



•
КРОВЬ, ПОТ И ПИКСЕЛИ.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР

•

MINECRAFT.

НЕВЕРОЯТНАЯ ИСТОРИЯ МАРКУСА «НОТЧА»
ПЕРССОНА И ИГРЫ, ИЗМЕНИВШЕЙ МИР

•

КОДЗИМА - ГЕНИЙ.

ИСТОРИЯ РАЗРАБОТЧИКА,
ПЕРЕВЕРНУВШЕГО ИНДУСТРИЮ ВИДЕОИГР

•

ПОВЕЛИТЕЛИ DOOM.

КАК ДВА ПАРНЯ СОЗДАЛИ КУЛЬТОВЫЙ ШУТЕР
И РАСКАЧАЛИ ИНДУСТРИЮ ВИДЕОИГР

•

ПОТРАЧЕНО.

БЕСПРЕДЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ GTA

•

SILENT HILL.

НАВСТРЕЧУ УЖАСУ. ИГРЫ И ТЕОРИЯ СТРАХА

•

HEY! LISTEN!

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЗОЛОТОМУ ВЕКУ ВИДЕОИГР

•

DOOM.

КАК В БИТВАХ С ДЕМОНАМИ
ЗАКАЛЯЛСЯ НОВЫЙ ЖАНР

•

ИСТОРИЯ СЕРИИ ZELDA.

РОЖДЕНИЕ И РАСЦВЕТ ЛЕГЕНДЫ

•

MASS EFFECT.


ВОСХОЖДЕНИЕ К ЗВЕЗДАМ.
ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ КОСМООПЕРЫ BIOWARE

•

ДЖЕЙСОН ШРЕЙЕР

КРОВЬ,
ПОТ И
ПИКСЕЛИ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ
ВИДЕОИГР

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2024

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

Jason Schreier
Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories
Behind How Video Games Are Made

© by Jason Schreier
This edition is published by arrangement with InkWell
Management LLC and Synopsis Literary Agency

Перевод *Александры «Альфины» Голубевой*

Шрейер, Джейсон.
Ш85 Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии
видеоигр / Джейсон Шрейер ; [пер. с англ. А. Голубе-
вой]. — Москва : Эксмо, 2024. — 368 с. — (Легендарные
компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-098960-7

Лучшая книга об игровой индустрии от известного американского журналиста Джейсона Шрейера. Автор собрал сотни уникальных и захватывающих историй создания лучших компьютерных игр десятилетия, рассказанных ему самими создателями. Получилась жизненная и нетривиальная книга о том, что стоит за каждой культовой игрой современности и какой ценой ее разработчики выпускают продукты, собирающие миллионы фанатов по всему миру. В книге вы найдете истории создания Diablo III и Dragon Age: Inquisition, Uncharted 4, Witcher III и многих других игровых бестселлеров.

УДК 004.94
ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92

© Голубева А.Д., перевод на русский язык, 2018
ISBN 978-5-04-098960-7 © Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Джейсон Шрейер

КРОВЬ, ПОТ И ПИКСЕЛИ Обратная сторона индустрии видеоигр

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *В. Обручев*
Ответственный редактор *Е. Горанская*
Бренд-менеджер *В. Лозинская*
Младший редактор *А. Захарова*
Художественный редактор *Г. Булгакова*
Компьютерная верстка *Е. Матусовская*
Корректор *Н. Витько*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, стр. 1, эт. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Фидаруы: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ
123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-й, 1-құрылыс, 20 кабинет, 2013-каб.
Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.
Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин : www.book24.ru

Интернет-магазин : www.book24.kz

Интернет-дукен : www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»,
Қазақстан Республикасына импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Дистрибутор және Қазақстан Республикасында өнімге шағымдар
қабылдау жөніндегі өкіл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Алматы қ., Домбаровский көш., 3 «а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»:
www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылымның сәйкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>

Произведено в Российской Федерации
Ресей Федерациясында жасалынған
Сертификацтауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 28.11.2023
Формат 60x90^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 23,0.
Доп. тираж 5000 экз. Заказ

ЧИТАЙ·ГОРОД

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru



ЛитРес:
Один клик до книг

eksmo.ru

Официальный
интернет-магазин
издательства «Эксмо»



Хочешь стать
автором «Эксмо»?



JASON SCHREIER

BLOOD,
SWEAT,
AND PIXELS

THE TRIUMPHANT, TURBULENT STORIES
BEHIND HOW VIDEO GAMES ARE MADE

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пара слов от переводчика</i>	7
<i>Введение</i>	13
<i>Пара слов от автора</i>	23
1 Pillars of Eternity	24
2 Uncharted 4	62
3 Stardew Valley	100
4 Diablo III	128
5 Halo Wars	160
6 Dragon Age: Inquisition	192
7 Shovel Knight	226
8 Destiny	254

9 The Witcher 3	289
10 Star Wars 1313	319
<i>Эпилог</i>	347
<i>Благодарности</i>	350
<i>Об авторе</i>	353
<i>Благодарности от издательства</i>	354
<i>Глоссарий</i>	355

ПАРА СЛОВ ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

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

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

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

Типичный диалог из жизни разработчиков игр

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

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

Слово *polishing*, к примеру, означает «полировка» или «шлифовка». В литературном тексте было бы вполне уместно перевести его как «довести до ума» или «навести глянец» — потому что именно это и имеется в виду.

Но вот беда: если вы скажете (русскому!) разработчику, что его игре «не хватает глянца», он, вполне возможно, не сразу сообразит, что имеется в виду. Зато если скажете, что некую систему следовало тщательнее *заполишиить*, проблемы не возникнет.

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

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

Чтобы было проще разобраться в терминах, мы добавили к книге глоссарий. Если вы видите, что слово в тексте помечено вот так:¹ — значит, у него есть небольшое пояснение в конце книги в разделе «Глоссарий».

У оригинального текста «Крови, пота и пикселей» есть и еще одна особенность. В английском языке, как

и в русском, по умолчанию — когда пол человека неизвестен — используется местоимение мужского рода. Но некоторые авторы — в том числе и Джейсон Шрейер — сознательно нарушают это правило и говорят о человеке неизвестного пола «она», желая подчеркнуть, что в игры играют (и делают их) не только мальчики. В книге места-ми используется этот прием.

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

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

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

Аманде

ВВЕДЕНИЕ

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

Сперва надо подсчитать, сколько людей вы сможете нанять. Потом набрать номера пары-тройки художников, дизайнеров, программистов. Чтобы процессы не застревали, понадобится продюсер, а чтобы игра зазвучала — звукорежиссер. Ну и, конечно, куда уж без тестеров, готовых проверить все это добро на баги. Ах да, и без талантливого маркетолога тоже никуда — иначе как мир вообще узнает о вашем будущем хите? А когда вы соберете полную команду, надо будет четко прописать график ее работы, чтобы точно знать, сколько времени она потратит на каждый этап разработки. Если все пойдет как надо, через шесть месяцев у вас будет демоверсия для Ез¹, а к концу года — сборка с полной функциональностью².

И вот прошла пара месяцев. Всё вроде в порядке. Художники рисуют вашему сантехнику всяких клевых

врагов: призраков, грибы и так далее. Дизайнеры набросали пару хитроумных уровней, где игроку придется пробираться между пышущими жаром вулканами и воюющими болотами. Программисты только что придумали новый метод визуализации, благодаря которому выглядеть ваши локации будут просто крышесносно. Все мотивированы, работа спорится, а акции компании разлетаются, как бесплатные газеты в переходе.

А потом как-то утром вам звонит продюсер. Выясняется, что хитрая придумка программистов не работает, потому что из-за нее FPS³ игры падает до десяти кадров в секунду. Плейтестеры⁴ постоянно застревают на уровне с вулканом, и маркетолог уже ворчит, что это подмочит вам рейтинг на Metacritic⁵. Арт-директор не дает аниматорам творческой свободы даже в самых мелочах, отчего те уже на стенку лезут. Демоверсию для E3 надо сдавать через две недели, а работы осталось еще на четыре. И инвесторы вдруг решили поинтересоваться, не получится ли сократить десятиллионный бюджет до восьми миллионов — ну и что, что придется кого-нибудь уволить.

Неделю назад вы с наслаждением репетировали свою будущую речь на The Game Awards⁶ — за титул игры года, конечно; а сегодня уже гадаете, удастся ли вам вообще доделать свой опус.

Как-то раз я сидел в баре с разработчиком, недавно выпустившим игру. Выглядел он изможденно. Дело в том, объяснил он, что, когда проект уже вышел на финишную прямую, они с командой вдруг осознали: одна из центральных механик в их игре приводит к неинтересному геймплею⁷. Поэтому следующие несколько месяцев