдизайнером. На его счету ряд игр для разных клиентов, включая Bounce Boing Voyage для Nokia. После ухода из Relude он вместе с Юсси Кемппайненом и другими основал студию Kombo. Он участвовал во многих игровых проектах в качестве разработчика или консультанта, а также помогал создавать один из мультфильмов Angry Birds. Когда Rovio приобрела Kombo, Конттори перешел обратно в головную компанию, но на этот раз возглавил отдел игровых прототипов — Level 11. Силами сотрудников отдела за год было создано около 250 идей для игр и 30 прототипов. Вскоре, успев разработать игру «три в ряд» под названием Shakira Love Rocks (в сотрудничестве с певицей Шакирой), Конттори снова покинул Rovio и основал новую компанию обучающих игр под названием Lightneer. Уже в Lightneer он придумал концепцию мира и персонажей для Big Bang Legends, обучающей мобильной игры, основанной на таблице Менделеева. В настоящее время он работает над маленькими простыми играми — ищет драгоценные крупы радости.





От игрока до геймдизайнера

Ребенком и подростком я обожал игры. Я работал в магазине игр, и у меня были всевозможные приставки тех времен: Nintendo, Sega Mega

Drive и так далее. Сначала это была просто летняя подработка, но довольно быстро я научился продавать игры даже лучше, чем хозяин магазина. Я и сам их покупал, так что у меня были связи со всеми поставщиками. Я неплохо разобрался — на практическом уровне — в бизнесе по продаже игр: как тут все устроено, что продается, а что нет. Иногда дела шли вяло и я целыми днями играл. Бросив эту работу, я забрал с собой несколько игр, чтобы дома пройти их полностью. Я никогда не мечтал разрабатывать игры самостоятельно, даже не думал об этом. Еще я любил кино и мультфильмы, поэтому поступил в киношколу Института дизайна — факультета Университета прикладных наук в городе Лахти. Мой приятель Никлас Хед, который часто бывал в «моем» магазинчике, предложил летом поработать в его новой компании Relude. Он искал графического дизайнера и знал, что я рисую. Так что он позвал меня на собеседование. У них с кузенном Микаэлем Хедом уже была готовая игра — симулятор прыжков на лыжах с трамплина. Меня спросили, что я о ней думаю и как бы я ее улучшил. Задача игрока заключалась в том, чтобы удерживать равновесие лыжника при помощи нескольких кнопок, и мне показалось, что это довольно трудно. Я спросил: а почему бы не позволить игроку одной рукой играть, а в другой — держать сигарету? И тут же придумал однокнопочный метод — правда, его уже применяли другие компании, но я-то об этом не знал, потому что в те времена еще не играл в мобильные игры. По-моему, тогда никто не играл... На следующий день Никлас позвонил мне и предложил место. Мои первые проекты — вот эта игра-симулятор, впоследствии вышедшая под названием Sumea Ski Jump (2007), и еще одна, King of the Cabbage World (2003), которую тоже выпустила компания Sumea, уже как Mole War.

Вскоре я заметил, что стиль игр нашей компании меняется. Мы больше не занимались «казуальными» персонажами, которые были моей страстью. Компания решила рискнуть и делать более хардкорные игры, чтобы как-то выделиться на рынке. Я понял, что придется приспособливаться. У меня была идея игры под названием Lightmax — главный герой должен был кидаться лампочками и прокладывать путь, разгоняя тьму. Я не смог «продать» ее руководству компании, потому что она выглядела слишком казуальной. В то время был популярен жуткий Silent Hill (1999) — по-настоящему жуткий. Так что я переделал этот свой Lightmax и превратил его в хоррор-игру. Я дал ей имя Darkest Fear, а история чем-то смахивала на Silent Hill. Получилась одна из первых страшных мобильных игр. Я понял, что можно делать некие «мутации» и упрощенные версии классических игр. Из Darkest Fear выросла целая трилогия. В те времена мы работали очень интенсивно — три месяца на игру. Каждая игра должна была идти по меньшей мере на

150 различных моделях телефонов. К моменту своего первого ухода из Rovio я успел поработать, по-моему, над тринадцатью играми. Даже после ухода из компании меня нанимали делать диздоки для нескольких проектов — скажем, для Nokia Hip Hop Tournament.



Как представить картинку при помощи «игранимации»

Я предпочитаю заниматься «олдскульными» казуальными играми — как для Nintendo. Это простые, облегченные игромеханические решения, наглядное представление прогресса, нехитрые способы воздействия на игрока. У меня есть метод, который я называю «игранимация»: это сочетание игры и анимации при помощи Adobe After Effects. К этому методу я прибегаю, когда пытаюсь сделать нечто совершенно новаторское с игромеханической точки зрения, как, например, в Love Rocks. В результате получается видеоролик про геймплей, включая графику: так я тестирую игру и пытаюсь продемонстрировать, как все должно работать. Я показываю это видео программисту и остальной команде. На этом этапе мы сразу отслеживаем уйму проблемных моментов, а потом я их исправляю и создаю новую «игранимацию». Это куда быстрее, чем писать код, и мы можем избежать ошибок при разработке игры.

Когда у тебя только голая идея и никаких опорных точек, трудно объясняться в текстовом формате. Даже визуальная раскадровка не всегда годится — она не показывает длительность отдельных событий. А «игранимация» дает представление об ощущениях от геймплея: скажем, с какой скоростью падают конфеты в Candy Crush. Или демонстрирует, как работает физика игры.

Нарратив, затрагивающий душу

Нарратив — очень важный элемент, если вы хотите оправдать ожидания и создать бренд. Super Mario — хрестоматийный пример простоты: в начале игры принцессу похищает Боузер, стандартный

антагонист. Марио его преследует. На протяжении всей игры вы понимаете: что бы ни случилось, главная задача — спасти принцессу. Это самый простой способ — и, вероятно, самый типичный в играх такого рода. Angry Birds начинается с того, что свиньи похищают яйца и вам нужно их вернуть. Это идеально подходит для мобильных «казуалок».

Но я всегда считал, что нарратив играет более важную роль: хорошо, если он затрагивает что-то в душе игрока. Это происходит благодаря музыке, анимации, общему впечатлению от игрового процесса. Вовсе не обязательно интегрировать нарратив прямо в игру, но в лучших образцах он всегда существует в фоновом режиме. Нарратив проявляется не только в анимации и кат-сценах — он присутствует на заднем плане, да и вообще везде. Он указывает на миссию игры, дает ощущение целостности.

Отличный пример — The Last of Us (2013) с крутыми кат-сценами. Миссия сменяется миссией, и у тебя возникает впечатление, что геймплей тесно переплетен с сюжетом. Это ощущается и в самой среде. На мой взгляд, история не всегда требует многовариантности. The Last of Us — показательный пример игры, где игроку не так-то нужны опции. История развивается линейно, сосредоточена на одной теме. Я готов много раз играть и проигрывать — но мне все равно хочется возвращаться к этой истории. Игра оставила след в моей душе. Один из сильнейших положительных механизмов удержания внимания — это направленный линейный нарратив, когда игрок знает, где он находится, и хочет узнать, что там дальше. Строго говоря, это киношный трюк, но у нас дополнительная задача — интегрировать в нарратив игровую часть.

Правила вовлечения

Некоторый, скажем так, хайп вокруг игры — это хорошо. Так у игрока появляются ожидания еще до того, как он начал играть. Чтобы подсадить игрока на крючок и вовлечь его, сама игра, разумеется, тоже должна быть достойной. Ни одну игру не придумывают с нуля. Игра отражает историю геймдев-индустрии, берет из нее все лучшее и повторяет это или переделывает по-своему. Если игра взаимодействует с вашим подсознанием так, как вы рассчитывали, если она достаточно «отзывчива» (то есть восприимчива к вашим действиям) и откликается на ваши мысли — вы продолжаете в нее играть. Хороший способ завладеть вниманием игрока — соединить знакомую концепцию с новой идеей. Если все сработает как надо, уже в первые пять минут он попадется на крючок. За это время вам нужно создать иллюзию, что

игрок контролирует ситуацию. Кроме того, вы должны показать игроку какую-то цель и дать ему понять, что за этой целью стоит другая, еще более масштабная. Неважно, встретится ли игрок за это время с препятствиями, важно его первое ощущение: «Увлекательная игра, и первая цель вроде бы несложная». Мозг вырабатывает дофамин, и игроку хорошо. Однако вскоре игра должна бросить игроку вызов: «А ты поиграй подольше и увидишь, так ли ты крут».

Современные мобильные игры практически не обходятся без обучающего режима вначале, который, на мой взгляд, должен выглядеть иначе. Если в игре длинный tutorial, поневоле задумываешься: не слишком ли сложна игра, не пытаются ли разработчики с ходу обрушить на игрока лавину новой информации? Пятиминутный tutorial — это слишком много для мобильной игры. Игроку кажется, что его умственные способности недооценивают. Кроме того, это отнимает у игры самое главное: радость открытия. Нельзя ли сразу погрузить игрока в игру и сделать знакомство с ней настолько увлекательным, что он сам, добровольно заглотит наживку? А уже затем можно вводить более сложные системы, включающие метаигровые элементы (достижения, изучение игрового мира, обмен опытом с другими игроками) и многое другое. Не надо вываливать на игрока все сразу.

Кроме «отзывчивости», показателей прогресса и системы поощрений игрока, я стараюсь создать душу игры. Если вы сможете создать что-то оригинальное — на уровне графики, анимации или музыки, — не сомневаюсь, игроку захочется еще. В этом смысле инди-разработчики молодцы. Они не объясняют, к чему такая графика или геймплей. Они просто стремятся к оригинальности. А лучшие игры становятся бессмертными. Чуть-чуть оригинальности — и игрок будет у вас на крючке. Я уверен: если вы разрешите своей команде сделать игру, которая будет выглядеть и восприниматься как оригинальная, ее ждет хорошее будущее. Не всегда надо стремиться копировать стиль топ-игр. Только так и появляются деликатесы в игровом меню. Например, Monument Valley (2014). У нее нестандартные (в хорошем смысле) графика и звуковое оформление. Теперь разработчики копируют уже Monument Valley — и, конечно, это еще одна стратегия по привлечению игроков. Не все аспекты игры должны непременно быть оригинальными.

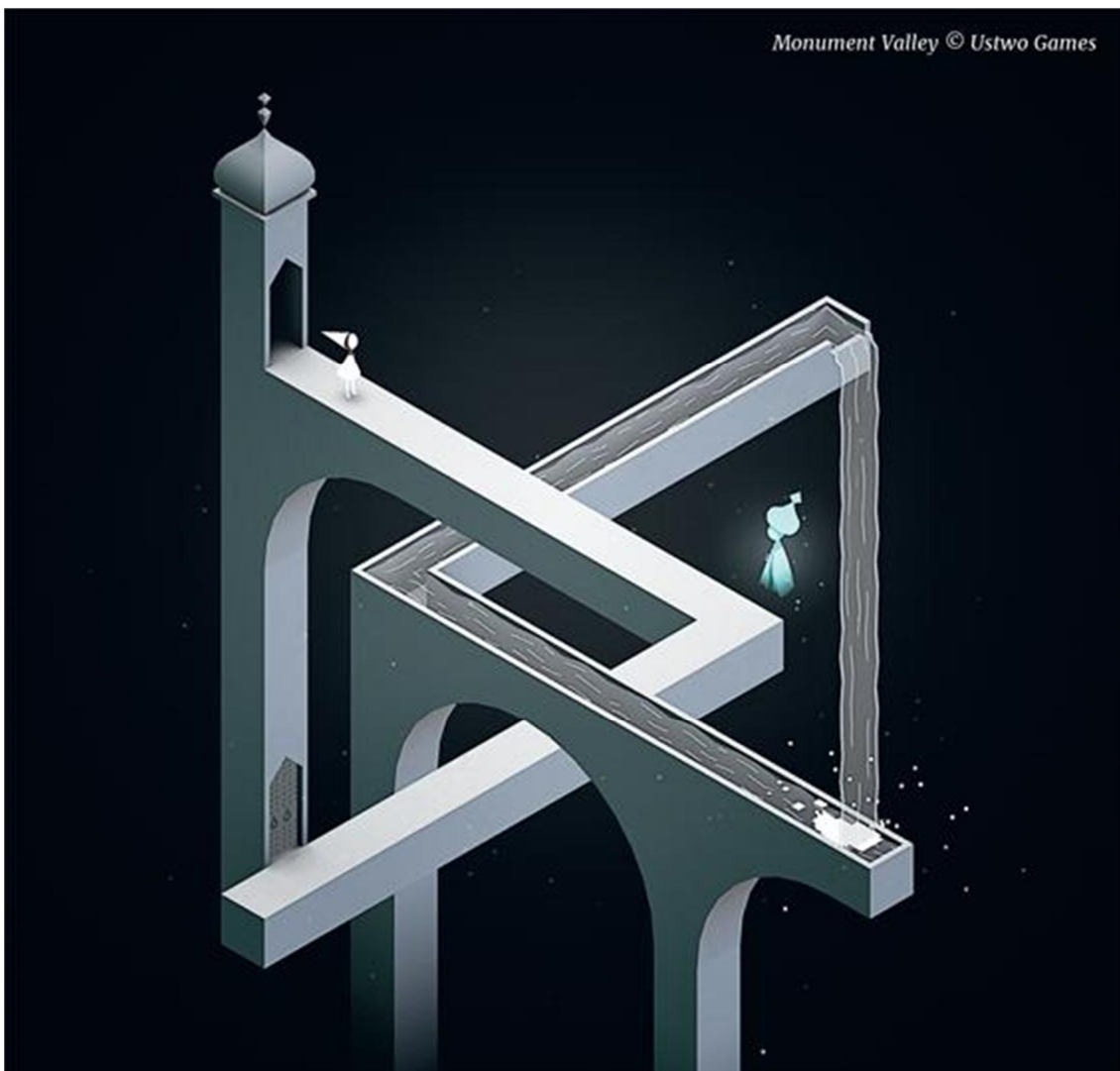
Вернемся к вовлечению. В традиционных играх, таких как пинбол, оно строится на стремлении игрока превзойти самого себя. Он зарабатывает очки, играть легко и увлекательно. В какой-то момент игрок усваивает правила, и начинаются первые достижения. До этого момента игра — всего лишь «дзынь-клав». Чтобы набирать баллы,

игрок должен понять правила. Он получает первый итоговый счет, и ему хочется превзойти самого себя. И тут появляется еще одна классная вещь: таблица рекордов. Разумеется, игроку хочется побить рекорд и стать лучшим. Это один из самых надежных источников дофамина. На этом же ощущении основаны игры в жанре «Королевская битва». Сильный социальный аспект, чувство, что ты кого-то победил, чувство принадлежности. Раньше я не был фанатом подобных игр, но научился их уважать. Это как щелчок по носу — когда понимаешь механизм работы этого продукта и видишь, как умело современные разработчики F2P-игр расставляют крючки с наживкой.

Раньше я считал, что в играх непременно надо побеждать: я, геймер, убиваю на игру восемь часов, вижу свет в конце тоннеля, а на выходе меня ждут финальные титры и фейерверки. В этом плане я старомоден. Когда кино закончилось, оно действительно закончилось, и я иду домой. Но индустрия мобильных игр изменилась. Игры больше не заканчиваются.

Боуи и бескомпромиссность

Можно напрочь запороть игру, отказавшись от своего видения. Конечно, важно прислушиваться к чужому мнению, но если художник придумал игру, то должен защищать свое видение, и его задача — контролировать разработку игры. Дэвид Боуи как-то сказал, что не идет на компромиссы. Иначе его альбомы не стали бы альбомами Боуи. Уйма игр в App Store — обычный ширпотреб, какое уж тут «видение». Это просто бизнес. Но если ты хочешь сделать продукт с уникальным характером и уникальной историей, у тебя, как правило, есть специальный человек, который ведет проект: стоит довериться видению специалиста. А когда начинаешь идти на компромиссы, это убивает его мотивацию, и проект расползается по швам. У каждого, кто работает над игрой, есть свои идеи. Но если прислушиваться ко всем и каждому, то игра станет монстром Франкенштейна или еще одним никудышным клоном. Никому это не понравится, даже игрокам, чье внимание вы пытаетесь купить такой ценой. С другой стороны, одна из серьезнейших ошибок геймдизайнера — делать продукт только для себя (причем делать настолько сложным, что его больше никто не поймет), да еще и не позволять другим участникам проекта играть во время разработки. Пусть игру тестируют все подряд, это ей только на пользу.



Еще один способ запороть игру — внедрить в нее совершенно «левые» ссылки. Например, целевая аудитория нашей игры Big Bang Legends — дети 6–11 лет, которым мы хотим рассказать про физику элементарных частиц. Это означает, что у нас множество игроков, чьи родители не одобряют модель F2P. Также не следует показывать рекламу военной игры в обучающей игре.

Следует все время помнить о целевой аудитории и о том, как держать ее на крючке. Нам пришлось переделать модель обычной обучающей игры. Дети привыкли к F2P-играм, так что нам пришлось включить в игру похожие элементы — ради узнаваемости. Мы проводили презентации нашей игры в школах, детям страшно понравилось в нее играть, и они освоили (незаметно для самих себя) первые пять элементов периодической таблицы. В этом смысле все прошло успешно. Финский научный центр Neureka («Эврика») устроил на основе Big Bang Legends крупное мероприятие, от которого дети тоже были в восторге. Люблю, когда игра начинает жить своей жизнью в других форматах.

Мы, конечно, тоже наделали ошибок. Нам следовало, работая над Big Bang Legends, придерживаться изначального плана и сделать игру, полностью подходящую для целевой аудитории. Мы то и дело меняли концепцию — пока шла разработка игры, в индустрии возникали новые тренды. У нас получилось создать графику, привлекательную для целевой аудитории, и замечательных персонажей, которых можно было коллекционировать. Однако нам не удалось сделать игру достаточно увлекательной, чтобы игроки возвращались к ней спустя несколько недель. Чему меня научил этот проект? Тому, что игру следует запускать как можно раньше, чтобы предлагать игрокам интересный обновляющийся контент (в апреле 2018 года компания Lightneer объявила, что прекращает поддержку игры. — Прим. ред.).

Моя любимая игра из тех, к которым я приложил руку, изначально называлась Symbolink («три в ряд»). Для нее я придумал новый способ совмещения кристаллов на решетке. Строго говоря, я делал эту игру для мамы. Она может пользоваться только одной рукой, так что я был очень рад, когда оказалось, что мама играет без проблем. Я представлял, что это будет такая дзен-игра: красивая головоломка с волшебной фоновой музыкой. Но у меня не все получилось. Пока игра была в разработке, результаты плейтестов показали, что ее следует несколько «оказуалить». Я был не согласен, но понимал, что у нас не инди-компания. Отдел маркетинга решил, что игре нужна какая-то «завлекалка», чтобы зацепить игроков. Кроме того, компания рассчитывала привлечь женскую аудиторию — а в то время было модно сотрудничать с голливудскими звездами. Так что игра подверглась ребрендингу и превратилась в Shakira Love Rocks(2015). Стиль графики подсказывал, что игра будет простенькой и казуальной. Но на деле она оказалась сложнее, чем можно было предположить из-за участия поп-звезды. Многие критики даже писали, что не поняли, зачем на такую игру натянули оболочку с поп-звездой. Это был важный урок для меня как для геймдизайнера. Впрочем, и для всей компании.

Качества геймдизайнера

Я не считаю себя классным геймдизайнером. Наоборот, я постоянно думаю, чего мне не хватает, чтобы стать классным. На сегодня я хорошо разбираюсь в одном стиле. Коллеги считают, что я хорошо делаю казуальные игры. Спасибо, мне тоже так кажется. Думаю, это моя ниша: мне и правда нравится работать над такими играми. Я знаю, какое место занимаю в игровой индустрии, и смирился с этим. Геймдев во многом схож с киноиндустрией. Есть уйма жанров. У гениального Вуди Аллена

прекрасно получается драма, но, если его поставить снимать какой-нибудь «Тихоокеанский рубеж», ничего не выйдет.

Дизайнер может восхищаться чужими талантливыми проектами, но он должен понимать, что нельзя успеть все. Мне тоже в свое время пришлось осознать, что 3D-графика мне не очень-то дается. Я все время готов учиться чему-то новому, но надо сосредоточиться на том, чему именно хочу научиться. И это хорошая черта — хотеть учиться. Пусть я уже динозавр в этом деле, меня должны вдохновлять не только казуальные ретроигры — надо пробовать что-то еще. Одно из лучших качеств геймдизайнера — стремиться к чему-то новому, позволять себе делать что-то новое. Еще одно важное свойство — умение работать под давлением и в команде, то есть с самыми разными людьми: и с очень замкнутыми, и с теми, кто так и брызжет идеями. Геймдизайнер должен пользоваться своими социальными навыками: уметь себя поставить как главу проекта, грамотно убеждать, а также прислушиваться к мнению команды. Социальные навыки весьма важны — в этом случае ваша команда тоже будет спокойнее работать и легче переносить давление. Если подчиненные заметят, что вы в стрессе, все пропало. Не надо всегда иметь наготове ответ. Геймдизайнер всегда должен сначала хорошо подумать, прежде чем отвечать на любой вопрос по поводу разработки игры. Лично я, как правило, довольно долго обдумываю ответы.

Важно смотреть на игры и с точки зрения бизнеса. Можно, конечно, делать игры дома просто для удовольствия — они не станут от этого хуже. Но сегодня мир игр насквозь пронизан бизнесом, и я слишком поздно осознал, что вся команда должна отчетливо представлять себе, как заработать на том или ином проекте. В конце концов, если не продумать бизнес-сторону проекта заранее, то на завершающих этапах этот вопрос слишком сильно влияет на процесс разработки игры. Иногда это заставляет внедрять в игру совершенно лишние элементы — крючки для игроков, рычаги для внутриигровых покупок. Если игра сделана в «олдскульном» стиле — скажем, разработчик предлагает приключенческую игру, у которой есть начало и конец, — продажи могут оказаться довольно низкими: современный бизнес предполагает «поэпизодную» модель. В игровой индустрии важно разбираться в бизнес-моделях. Если вы разбираетесь, это не сделает из вас хорошего геймдизайнера (и наоборот), просто эту сторону разработки игр полезно учитывать. Кроме того, вам совсем не обязательно самому быть программистом, но, если вы понимаете, как работают программисты и как разработка устроена чисто технически, это очень помогает в коммуникации.

Игры, которые на меня повлияли

Многие игры произвели на меня впечатление. От некоторых я просто получил огромное удовольствие, но участвовать в их разработке мне не хотелось бы. Например, AAA-игры — блокбастеры геймдева. Я люблю смотреть видео об их разработке, но самому в это ввязываться — нет уж. И, конечно, стоит упомянуть Angry Birds. Незадолго до выхода игры я покинул компанию, которая ее разработала, но я знаю команду, занимавшуюся этой игрой. И в любом случае она оказала огромное влияние на игровой мир. Это отличная игра, прямо в стиле Nintendo. Впрочем, мне посчастливилось участвовать в создании анимационной короткометражки по мотивам игры... Кстати, о повлиявшей на меня классике: я всегда обожал все игры про Марио — Super Mario и так далее. Вот, скажем, в создании игры вроде Super Mario World (1990) мне как раз хотелось бы поучаствовать — даже сейчас. Если бы кто-то предложил мне: «Эй, хочешь поработать над новой игрой про Марио или Зельду?» — я бы тут же побежал покупать билет.



КАРОЛИИНА КОРППОО

Родилась: 1984 г.

Чем занимается сейчас: игровой продюсер Veikkaus

Чем известна: Cities: Skylines



Каролина Корппоо родилась в Хельсинки, работает геймдизайнером. Ее игра Cities: Skylines — современный вариант классического градостроительного симулятора — стала самой скачиваемой компьютерной игрой в Финляндии за всю историю. К моменту написания этой книги ее скачали более 4 миллионов раз. Корппоо изучала графический дизайн и собиралась работать по специальности. Во время учебы она работала тестировщиком в компании по разработке мобильных игр Universomo в Тампере. Спустя два года компанию продали, и Корппоо перешла в другую инди-студию Куу Games, расположенную в том же городе. Сначала она работала графическим дизайнером, а по мере расширения обязанностей — геймдизайнером. Потом она ушла в Colossal Order и в качестве геймдизайнера участвовала в создании игр Cities in Motion (2011), Cities in Motion 2 (2013) и Cities: Skylines (2015). В 2017 году она прочитала лекцию TED — «Как компьютерная игра может сделать города лучше». В настоящее время она работает игровым продюсером в финской лотерейной компании Veikkaus.



Что движет тобой в работе?

Мне нравится управлять крупными единицами. Я не из перфекционистов, которые вылизывают каждую мелочь и все доводят до совершенства. Я люблю оперировать большими фрагментами — чтобы они подходили друг другу. Больше всего меня занимает вопрос: кто наш игрок? Чего он ждет? Есть множество типов игр: разные игры оказываются одинаково успешными, но у разной аудитории. Какая-то игра идеально соответствует запросам одной аудитории, но не найдет отклика у другой. Быть геймдизайнером — все равно что шеф-поваром: я готовлю не только любимые блюда, я должна понимать, как готовить самые разные блюда.

О вовлечении игроков

На мой взгляд, одна из важнейших вещей — это вознаграждение. Мало кто возвращается в игру, если игра не предлагает ему вознаграждение в той или иной форме. У некоторых дизайнеров может возникнуть

соблазн «наказать» игрока, если он что-то делает не так. Но, по-моему, игроку это вряд ли будет интересно. Наоборот, его нужно привести к мысли, что можно поступить и по-другому, попробовать еще раз. Важно, чтобы игрок нащупал этот цикл обучения — учиться на ошибках и получать вознаграждение за правильные шаги. Если человек сел играть, значит, у него есть определенный интерес к теме игры. И мы как геймдизайнеры знаем, что с таким человеком все в порядке: он хочет поиграть в игру, допустим, про зомби и не сесть при этом в лужу. Так что наша задача — помочь игроку освоить игру. Наша работа — угадать, какие элементы нравятся ему в игре про зомби, а затем научить его играть. Обучение — ключевой момент.

Если говорить о симуляторах (я участвовала в разработке нескольких из них), то для меня самое приятное — видеть, как игроки осваивают игру, то есть делают ее «своей». Они находят такие сочетания элементов, которые тебе самому не приходили в голову. По большому счету, мое дело — построить песочницу и дать игроку игрушки, с которыми он сможет возиться. А далее он волен делать что ему вздумается. Принципиальна сама идея свободы. Игрок думает: «Я что, смогу спроектировать собственный город? Круто!» Вот почему наша потенциальная аудитория так велика. Спросите кого угодно: а какой город ты бы построил? Почти у каждого есть идеи, что можно улучшить в городе. Например, маршрут моего автобуса, которым я пользуюсь, — это ужас. Я бы построила его совершенно иначе. А у кого-то — другие мысли. Очень легко найти точку соприкосновения. С другой стороны — представьте себе военную игру-шутер. О чем спросить игроков? «В кого вы хотите стрелять?» «Хотите спасти Землю от злых пришельцев?» Но это не привлечет такую аудиторию.

Вот почему пространство Skylines должно быть таким открытым. В конце концов, мы же не можем предсказать, какие идеи придут в голову игрокам, когда они приступят к игре.



Нарратив в симуляторе

В симуляторе не так просто реализовать нарратив, но, на мой взгляд, для игрока важно, чтобы он просто был. Даже если в самой игре вам ничего не рассказывают про ваш город, кроме того, что вы его построили и что он растет, игрок привязывается к нему, возникает эмоциональная связь. Игрок думает: вот мой старый город, первым я построил этот район, а теперь строю вот этот... Так начинают вырисовываться определенные характеристики. Безусловно, кое-какие решения мы приняли еще до начала работы над игрой.

Возможно, это связано с тем, как родилась компания Colossal Order. Изначально компания создавалась под разработку градостроительного симулятора: это была настоящая страсть ее основателей. Можно сделать качественный симулятор даже силами относительно небольшой команды. Кроме того, «король» жанра симуляторов — это как раз симулятор города, такие игры продаются лучше всего. Так что мы провели исследование и выяснили, что уже довольно долго не выходило новых симуляций городов: последнему хиту, SimCity 4 (2003), на тот момент было уже около десяти лет. Кроме того, оказалось, что жанр по-прежнему популярен и привлекает много игроков. Но полноценный градостроительный симулятор был бы слишком крупным проектом для начинающей компании, так что нашей первой игрой стал симулятор общественного транспорта Cities in Motion (2011). И, как по заказу, компания Electronic Arts (EA) объявила о выходе очередной SimCity. Поэтому мы решили, что не стоит делать еще один симулятор, — все равно SimCity станет именно тем, что мы хотели сделать. По-своему сделать, разумеется... Мы подумали, что не сможем конкурировать с EA и Maxis за целевую аудиторию, люди не захотят покупать две одинаковых игры. Но по какой-то причине новая SimCity 2013 года — по сути перезапуск серии — оказалась, скажем так, не совсем SimCity. Поклонники серии привыкли, что можно кликнуть на персонажа и увидеть, как его зовут, где он живет и работает, с ним можно было пройтись по всему городу: персонаж ходил домой, на работу и куда ему вздумается. Но в перезапущенной SimCity ничего подобного не было. Когда персонаж выходит из дома, он идет на первую попавшуюся «работу». А после окончания рабочего дня он заходит в первый попавшийся жилой дом. И вся иллюзия, что это реальный человек, живущий в городе, рассыпалась. Исчезло волшебное чувство, что я строю город для этих маленьких человечков. На бумаге, наверное, это выглядело хорошо. Во всем есть логика: электрическая станция

производит электричество, которое поступает туда, где оно требуется. Из дома выходит человек, который идет туда, где есть свободные рабочие места. В этом есть своя красота, это работает, это понятно. Но мир, стоящий за геймплеем, развалился. И хотя в нашей песочнице не так много нарратива, в некоторых волшебных точках он есть. Так что меня очень завораживают истории.

Как стать хорошим геймдизайнером

Качество номер один для геймдизайнера — это способность к командной работе. Или вы делаете игры в одиночку, или вы работаете в команде, и у каждого в игре должна быть своя «доля». Не у всех рождаются хорошие идеи, и не каждая идея пойдет в дело, даже если она хороша. Но как геймдизайнер я отвечаю за то, чтобы все члены команды болели за концепцию игры как за свою собственную, чувствовали, что могут на нее влиять, и гордились общими успехами.

Кроме того, командная работа — это вопрос коммуникации. Допустим, прямо сейчас у меня родилась идея лучшей игры на свете. Но пока что эта идея только у меня в голове. И если я не смогу ее донести — описать или изобразить графически, — она не превратится в лучшую игру на свете. Пусть это отличная идея, но отличной игрой она не станет.

Ошибки дизайна

Что может погубить отличную игру? Если вы сделали отличную игру, но неправильно ее продвигаете, это можно считать чисто геймдизайнерской ошибкой. Скажем, я беру в магазине игру, думая, что это классный шутер, а дома выясняется, что я купил игру, в которой нужно строить город. Весьма вероятно, что игра мне не понравится, даже если она сама по себе неплохая — как градостроительный симулятор. Но я-то не хочу строить город. Что это вообще такое? Словом, кривой маркетинг может убить любую игру.

Другой важный момент — до конца держаться за свое видение. С ходу не могу вспомнить примеры, но зачастую из-за продолжений серии (а то и дополнений или DLC) сильно меняется смысл оригинальной игры. На этом очень легко поскользнуться — с точки зрения работы над продуктом в целом. Если вы уже несколько лет работаете над игрой, велик соблазн сказать себе — так, это уже начинает надоедать, давайте что-то менять, возможно, игрокам это тоже понравится. Не забывайте: то, что надоело разработчику, не обязательно надоело игроку.

То же самое относится и к уровням сложности. Команда разработчиков играет в свою игру — постоянно, годами. То, что создателям игры кажется элементарным, для рядового пользователя, вероятно, будет выглядеть как средний уровень сложности. А то, что для команды разработчиков «трудно, но интересно», обычному игроку покажется безумно сложным. Так что с этим надо аккуратнее.

Ах да, про верность своему видению игры: я часто вижу, что игроки просят изменить какие-то детали в игре. Если заглянуть на какой-нибудь форум и собрать список пожеланий к *Cities: Skylines*, он состоял бы в основном из мелочей вроде возможности решать, какие полосы дороги будут поворотными. Сама по себе идея неплохая. Но я как геймдизайнер должна понимать, что у людей, которые высказывают такие пожелания, скорее всего, возникли какие-то проблемы в игре. Они обо что-то споткнулись и просят у нас помощи на форуме. А другие игроки пытаются доказать, что лучше нас знают, как будет правильнее. Ведь обычного игрока на форумах не встретишь. Они просто играют в игру и радуются. От них как раз не бывает отзывов на форуме.

Если задуматься о такой функции, как выбор поворотных полос, то внедрить ее технически возможно, но как это преподнести рядовому игроку? Вот почему у нас всегда есть принципы игры — своего рода основные положения, о чем, собственно, наша игра. И мы на протяжении всего процесса разработки время от времени обращаемся к этим «принципам». Когда я задумываюсь, соответствует ли «принципам» выбор поворотных полос, то понимаю, что для нашей аудитории это будет слишком трудно. Да, игрокам, которые обсуждают игру на форумах, действительно увлеченным игрокам, это наверняка понравится. Но ведь они и модами спокойно пользуются. А игрока-«казуала» такая функция собьет с толку. Вдобавок она может внести путаницу во всю систему дорожного движения. Вдруг игрок, выбрав не те поворотные полосы, испортит себе всю игру?

Игры, над которыми мне хотелось бы поработать

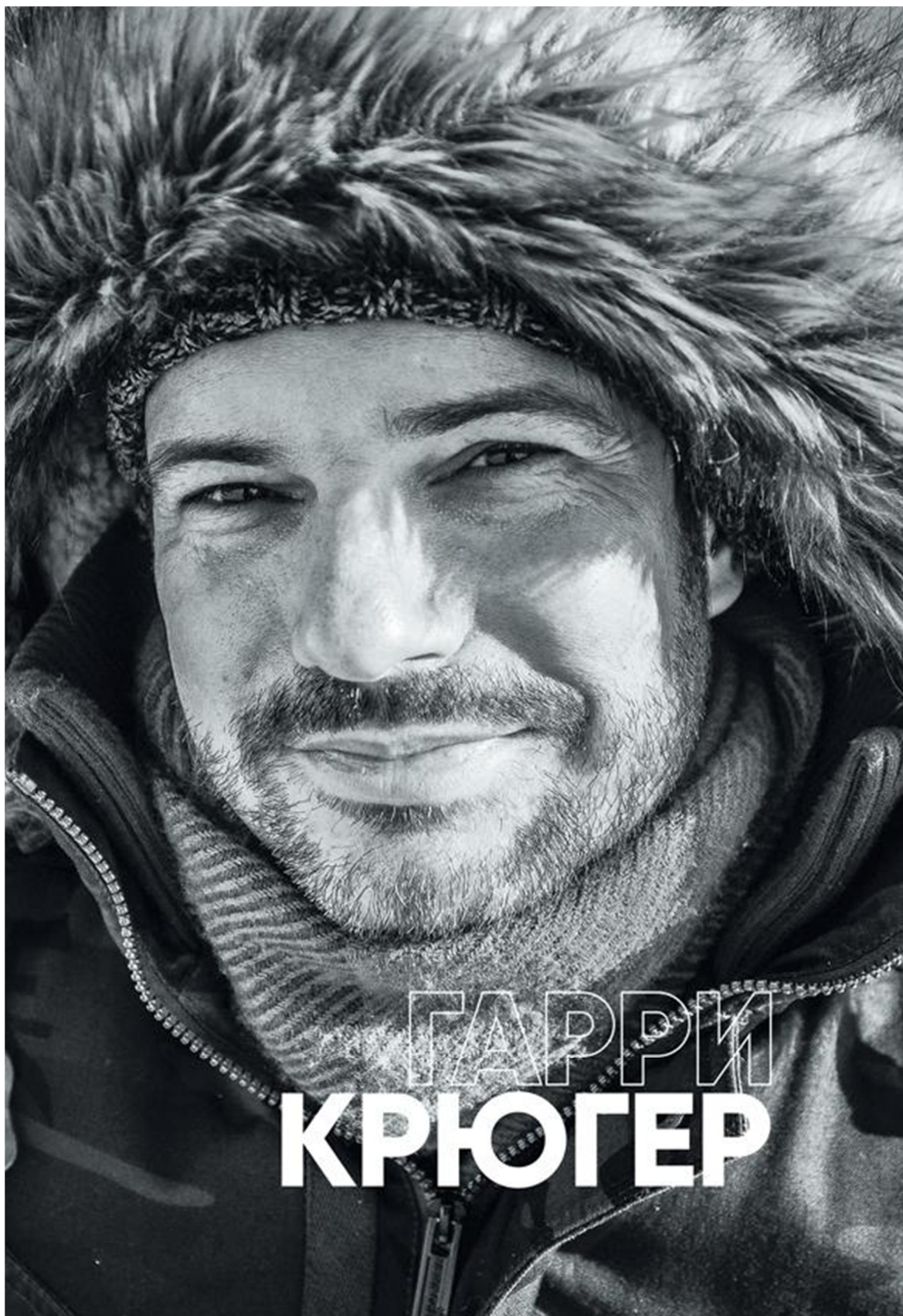
Пожалуй, одна из таких игр — *Black and White 2*(2005). Первая часть — это была такая, знаете, хорошая игра, а вторая пошла в совершенно другом направлении. На мой взгляд, она потеряла часть основной аудитории и, очевидно, не имела такого же успеха, как первая. Зато в ней была уйма интереснейших элементов, которые можно было бы развить. Это симулятор бога — у тебя есть последователи, храмы, деревни. Чем-то напоминает градостроительные симуляторы-«песочницы» — а я кое-что смыслю в этом жанре.

С другой стороны, работа есть работа, и мне хочется делать ее хорошо. Но те игры, в которые я играю в свободное время, далеки от моей работы. Мне нравится играть в Dragon Age (2009–2014), Mass Effect (2007–2017), Sims (2000–2014) и не только. Конечно, было бы интересно поучаствовать в таких проектах: наверняка там есть и свои ограничения, и свои возможности. Ну, в том смысле, что я всегда работала в сравнительно небольших компаниях. Если бы у меня была команда из трехсот программистов — уж я бы развернулась, ха-ха!

Финны-«решатели»

Я где-то читала, что в Финляндии наибольшее количество патентов на душу населения. Не знаю, относятся ли финны к играм иначе, чем в других странах. Я недавно читала лекцию о настольных играх и рассказывала о том, как финны проводят время на даче, где не всегда есть электричество. Они могут играть в настолку «Звезда Африки» и не могут просто бросить игру: «О, кажется, по телевизору что-то интересненькое...» Так что у финнов бывают самые разные жизненные обстоятельства. А еще у нас хорошая техническая подготовка. Я думаю, такое количество патентов обусловлено и тем, что мы нация, умеющая, скажем так, решать проблемы. На эту тему есть одна любопытная теория — не думаю, что ее можно доказать, и не уверена, что она правдива, но это не так уж и важно. Смысл вот в чем: когда человечество начало заселять Землю, финно-угорские племена, от которых происходят финны, первыми пришли сюда, на край света. А поскольку мы были первыми, нам пришлось многое изобрести на пустом месте и решить множество проблем. После того как эти племена обосновались здесь и разобрались с самыми насущными проблемами, в этих местах начали появляться и другие народы. Это очень красивая теория. Думаю, в финской игровой индустрии техническая грамотность играет ведущую роль. У нас высоко ценятся инженеры: еще до игрового бума в Финляндии уже была Nokia, так что кое-какая техническая база у нас есть. Если тебе пришла в голову идея лучшей игры на свете, но код написать некому, то идея никогда не станет игрой. Для создания игр нужна не только фантазия, но и практика. Кроме того, в Финляндии мощная культура демосцены — участники развивают технические навыки и навыки командной работы, чтобы делать качественные демо. Нынешняя культура создания игр выросла благодаря демосцене и первым игровым компаниям. Так что нам удалось коммерциализировать наши знания.





Родился: 1980 г.

Чем занимается сейчас: геймдиректор Housemarque

Чем известен: Nex Machina, Resogun



Гарри Крюгер родился в Австралии, вырос в Греции. Он гражданин мира и человек-загадка. Он обожал аркады конца 1980-х — начала 1990-х и с самого детства мечтал делать игры. Правда, заниматься программированием Гарри начал довольно поздно, а первый компьютер купил только в двадцать лет. Он выучился на программиста в Австралии и переехал в Японию, где и устроился в геймдев-компанию Q-Games. Все игры, над которыми он работал в этой компании, так и не вышли. Познакомившись в Японии со своей будущей женой, он перебрался в Финляндию и в 2008 году получил работу в легендарной Housemarque, старейшей финской игровой компании. Его первым заданием на должности младшего разработчика геймплея была игра под названием Outland (2011). Затем он занялся Angry Birds Trilogy (2012), консольной версией знаменитой мобильной игры, и поучаствовал в разработке настоящего хита — Resogun (2013). Он стал геймдиректором, отвечает за дизайн игры Nex Machina (2017) в Housemarque и сотрудничает с одним из своих кумиров, легендарным Юджином Джарвисом. Nex Machina получила самый высокий рейтинг за всю историю Housemarque.



Философия дизайна. «Больше» не всегда значит «лучше»

Меня всю жизнь ведет интуиция, так уж я устроен. Я гонюсь за каким-то конкретным ощущением: не знаю, как оно выражается в цифрах, какие использовать цвета, как сбалансировать элементы, — но шаг за шагом пробую его выстроить, пока не почувствую, что попал в точку.

Оглядываясь на усвоенные уроки и думая о том, что мог бы сделать иначе, я сформулировал один принцип, который отражает всю мою философию геймдизайна на сегодня. В нем всего два слова: проникнуться простотой.

Я стараюсь достичь глубины, не ударяясь в сложность. Такова философия аркадных игр: легко научиться, трудно достичь мастерства. Они доступны и для начинающих игроков, но, если вы ищете глубины или хотите всласть помотать себе нервы, в аркадах это тоже есть. Главная ошибка неопытных геймдизайнеров и вообще творческих людей — они не способны понять и принять простоту. Они, возможно, не могут пропустить идею через фильтр так, чтобы осталась голая суть.

Разрабатывать геймплей — это, строго говоря, постоянно решать, на что направить внимание игрока. В игре внимание становится весьма ограниченным и весьма ценным ресурсом. Предположим, у вас этого ресурса на 10 евро: если потратить его на что-то одно, то не останется внимания на все остальное, что всплывает по ходу игры. Это крайне важно — направить внимание игрока так, чтобы он всегда был сосредоточен на самом главном. Убедиться, что он очень увлечен морковкой на палке. Я могу помочь сформулировать более четкие цели для игрока, вызвать у него ощущения, что усилия вознаграждаются.

Естественное стремление любого творческого человека — добавить что-то. Добавлю-ка я еще одну главу к своей книге... или еще один тип оружия, еще один элемент ролевой системы, еще один сюжетный поворот. Это проще всего на свете — добавлять все подряд. Куда сложнее отфильтровать самую суть всех этих идей. Думаю, чем больше в вашем механизме движущихся частей, тем сильнее это отвлекает — и разработчиков (ведь нужно отполировать больше деталей), и игроков. К вопросу о том, как важно грамотно распорядиться вниманием игрока: если его внимание расплывлено между десятью разными элементами, он кусочничает, оставаясь голодным. Если взять мастеров геймдизайна, скажем, Nintendo, они довели управление вниманием игрока до совершенства. У них есть все, что необходимо для хорошей игры, и ни граммом больше. «Больше» не всегда значит «лучше». А вот «меньше» — это действительно «лучше», особенно когда все отточено и отполировано до блеска.

Слушайте игру. Игра — это босс!

Типичная проблема дизайнеров — упрямо лезущее в разработку эго. Вообще говоря, в любой компании есть иерархия. Есть младшие дизайнеры, старшие дизайнеры, ведущие дизайнеры, геймдизайнеры — это определяется структурой компании. Но высший авторитет, который

стоит над всеми и сияет ярко, — это игра. Игра — это босс. Она определяет, чему быть, а что выкинуть. Если ты пытаешься что-то добавить в игру, а она говорит тебе, что это дерьмо, — слушай игру.

Это еще и удобный способ разобраться с обычными обидами и трениями в команде. Зачастую проще сделать прототип и попробовать какую-то идею в деле, чем разводить пятичасовую дискуссию с коллегами, а через неделю устроить еще одно собрание, чтобы посмотреть, кто что сделал. Лучше возьмите программиста, художника и саунд-дизайнера, подбросьте им нужную идею — и у вас будет прекрасный прототип для первичной оценки. А дальше пусть решает игра. Не пытайтесь ее перекричать.

Как работает вовлечение

На самом деле геймплей происходит не на экране. Геймплей — это то, что в голове у игрока. Вы должны достучаться до той области мозга, где нейроны возбуждаются от трудностей, достижений, новых целей. Не только тех целей, которые вы ставите перед игроком как геймдизайнер, но и тех, которые видят сами игроки в процессе игры: это не всегда одно и то же. Нужно правильно расставить мини-цели и создать положительную петлю обратной связи, чтобы игрок всегда видел перед собой морковку на палке, за которой он будет гоняться. Он схватит морковку (или хотя бы попытается), получит вознаграждение, и петля обратной связи начнется по новой. Думаю, основной геймплей должен приносить кайф. Сами впечатления от игры должны быть наградой.

Кроме того, игроку важно контролировать процесс при помощи управления: мышь, клавиатура и так далее. Если у вас в игре геймплей зависит от «пряморукости» (от навыка игры), то, предлагая игроку выполнить какую-то крутую задачу, дайте ему инструменты, чтобы он смог с ней справиться. Управление — это по сути мост между игроком и игрой. Хорошо продуманная система управления — это как камера в геймдизайне: ее практически не замечаешь. Пусть игрок не тратит ни секунды на то, чтобы разобраться в кнопках: что нажимать, как, в каком порядке. Все должно происходить незаметно, интуитивно. Как будто управляешь игрой мысленно.

Трудности — это хорошо и интересно. Складывается ощущение, что многие геймдизайнеры стараются не предлагать игрокам сложные испытания. Возможно, они боятся отпугнуть публику, но, по-моему, это выглядит как снисходительность. Я предпочитаю доверять игрокам. Я знаю, что они способные, умные, готовы учиться на своих ошибках и исследовать игру самостоятельно. Без преодоления трудностей нет и

достижений. Игрок должен решить сложную задачу, чтобы почувствовать, что он чего-то добился.

Можно ли обойтись без сюжета?

Сюжет, нарратив — это всего лишь инструмент, при помощи которого разработчики могут добиться определенных впечатлений от игры. Сегодня нельзя представить хорошего дизайна без этого. С чисто технической точки зрения можно просто взять и заменить всех персонажей кубиками, сферами и пирамидками: игромеханически ничего не изменится, но ощущаться будет по-другому — из-за нехватки контекста. Сюжет может быть движущей силой хорошего геймдизайна или всей художественной части игрового процесса — и даже определять эмоциональное воздействие игры. Сюжет определенно важен, но это не значит, что во всех играх он занимает одинаковое место.

Казалось бы, Nex Machina — это тупая стрелялка и взрывалка: задача — уничтожить как можно больше роботов. Однако в проработку сюжетной основы было вложено много сил: какова предыстория мира и протагониста, что это за люди, которых спасает игрок, откуда взялись все эти роботы, почему произошло восстание роботов, что происходит после титров, в каком состоянии ты оставляешь мир к концу игры... И хотя игроку мало что сообщается напрямую, именно история помогла нам построить мир шаг за шагом. Именно из истории мы черпали вдохновение. Сюжет помогает поставить цели, а также создать прочную структуру игры. Это те творческие рамки, внутри которых создается игра. Если знаешь, чего нельзя, всегда знаешь, что можно, верно? Думаю, это как раз и возвращает нас к тому, что такое хороший геймдизайн: ограничения сеттинга здесь играют огромную роль.

Могут ли ошибки в дизайне погубить хорошую игру?

Я склоняюсь к мнению, что качество исполнения важнее идеи. Можно придумать потрясающий дизайн, лучший в мире, но кривое исполнение полностью его убьет. Лучше сделать дизайн попроще и сосредоточиться на исполнении: отполированная до блеска игра и будет наградой игроку. Это лучше, чем перегружать дизайн лишними деталями. От плохого исполнения, разумеется, один сплошной вред. Думаю, избыточная сложность может легко погубить игру. Предположим, вы уже разработали прекрасный дизайн, но что-то застопорилось: либо вы столкнулись с какой-то проблемой, либо ждете программистов, либо в

проекте перерыв. Либо вы просто заскучали, потому что ничего не двигается, и начинаете баловаться с тем, что уже есть. Вы задумываетесь: может, это совсем не круто, может, стоит что-то поменять здесь, здесь и вот здесь? Начинается суматоха, и вы только наживаете себе лишнюю головную боль. Вы принимаете цепочку вроде бы незначительных решений, которые в итоге влияют на целостность ключевой дизайн-идеи игры. Если изменений было слишком много, вы можете даже не узнать свою идею, которая изначально была так хороша: она потеряется в этой чудовищной мешанине из придумок. Так что важно провести черту и решить, на чем сосредоточиться. Это может здорово облегчить процесс.

Распространенная практика — это опробовать идею как можно скорее, чтобы, научившись на ошибках, попытаться снова. Скажем, у вас возникла идея новой системы боя. Вы рассуждаете: так, игрок встанет в этом круге, чтобы напасть на этот кубик. И затем вдруг понимаете: эх, чего-то не хватает. И снова бессмысленная суматоха. Вы думаете, что все слишком просто. Почему бы не прикрутить к этому всему еще и ролевую систему? Не надо! Лучше сосредоточьтесь на хорошей анимации: пусть взаимодействие со средой выглядит как надо. И не забудьте про звуковые эффекты. Желательно, чтобы у вас возникла последовательность событий, петля обратной связи внутри прототипа, с которым вы работаете, чтобы можно было оценить его в полной мере. Быстрые итерации должны быть осмысленными — вот путь к успеху.

Уникальная открытость финской гейм-индустрии

Я побывал на множестве конференций, где общался с геймдизайнерами со всего мира. В разговорах всегда всплывает одна интересная деталь: когда я говорю об открытости, присущей финнам, собеседники всегда очень удивляются. Такое ощущение, что в других странах люди ужасно трясутся над своими секретами и интеллектуальной собственностью. «Это наша работа, это наше детище» и все такое. Возможно, у них дух соревновательности преобладает над духом сотрудничества. А у нас другое: «Что ж, мы все в одной упряжке».

Я с юга, поэтому мне легко предположить, что это климат повлиял на мировоззрение и поведение людей, которые тут живут. Он как бы подталкивает их в более творческую и продуктивную сторону. Но, с другой стороны, в соседних странах с похожим климатом и похожим устройством общества наблюдаешь совсем другое отношение. Так что этот аргумент не работает.

Япония — культура ритуалов

Я работал в Японии — и могу сказать, что вижу большую разницу в культуре работы и в культуре в целом. Самое главное: там все замешено на ритуалах. Абсолютно для всего есть свое «правильно» и «неправильно». Много сил тратится на то, чтобы достичь групповой гармонии. Эта культура заботится не столько об индивидуальном, сколько о групповом благе. И о том, чтобы не отдавить чужую ногу... иногда в самом прямом смысле. Только задумайтесь: в Японии 130 миллионов человек, и при этом 70% страны — это по сути горы, где никто не живет. Безусловно, многовековая история, самураи, бусидо — все это наложило свой отпечаток. Так что у японцев и в работе замечаешь эту благородную преданность своему делу, своему ремеслу. Такую преданность, что компания для них почти как родная семья. Связь очень крепкая. Человека, выросшего в западной культуре, это может серьезно тяготить. На мой взгляд, здесь, в Финляндии, все какие-то более расслабленные, есть некий налет неформальности. Ты путешествуешь, посещаешь встречи международной ассоциации геймдизайнеров (IGDA) или другие мероприятия, где знакомишься с людьми из других компаний. Этакое устное «соглашение о неразглашении»: болтаешь с кем-то за кружкой пива, и за десять минут собеседник вываливает тебе все о своей компании и своих новых проектах. В Финляндии люди любят делиться информацией.

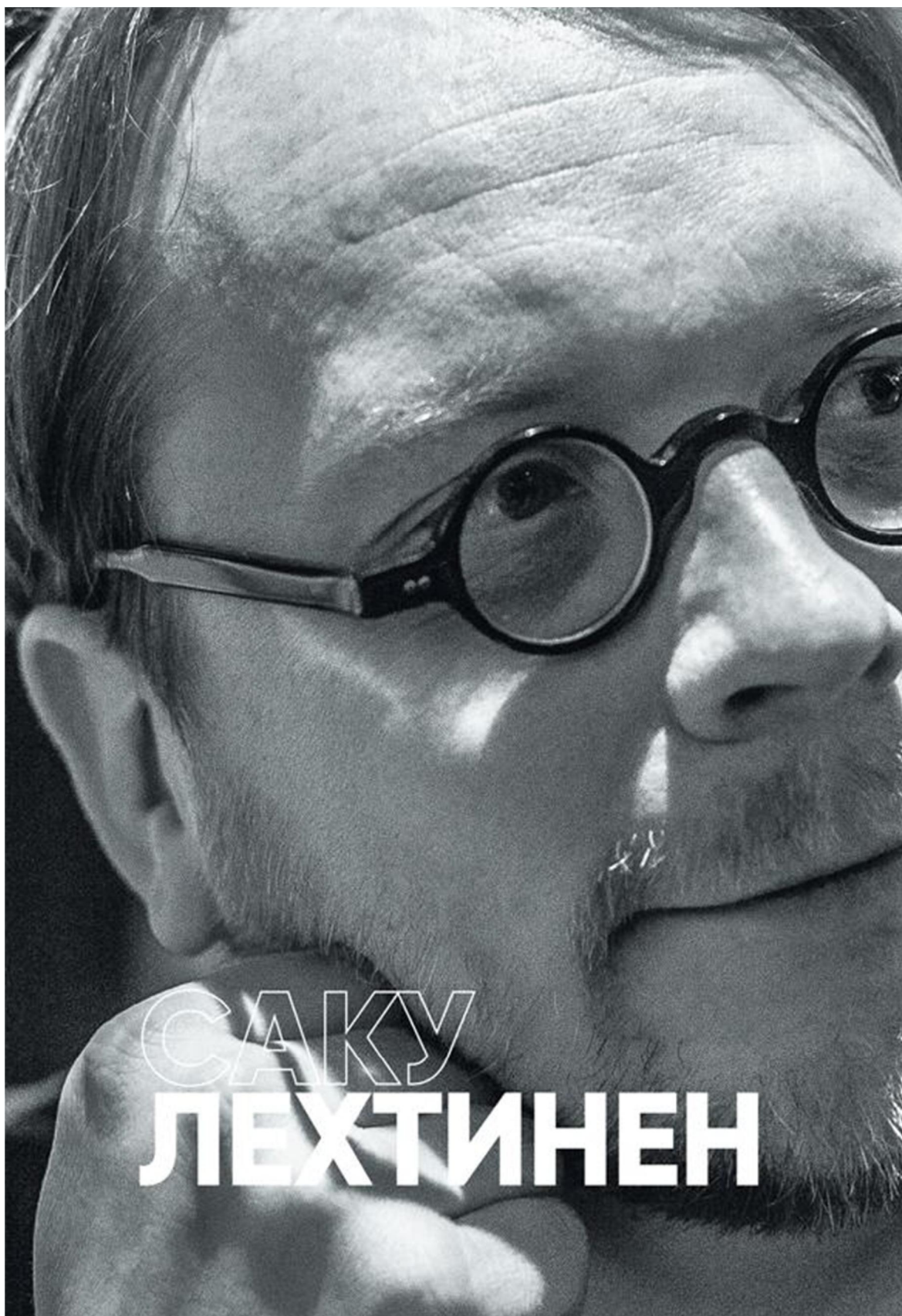
Игры, которые на меня повлияли

Есть множество игр, которые я считаю «золотым стандартом» во многих отношениях, но они скорее вдохновили меня на то, чтобы самому заняться разработкой игр. Очень трудно соревноваться с Nintendo, когда речь идет о качестве. У игр серии Legend of Zelda, возможно, лучший в мире геймдизайн, а Ocarina of Time (1998) из этой серии — это, пожалуй, вообще моя любимая игра. Если говорить о платформерах, на меня здорово повлиял Super Mario — даже самая первая игра, а также третья и четвертая. Metroid Prime (2002) — до сих пор одна из моих любимых игр. Мне очень близка японская эмоциональная тонкость в геймдизайне. Большое влияние оказали на меня и RPG — вроде Final Fantasy VII (1997). Есть ли игра, которую мне хотелось бы создать самому? Самые глубокие геймерские впечатления за последние лет десять я получил от Demon Souls (2009), эксклюзив для PlayStation 3. В то время я чувствовал, будто вся игровая индустрия качнулась в другую сторону: «А давайте как в Голливуде!» Но так можно утратить и понимание, что значит быть игрой, и уверенность:

неужели надо стремиться во всем быть похожим на старшего брата, на Голливуд? Нам что, собственных сил не хватает? А эта игра пошла наперекор всем модным веяниям. Наперекор цифрам и статистике. Разработчики просто сосредоточились на создании старомодной, но по-настоящему смелой AAA-игры. Для меня это был важный сигнал. Эхо той игры слышится до сих пор. Выходят продолжения, возник целый жанр — souls-like. Это был безоговорочный хит в индустрии AAA-игр, который напомнил нам: по-прежнему можно делать высокобюджетные проекты с потрясающей картинкой, верные игровым ценностям. Вот над этой игрой я бы с удовольствием поработал.



Resogun © Housemarque



Родился: 1973 г.

Чем занимается сейчас: креативный директор Remedy Entertainment

Чем известен: Max Payne 1–2, Alan Wake, Quantum Break



Ветеран геймдизайна Саку Лехтинен большую часть своей карьеры проработал в одной компании, Remedy Entertainment, знаменитой своими сюжетными экшн-играми. Первый компьютер Amiga 500 появился у него в 1987 году, и он сразу влюбился в этот открывшийся ему визуальный потенциал. Вскоре Лехтинен попал в одну из демо-групп финского зарождающегося хакерского сообщества. В 1989 году на финском рынке появилась его первая игра Bloody Afternoon, которую он создал вместе с другом-программистом. Он был активным участником различных демогрупп Amiga и Atari ST, а в 1993 году поступил в Хельсинкский технологический университет — изучать архитектуру. В это время его демогруппа Atari под названием Aggression вплотную занялась компьютерными играми. Примерно в 1994 году она начала сотрудничать с Bloodhouse, геймдев-компанией, которая позже стала Housemarque. В 1996 году команда начала разработку новой игры и решила объединить силы с Remedy — компанией, недавно образованной участниками дружественной демогруппы Future Crew. После короткого перерыва на учебу и на последующее преподавание в университете в 1997–1998 годах Лехтинен вернулся к играм в начале 1999 года — на этот раз уже как официальный сотрудник игровой компании. С тех пор он участвует практически во всех игровых проектах Remedy — в роли креативного директора, арт-директора, директора по видеороликам, дизайнера уровней или даже в нескольких ролях одновременно. На сегодня продано более 12 миллионов копий AAA-игр, выпущенных Remedy. Кроме того, более 13 миллионов пользователей скачали игры Remedy в Steam и XBLA, а также версии игр под iOS и Android.





Технология плюс искусство равно впечатлению

В 1993 году, когда я начал изучать архитектуру в университете, карьера в игровой индустрии считалась не очень-то перспективной. Для меня это было многолетним любимым хобби, да и наша демографическая группа тоже довольно долго просуществовала. Однако в те времена играми вряд ли можно было заработать на хлеб — даже если ты рассчитывал когда-нибудь сделать хорошую игру, которая станет популярной.

В старших классах и после школы я был завзятым геймером, но помимо игр еще и занимался всяческим творчеством. Это касалось не только графического дизайна — я писал статьи, был редактором школьного журнала. А еще мы с друзьями сняли кучу любительских фильмов с большими претензиями.

Как бы то ни было, именно архитектура показалась мне подходящим вариантом «настоящей карьеры»: тут тебе и технология, и искусство. Работа с пространством и нацеленность на «конечного пользователя» — тоже очень здорово, на мой взгляд. Даже когда я полностью погрузился в разработку игр, архитектура оставалась моим «хобби» и часто помогала мне в разных аспектах геймдизайна.

Меня всегда тянуло к чему-то технически сложному, к тому, что можно превратить в искусство или яркие впечатления. К тому, что благодаря совершенствованию исполнения превращается в нечто большее, чем сумма частей. Неважно, посредством чего вы дарите другим людям впечатления, важно сделать это настолько хорошо, чтобы зритель, читатель, потребитель не думал о структуре, на которой

держится впечатление, а просто наслаждался. Хороший фильм и книга могут перенести вас на другой уровень восприятия. Лучшие игры тоже на это способны.

Сюжетные и зрелищные игры включают в себя практически все остальные виды искусства: визуальное и словесное творчество, кино, театр, актерскую игру, музыку, архитектуру... По-моему, одно лишь это делает создание игр безумно интересной штукой. Не говоря уже о том, что игры — это интерактивное искусство. Это отличает их от всего остального и делает разработку геймдизайна еще более заковыристым делом.

У «пассивных», «статичных» источников впечатлений, таких как кино, есть особая роскошь — или ограничение: автору гораздо проще контролировать впечатления, которые получают зрители. А игры — это, разумеется, «активный» вид искусства: игры стремятся передать инициативу игроку, насколько это возможно. Если все получается как надо, игра способна увлечь сильнее, чем что бы то ни было. Но требуемая глубина усложняет процесс — а с учетом постоянно растущей стоимости разработки задача становится еще более трудной. И это мне больше всего нравится: в играх нет ничего более постоянного, чем перемены.

Игры и архитектура

Я часто думаю о сходствах между различными видами искусства — например, между масштабными проектами в архитектуре, кинематографе или гейм-индустрии.

В крупном архитектурном проекте, как правило, множество переменных: исполнитель, конечные пользователи, цель дизайна, функциональность, изыскания, создание прототипа, источники вдохновения, характеристики площадки, модульный принцип, аутсорсинг, заготовка ресурсов и многое другое.

Чтобы не сорвать сроки, нужно разбираться с массой неопределенностей и решать несколько вопросов по дизайну одновременно. Необходимо постоянно помнить о пресловутом треугольнике: хорошо-быстро-дешево. Как говорится, выберите любые два пункта — и по ходу работы над проектом они иногда меняются.

Разумно вначале все просчитать «на бумаге», поскольку строительные работы стоят дорого и зачастую сопряжены с несогласованностью и неприятными сюрпризами. Однако бывает, что проект висит в воздухе, а стройка уже вовсю идет. По ходу работы многие начнут ставить вам палки в колеса, и вы не в силах будете этому

помешать. Нередко вам придется отказываться от чего-то с болью в сердце.

И все же за счет растущего опыта и тесного взаимодействия с командой в итоге можно рассчитывать, что продукт выйдет вовремя, окажется красивым, функциональным и будет пользоваться успехом. Я, кажется, говорил про архитектурный проект? Просто замените «архитектурный» на «игровой».

Ограничения — ваш союзник

Ограничения — лучший подарок дизайнеру. Они задают рамки и подталкивают к поиску творческих решений. Если у вас боевой настрой, а проект подходит к концу, лишнее время или лишние ресурсы — это как манна небесная. Но бесконечные ресурсы, включая время, — это ужасно. В этом случае вы никогда не сможете сказать о проекте, что он «готов». Так что самая большая радость — когда необходимое становится желательным, а ограничения начинают работать на тебя.



Один из моих любимых примеров — игра Max Payne(2001), где история рассказывается в стилистике комикса. У нас был готовый сюжет, и очевидный вариант, 3D-анимация, требовал уймы ресурсов и денег. Это было нереально — во всяком случае, тогда, в конце 1990-х. Так что, опираясь на комикс-вставки и крутую стилизацию, мы смогли сделать

игру уникальной и запоминающейся — и при этом неплохо сэкономили. Благодаря выбранному стилю воображение игрока работало на нас: люди мысленно «дорисовывали» такую анимацию, которую мы бы никогда в жизни не потянули. Никто не обзывал наши комиксы «дешевкой». Наоборот, они стали культовыми, и им начали подражать.

Искусство тонкого намека

Как и во всем, при разработке игры есть большой соблазн впасть в «ползучий улучшизм», впихивая все новые и новые фишки. Дизайнеру очень важно все время соблюдать баланс между инь и ян.

Зачастую вместо того, чтобы показать игроку нечто важное, интереснее и круче будет не нарисовать, а обрисовать. Как и в примере с комикс-вставками, можно заставить игрока включить свое собственное воображение: пусть оно само обогащает игру, это всегда здорово.

Поэтому мне очень нравится работать со звуком в игре. Как и дополнительные графические элементы, музыка и звуковые эффекты — мощный инструмент: они способны донести и эмоции, и смысл происходящего в игре до игрока, сидящего за экраном. Во время работы над *Alan Wake* (2010) я дни напролет общался с композитором Петри Аланко. У нас всегда были прекрасные рабочие отношения — возможно, не в последнюю очередь потому, что он прекрасно умеет передать эмоции при помощи музыки. Для игры, где всегда рядом безымянный ужас, а в лесу что-то шевелится, это было очень важно. При создании всех наших игр мы черпали вдохновение из других видов искусства. Но смысл не в том, чтобы чему-то подражать, тем более что это и невозможно — игры требуют своего подхода.

Из великой книги не сделать великий фильм, просто перенеся на экран все сцены и сюжет. С игрой так же: лучший способ — понять суть происходящего и «перевыразить» ее посредством лучших инструментов, которыми располагает гейм-индустрия.

Наиболее очевидный пример «конвертации» фильма в игру — это традиция гонконгских боевиков, где в экшн-сценах часто используется замедленная съемка. В фильме это выглядит круто, но в игре будет смотреться ужасно. Поверьте, мы много раз пробовали: играть было невозможно. Сейчас это кажется очевидным, но тогда до нас не доходило. Фишка сработала только тогда, когда мы отдали право выбора — когда включать режим замедленного действия — самому игроку. И внезапно это оказалось так круто, что мурашки побежали по спине. Игры — интерактивное искусство. Нужно всегда это учитывать.

Нарратив как элемент вовлечения

Remedy всегда делала игры с сильным сюжетом (у нас и у всей компании это в крови), полагаясь на него как на ключевой инструмент вовлечения игроков. Конечно, мы помним, что игра должна быть еще и развлечением. Скажем, на первый взгляд Max Payne — это такая хардкорная экшн-игра: стреляешь себе с двух рук из «Узи» в замедленном движении и полностью отключаешься от реальности.

Но далее по ходу игры игроки открывают для себя другие слои. Мы читали отзывы — люди рассказывали, что устанавливали игру просто ради возможности пострелять, а в итоге прониклись судьбой персонажей. Это ключ к любой удачной истории, будь то фильм, сериал или книга: игра обретает смысл только тогда, когда тебя начинают волновать ее герои.

Историю можно рассказать самыми разными способами. Взять хотя бы узнаваемый минимализм фильмов Аки Каурисмяки или визуальный язык «Звездных войн». Вроде бы совершенно разная стилистика — но история, которая рассказывается в этих фильмах, и персонажи, которые в них действуют, не оставляют нас равнодушными. Разные фильмы вовлекают нас по-своему — в рамках сеттинга и стиля. Все эти элементы универсальны, они легко выдерживают проверку временем и кочуют из одного вида искусства в другой.

Но нужен ли игре нарратив? Есть ли сюжет у тетриса? Может, и нет. Но мы, люди, жить не можем без историй. Понятно, что фигурки тетриса сами по себе условны и могут существовать только на экране, но зато вокруг игры был своего рода сюжет: ведь игра, разработанная в СССР — Алексеем Пажитновым и другими, — была сделана за железным занавесом. В 1980-х это весьма впечатляло. Так что даже если в игре нет никакого сюжета, люди запросто его придумают за тебя.

Великие геймдизайнеры

Трудно назвать отдельных «великих геймдизайнеров». Во всяком случае, мне: для меня хорошая игра — это всегда заслуга команды. Игры в этом плане гораздо больше зависят от команды, чем фильм, который по большей части становится продуктом режиссерского видения. Конечно, есть такие легендарные люди, как Сигэру Миямото, но, в конце-то концов, даже он делает игры не в одиночку.

Такова ситуация на сегодня, но игры сильно зависят от современных технологий, которые постоянно развиваются. А игра — это люди-разработчики плюс технологии плюс условия (например, бизнес-модель, построенная вокруг игры).

Кроме того, игры — это очень широкое понятие: появляются все новые и новые области знаний, необходимых для успешной разработки, а также новые платформы. В последние несколько десятилетий индустрия здорово рванула вперед, и очень интересно, на что будут похожи игры еще через пару десятков лет.

Великий геймдизайнер должен быть увлечен своим делом. Кроме того, нужны опыт и трудолюбие — зачастую приходится «пахать». А еще важно освоить весь арсенал инструментов, которыми располагает разработчик игр, и требуется немало времени, чтобы разобраться, что к чему.

Дьявол кроется в деталях: геймдизайн — это не просто общий облик игры. Иногда фишка в звуковых эффектах или движениях персонажа, иногда — в особенностях управления или скорости отклика на команду, а иногда — в какой-то пустяковой детали, которая может вызвать у игрока восторг (или разочарование).

Но хороший геймдизайнер должен понимать, по каким правилам существует вселенная игры, и создать согласованный мир. Он должен видеть целостную картинку.

Разумеется, хороший дизайнер должен много играть — в самые разные игры. Он знает общепринятые правила и условности жанров, понимает особенности игровой индустрии и потребности аудитории. А эмпатия, вне всякого сомнения, полезнейший инструмент для любого дизайнера.

Баланс между развлечением и стилем

Когда игра хорошо работает, она становится естественным продолжением личности игрока, частью его «я» — и это, как правило, самое ценное впечатление, какое только можно получить от игры. Игрок даже может смириться с поражением, если чувствует, что с ним обошлись справедливо.

С другой стороны, здесь же кроется и большинство опасностей. Если игра плохо продумана, если из-за неудобного управления или кривых алгоритмов игроку кажется, что игра «жульничает», это часто приводит к обманутым ожиданиям: игрок в бешенстве жмет на кнопку «Выйти». Такую игру быстро удалят, а диск полетит в мусорную корзину.

Мой любимый урок, связанный с этим, тоже относится к временам работы над Max Payne: игра была круто стилизована, но при этом по сути довольно реалистична — по крайней мере, если говорить об анимации: все должно было смотреться правдоподобно и кинематографично, в том числе и в замедленном режиме. Первая

рабочая версия прыжка отдавала дань реалистичности, и Макс слегка приседал перед прыжком — как живой человек. Визуально это выглядело хорошо, но с точки зрения геймплея было не очень: из-за небольшой задержки прыгающего игрока почти каждый раз убивали. Вскоре мы решили: пусть Макс лучше прыгает как Марио — сразу же после нажатия кнопки. Кроме того, если Макс находится в воздухе, а игрок жмет на кнопки управления, персонаж может двигаться влево-вправо, как во всех классических платформерах. В рамках единой игровой вселенной реалистичный прыжок был бы лучше. Но лучше не рисковать точностью управления ради соблюдения стиля и надеяться, что игроки это проглотят.



Alan Wake © Remedy Entertainment



Словом, самые ценные моменты и для меня как разработчика, и (надеюсь) для игроков — когда в игре все учтено до мелочей и поэтому какая-то из них становится запоминающейся, уникальной и приносящей радость. При этом она не заставляет игрока ни от чего отказываться — напротив, дополняет впечатление.

Ключевой элемент мастерства — это умение находить нужный баланс. Если вы каждый раз будете изобретать велосипед, то рискуете и отпугнуть игроков, и слишком сильно распылить внимание.

Игры, которые меня вдохновили

Где-то году в 1977-м, когда мне было около четырех лет, у друзей моих родителей была игровая ТВ-приставка Philips Odyssey 200 (грубо говоря, клон Atari Pong). В то время на финском телевидении было всего два канала, ни у кого еще не было кассетных видеоплееров — и вдруг телевизор становится интерактивным! Меня это сражало наповал, хотя я еще и не понимал почему. В самой мысли о том, что можно просто крутить джойстики и смотреть, как эти маленькие примитивные кубики на экране реагируют на твои действия, было что-то завораживающее, волшебное. И я начал мечтать об игровой приставке или компьютере. В детстве я часто ходил в гости к друзьям и играл на Odyssey 2 и других приставках, а позже — и на 8-битных компьютерах: MSX, Spectrum, VIC, Commodore 64. Также в начале 1980-х был настоящий бум Nintendo Game & Watch, и я до самозабвения играл в Donkey Kong (1981). Несмотря на все мои отчаянные мольбы, родители были непреклонны, и собственный компьютер Amiga появился у меня только через десять лет, в 1987 году.

В детстве одной из любимейших игр был тетрис. А из сравнительно свежих игр мне ужасно нравится Candy Crush, мобильная игра, появившаяся в 2012 году. Это прекрасный пример изящно сделанной классики в самом чистом виде. Она красивая, технически безупречная и кажется волшебством — как и положено игре. Хорошую игру сделать вообще непросто, но сделать настолько классную F2P-игру, которая столько времени продержится в лидерах скачиваний и при этом не будет откровенно тянуть из игроков деньги, — настоящее достижение. Ах да, про игры финской компании Supercell можно сказать то же самое, и я могу ими только восхищаться.

Другие типы игр тоже не оставляют меня равнодушным. Первое, что приходит на ум, — непревзойденный Dungeon Master (1987). Это прадедушка всех фэнтези-RPG, игр про исследования подземелий и псевдотрехмерных коридоров. Когда играешь и постоянно думаешь: «Черт, вот бы и мне сделать такую крутую штуку!» — это явный показатель, что игра великая. Много лет спустя я узнал, что это не только мое впечатление. Мой друг Петри Хяккинен, разработчик 3D-систем в Max Payne, фанател от Dungeon Master даже сильнее, чем я. В 2004 году мы даже сделали небольшой фанатский некоммерческий проект под названием Escape from Dragon Mountain, вдохновленный

этой игрой. Позднее Петри стал одним из основателей инди-студии Almost Human. Ее хит Legend of Grimrock (2012) продолжает эту традицию.



Из шутеров от первого лица мне нравится Duke Nukem 3D (1996) и особенно первые игры серии Battlefield — скажем, Battlefield 1942 (2002). Я много в них играл. Мультиплеер — это было особенно здорово, но желание стать профессиональным или просто хорошим игроком потребует невероятных усилий. Так что в последние лет десять меня больше тянет к другим жанрам.

У меня слабость к градостроительным симуляторам и стратегиям, особенно с неожиданными поворотами. Подростком я особенно любил Carrier Command (1988). Для своего времени это был шедевр: полноценная 3D-графика, сложный геймплей — экшн плюс управление ресурсами. Еще одна моя любовь — это, конечно, SimCity (1989), что для меня, архитектора, неудивительно. Мне нравились и более поздние стратегии и симуляторы, вроде Caesar III (1997) и Pharaoh (1999).

В игру Supreme Commander: Forged Alliance (2007) от Gas Powered Games я, наверное, чаще всего играл в последние лет десять — и до сих пор иногда запускаю. И пусть компании, которая ее разработала, больше нет, осталось огромное онлайн-сообщество под названием Forged Alliance Forever. На мой вкус, это по-прежнему лучшая игра в жанре Action-RTS. Нужны очень прямые руки, чтобы управлять своими войсками, ресурсами и производством, при этом сражаясь с другими людьми в многопользовательском режиме (благодаря мультиплееру всегда остается чувство новизны). Единственная причина, по которой я

в последнее время так мало играю, — нехватка времени. Если хочешь быть ответственным родителем, приходится чем-то жертвовать — но, с другой стороны, теперь я могу разделить восторг своей девятилетней дочери по поводу Minecraft(2011).



Родился: 1981 г.

Чем занимается сейчас: геймдизайнер и глава проектов Supercell

Чем известен: Hay Day, Boom Beach, Eclipse



Самой большой мечтой Тоуко было стать ученым-физиком. Он окончил Хельсинкский университет и защитил диссертацию по физике элементарных частиц, а затем провел год в канадском Викторианском университете в качестве постдокторанта. С детства он обожал настольные игры и даже придумывал свои собственные вместе с друзьями, а затем занялся этим более профессионально. Тахкокаллио создал более 10 разных настольных игр: сначала их выпускала его собственная компания, а впоследствии он начал работать как фрилансер на более крупные компании. Наиболее популярные его игры — это Eclipse (2011), игра-стратегия про межзвездную цивилизацию, и Enigma (2012), игра-головоломка, действие которой происходит в древнем храме. В 2012 г. друзья из финского игрового стартапа Supercell, который в то время еще занимался созданием игр для Facebook, попросили его о помощи. Тахкокаллио перешел в Supercell, и его первой разработкой стала игра Hay Day (2012) — первый громкий мобильный хит компании. Его следующий проект тоже стал хитом — это была мобильная стратегия в режиме реального времени Boom Beach (2013), после которой он приступил к работе над Brawl Stars (2017).





Как я стал геймдизайнером

Я всегда был геймером. Но, пожалуй, самый большой кайф для меня — это творческая сторона дела и крутые интересные задачи, связанные с созданием игр. Если сравнить, то наука (а науку я тоже люблю как работу) далеко не всегда приносит столько удовольствия. Наука не такое творческое занятие, как создание игр. В науке перед тобой стоят задачи, у которых только одно решение. А в играх ты скорее художник: можно выбрать то, что тебе интересно, и превратить это в игру. Мне очень нравится именно этот момент. Играя в настольные игры вроде «Колонизаторов» (1995) — это, кстати, очень важная для меня игра — или «Пуэрто-Рико» (2002), я понял, что в играх можно сделать уйму классных вещей. Это свело меня с ума — я постоянно придумывал новые фишки для игр, размышлял, как можно было бы перенести в игру то-то и то-то. Довольно долго я был буквально одержим настолками: я рисовал, делал образцы, тестировал... Мне очень нравилось этим заниматься. Кроме того, настольные игры — это своего рода песочница для любого геймдизайнера: здорово помогает прокачать нужные навыки. Можно создать прототип и протестировать его всего за один день. Если игра не работает — выбрасываешь идею в мусор и

начинаешь все заново. По сравнению с масштабными и сложными проектами — скажем, консольными блокбастерами — работа над настолкой не выключает тебя из жизни на несколько лет. Да и учишься гораздо быстрее — можно пробовать все подряд и переделывать сколько влезет.

Процесс дизайна

Сначала ты определяешься с тем, чего хочешь добиться, а потом решаешь, как можно это сделать. К созданию игры тебя может подтолкнуть что угодно, у разных людей разные мотивы — но от мотива зависит отправная точка. А от нее зависит все остальное.

Начиная работу над игрой, следует задуматься об одном важном моменте — вокруг чего ты собираешься строить игру: вокруг классного геймплея или просто вокруг мегаинтересной темы. Стало быть, это первое важное решение: тема или механика. Выбор, который и определит отправную точку. Есть еще третий вариант — сделать игру специально для какой-либо группы (социальной, возрастной). Таким образом, у тебя есть три варианта, три отправные точки. Все они одинаково интересны. Работая с настольными играми, я отталкивался от каждой из них.

Что делать после выбора отправной точки

Лучше всего определить четкую цель, сформировать для себя, чего ты хочешь от игры, — или просто идти за мечтой, которую ты пытаешься воплотить. Вся остальная работа — это, строго говоря, решение конкретных задач. У тебя есть цель, к которой ты идешь, тебе надо собрать пазл и дойти до конца. Хотя, конечно, стоит оговориться, что редко все получается так просто. Иногда ты бьешь по воротам, а они двигаются. А иногда задумываешься, как решить проблему, и находишь еще одну, так что надо вернуться на шаг назад. А еще приходится постоянно просчитывать, стоит ли текущая задача времени, которое ты на нее тратишь.

На мой взгляд, самое сложное в геймдизайне — это вовремя остановиться, признаться самому себе, что выбранный путь ведет в тупик, и сделать перезагрузку. Или понять, что надо смело идти вперед и верить, что все будет хорошо. В каждом проекте есть такие моменты. Никогда не знаешь, сработает что-то или нет, стоит тратить на это силы или нет.

Надо как можно дольше крутить игру в голове. Как правило, чем упорнее ты обдумываешь проект, тем лучше конечный результат. Да и

убивать нерабочие идеи, пока они живут только у тебя голове, тоже удобнее. По-моему, дизайнеру очень важно это уметь, потому что надо еще до начала проекта мысленно исследовать как можно больше тропинок.

Когда ты уже ввязался в проект, в ходе работы гораздо труднее ставить нужные вопросы. Если проект большой, то трудности только возрастают. Работа над настолкой — это сравнительно просто и быстро. А в крупный проект вовлечено множество людей, поэтому куда сложнее сменить курс и убедиться, что на этот раз ты выбрал верное направление. Короче говоря, чем дольше ты мысленно прорабатываешь идею и механику мысленно, тем лучше. Это сделает саму работу над игрой более комфортной.

Вовлечение игроков

Люди всегда хотят чего-то нового и интересного, того, что их зацепит. Особенно в современном мире, когда тебя постоянно бомбардируют информацией. Если ты делаешь игру, она должна выделяться. Игра получается интересной, когда удастся удачно объединить геймплей и сюжет. Когда целое больше суммы частей.

Мир сильно изменился с появлением F2P-игр. Геймдизайн уж точно изменился. Работать над F2P-игрой — совсем не то же самое, что над премиальной. Самая большая разница и самая большая трудность в том, что F2P-игру невозможно «пройти». Ее цель — удерживать игрока как можно дольше. Если игра на это не способна, значит, она бессмысленная — и в финансовом, и в любом другом плане. «Бесконечный» геймплей практически неотделим от игр free-to-play, но некоторые игры просто не укладываются в эти рамки. Сделать сюжетную F2P-игру практически невозможно. Нет, я не спорю, иногда появляются такие игры, но их и не назовешь free-to-play в полном смысле слова.

«Бесконечный» геймплей ставит перед разработчиком несколько трудных задач. У игроков есть два основных мотива. Одни — «достигаторы». Они хотят пройти игру до конца. А другие оттачивают мастерство.

Так что придется делать такую игру, которая угодит игрокам обоих типов. С одной стороны, надо — будем говорить прямо, — чтобы игра никогда не заканчивалась, но при этом в ней должно быть достаточно глубины: пусть игроки всегда находят какие-то новые фишки, новые способы играть в игру.

Во-первых, можно сделать игру «бесконечной», все время предлагая игроку новые возможности по мере его игрового прогресса. Но, как

правило, со временем прогресс замедляется. Чем дольше играешь, тем дольше приходится ждать нового уровня и нового контента. Так что привязать новизну к прогрессу — неплохое решение, но игроку это со временем может надоесть. Находить баланс — тонкое искусство. Надо и поддерживать интерес к игре, и предлагать игроку новый контент в постоянно замедляющемся темпе.

Во-вторых, еще один способ поддерживать интерес — это глубина. На мой взгляд, League of Legends (2009) — показательный пример подобной игры. Неважно, как долго ты уже играешь. Ты все равно можешь научиться чему-то новому, каким-то хитростям игры. Такая среда, если тебе удалось ее создать, — просто золотое дно.

Не знаю, могут ли киношники чему-то научиться у разработчиков игр в плане сюжета. Возможно, и нет. Наоборот, это игровая индустрия учится у кино рассказывать истории. Игры более реактивны — разработчики следят за тем, что происходит в кинематографе, литературе и так далее. Они собирают идеи, которые потом используют в играх и сериях игр. В кинематографе меньше ограничений — тебе не надо, снимая фильм, думать о механиках, «бесконечном» геймплее... Напротив, при разработке какой-нибудь МОБА-игры — многопользовательской боевой онлайн-арены — придется продумывать не только и не столько сюжет, а уйму всего.

Как избежать «морального похмелья»

Многие F2P-игры отличаются от премиальных игр тем, что в них нельзя играть сколько влезет за один присест. Кто-то считает, что так делается специально — чтобы заставить игроков платить или что-то в этом роде. Но вряд ли причина в этом. Мне кажется, разработчики хотят, чтобы вы получили больше удовольствия, когда вернетесь к игре. В какой-то момент игра подсказывает, что нужно сделать паузу и переключиться на другое занятие. Тогда ты не будешь всю ночь таращить глаза в экран, а наутро страдать то ли от головной боли, то ли от мук совести (своего рода «моральное похмелье»), потому что у тебя едва получается поднять себя с кровати, чтобы ползти на работу. Если задуматься, мы же не хотим, чтобы игроки страдали. Так аудиторию не удержишь. Игры на то и рассчитаны, что рано или поздно у игрока возникает естественное желание сделать перерыв и вернуться к игре назавтра. Мы хотим, чтобы первый заход в игру за день казался игроку (и был на деле) самым приятным.

Конечно, приятнее, когда никто не вешает на игру замок: играй себе дальше. Но через какое-то время драйв от игры «угасает», а удовольствия от наград все меньше, — так что лучше вовремя

остановиться. И тогда на следующий день, отдохнув, ты вернешься к игре и не будешь жалеть, что убил на нее слишком много времени. И никакого «морального похмелья»! Во многих играх этого добиваются при помощи таймера или делают так, что у игрока заканчивается энергия, но в большинстве случаев это, как мне кажется, выглядит искусственно. Но работает же! Современные игры чаще делают более гибкими в этом отношении, но главный смысл не теряется. Лучше пусть игроки время от времени отрываются от игры, а «первый заход» за день остается самым приятным.

Геймдизайн на основе данных

Я думаю, что это своего рода миф. То есть, конечно, можно разработать игру на основании данных, но мне это кажется не очень хорошей опорой для геймдизайна. Конечно, когда игра увидит свет, вы будете получать данные. Но я бы скорее назвал это «принятие решений на основе данных». Это выглядит так: ты смотришь на данные о том, как люди играют в игру, и видишь, есть ли какие-то проблемы. Но нельзя решать эти проблемы только «на основе данных», нужны более «олдскульные» способы. Данные — чрезвычайно ценный источник информации для геймдизайнера: благодаря им становится понятно, видят ли пользователи игру так, как задумывалось. Данные очень важны, когда нужно сбалансировать те или иные элементы. Тебе нужны тонны информации о геймплее. И в этом смысле данные больше похожи на лишнюю пару глаз. Кроме того, геймдизайнеру очень помогает сообщество игроков — без обратной связи никуда. Отклик сообщества и собранные данные — полезнейшие инструменты. Но я сомневаюсь, что можно принять толковое решение, основываясь лишь на данных. Знаю, многие со мной не согласятся. На основе данных можно эффективно привлекать новых пользователей, продумывать целевые предложения и так далее. Но я бы сказал, что даже в этих случаях руководствоваться исключительно данными — все равно что смотреть только одним глазом. Есть масса примеров, когда проекты, где полагались на одни лишь данные, заканчивались плачевно.

Разработка мобильных игр

Я никогда не участвовал в разработке консольных игр и не могу сравнивать процесс создания, так что расскажу о мобильных играх. В «мобильных» проектах мне особенно нравится небольшой размер команды. Все легко и просто, многоуровневый менеджмент ни к чему. Как правило, у нас даже нет списков задач. Мы просто обсуждаем

текущий этап работы, принимаем решения и приступаем к делу. Думаю, слишком подробный график работ, встречи-планерки и тому подобное загоняют тебя в слишком жесткие рамки и только тормозят процесс. При разработке мобильных игр проще сохранять гибкость, чем в работе над крупными проектами для консолей или ПК. Хотя платформа накладывает и свои ограничения. У мобильных устройств небольшие экраны. Это сильно влияет на графику. Другая проблема — особенности управления. Стиль с подробной проработкой деталей не очень подходит мобильным играм. Мелочи могут легко сбить с толку, запутать и помешать взаимодействию с игрой.



Хороший геймдизайнер и отличный геймдизайнер

Распространенная ошибка — все усложнять. А потом пытаться решить проблемы, вызванные сложным дизайном, при помощи еще более сложных конструкций. Их еще сложнее контролировать, и все просто рушится на глазах. Самое важное — научиться решать проблемы простейшим путем. Беспорядок против элегантности. В настольных играх это еще важнее. Правила и механика должны быть доступными. Тебе никто не поможет: ты должен сам разобраться, что к чему и как играть в игру. Даже в такую, как *Civilization* (1991). Это великая игра, я не спорю, но такие игры не слишком просты и не так чтобы интуитивно понятны с первого взгляда. Настольные игры в этом смысле более элегантны. И, думаю, хороший геймдизайнер может сделать то же самое и в видеоигре. Чтобы все было просто и элегантно.

Кроме того, хороший геймдизайнер должен быть и хорошим командным игроком. Надо понимать, как работает команда и как работать в команде. Важно уметь донести до коллег, что действительно необходимо, а что — балласт. В команде каждого всегда переполняют идеи. Но хороший дизайнер должен видеть целостную картину и не теряться.

Ловушки геймдизайна

F2P зачастую не прощает ошибок. Много за чем нужно проследить: чтобы «бесконечный» геймплей не казался надуманным, чтобы модель монетизации оказалась рабочей, а главное — чтобы первый же заход в игру полностью захватил игрока. Кроме того, игра должна быть доступной: мы же не хотим, чтобы у игрока уже в самом начале опустились руки из-за излишней сложности. Но даже если с этими пунктами все в порядке, возможно, под капотом что-то проржавело. Иногда динамика геймплея со временем может вызвать огромные проблемы. Их бывает очень трудно предсказать. Неверные решения могут, подобно снежному кому, превратиться в большие неприятности, которые будет трудно исправить. Чаще всего эти неприятности связаны с многопользовательской динамикой игры. Игры с рейтинговыми таблицами — еще одна проблема. Довольно сложно слепить из простого списка лидеров что-то действительно значимое для игроков в долгосрочной перспективе.

Кумиры

Кое от чего я фанатею, это правда. Среди повлиявших на меня настольных игр — «Пуэрто-Рико» и «Колонизаторы», я их уже упоминал. Люблю их. Настолка «Борьба за Галактику» (2007) — тоже одна из моих любимых. Это карточная игра. Мне нравится, что она очень глубокая, но при этом глубина гармонично сочетается с нужной долей случайности.

Думаю, что глубина в правильном сочетании со случайностью — это хорошая тенденция. Фактор случайности, связанный с картами и другими событиями в игре, может создать у новичков иллюзию, что игра — это что-то сродни бросанию кубиков и что все решает слепая удача. Но при этом игрок, который хорошо разбирается в игре, всегда сделает того, кто играет просто «наудачу». Да, многое трудно предсказать, игры разнообразны, но все-таки главное — это мастерство. Roguelike-игры чем-то похожи. От них у меня такое же ощущение. Случайность играет огромную роль, но мастерство всегда тебя выручит. Правда, идеальных «рогаликов» я не припомню. Большинство из них — сносные игры, но все равно чего-то не хватает.

Очень люблю игру Destiny (2014). Правда, даже не знаю, хотелось бы мне поучаствовать в ее создании или нет. Просто это такой масштабный проект! И не так-то уж легко найти для меня дизайнерскую задачу по вкусу. Но я обожаю в нее играть. Возможно, особенно сильно на меня повлияли игры вроде Civilization, а также Master of Orion (1993)

и некоторые другие. Если говорить о видеоиграх, то они вдохновили меня больше всего.



Родился: 1978 г.

Чем занимается сейчас: старший вице-президент по геймдизайну
Seriously

Чем известен: Best Fiends, серия игр FlatOut, Clumsy Ninja, California
Gold Rush



Реко Укко, дитя компьютерной демосцены, родился в Хейноле. Ребенком и подростком он много играл на компьютере Commodore 64 и менялся играми со своими школьными приятелями. После службы в армии он угодил в стремительно развивающийся медиабизнес и занялся разработкой веб-сайтов и пользовательских интерфейсов для финских корпораций. Когда ему надоело делать сайты, он начал изучать 3D-анимацию в политехническом институте Stadia в Хельсинки. Во время обучения он «оцифровал» свои художественные навыки и способности иллюстратора. Еще до окончания учебы, в 2004 году, Укко взяли в Bugbear Entertainment на должность геймдизайнера — для работы над первой финской мультиплатформенной игрой FlatOut (2004). Он также участвовал в разработке ее продолжений — FlatOut 2 (2006) и FlatOut: Ultimate Carnage (2007). В 2007-м он перешел в компанию Digital Chocolate, которая занималась мобильными играми. Укко успел поработать над множеством проектов, включая California Gold Rush(2009), а затем перешел в Remedy и начал работу над Alan Wake's American Nightmare (2016) и участвовал в предпроизводственном этапе очень амбициозного проекта Quantum Break (2016). Затем на него вышла английская компания NaturalMotion, и он переехал в Англию, где принял участие в разработке игр Clumsy Ninja (2013) и CSR Racing (2012), а затем возглавил команду геймдизайнеров. А когда Петри Ярвилехто, один из основателей Remedy (впоследствии — глава игрового подразделения в Rovio), решил создать новую компанию, для Реко пришло время возвращаться на родину. В 2013 году они вместе основали Seriously. На данный момент игры серии Best Fiends компании Seriously были скачаны более 80 миллионов раз и принесли совокупный доход более 100 миллионов долларов.



Как я стал геймдизайнером

Я очень естественно вписался в игровую среду. У меня всегда было очень живое воображение и довольно нешаблонное мышление. Поэтому

я умею смотреть на вещи под другим углом. Возможно, со временем мой подход к дизайну изменился — и, честно говоря, он до сих пор меняется. Когда-то я цеплялся исключительно за «еврогейм» — немецкий стиль настольных игр: самое важное — это игровая механика, и все тут.

Меня как геймдизайнера немало помотало — от мобильных игр до консольных. Работая в Remedy, я особенно отчетливо понял, как важен нарратив в играх. Раньше я считал, что не дело игр — рассказывать истории. Я рассуждал так: это же парадокс, потому что если взять фильм или книгу, то режиссер со сценаристом или автор на 100% контролируют развитие сюжета. Все ненужное вырезается при редактировании или монтаже. А когда смотришь на игры, то видно, как они пытаются подражать этому стилю подачи сюжета, и меня всегда беспокоило, что игры замахиваются на меньшее, чем могли бы. Если посмотреть на сюжетные игры с точки зрения кино, то покажется, что игрок тратит уйму времени, гуляя по локациям, взаимодействуя с неинтересными элементами и тому подобное. То есть игрок ломает задуманный ход сюжета — посредством взаимодействия. Вот почему игры настолько парадоксальны: игрок ломает драматическую структуру, как только вы позволяете ему контролировать события. А между тем любой сюжет — это в первую очередь структура. Так что в какой-то момент я забеспокоился, как это люди не понимают, что история складывается из кубиков, и почему они довольствуются малым. Так же не будет никакого развития!

В Digital Chocolate мне было хорошо. Я успел поработать над несколькими классными играми. Даже собеседование — это было что-то: сначала обычные разговоры, а потом мне дали задание, которое нужно было выполнить в команде. Привели дизайнера, художника, продюсера и дали нам один час на то, чтобы придумать игру. Темы на выбор: шоколадная фабрика, романтическая история, замки. Будущее начальство хотело посмотреть, как у меня получится взаимодействовать с командой и создать игру на основе одной из этих тем. Меня вдохновила романтика, и я решил — сделаем игру, где нужно играть за цветок... нет, за виноградную лозу, вьющуюся вдоль стены дома Джульетты, и Ромео взберется к ней на балкон по этой лозе. Кстати, эту игру я все-таки сделал, когда меня взяли. Получилось очень медитативно: нужно было выращивать лозу и избегать препятствий. Если лоза слишком много времени проводила в тени, она начинала вянуть. Избыток солнца ей также вредил. А если у тебя все получалось как надо, на лозе распускались цветы. Это была увлекательная игра — вроде «змейки» на стероидах!

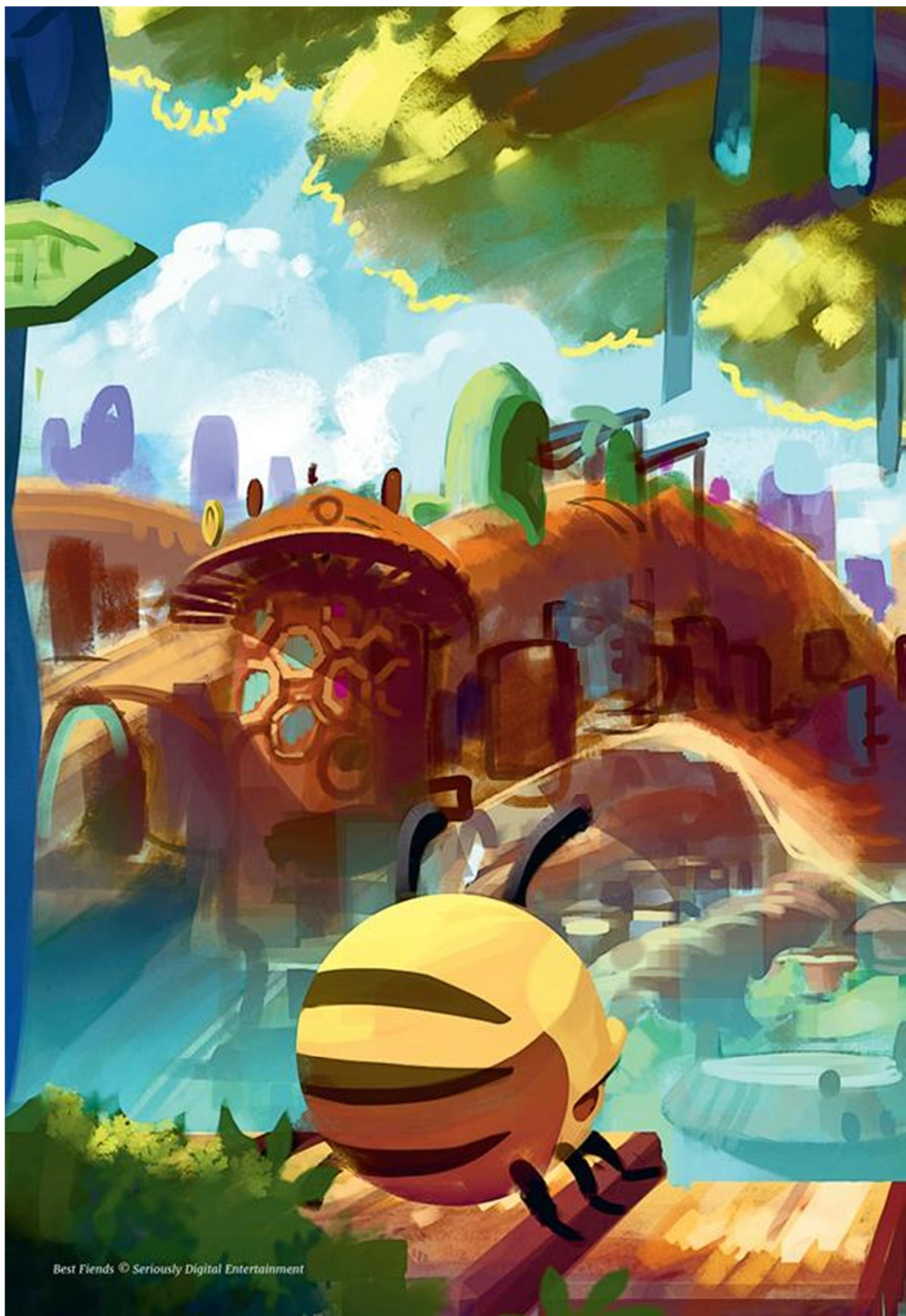
Делать игру California Gold Rush (2009), от которой фанатели даже многие сотрудники компании, тоже было здорово. Я взялся за нее, потому что меня всегда занимало соотношение риска и вознаграждения в играх. В жизни ведь как: чем больше ставка, тем ужаснее провал, но все может обернуться иначе. Эта игра чем-то походила на все те же настольные игры немецкого стиля: я еще не знал толком, какова будет тема игры, но понимал, на что будет опираться механика. А именно — на выбор степени риска, который готов взять на себя игрок, и на понимание последствий. Если игрок слишком перестраховывается, то останется ни с чем. Затем нужно было определиться с темой, и я остановился на «золотой лихорадке» XIX века в Калифорнии. В двух словах: чем глубже копаешь, тем опаснее становится приключение, но, с другой стороны, самые крупные залежи — всегда в глубине.

В этой игре было множество элементов, которые сегодня стали бы основой геймплея F2P-игры. Количество ходов было ограничено — это отображалось в виде запаса энергии, как в современных играх. Сюжет заключался в следующем: нужно было играть за отважную женщину, которую наняли разведывать золотые месторождения, и она отправляется на фронт. Игроку давалось 30 дней и 30 ходов, чтобы, копаясь в недрах и отыскивая золото, доказать, что эта земля крайне ценна. Все золото, которое находил игрок, можно было использовать для покупки в магазине всяких вещей, необходимых для раскопок, вроде поддерживающих конструкций или динамита. Можно было вкладывать деньги в безопасность шахты, чтобы снизить риск. Но поскольку в игре важны только деньги, это влияло на очки, которые давались за уровень. А если выбрать рискованный путь и ничего не покупать, шахта могла обрушиться героине на голову, и игрок терял время. Я все время чувствовал, что у нас очень независимая команда. Мы, конечно, отовсюду получали отзывы и прислушивались к ним, но при этом были достаточно независимыми, чтобы делать то, что считали нужным для игры. Теперь мне кажется, что наша команда была как маленькая самодостаточная клетка внутри большого организма — компании.

О нарративе в играх

Мой собственный подход к нарративу и рассказыванию историй в играх сильно изменился с годами. Игрокам нравится погружаться в игровой мир, особенно если игра длинная, и они даже влюбляются в игровых персонажей. Так что игры, может, и не лучший способ раскрытия сюжета, но они могут включать определенные сюжетные элементы. Если игрок никак не контролирует происходящее — это кино. А если у

игрока все-таки есть контроль, это ломает предполагаемую структуру сюжета. В работе над игрой Best Fiends мы начали с разработки персонажей, мира и сюжета. Так мы создали контекст для путешествия к Гром-горе. Миру, который мы построили, присуща внутренняя логика, у персонажей — и у Букашек, за которых вы играете, и у Слизней — есть мотивация... Приступая к работе над этой игрой, я даже и не думал о каких-то сюжетных элементах. А потом понял, как это важно, когда создаешь новый инди-проект. Одно из обновлений для Best Fiends называлось «Розыск в Миниатюрии». Смысл в том, что Букашки борются со слизняками, но среди них есть и такие преступники, которые хуже обычных слизняков. У игрока есть доска, где появляются разыскиваемые преступники: указаны их имена и перечень преступлений. Нужно их выследить и посадить в тюрьму. Когда игрок их ловит, они перемещаются на доску достижений и попадают за решетку. Преступники, которых поймал игрок, начинают общаться друг с другом: «Черт возьми, Фрэнк, и тебя поймали?» А Фрэнк отвечает: «Да, приятель, что поделать!» Все эти разговоры генерируются случайным образом, на основании того, каких преступников поймал игрок, сколько их уже сидит в тюрьме, как их зовут и тому подобное. Это не столько деталь самого сюжета — речь скорее о глубине проработки мира Best Fiends, по которому путешествует игрок. Он привыкает к именам персонажей, к определенным локациям — и понимает, что эти персонажи живут своей жизнью. Кто-то это замечает, кто-то нет, но такие мелочи делают впечатления от игры более насыщенными. Нужно понимать, с каким искусством вы работаете и каковы его сильные стороны. Сила игры — во взаимодействии, никакое другое искусство этого не позволяет. А в комиксах, например, можно увидеть на одном развороте и период в тысячу лет, и буквально одну секунду. Это тоже больше ничем не передашь. Так что помните: у каждого вида искусства свои особенности.



Best Fiends © Seriously Digital Entertainment



Пользуясь минуткой

Один из самых интересных моментов в геймдизайне — обучение игрока геймплею. Классический пример — это Super Mario Bros.: мир 1-1 является первым уровнем игры. Практически на первом экране игрок

учится всему, не прочитав об игре ни слова. Он просто пробует все подряд и учится играть — на удивление быстро. Неудачи тоже не сильно расстраивают — скорее всего, благодаря этой неудаче тоже удалось чему-то научиться. Это Nintendo умеет мастерски. Меня это просто завораживает — как игрок учится играть и что мотивирует его двигаться дальше.

В Digital Chocolate у нас был слоган — «Пользуясь минуткой». Еще до эпохи смартфонов, когда бал правили телефоны Nokia (S40, S60), мы задумывались о том, как человек достает телефон на автобусной остановке или в метро: успеет ли он поиграть за 30 секунд? Мы засекали, сколько секунд занимает первое действие в игре, и спроектировали геймплей таким образом, чтобы игрок мог совершить какое-то осмысленное действие за очень короткое время. Иначе ему будет сложно вернуться в игру — ведь он уже забыл, что делал в прошлый раз. Конечно, с появлением смартфонов все сильно поменялось. Сейчас мы гораздо сильнее зависим от наших мобильных девайсов, делаем с их помощью все на свете. А это означает, что люди могут играть когда захотят, в любой момент. Если сравнивать, например, консольные игры и мобильные игры, то во втором случае самая большая сложность в том, что многие игроки готовы уделить игре буквально пару минут. Это их ритуал — скажем, после утреннего кофе у них есть две-три минуты, чтобы поиграть в Candy Crush или что-то подобное. Но, с другой стороны, есть и отчаянные фанаты, которые готовы играть два часа подряд. Игра должна быть разработана так, чтобы были возможны оба сценария. Консольные игры подразумевают, что вы будете играть по крайней мере полчаса, а то и час (если не больше).

Еще одна сложность для геймдизайнера состоит в том, что мобильные игры бесплатны. Поэтому у игрока нет никакой эмоциональной привязки к игре после того, как он ее скачал. Если первые 30 секунд — это какое-то дерьмо, он просто закрывает игру и удаляет приложение. А консольная игра стоит 20, а порой и 60 евро, что автоматически создает некую связь — и мотивацию что-то получить от игры взамен.

Таким образом, разрабатывать консольную игру — это совсем другое дело. Вы знаете, что игрок хотя бы попытается выделить полчаса на игру, поскольку заплатил за нее. И даже если ему покажется, что игра — дерьмо, он все равно будет играть дальше — все-таки за нее выложены свои кровные. Но, конечно, главное «дерьмо» в том, что только 20% игроков проходят игру до конца. Представьте, что у вас команда из трехсот разработчиков и они работают день и ночь, чтобы отшлифовать последние уровни игры, но больше половины игроков так и не увидят результат их труда. Даже игры с высокими рейтингами

проходят до конца более или менее часто лишь в том случае, если это однопользовательская игра, которую игрок уже купил. А в наше время прохождение короткой одиночной игры проще посмотреть на YouTube. Раньше разработчики игр злились, когда игроки брали у кого-нибудь диск с игрой, а не покупали его. А теперь все просто смотрят видеопрохождение! Понятно, что это вынудило разработчиков игр либо перейти на модель «игра как услуга», либо делать длиннющие однопользовательские игры — скажем, *Witcher 3* (2015). Правда, немногие геймдев-компании могут себе это позволить.

Лично мне всегда было не слишком важно, какие игры делать — консольные или мобильные. Для меня создание игры начинается с довольно отвлеченных размышлений: какую игру мы собираемся сделать, чего хочет игрок, чего мы от него хотим, в какие ситуации он попадет в этой игре. За 15 лет у меня не было ни одного неприятного проекта.

Моя собственная игра тоже выросла из придуманной мной системы. *California Gold Rush* я разработал с нуля — и она увидела свет. Некоторым геймдизайнерам не нравится, что им приходится делать игры, которые придумали другие, а возможности воплотить собственные идеи у них нет. Но лично мне это было только на руку — нет у меня этой внутренней неутолимой жажды делать именно то, чего я хочу. Конечно, у меня есть свои идеи, но на них требуется время.

Итак, игрок будет мучить консольную игру какое-то время (потому что заплатил за нее), а мобильную игру, если она ему придется не по нраву, тут же удалит (потому что ничего не платил). И конечно, это сильно влияет на то, как игра будет представлена публике. При разработке консольной игры дизайнер знает, что игрок посмотрит кат-сцену, а не выбросит диск с балкона. Но если вы делаете мобильную игру и хотите, чтобы она стала успешной (во всех смыслах), этого можно добиться только одним способом: создав игроку условия для погружения в игру с самого начала. Нужно сразу брать быка за рога и рассказывать, о чем игра, не тратя слишком много времени на то, что не отвечает на вопрос игрока — «Так, а что мне тут делать-то?».

Консольные игры сегодня переживают смену парадигмы. Разработчики изучают возможности модели «игра как услуга» и влияние этой модели на сами игры. Как правильно выстроить «сервисную» сторону для консольных игр — большой вопрос. Неудачных попыток уже масса. Я недавно поиграл в *Middle-earth: Shadow of War* (2017). В игре четыре акта, но в конце третьего есть большая финальная битва, которая завершается (вроде как завершается) следующим образом — «Поздравляем, вы прошли игру, но...». И четвертый акт больше похож на поделку в стиле «игра как услуга».

Ситуация меняется. Все замки, которые игрок взял по пути, теперь нужно защищать. Нападающая сторона очень сильно, на десятки уровней, превосходит возможности отрядов игрока. Игрок всегда может выбрать, когда начинать оборонительную битву, но из-за того, что противник намного сильнее, единственная возможность с ним потягаться — это тренировка собственных отрядов. Можно послать их на испытания, как раньше, или... воспользоваться функцией встроенной покупки и закупить орков высокого уровня — просто для того, чтобы отыграть финальный акт и на этот раз полностью закончить игру.

Это попросту плохо сделанная игра (в плане отношения к игроку). В нее скучно играть, если не приплачивать, но в противном случае придется потратить кучу времени — притом что игра и без того очень длинная. Создается впечатление, что разработчиков игры вообще не волновало, будет ли игроку интересно в это играть. Волновало их одно — как вытянуть из игрока побольше денег, хотя он уже заплатил за игру. Послушайте, но ведь разработчики мобильных игр делают F2P-игры уже больше десяти лет. Какая жалость, что студии, делающие игры для приставок и ПК (а зачастую это отличные студии с долгой и славной историей), не могут точно так же подумать об интересах игрока или научиться чему-то на чужом опыте. Геймдизайнеры, работающие над мобильными играми, извлекли уроки из этих ошибок еще десять лет назад. А вот некоторые разработчики консольных игр, похоже, до сих пор живут в каменном веке.



Best Fiends sketch © Seriously Digital Entertainment

Не делайте дерьмовые игры

Кстати, я время от времени читаю эту лекцию, которая неофициально называется «Как делать дерьмовые игры». Я рассказываю свою собственную историю работы над играми. Например, о случае, который произошел, когда Digital Chocolate только начинал делать игры для Facebook. Нам надо было изучить, как работают эти игры и как будет работать модель F2P в среде Facebook.

Я хотел сделать California Gold Rush более «фритуплейной» игрой. Возможно, это была первая финская мобильная игра со встроенными покупками. Изначально она планировалась премиальной, и за нее нужно было платить, но тут у Apple появилась функция IAP (покупки внутри приложений), и мы стали думать, что с этим можно сделать. Правда, и в Apple тоже не очень хорошо это понимали — у компании было недостаточно материала. В итоге мы внедрили в игру пакет дополнительных возможностей за деньги. Сразу появилась уйма негативных отзывов: с точки зрения игроков, мы убрали элементы, которые раньше можно было приобрести в игровом магазине, урезали выбор и теперь продаем все за «живые» деньги. Это было не так — но вопрос-то в восприятии игроков!

Но, честно говоря, мне всегда хотелось расширить игру California Gold Rush. Не превращать ее в приключенческую игру, нет. У меня в голове это было похоже на управление золотодобывающей империей в историческом контексте Калифорнии XIX века. Вроде того, что сделал Брайан Рейнолдс из своей FrontierVille. Но эта идея не прошла, да и сделать это было бы сложно — тогда мы только нащупывали основные механизмы модели «игра как услуга». Было ощущение, что надо решить слишком много задач, и в итоге мы переключились на другой проект. У студии Digital Chocolate в Барселоне в то время была идея игры под названием Tribes. Нам просто сообщили название, и каждый должен был предложить свою интерпретацию, о чем может быть эта игра.

В нашей хельсинкской студии в одном кабинете со мной сидели Микко Кодисоя, Илкка Паананен и другие: строго говоря, это был «издательский совет», где обсуждались предстоящие проекты, кто чем будет заниматься и так далее. Не лучший способ, согласен, но так делались дела в то время. Все думали, что так и надо. Словом, мы решали, над какими играми будем работать дальше, и голосовали, за какую игру взяться в первую очередь. Обсудили, поспорили, и я выбрал Tribes.

Это игра о людях, попавших на необитаемый остров, и о том, как они борются за выживание. Мы хотели, чтобы игра была чем-то похожа на сериал про приключения агента Макгайвера — с его светлой головой и умелыми руками. Нужно было прилагать большие усилия, чтобы находить необходимые ресурсы, комбинировать элементы, а потом что-то из них строить... Скажем, вначале ты рубишь дрова, а затем при помощи обрывков паруса, которые собрал вдоль берега, сможешь построить укрытие. В общем, все в таком духе. Сначала мы придумали систему крафта и в основном ломали голову над тем, что из чего можно сделать. Мы хотели, чтобы игра была логичной и чтобы одного взгляда на предметы было достаточно для понимания, что же из них получится.

Во время разработки мы решали, какой стиль лучше всего подойдет игре, и в итоге остановились на изометрической графике. Кто-то отметил, что игра в таком варианте слегка напоминает симуляторы бога, вроде Populous (1989) и Mega Lo Mania (1991). В этих играх можно было руководить слугами, которые исполняли требования игрока. А мы как раз спорили о том, какое место в нашей игре занимает игрок. Кто-то предположил, что игрок — бог острова. Нам понравилась эта мысль, но мы задумались. Боги бывают добрые и злые. И если ты постоянно мучил обитателей острова, то склонялся на сторону зла. Со временем у такого игрока появлялась возможность завалить остров трупами или возвести всякие жуткие декоративные штуковины, чтобы показать, какой он жестокий бог.

Один из способов понять, что ты идешь не тем путем, — это не суметь за одну минуту, в режиме «презентация для лифта», рассказать суть игры. Вот есть игра, где ты управляешь группой людей, выброшенных на берег необитаемого острова, и они вынуждены выживать, используя то, что у них под рукой. При этом ты бог острова, и остров будет меняться в зависимости от того, плохой ты бог или хороший. Но твоя задача — чтобы люди выжили. И чтобы ты был могущественным богом. Так это игра про бога? Нет, это игра про выживание! Никто так и не понял, что в результате именно метания убили этого «ребенка» — наш проект.

Как сказал Илкка Паананен, очень важно уметь вовремя сказать «нет» и не сходить с пути. Он как директор говорил, разумеется, о различных возможностях и путях развития компании, но этот же принцип применим и к геймдизайну. Нужно сохранять верность выбранному пути. Важно, чтобы игра опиралась на те принципы дизайна, которые вы определили ранее. Если вы заложили фундамент, вам будет проще не растерять то, что есть. А когда придется принимать решение, именно фундамент подскажет, какой выбор верный. И ваша уверенность в правильности видения будущего продукта, и мнение авторитетного лидера команды — все это тоже может дать подсказку.

На мой взгляд, принципы дизайна зависят от игры. Возможно, проще определить их не сразу, а спустя какое-то время, но отправная точка — это основной контур игры. Нужно найти компоненты, из которых будет строиться ваша игра, определить повторяющиеся темы и выявить элементы, которые будут радовать игрока даже после 50 часов игры. Такая задача сперва может пугать: ведь вы должны быть уверены, что игра по-прежнему выглядит свежо для игрока, который уже убил на нее уйму времени.

Как стать хорошим геймдизайнером

В разработке игры часто можно угодить в ловушку или тупик. Начинающие геймдизайнеры попадают в особенно глухие тупики и, начиная метаться в поисках выхода, загоняют себя в самые темные углы и узкие щели. Более опытные уже способны разглядеть коварные места издали, так что не застревают надолго, даже оказавшись в ловушке.

«Легких» проектов не бывает, но с опытом учишься предугадывать проблемы, с которыми ты можешь столкнуться, работая с игрой того или иного типа. Полезно делать заметки в ходе разработки. Не сомневаюсь, они помогут вам создать элементы, способные продвинуть проект далеко вперед.

Правда, я заметил, что за пределами Финляндии игровой мир живет немного по-другому. В США проекты гораздо крупнее. Обычное дело, когда пять-шесть дизайнеров работают над одним проектом. Вы видели хоть одну такую финскую игру? Нет, у нас за проект тоже отвечают несколько человек, но их зоны ответственности обычно не пересекаются. Одни разрабатывают геймплей, другие занимаются пользовательским интерфейсом, третьи сосредоточены на экономике и так далее. Но в США несколько человек могут работать над одним проектом и решать одни и те же задачи.

Дизайнеру, в особенности ведущему геймдизайнеру, важно уметь сделать шаг назад, посмотреть на проект с расстояния, увидеть целостную картинку. Участники проекта сосредоточены на своих задачах и порой за деревьями не видят леса. Вернее, кто-то видит, а кто-то нет. Это умение тоже приходит с возрастом и опытом.

А еще очень важно не влюбляться в свой продукт. Конечно, иногда очень важно почувствовать, что ты сделал крутую штуку, но для игры это не очень хорошо. Это может все усложнить и увести вас с намеченного пути.

По-моему, уже никто не читает дизайн-документы. Сегодня всем на них наплевать. Десять-двенадцать лет назад диздоки в основном предназначались для издателей, а внутри студии их не читали. Они просто были частью бумажной рутины. Но вам все равно необходим способ донести свои идеи. Для визуализации используйте хоть Power Point, но вы должны уметь быстро изложить суть идеи — а для этого нужны свои инструменты. В Финляндии дизайнеры должны быть многостаночниками, они носят несколько шляп одновременно. Вы можете не быть программистом, но будет неплохо, если вы сумеете построить модель игровой экономики, например в Excel. Или графически изобразить, каким будет пользовательский интерфейс и какие впечатления получит игрок.

Кроме того, надо много играть. Не только в видеоигры. Полезно иметь представление о словесных ролевых играх, о настольных играх и так далее. Но не стоит и цепляться за прошлое. Игры меняются, игроки тоже: новые поколения игроков не обременены лишним багажом и понятия не имеют, как было раньше.

Я люблю наблюдать, как люди играют в настольные игры, но особенно меня радует, что игроки, собравшиеся за столом, получают удовольствие, даже когда их очередь ходить еще не наступила. Неважно, делают они при этом что-то осмысленное или просто сидят и смотрят. Когда играешь в соцсетях, это тоже важно: люди, с которыми ты взаимодействуешь, — как друзья вокруг игрового стола. Этот социальный аспект имеет большое значение и для мобильных игр.

Социальные игры создают ощущение, что ты играешь в компании друзей. При этом может возникать очень крепкая связь. Хорошо, если вы сможете опереться на это в своей игре.

Ко всему прочему могу лишь добавить, что нужно быть толстокожим. Говорят, что работа гендиректора компании похожа на работу геймдизайнера. Другие всегда лучше знают, как надо. Чтобы выдерживать критику, нужна толстая шкура. И умение видеть настоящую причину критики. Отзывы, которые вы получаете, могут не иметь никакого отношения к тому, что на самом деле требует исправления. Возможно, это просто симптом. Нужно долго и внимательно приглядываться, чтобы понять, в чем истинная проблема. У хороших игр нет рваных краев, в них все отполировано. Они просто работают как надо и доставляют удовольствие.

Super Mario Odyssey (2017) — яркий пример такой игры. Я никогда не был большим фанатом игр про Марио. Нет, я играл в игры этой серии, но не сильно расстраивался, если какая-то из них проходила мимо меня. Но, запустив Super Mario Odyssey, я поймал себя на том, что бегаю кругами — просто чтобы посмотреть, как Марио двигается. Если он резко поворачивается, его туловище наклоняется естественным образом. Если Марио бежит по наклонной, то соответствующим образом ускоряется, а положение его тела тоже меняется. За последние тридцать лет мы насмотрелись на бегающих персонажей, но в Super Mario Odyssey все сделано просто шикарно. Разница между Super Mario Odyssey и тьмой всяких левых игр, где персонаж просто ходит и бегают, смотрит и оглядывается, прыгает и нагибается, невероятна.

Кто-то скажет: как будто мы не видели бегающих человечков на экране! Но при работе над Super Mario Odyssey кто-то из дизайнеров Nintendo внимательно изучил, как Марио должен выглядеть и чувствовать себя, когда бежит. Эта игра показывает, чего можно добиться, уделив деталям должное внимание. В какой-нибудь другой компании, возможно, и не нашлось бы таких въедливых дизайнеров, художников, аниматоров и программистов, способных до блеска отшлифовать такие мелкие детали. Или продюсер подошел бы к ним со словами: ребята, я знаю, вы хотите добиться, чтобы Марио заносило на поворотах, но у нас нет времени, да и для геймплея это не так чтобы позарез необходимо...

Но такие детали очень важны для впечатления от игры в целом — и в конечном счете даже самая незначительная мелочь может показать игроку, насколько хорошо игра реагирует на управление. Мы видели тысячи шутеров от первого лица и игр, где нужно бегать, но лишь некоторые считаются лучшими в своем классе — как раз благодаря

всем этим микрореакциям: они занимают долю секунды и при этом идеально соответствуют действиям игрока.

Я часто вижу, как неопытные дизайнеры пытаются сделать невозможное. Предположим, им дается три месяца на разработку игры. Понятно, что за такое время не сделаешь Civilization или Europa Universalis. Хоть тресни. Можно, конечно, попытаться, но, скорее всего, вы просто не представляете сложность задачи: за деревьями опять-таки не видно леса. Для студентов особенно важно доводить до ума небольшие проекты, чем хвататься сразу за несколько громоздких проектов, которые так и останутся незавершенными. У вас всегда найдется куча оправданий, почему вы не доделали проект, — а значит, вы так и не доберетесь до финальной точки, в которой сможете получить долю здоровой критики по отношению к своей готовой работе, оценить ее хорошие и плохие стороны и извлечь из всего этого полезные уроки.



Я часто общаюсь со студентами, делюсь опытом в рамках разных студенческих программ. Я могу рассказать им кучу всего — практические правила, «возьмите то», «сделайте это», «а теперь забудьте все, что я говорил». Но из всего, что я пытаюсь донести, до них

дойдет очень небольшое. Нужно усвоить эти уроки самим. Я не говорю, люди не в состоянии чему-то научиться. Но многим очень сложно что-то усвоить вот так, на лету, а воплотить свою идею ужасно хочется — даже если они не представляют, насколько им будет трудно с учетом нехватки опыта, времени и других ресурсов. И снова дело в сосредоточенности. В начале проекта все будто покрыто туманом. Те, кто поопытнее, уже способны видеть чуть дальше.



Игры с большой буквы

Я люблю много разных игр, но, если на меня надавить, честно признаюсь: игры, в разработке которых я хотел бы поучаствовать, пусть даже в роли мухи на стене комнаты, где эти игры рисовали и программировали, — это, безусловно, приключенческие игры LucasArts.

Сама организация проекта кажется мне очень интересной. Джордж Лукас решил, что если «конвертировать» интеллектуальную собственность еще и в игры — это будет здорово. У него уже была компания Lucasfilm, а затем он основал LucasArts и стал набирать сотрудников. Было бы очень любопытно на все это посмотреть. Головоломки в приключенческих играх не всегда основываются на чистой логике. Чтобы их решить, нужно следовать логике геймдизайнера. Это сама по себе очень интересная тема.

Еще есть игра Deus Ex (2000) компании Ion Storm. Это одна из первых игр, где было можно решить проблему разными способами. Не всегда нужно палить из пистолетов. Мне очень нравится, как с этой задачей справился Уоррен Спектор, отвечавший за разработку этой игры. У тебя есть разные варианты, но это не значит, что все они

одинаково хороши. Такая свобода выбора и множество способов взаимодействия со средой и элементами игры меня просто покорили.

Уверен, что компания id Software испытывала чудовищные трудности роста во время разработки Quake (1996) и элементов геймплея, которые мы сейчас воспринимаем как должное в шутерах от первого лица: особенности движения, инерция и так далее. Взять хотя бы такую штуку, как ракет-джамп — ускорение от взрывной волны. Логично предположить, что если ты выстрелишь из ракетомета себе под ноги, то умрешь. Но в игре это просто дает тебе возможность выше подпрыгнуть. Это навык, который нужно освоить, чтобы хорошо играть.

Мне бы хотелось поучаствовать в проектах, где впервые появились элементы, которые встречаются в современных играх. Еще одна игра — это Balance of Power Криса Кроуфорда (1985). Она вышла в середине 1980-х — по-моему, для компьютеров Commodore 64. Затем ее перенесли и на другие платформы. Я тогда был ребенком, и считалось, что игры — это для детей. Но, поиграв в нее, я узнал о том, что такое холодная война. Прежде я думал, что это как-то связано с погодой. Оказалось, что все гораздо хуже. В игре нужно было выбрать, за кого ты играешь — за США или за Советский Союз. Конечно, я знал, что есть такие страны, но понятия не имел об идеологических различиях.

В игре нужно было насаждать демократию или коммунизм — в зависимости от выбранной страны. На деле это выглядело, например, как финансирование какой-нибудь террористической организации в Южной Америке, чтобы вырваться вперед в этой гонке. В игре не было войны как таковой, но, если ты навязывал демократию или коммунизм слишком агрессивно, значение по шкале боевой готовности DEFCON уменьшалось на один пункт. Когда оно достигало 1, эта сторона запускала ядерные ракеты. А потом игра сообщала тебе, что ты случайно спровоцировал ядерную войну. И никакого тебе ядерного гриба, никаких летающих по экрану оторванных рук и ног — проигравших не вознаграждают.

Я понял, что игра рассказывает мне о моем мире — о том, что происходит сейчас, о том, что может произойти, о том, что США и Советский Союз увязли в холодной войне, невидимой и теневой. Я понял, что игры — не только для детей. Игры способны донести важные вещи — как, например, сегодняшние игры вроде Papers, Please (2013). Мне кажется, это очень серьезно. Не только книги и фильмы могут рассказывать о жизни, игры тоже умеют это делать. Они могут вдохновить на изучение другой исторической эпохи, о которой ты раньше вообще ничего не знал.

Сегодня даже некоторые финские парламентарии играют в игры. Время такое. А лично мне игры открыли глаза на многие вещи. Сейчас я читаю книгу о торговле мускатным орехом в XVII веке. Тогда люди считали, что с его помощью можно излечить любую болезнь, поэтому он стоил дороже золота и бриллиантов. Его можно было добыть только на крошечном острове Филиппинского архипелага, и все хотели его заполучить... А прочесть эту книгу меня подтолкнула одна RPG. Надеюсь, парламентарии тоже так думают. Надеюсь, они играют в игры, после которых начинают понимать, что их решения влияют не только на горстку людей, занимающихся политическими вопросами.

Есть легенда, что любимая настольная игра Генри Киссинджера — «Дипломатия» (1959). Скорее всего, это неправда — но тем не менее. В «Дипломатии» нет элемента удачи. Семь человек управляют семью нациями. Можно, предположим, выйти из зала переговоров с другим игроком, сказать, что вы собираетесь напасть на Турцию, и попросить вас прикрыть, потому что у вас войска вдоль его границы. А он может либо стать вашим союзником и помочь напасть на Турцию, либо воткнуть вам нож в спину и поддержать вашего противника. Тогда у Турции будет преимущество, и она нанесет ответный удар. И на следующем ходу ты уже не знаешь, можно ли верить тому, что говорит тот игрок. Думаю, если Киссинджер играл в эту игру, ему бы наверняка понравилось — это же политика как она есть. Игры могут помочь разобраться, что происходит в мире. Игры отражают жизнь.



Глоссарий

AAA

Высокобюджетная игра с большой командой разработчиков, рассчитанная на массовую аудиторию. Игры AAA обычно выходят на нескольких платформах, требуют многомиллионных затрат как на разработку, так и на маркетинг и рассчитаны на высокие продажи.

Альфа-релиз

Самая первая, неполная версия игры (ср. «бета-версия»). Альфа-версии, как правило, выпускаются на ранних этапах разработки для тестирования ключевых элементов функциональности игры и прототипа дизайна.

Всплывающий нарратив

В некоторых играх, даже нелинейных, нет заранее продуманной сюжетной структуры. В The Sims история возникает благодаря

действиям игрока. Но игроку предоставляется такой широкий контроль, что он скорее создает сюжет, а не взаимодействует с ним.

Всплывающий нарратив лишь частично создается игроком. Уоррен Спектор, разработчик Deus Ex, считает, что всплывающему нарративу недостает того эмоционального накала, который может создать линейное повествование.

В Left 4 Dead используется динамическая система игровой драматургии — искусственный интеллект под названием «Режиссер», отслеживающий действия игроков в игре. Система работы «Режиссера» представляет собой «процедурный нарратив»: сложность не просто линейно возрастает по ходу игры, искусственный интеллект следит за игроком, анализирует его умение справляться с трудностями и влияет на геймплей, показывая игроку дальнейшие события так, чтобы сложился нарратив.

Демосцена

Направление компьютерного искусства, возникшее в конце 1970-х годов вокруг «демо» (или «демок») — музыкальных видеороликов, целиком созданных при помощи компьютерной графики. Также название соответствующей субкультуры.

Кат-сцена

Внутриигровое видео, внедренное в игру с одной-единственной целью — сюжетной. Кат-сцены широко используются в MMO и RPG, а также в некоторых других жанрах для развития или детализации сюжета.

Массовая многопользовательская онлайн-игра (ММО)

Игра, которая объединяет большое сообщество игроков, одновременно подключенных к «миру» на удаленном сервере. Игроки взаимодействуют друг с другом, сотрудничая или конкурируя.

Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG)

ММО, использующая традиционную RPG-систему. Родоначальники жанра — классические игры Everquest и Dark Age of Camelot. Самая популярная и самая известная MMORPG — World of Warcraft компании Blizzard. Одна из разновидностей ММО — МОБА («многопользовательская онлайн-боевая арена»).

Неигровые персонажи (Non-playable characters, NPC)

Персонаж, которым управляет компьютер, а не игрок.

Ролевая видеоигра (Role-playing game, RPG)

В ролевых играх нужно выбрать класс персонажа, роль которого возьмет на себя игрок, а затем развивать («прокачивать») его навыки и способности в игровой среде. Персонажи RPG, как правило, обладают разнообразными «скиллами», и для полного раскрытия потенциала

персонажа любого класса активно используется теорикрафтинг (расчет урона и защиты, подбор оптимальной экипировки и так далее).

RPG значительно отличается, например, от шутеров, где персонажи стандартны, а успех в игре зависит только от собственных навыков игрока. В RPG игрок может быть настоящим профессионалом, но, если он играет за «недокачанного» персонажа, его могут с легкостью обыграть менее опытные игроки, чьи персонажи лучше развиты и экипированы.

Шутер от первого лица (First Person Shooter, FPS)

Жанр экшн-игр с видом от первого лица — глазами игрока. Основной геймплей FPS заключается в использовании оружия разных видов для победы над врагами.

DLC (Downloadable content)

Дополнительный загружаемый контент (как правило, платный), выпускающийся отдельно от основной игры. Это могут быть дополнительные персонажи, навыки и предметы, набор новых уровней или новая история.

F2P (Free-to-play, «фри-ту-плей»)

Игры, не требующие покупки в магазине (физическом или цифровом), в которые можно играть сразу после скачивания. Игровые приложения для смартфонов, как правило, относятся к этому типу игр. При этом F2P-игры могут предлагать дополнительные платные опции через игровой магазин (игры с такой моделью также иногда называют «фримиальные», от free + premium).

Переводчик А. Когтева

Редактор Л. Макарина

Главный редактор С. Турко

Руководитель проекта Л. Разживайкина

Корректоры А. Кондратова, М. Смирнова

Компьютерная верстка А. Абрамов

Арт-директор Ю. Буга

Text © Konsta Klemetti and Harro Grönberg, 2019

Cover, layout and design © by Petteri Tyynelä

Original edition published by Turning Point, South Korea, 2019.

Russian edition published by arrangement with Konsta Klemetti, Harro Grönberg and Elina Ahlback Literary Agency, Helsinki, Finland

© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина Паблишер», 2021

© Электронное издание. ООО «Альпина Диджитал», 2021

Минкевич А., Дерцап С.

Мастера геймдизайна: Как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры / Конста Клеметти, Харро Грёнберг; Пер. с англ. — М.: Альпина Паблишер, 2021.

ISBN 978-5-9614-4037-9