

БУНТХАВИ СУВИЛАЙ

ВСЕЛЕННАЯ ИНДИ-ИГР

ОТ ИДЕИ ДО ШЕДЕВРА

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92
С89

INDIE GAMES
HISTOIRE ARTWORK SOUND DESIGN DES JEUX VIDÉO INDÉPENDANTS
Bounthavy Suvilay

© Bragelonne, 2021 Published by arrangement with SAS Lester Literary Agency & Associates

Сувилай, Бунтхави.

С89 Вселенная инди-игр: от идеи до шедевра / Бунтхави Сувилай ; [перевод с французского Р. С. Попова]. — Москва : Эксмо, 2025. — 224 с. — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии).

ISBN 978-5-04-208547-5

Инди-игры — живое доказательство, как безумный креатив способен конкурировать с крупными блокбастерами. Являя миру такие проекты как Minecraft, Journey, Hollow Knight, Undertale, Firewatch и другие, независимые разработчики демонстрируют, что в игровой индустрии все еще есть место подлинному авторскому голосу. Погрузитесь во вселенную инди-игр и убедитесь, что маленьким игровым студиями есть, что вам показать!

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-208547-5

© Попов Р. С., перевод на русский язык, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

| | | | |
|--|------------|--|------------|
| ВСТУПЛЕНИЕ | 6 | 4. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРИЕМЫ: ВТОРОСТЕПЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ И ВИЗУАЛЬНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ | 125 |
| 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ НЕЗАВИСИМЫХ ВИДЕОИГР | 9 | Ограничения и находчивость | 127 |
| Эпоха творцов-одиночек | 11 | Графический дизайнер, иллюстратор, аниматор? | 130 |
| Моддеры и энтузиасты | 12 | Новый взгляд на пиксель-арт | 140 |
| Бум 2008 года | 14 | 2D и параллели с анимацией | 142 |
| Суперзвезды и меланхолики | 18 | Стилизация 3D | 158 |
| Индипокалипсис? | 23 | Визуальная идентичность | 168 |
| Или новый золотой век? | 26 | Интервью с Рексом Кроулом из студии Foam Sword (Knights and bikes) | 174 |
| 2. ЖИЗНЬ ИНДИ – ВОВСЕ НЕ ПРИЯТНАЯ ПРОГУЛКА | 33 | 5. САУНД-ДИЗАЙН: ОТ ЭЛЕКТРОННОГО ЗВУЧАНИЯ ДО СИМФОНИЧЕСКОЙ МУЗЫКИ | 179 |
| Разные профили инди | 36 | Технические ограничения | 181 |
| Без казны нет войны | 48 | Мода на восьмидесятые и электронную музыку | 184 |
| Как справиться с коллегами | 55 | Оркестровая музыка | 188 |
| Как справиться с разработкой | 57 | Фоновые звуки и музыкальные ландшафты | 195 |
| Как справиться с неожиданностями и неудачами | 62 | Инди среди других инди | 199 |
| Как справиться с выходом первой игры | 66 | Интервью с Йоанном из студии Motion Twin | 206 |
| 3. ИГРОВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ | 77 | ЗАКЛЮЧЕНИЕ | |
| Крайности игрового спектра | 79 | Интервью с Эриком Шайи: прошлое и будущее инди | 208 |
| Системные игры | 82 | | |
| История превыше всего | 89 | | |
| Прогулка как искусство | 100 | | |
| Вовлеченность игроков | 110 | | |
| Интервью с Иэном Далласом, креативным директором студии Giant Sparrow | 120 | | |



ВСТУПЛЕНИЕ

Хотя в современной индустрии культуры по-прежнему доминируют гиганты, небольшим студиям все же удается занять место под солнцем, поэтому в этой сфере сохраняется известный уровень многообразия. Скажем, в музыке скромные лейблы продвигают менее коммерчески успешных исполнителей, а в кинопрокат бок о бок выходят блокбастеры и артхаусные фильмы. Точно такая же ситуация и в мире видеоигр — на одних и тех же платформах доступны как нишевые продукты, так и франшизы международных корпораций. Цель этой книги проста: продемонстрировать, что помимо бестселлеров вроде *Call of Duty* или *FIFA*, которые каждый год обзаводятся новыми частями, существует еще и бесконечный диапазон всевозможных точек зрения на игровые механики, эстетику, сложность геймплея и другие средства выражения.

И все же термин «инди» в наше время как бы несколько поизносился, перестав восприниматься однозначно. Одни считают инди-проекты творчеством «с претензией», рассчитанным на хипстерскую аудиторию, другие — играми для мазохистов, которые упорно проходят один и тот же уровень по пятьдесят раз и заучивают движения врагов наизусть. Так что же мы на самом деле понимаем под инди-играми? Термин «инди» может помочь при выборе продукта в поисковой системе магазина Steam, но он вряд ли даст представление о разнообразии видеоигр. Особенно когда производители консолей вроде Sony пользуются этим ярлыком для привлечения новой аудитории, а международные компании вроде Ubisoft внезапно объявляют себя «инди», когда их пытается поглотить еще более крупная медиагруппа. Похоже, сами разработчики не в состоянии

выработать точное определение понятия «инди-игры», поскольку его критерии изменчивы. На практике авторы заняты работой над играми, а споры о терминах по большому счету интересуют лишь горстку профильных журналистов и энтузиастов.

Если мы вернемся к истокам понятия «инди», то обнаружим, что появилось оно относительно недавно и связано с медиагруппой UBM. Компания, сменившая в 2000 году название на United Business Media, появилась в 1918 году, и создал ее Дэвид Ллойд Джордж, тогдашний премьер-министр Великобритании. Через нее он скупил несколько ежедневных газет, чтобы распространять свои политические идеи. Медиагруппа продолжила и дальше приобретать издания и маркетинговые агентства, и инструмент пропаганды превратился в орудие рекламы. В наши дни она специализируется на организации профессиональных конференций и пресс-мероприятий для бизнеса. Помимо видеоигр и кибербезопасности, UBM проводит выставки в самых разных областях: фармацевтика, медицинские услуги, мода, мебель и так далее.

Нам особенно интересна конференция GDC (Game Developers Conference): здесь устраивают тематические встречи, заключают контракты и участвуют в мероприятиях по продвижению продуктов и поддержке разработчиков, а также запускают новые игры. В 1998 году UBM основала IGF (Independent Games Festival), видеоигровой аналог фестиваля независимого кино «Сандэнс». Лауреатам премий IGF гарантировано освещение на принадлежащих группе сайтах (например, IndieGames и Gamasutra), а также широкая огласка в среде разработчиков и представителей профильной прессы. В числе призеров IGF значатся добившиеся критического

и коммерческого успеха первые авторы инди-игр — Джонатан Блоу, например. Вместе с другими разработчиками он основал Indie Fund, помогающий независимым студиям финансировать и доводить до релиза игры.

После успеха IGF прочие участники профессионального рынка объединили усилия и запустили аналогичные конференции, посвященные инди-играм. Одной из них стала IndieCade, проходившая в рамках американской выставки E3* (Electronic Entertainment Expo). Компания Creative Media Collaborative, которая организует это мероприятие, собирает известных разработчиков и преподавателей: среди них отметились Уилл Райт (создатель *The Sims* и *SimCity*), Келли Сантьяго (Thatgamecompany), Энди Гэвин (Naughty Dog), Трейси Фуллертон (дизайнер и преподаватель Университета Южной Калифорнии) и другие.

Выходит, что ярлык «инди»** был создан этой медиагруппой для обозначения особых игр, а также продвижения своих выставок и сайтов, посвященных таким проектам и их разработчикам. Впрочем, сейчас термин широко используется в мире видеоигр: он несет в себе исключительно положительные коннотации и будто бы гарантирует что-то настоящее и искреннее в мире, где потребление становится все более интенсивным, а популярные игры постоянно получают новые продолжения и версии.

* В декабре 2023 года организаторы выставки сообщили о ее окончательном закрытии. Мероприятия IndieCade теперь проходят онлайн. — Прим. пер.

** Сам термин «инди», вероятно, пришел в игровую индустрию из музыки, где с конца 1970-х годов использовался для описания релизов независимых лейблов. — Прим. ред.

В среде разработчиков слово «инди» часто ассоциируется с оригинальностью и творческой свободой, однако некоторые утверждают, что автономию вообще-то проще найти в крупных структурах, а не в крошечных командах, — все-таки небольшие объединения тоже могут делать игры из чисто коммерческих соображений. Но не так уже важно, работают ли такие авторы на огромную корпорацию или небольшую студию, ведь глобальная цель остается прежней: зарабатывать на жизнь своими творениями и одновременно с этим вносить оригинальный вклад в общую историю видеоигр.

Чтобы лучше понять суть инди-игр, мы встретились с полусотней разработчиков, графических дизайнеров, специалистов по звуку и маркетингу. Спасибо им за ответы на вопросы и время, которое они нам уделили. Независимо от того, приведены ли здесь полные цитаты из их ответов или только их отрывки, все услышанные нами рассказы стали основой этой книги. Наша цель — не только раскрыть талант игроделов и поговорить о выпавших на их долю трудностях, но и рассказать об их успехах.

После краткого экскурса в историю инди-игр мы опишем отдельные зюкключения инди-студий (с известной долей иронии). В последних двух разделах мы попытаемся продемонстрировать эстетическое богатство таких игр — как визуальное, так и звуковое. Наконец, в конце книги вас ждет подробное интервью с Эриком Шайи, независимым творцом, который вдохновляет всю игровую индустрию и внедряет новые идеи через свой проект игры в виртуальной реальности.



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ НЕЗАВИСИМЫХ ВИДЕОИГР

1

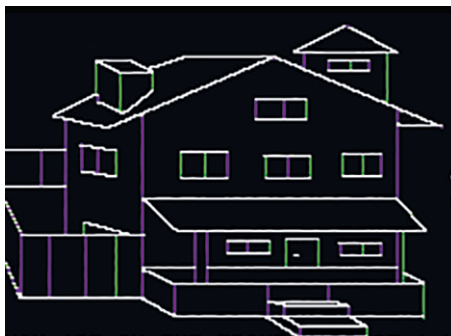
Эволюцию видеоигр в целом описывают самые разные книги. В них проанализированы и их коммерческие успехи, и развитие на консолях и компьютерах. Однако история именно инди-игр до сих пор не удостоилась полноценного и тщательного разбора. На то есть несколько причин: во-первых, инди-игры — это сравнительно недавнее явление, а во-вторых, нет даже единого мнения по поводу самого определения этого термина. Пока что давайте договоримся называть инди-игрой творение одного дизайнера или крайне небольшой команды людей. Так нам будет удобнее ориентироваться в хронологии разработок и проследить за историей инди-игр.

ЭПОХА ТВОРЦОВ-ОДИНОЧЕК

На заре индустрии изрядное количество проектов выпускали исключительно разработчики-одиночки. Они творили в своих комнатах студенческих общежитий, а результат передавали из рук в руки на кассетах или дискетах. Эти энтузиасты воспринимали создание игр как хобби, и только позже их творчество переросло в профессию. Тогда вообще не существовало четких границ между энтузиастами и специалистами, поскольку рынок еще не сформировался и только начинал обретать структуру. Так что именно одинокие любители компьютеров в 1970-х и 1980-х, по сути, в одиночку сформировали целые игровые жанры, которые существуют до сих пор.

В 1977 году появился Apple II: один из первых доступных домашних компьютеров позволил целому поколению дизайнеров взяться за разработку программ и 8-битных игр. Когда Джордан Мехнер (родился в 1964 году) учился в Йельском университете в США, на своем Apple II он создал *Karateka*, один из первых файтингов, а также платформер *Prince of Persia*, где игроку за ограниченное время нужно исследовать дворец из арабских сказок и спасти принцессу из плена. В обоих случаях Мехнер использовал видеозаписи, на которых его брат выполнял разные трюки, чтобы смоделировать движения пиксельных персонажей. Игра *Prince of Persia* оказала заметное влияние на многие платформеры того периода, а в дальнейшем ее выкупила и переосмыслила Ubisoft. Эрик Шайи (родился в 1967 году) вдохновлялся игрой Мехнера, когда делал платформер *Another World*, действие которого происходит в научно-фантастической вселенной.

Англичанин Ричард Гэрриот (родился в 1961 году) придумал ролевую игру *Ultima* во время учебы в Техасском университете в Остине. За ней последовала целая серия игр с открытым миром и одна из первых MMORPG *Ultima Online*. До этого Гэрриот создал и в одиночку издал ролевую игру *Akalabeth*: он сам тиражировал ее и копировал инструкции



с рисунками своей матери. Сами экземпляры игры он продавал в пластиковых пакетиках Ziploc® с застежкой, чтобы защитить от пыли.

Пусть масштабы производства были невелики, этого оказалось достаточно, чтобы подписать договор с издателем и заработать достаточно денег на собственную студию. Но стоит отметить, что играми тогда занимались не только мужчины.

Роберта Уильямс (родилась в 1953 году) выпустила *Mystery House*, один из первых квестов на Apple II. Она работала над ним вместе со своим мужем в течение трех месяцев. Коммерческий успех игры стал толчком для основания компании Sierra On-Line, которая сосредоточилась на создании игр в жанре point-and-click. Среди ее наиболее известных работ — серия *King's Quest*.

На этом начальном этапе (в 1980-х и до середины 1990-х годов) компьютерные любители нередко брались за создание игр просто чтобы развлечься, что способствовало росту еще только зарождающегося рынка. Чем более успешным и профессиональным становился сектор, чем четче оформлялись жанры и росла фан-база, тем реже игры создавались вдвоем или в одиночку. По мере технологического прогресса игры начали делать более крупные команды, занимающие специфические ниши. На первых порах даже графике и звуку не уделяли особого внимания — не хватало места или специальных программ, — но с тех пор эти аспекты разработки стали гораздо важнее. Процесс создания игр для домашних консолей (Nintendo, Sega, PlayStation, Xbox и других) требовал участия все более

ВЫШЕ:
Mystery House, скриншот
© Роберта Уильямс, 1980
НА ПРЕДЫДУЩЕЙ
СТРАНИЦЕ:
Monument Valley 2, скриншот
© Ustwo Games, 2017

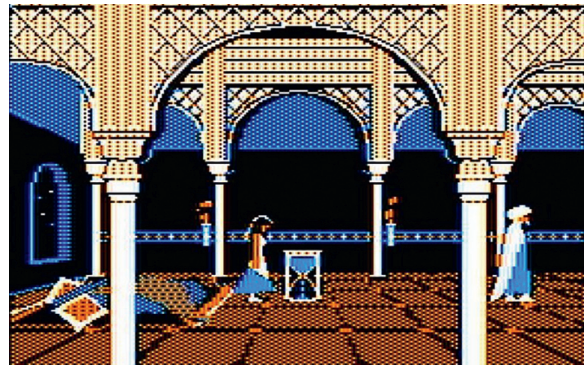
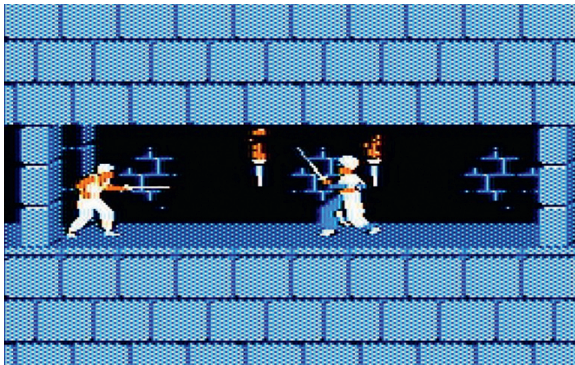
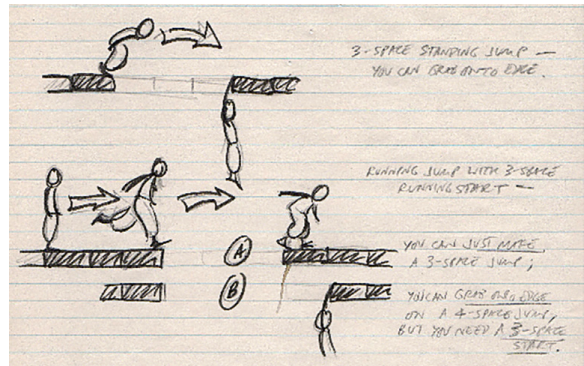
узких специалистов, из-за чего стало практически невозможно выпускать игры силами крошечной команды.

Эволюцию производства видеоигр можно сравнить с развитием киноиндустрии. Обе области возникли благодаря усилиям отдельных людей, экспериментировавших с новыми технологиями, и со временем превратились в коммерческие сектора, где доминируют крупные компании, которые полагаются на команды профессионалов с узкоспециализированными навыками.

МОДДЕРЫ И ЭНТУЗИАСТЫ

В какой-то момент сделать игру для консоли или ПК самостоятельно стало сложнее, но

уже существующее творение всегда можно было модифицировать и улучшить, добавив элементы с учетом своих личных предпочтений или даже радикально изменив, чтобы создать нечто новое. Эту практику, известную как моддинг (мод — сокращение от «модификация»), поощряют некоторые студии-разработчики и издатели. Они даже предоставляют желающим все необходимые инструменты и инструкции. Речь снова идет о хобби небольшой горстки энтузиастов, но порой им все же удается перенести полученные навыки и технические знания в мир профессиональной разработки игр. Позже они даже могут устроиться на работу в студию, которая и выпустила модифицированную ими игру. Моды для видеоигр — это то же самое, что ремиксы в мире музыки: способ присвоить понравившееся произведение.



ВЫШЕ:
Karateka, скриншот
© Джордан Мехнер, 1984

Prince of Persia, скриншоты
и предварительные наброски
© Джордан Мехнер, 1989

Но, как и ремиксы, моды вызывают ряд юридических проблем, поскольку оригинальный продукт почти всегда защищен законами об интеллектуальной собственности. По этой причине моддинг обычно остается занятием для фанатов без шансов на монетизацию.

Знаковым модом можно без сомнения считать *Counter-Strike*, поскольку его авторы изменили оригинал (*Half-Life*) и сделали на том же движке совершенно другую игру. Получившийся продукт был настолько популярным, что сам породил множество модов. Два студента-моддера (Минь Ле и Джесс Клифф) устроились в компанию Valve, выпустившую *Half-Life*, и официально занялись коммерческой версией *Counter-Strike*. Аналогичным образом появилась *Defense of the Ancients: Allstars (DotA)*. Трех фанатам под никами Guinsoo, Neichus и IceFrog, разработавшим мод для *Warcraft III*, удалось создать новый жанр (МОБА или Multiplayer Online Battle Arena). *DotA* завоевала любовь миллионов геймеров, а ее популярность привела к повышенному интересу со стороны студий. За этим последовал как выпуск нескольких коммерческих продуктов — появились *Demigod*, *League of Legends*, *Heroes of Newerth* и *Dota 2*, — так и ряд судебных исков. Относительно недавно вышел *DayZ*, мод для *Arma II*, где игрокам нужно выживать на большой карте, населенной зомби и другими пользователями с не самыми дружелюбными намерениями. Более миллиона человек погрузились в жестокий мир, где нужно искать еду и оружие, а также сражаться с остальными игроками в поисках этих жизненно важных ресурсов. Среди модов для *Half-Life 2*, превратившихся в самостоятельные игры в другом жанре, также стоит отметить *Dear Esther* и *The Stanley Parable*.

Подобным творчеством занимаются не только многочисленные моддеры: некоторые энтузиасты работают над своими проектами с помощью бесплатных движков или программ для создания игр, таких как японская RPG Maker, французская Klik & Play или нидерландская GameMaker. Благодаря им любителям даже не нужно разбираться в коде,

чтобы сделать свою видеоигру. Кроме того, стали появляться и специализированные сайты, где можно найти полезную информацию или поделиться советами, игровыми проектами и демоверсиями. Позже из этого выросли целые ресурсы, посвященные непрофессиональным играм, например The Independent Gaming Source (tigsources.com) — одним из его редакторов был Дерек Ю (родился в 1982 году), создатель *Spelunky*. Движок GameMaker послужил основой для целого ряда инди-игр, включая *Hotline Miami*, *Gunpoint* и *Hyper Light Drifter*.

Мультимедийная платформа Macromedia Flash, выпущенная в 1996 году, сначала предоставляла графическим дизайнерам возможность создавать анимацию для сайтов. Однако с дальнейшим совершенствованием программного обеспечения она стала основой простых онлайн-игр. Первая версия *Samorost* была создана именно с помощью Flash — иллюстраторы начали превращать статичные работы в интерактивные изображения. Технологии вновь помогли любителям экспериментировать и изобретать заново не только квесты, но и ряд других жанров, которые издатели обычно считали менее прибыльными. Снова начали появляться сайты и форумы, где авторы могли делиться своими увлечениями и творческими работами, как это уже происходило ранее с выходом специализированных программ для создания мультимедийных проектов. Среди игр, которые начинались с Flash и перерастали в полноценные продукты на других платформах, можно отметить *Super Meat Boy* (Flash-версия вышла в 2008 году), *Thomas Was Alone* (Flash-версия появилась на сайте Kongregate в 2010 году) и *Ridiculous Fishing* (Flash-версия под названием *Radical Fishing* вышла в 2010 году). Французская MMORPG *Dofus* также была создана полностью на Flash, а после ее выпуска трое друзей из Лилля смогли основать Ankama, крупнейшую игровую студию в этом регионе.

Наконец, когда в 2006 году вышел iPod пятого поколения, а в 2007-м появился iPhone, многие энтузиасты ринулись разрабатывать небольшие игры и продавать их в магазине

App Store. В таком случае разработчикам не требовалось обращаться к услугам издателей, что на других платформах было практически невозможно. Смартфон от Apple, пусть и в другой форме, смог «демократизировать» создание игр так же, как это сделал компьютер Apple II в 1977 году. Как видно, стремление первых энтузиастов покопаться в программном обеспечении не исчезло после 1980-х, а переросло в более сложные проекты, зачастую приводившие к выпуску коммерческих игр или работе с игровыми движками. Иными словами, инди-сцена 2008 года напрямую связана с этим сообществом первопроходцев, пусть их деятельность и оставалась в тени.

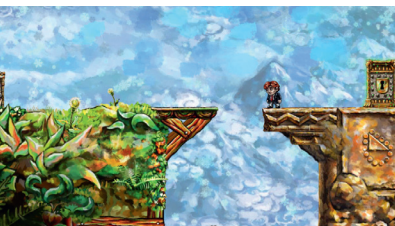
БУМ 2008 ГОДА

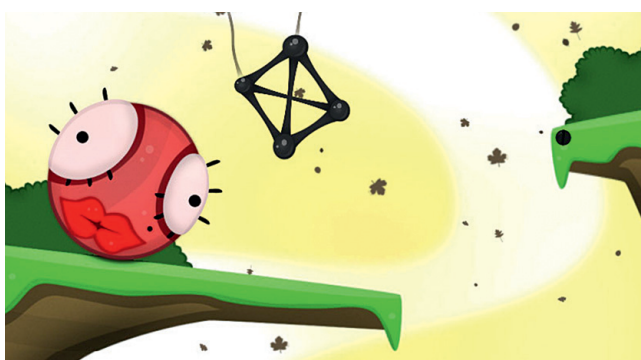
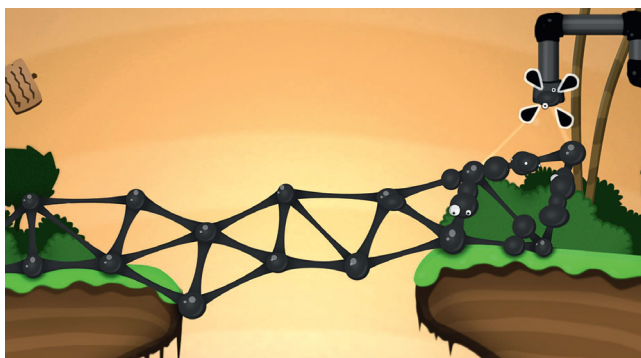
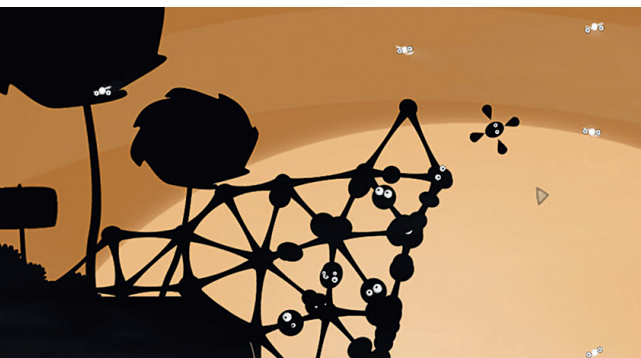
В 1990-х и 2000-х «независимыми» или «инди» в основном называли игровых издателей, таких как Activision, Electronic Arts или Ubisoft, поскольку те не принадлежали производителям консолей вроде Sega, Nintendo, Sony или Microsoft. Пока Nintendo разрабатывала игры серии *The Legend of Zelda* и эксклюзивно выпускала их на своих же устройствах, проекты от независимых издателей выходили на нескольких консолях и на компьютерах. Термин «инди» также применялся для обозначения творческих студий, которые сохраняли права

интеллектуальной собственности на свои продукты, пусть те и выходили через издательства. Так, например, было со студией Bungie, которую приобрела Microsoft в 2000 году, — она создала игру *Halo*. Хотя поначалу эти компании были совсем небольшими и состояли из маленьких команд разработчиков, масштабы и бюджеты их игр быстро росли. Для той же *Halo 4*, изданной Microsoft на своих консолях, потребовался коллектив из более чем семисот человек и четыре года разработки. Казалось, что сделать игру и выпустить ее на рынок без крупной команды и профессионального опыта попросту невозможно. Все изменилось с выходом *Aquaria* на компьютерах — этот релиз напомнил энтузиастам, что создать достойную игру можно и вдвоем, даже без опыта работы в игровой компании.

Когда на консолях вышла *Braid*, индустрия будто бы добралась до новой вершины: производство видеоигр перестало казаться недостижимой мечтой, ведь этот проект разрабатывал всего один автор при поддержке иллюстратора и музыкантов. Ее критический и коммерческий успех (в 2015 году доходы составили более 6 миллионов долларов) подарил надежду разработчикам-любителям по всему миру. Сам Джонатан Блоу, создатель *Braid*, стал миллионером после нескольких голодных лет, а его история вошла в документальный фильм “Indie Game: The Movie”.

НИЖЕ:
Braid, скриншоты
© Number None, 2008





В 2008 году *World of Goo* доказала, что оригинальная головоломка с уникальным стилем может добиться успеха как на консоли Nintendo, так и на персональных компьютерах. Двое разработчиков трудились над игрой в кофейнях Сан-Франциско, используя бесплатный интернет, а бюджет проекта составил всего 10 000 долларов. На разработку ушло два года, и уже в первый месяц после запуска игра разошлась тиражом 125 000 копий на iPad. По состоянию на 2017 год, продажи на платформе Steam превысили миллион копий, не считая тех, что были реализованы через сайт разработчиков и на других консолях. Другим примером успешного инди-проекта стала *Castle Crashers*, одна из первых игр на цифровой платформе Microsoft, проданная тиражом более миллиона копий. Игра также показала отличные результаты на других площадках: например, в 2017 году на Steam было продано более трех миллионов копий.

Такие коммерческие и критические успехи доказывают, что для отличной игры совсем не обязательна поддержка издателя,

колоссальные бюджеты и большая команда. Эти случаи тем более примечательны, что в их продвижении на рынке стали участвовать и производители консолей. Sony, например, занялась изданием проектов студии Thatgamecompany, в которой работало около десяти человек. Она известна по играм *Flower* и *Journey*: да, обе издала крупная компания Sony, но их игровые механики настолько оригинальны, что их все равно принято считать показательными примерами творческого ренессанса инди-студий. Игровые журналисты и вовсе уверены, что коммерческий успех этих игр должен вселять надежду в каждого любителя интерактивных развлечений.

Разумеется, такие победы не происходят по воле случая. Создатели *Braid* и *World of Goo* сперва набрались опыта в индустрии и лишь затем взялись за свои независимые творения. Кроме того, Джонатан Блоу (*Braid*) работал журналистом в известном онлайн-издании и был хорошо знаком с профессиональной средой, что помогло его игре обрести широкую известность. Студия, создавшая

ВЫШЕ:
World of Goo, скриншоты
© 2D Boy, 2008



ВЫШЕ:

Journey, скриншоты
© Thatgamecompany/Sony
Interactive Entertainment, 2012

«PS», «PlayStation», «PLAYSTATION», «PS4», «PS4» и «PlayStation@4» –
зарегистрированные товарные знаки компании Sony Interactive Entertainment Inc.

