Тим Шейфер

Свою студию Тим Шейфер назвал Double Fine Productions. Разработка Psychonauts, первой игры компании, заняла непривычно долгие пять лет — у Шейфера и коллег не было опыта разработки под консоли, да и в целом понимание того, как делать игры, оказалось неполным. Тим рассказывает, что в LucasArts они в основном писали тексты и программировали экраны с интерактивными точками, Psychonauts же требовала совершенно иного подхода. «*Если бы мы сразу знали, с какими трудностями столкнемся, то, вероятно, так не радовались бы возможности выпустить свою игру*», — говорит Шейфер.

Самым тяжелым стал период перед релизом игры. Psychonauts планировалась как эксклюзив для Xbox, но с 2005 года Microsoft свернула финансирование всех проектов под эту консоль, сосредоточившись на Xbox 360. Тот факт, что Psychonauts должна была отправится в печать в феврале 2005-го, никак не повлиял на решение, и Double Fine оказалась в шаге от банкротства. Личные сбережения подходили к концу, и в какой-то момент Шейфер даже повесил в офисе объявление, что студия закрывается и следующая зарплата будет последней. К счастью, удалось заключить договор с Majesco, что позволило издать игру и на PC с PlayStation 2.

Psychonauts получила отличные оценки, но продажи оказались хуже некуда — в первые месяцы тираж едва достиг 100 тысяч копий, а Majesco понесла убытки в размере 18 миллионов долларов. Интересно, что итоговый тираж все-таки превысил миллион копий: «*За пять лет с момента, как к нам вернулись права на игру (это произошло в 2011 году — прим. ред.), мы продали больше копий Psychonauts, чем за первые пять лет*», — рассказывает Шейфер.

Затем у Double Fine была не менее проблемная разработка Brutal Legend, после которой Шейфер окончательно разочаровался в сотрудничестве с издателями. Сначала от игры отказалась Vivendi, а следом — Activision Blizzard. «*Они готовы бросить вас подыхать в канаве, если поймут, что игра не принесет прибыль*», — злился Шейфер в интервью. Brutal Legend выпустила Electronic Arts, но продажи оказались очень слабыми. Для Double Fine это обернулось очередными финансовыми проблемами.

Спасением стал сервис Kickstarter — идея взять деньги напрямую у будущих игроков быстро набрала популярность в разных областях. В феврале 2012-го Шейфер попросил на Kickstarter 400 тысяч долларов на проект с рабочим названием Double Fine Adventure. Следующие две недели полностью изменили его бизнес. «*Мы особо ни на что не рассчитывали и даже были готовы к тому, что публично опозоримся. Но в итоге мы собрали три миллиона! Это было удивительно и вдохновило многих людей*», — говорит Шейфер.

Для игровой индустрии успех Double Fine и еще нескольких Kickstarter-кампаний стал настоящей революцией. В будущем их примеру последовали как молодые команды, так и известные компании, вроде Obsidian или inXile, также испытывавшие финансовые трудности. В следующие годы это породило целую волну игр, профинансированных через Kickstarter.

Double Fine Adventure в итоге превратилась в классический квест Broken Age. «*Краудфандинг стал для нас удивительным открытием, но многие люди относятся к нему скептически: они думают, что это мошенничество, потому что вы получаете деньги просто так. Я не согласен — благодаря этим деньгам мы создаем что-то креативное. Но есть и сомнения. Например, я хочу получать финансирование и для больших проектов, но если попросить слишком много денег, то вы никогда не сможете пойти своим путем во время разработки. И есть вечный вопрос: если вы заработаете кучу денег на Kickstarter-проекте — что насчет людей, которые сделали это возможным? Что получат они?*» — задается вопросами Шейфер.

Решением проблемы может стать сервис Fig, новая площадка, запущенная в 2015 году одним из бывших сотрудников Double Fine для сбора средств на разработку видеоигр. Консультантами Fig стали Тим Шейфер, Фергус Уркхарт, Клифф Блежински, Брайан Фарго и многие другие разработчики, а основная идея в том, что игроки выступают в качестве полноценных инвесторов, получая не только готовый продукт с внутриигровыми бонусами, но и часть прибыли от продаж. Шейфер считает, что эта схема финансирования более справедлива, и уже использовал Fig для сбора средств на Psychonauts 2 — сейчас бюджет проекта достиг почти четырех миллионов долларов.

Хидэо Кодзима

Японская игровая индустрия середины 80-х стояла на трёх китах: Nintendo Famicom, залы аркадных автоматов (в том числе начало бума автоматов от Sega) и персональные компьютеры семейств MSX и PC-8800 от NEC. Если изучить японскую индустрию первой половины 80-х, то она шла своим путём, и почти не смотрела на то, что происходило в США или Европе. Был информационный вакуум, который держался до начала 90-х. Да, западные игры выходили в Японии, но зачастую их просто не замечали.

Основную популярность в те годы имели игровые автоматы в аркадных залах и кафе, а не консоли. Nintendo Famicom (NES) только вышла и ещё не завоевала мировой интерес. Кроме того, японские игроки до сих пор охотно играли в аналоговые игровые автоматы, в которых вообще не было внутриигровой графики. И именно поэтому кризис почти не коснулся Японии — её индустрия жила по своим законам.

Первая глава в истории Солида Снейка рождалась в мучениях. В 1986 году в аркадных залах набирали популярность экшен-игры, в которых игроки бездумно расстреливали полчища пришельцев или вражеских солдат. В Konami видели популярность игры Commando от их конкурента Capcom, поэтому компания решила создать три проекта для всех актуальных платформ. Для автоматов разработали Contra, для Famicom Rush’n Attack (в США и Европе известна под названием Green Beret), а для компьютера MSX2 — Metal Gear.

После провала Lost Warld Кодзима с неохотой приступил к работе. Он ненавидел и плохо понимал архитектуру компьютера MSX2. Он не хотел работать над «очередной стрелялкой» и чувствовал себя истощённым. Всё было против него: натянутые отношения с командой, отсутствие идей и тотальный контроль. Он был самым молодым в коллективе, и в нём просто не видели руководителя.

Ключевую роль в создании Metal Gear сыграло техническое несовершенство платформы. MSX2 умел отображать на экране только пять движущихся объектов на одной линии. Например, если на экране находятся четыре солдата, и два из них выстрелят одновременно, то пропадёт либо пуля, либо солдат. С такими ограничениями сложно создать динамичный боевик, в котором можно вволю пострелять. В целом, Кодзима мог уменьшить количество врагов, но тогда игра бы потеряла в динамике.

Геймдизайнер начал искать выход — второй провал ему не простят. На одном из совещаний Кодзима сделал смелое заявление: а что, если в игре нужно не стрелять во врага, а прятаться и убегать? Например, сделать игру про побег из вражеского лагеря для военнопленных. Кодзиме очень нравился фильм «Большой побег», в котором британские военнопленные бегут из нацистского концлагеря. Особенно его вдохновили напряжённые сцены, в которых герои прятались от прожекторов и пробирались по заранее вырытому тоннелю. Вдохновлял и фильм «Пушки острова Наварон», где элитные британские коммандос отвлекали нацистов и нейтрализовывали их со спины. Если говорить о книгах, то его вдохновляли шпионские романы британского писателя Джека Хиггинса (псевдоним Гарри Паттерсона).

Идея казалась удачной, но в команде её не восприняли всерьёз. Кодзима вспоминал, что на него смотрели как на выскочку, который идёт против устоявшихся норм. К счастью, спустя несколько месяцев ему удалось убедить руководство одобрить его идею на полную смену концепции с одним условием: игра должна быть не про побег, а про проникновение на неприступную базу противника.

Пожелания в Konami звучали так: «Сделай военную игру похожей на популярную аркадную Rambo!» Но мне это не нравилось. Оба моих родителя пережили военное время, и я вырос, постоянно слушая истории о войне: от воздушных налётов на Токио до Освенцима. Но в то же время я считал, что идея о парне, в одиночестве сражающемся против вооружённой до зубов армии противника, звучит как минимум интересно.

Рэмбо хоть и яркий пример такого архетипа, но фильм «Первая кровь» (1982) был антивоенным. Тогда я подумал о новой концепции военной игры, в которой нужно избегать сражений. Первое, что пришло на ум, — «Большой побег» (1963). Это один из моих любимых фильмов. Но я понимал, что на рынке игр того времени вряд ли кому-то понравится эта идея.

Тогда я подумал об агенте 007, который проникает на территорию врага и избегает лишнего внимания. Если «Большой побег» — о побеге, то Джеймс Бонд — о проникновении. Звучит не менее героически. Однако шпион-одиночка, одетый в смокинг и имеющий при себе один-единственный пистолет, против огромной вражеской армии выглядит нереалистично.

Гейб Ньюэлл

В 1980-м он поступил в Гарвардский университет. На какой программе он учился неизвестно, но, судя по всему, она не была тесно связана с программированием. Ньюэлл отмечал, что занимался этим делом скорее ради удовольствия, ведь в те годы профессия ещё не сформировалась и вряд ей можно было научиться в учебном заведении.

Спустя три года он бросил учёбу ради работы в Microsoft, где он провёл 13 лет. В компании он занимался разработкой самых первых версий Windows, а позднее — Windows NT и OS/2. Возможно, это была не самая креативная работа, но она сделала Ньюэлла одним из «миллионеров Microsoft» — сотрудников, владевших дорогими опционами компании.

Известно, что состояние как минимум 2200 штатных работников составляет по меньшей мере три миллиона долларов: многие из них пришли в компанию в первое десятилетие. Конечно, в 70-х и 80-х мало кто мог предположить, что эти акции сделают держателей богатыми, но именно это и произошло из-за быстрого роста Microsoft. Сотрудники компании не тратили деньги бездумно, а вкладывали их или начинали собственный бизнес.

По такому пути решил пойти и Ньюэлл. Первые годы его игровой карьеры связаны с Майком Харрингтоном — давним другом и коллегой. Они оба хотели делать игры по-настоящему, а не просто прожигать заработанные деньги на попытках монетизировать своё хобби. Кроме того, их роднила любовь к жанру 3D-экшенов от первого лица: не в последнюю очередь из-за DOOM.

Довольно быстро они поняли, что лучший способ сделать прорывной шутер без контроля со стороны — основать собственную компанию. В этом случае никто не будет им говорить, что делать можно, а что нет. С деньгами у друзей проблем не было, но требовалось лицензировать движок до начала работы. Именно этим они и занялись ещё до официального оформления своей компании.

Их выбор остановился на движке Quake от id Software. Проблем с выходом на контакт со знаменитой студией не возникло: у Харрингтона там работал знакомый Майкл Абраш, который несколько лет до этого также покинул Microsoft ради карьеры в игровой индустрии.

Разработчики DOOM поделились движком, но не сильно верили, что парочке вчерашних программистов удастся сделать с технологией что-то интересное. Получив движок, Ньюэлл и Харрингтон подписали бумаги об основании компании Valve. Это случилось 24 августа в 1996-го — в тот же день Гейб Ньюэлл женился на своей девушке Лизе, с которой они вместе до сих пор.

У Ньюэлла и Харрингтона на первых порах было вполне явное разделение обязанностей: первый выступал «лицом компании», а второй в основном занимался разработкой. У них не было иллюзий, что они вдвоём потянут работу над крупной игрой. Поэтому они сразу начали искать таланты.

Ньюэлл уже тогда знал, что одарённых разработчиков нельзя упускать. Поэтому он всеми силами пытался уговорить молодых, но перспективных ребят без опыта присоединиться к Valve. Он, как и Харрингтон, придерживался мысли, что если нанять их в юном возрасте, то уже спустя несколько лет они раскроются и начнут делать по-настоящему интересную работу. Поиски они вели в первую очередь среди активных моддеров.

Ньюэлл и Харрингтон помогали молодым людям обустроиться в Сиэтле. Они были не только старшими коллегами, но и в каком-то смысле родителями. Не забывали коллеги нанимать и разработчиков-ветеранов: к ним приходили люди, например, из 3D Realms и Microsoft. Называли они себя в шутку бойз-бендом.

Будучи главным представителем компании, Ньюэлл также занимался поисками издателя для будущей игры. Именно на этом этапе возникли первые проблемы: никто не спешил подписывать договоры с новой небольшой студией. Бывало, что переговоры заканчивались даже из-за случайной фразы.

В конце концов Ньюэлл связался с издательством Sierra On-Line, которая тоже находилась в Сиэтле. Основатель компании Кен Уильямс заинтересовался проектом Valve, поскольку хотел, чтобы у Sierra появилась игра в стиле Quake. Его также удивило и порадовало то, что начинающие разработчики сначала искали движок и издателя, а не оставляли всё это напоследок, как делали многие. Помимо этого, для Sierra было очень важно, что Valve собиралась собрать новый продукт на основе технологии id Software, а не просто выпустить набор уровней для Quake. Стороны подписали договор на издание одной игры.

Главное, чего хотелось достигнуть Гейбу Ньюэллу с игрой, получившей название Half-Life — построить геймплей вокруг истории. Valve придумывала живой мир, наполненный интересными персонажами и деталями, а не только монстрами для отстрела. Для шутеров от первого лица это действительно было что-то новое. Конечно, создавать сюжетную игру в этом жанре было рискованно, но команда решила пойти против трендов и в итоге добилась успеха.

Джон Кармак

Фигура Джона Кармака в индустрии компьютерных игр (далее по тексту КИ) неоднозначна. Существует большое количество слухов и скандалов, связанных с его именем. Многие считают его неприятным человеком, и многие также считают его гением. Эти два свойства, кстати, не взаимоисключающи. Можно быть не самым приятным в общении человеком, но при этом делать удивительные вещи.

Джон Д. Кармак II родился 20 августа 1970 года в семье Стэна Кармака — уважаемого канзасского репортёра с телеканала KMBC-TV. Уже с детства маленький Джонни был не таким как все: пока сверстники мечтали о карьере в спорте и шоу-бизнесе, в свои 12 мальчуган из Канзас-Сити грезил сложными технологиями, предпочитая беготне с мячом сборку игрушечных ракет и посиделки за Dungeons & Dragons. А после знакомства с аркадным автоматом Space Invaders летом 78-го — и видеоигры.

Не по годам умный и не в меру наглый паренёк ещё со школьной скамьи понял, что он лучше одногодок — и не стеснялся демонстрировать превосходство при каждом удобном случае. Популярности такое поведение ему не прибавляло — но очкастого подростка это нисколько не смущало.

Тогда, в начале 80-х, микрокомпьютеры и им подобные были не в почёте — и бедняга не знал, куда податься. Самоуверенность и фрустрация на почве несбыточных грёз не давали покоя — и типичный гик из голливудских комедий превратился в бунтаря. Разумеется, бед на собственную голову Джон не искал — он, подобно любому начинающему творцу, создавал их себе сам.

Наиболее известной его выходкой стала попытка украсть Apple II из школы в богатом районе. Повод долго искать не пришлось: его учебное учреждение не могло позволить себе столь роскошную технику, и 14-летний ботаник решил взять «закупку» оборудования в свои руки. Увы, несмотря на все приготовления и особую смесь для плавки стекла (наш герой отлично смыслил в химии), ограбление века не удалось: малолетнего преступника поймали с поличным. А когда дело дошло до психологической экспертизы, Джон не юлил — говорил честно, от чистого сердца.

Следующий год он провёл в детском исправительном учреждении. «Заключение» пошло на пользу: необычный опыт слегка умерил пыл бунтаря, и тот направил всю свою неуёмную энергию в правильное русло. Сидя в комнате днями напролёт наедине с монитором, клавиатурой и пиццей, Джон самостоятельно освоил кодинг. Учёбу гениальный затворник тоже не забросил, успешно выпустившись из школы Шоди-Мишн с чётвёркой в качестве среднего балла.

Наконец-то совершеннолетний Джон решил зарабатывать деньги на собственных талантах — и заделался фрилансером. Для начала подался в Apple — из неё как раз ушёл Стив Джобс и место эксцентричного гения было вакантно. Долго в «яблочных» стенах трудяга, меж тем, не задержался: платила компания сущие гроши.

В конечном итоге судьба занесла молодого кодера в Шривпорт, штат Луизиана. Именно там обосновалась фирма Softdisc — ещё недавно она специализировалась на публикации дисковых журналов (скомпилированных на дискетах собраний статей, видео и полезного софта), но в 1990 году высшее звено решило следовать новейшим трендам. Так родился Gamer’s Edge — тоже сборник, тоже на дискетах, но уже не программ, а игр. Примитивных, конечно, но кто будет осуждать антологии «двадцать-в-одном»?

Заведовать проектом назначили Джона Ромеро — амбициозного геймдизайнера, успевшего к тому моменту настрогать не один десяток простеньких интерактивных забав. Будучи человеком прозорливым, Ромеро быстро распознал со фрилансере из Канзас-Сити брата по разуму — а таких надо всегда держать под рукой. После недолгих уговоров кодер-самоучка перебрался в луизианский офис на полную ставку. Не успокоившись на достигнутом, Ромеро организовал переход в его отдел Адриана Кармака — однофамильца Джона Д. и сотрудника арт-отдела Softdisc. Четвёртым и последним членом пока что безымянной рок-группы стал Том Холл — пускай он и не сотрудничал с троицей напрямую, но помогал по ночам, после окончания рабочего дня.

Кармак-программист и Холл быстро нашли общий язык — обоих заботили ограниченные возможности тогдашних ЭВМ. Сложно поверить, но на рубеже десятилетий миром правили консоли — PC могли лишь позавидовать способностям той же Nintendo Entertainment System, даром что щеголяли тем же чипами и, по факту, технологиями. Основным камнем преткновения была невозможность компьютеров динамически перерисовывать изображение — смастерить с таким инструментарием платформер уровня Super Mario было невозможно. По крайней мере, так считали профессионалы.

Джон же воспринимал сложившуюся ситуацию как хитрую загадку: ответ был где-то на поверхности, просто никто его не замечал. Параллельно основной работе парень целыми днями набивал на клавиатуре всевозможные варианты, пока в один прекрасный день не вывел решение — действительно довольно простое. Всего-то требовалось не перерисовывать всё сразу: только те объекты, которые меняли своё положение в пространстве.

В качестве пробы Кармак и Холл успешно воссоздали первый уровень Super Mario Bros. 3, записали его на дискету (с подписью Dangerous Dave in the Copyright Infringement) и показали Ромеро на следующее утро. Тот, недолго думая, предложил обратиться к Nintendo, мол, «*мы можем сделать PC-версию Марио, хотите?*» Японцы предсказуемо отказались: их не интересовал компьютерный рынок. В ход пошёл план «Б» — производство собственных шедевров. Сначала в составе Softdisc (контракт есть контракт), потом для компании Apogee, а чуть погодя, с 1991 года — под легендарным знаменем id Software.

Сид Мейер

Юность будущей легенды геймдева выпала на семидесятые. Тогда игровая индустрия была ещё бесконечно далека от того, чем стала в девяностые и позже. Каким бы богатым ни было воображение разработчиков той поры, весь креатив приходилось ужимать в угоду техническим ограничениям железа. Поэтому игры были сплошь аркадными, а геймплей в основном протекал на одном экране. Из-за этого геймерам приходилось пускать в ход воображение и додумывать весь бэкграунд самостоятельно. Об этом в интервью заявлял и сам Мейер: уж больно его впечатлила Space Invaders, посвящённая сражениям с инопланетными захватчиками. Детство Сида прошло в обнимку с настолками, солдатиками и конструкторами Lego — по его словам, всегда можно было отправиться в ближайшую библиотеку и, скажем, почитать про величайшие войны в истории человечества, тем самым выстроив в голове целостную картину. А тут фантастический сеттинг, который каждый волен трактовать по-своему.

Неудивительно, что одной из первых игр будущего геймдизайнера стал клон Space Invaders, о котором сохранились разве что воспоминания автора. Но разработка игр долгое время оставалась для Мейера обычным хобби: закончив университет и получив степень в области информатики, Сид принялся зарабатывать на жизнь созданием кассовых систем для торговых сетей в компании General Instrument. Там он познакомился с Биллом Стили — бывшим военным лётчиком. Коллеги заинтересовались аркадной игрой Red Baron (1980), посвящённой воздушным сражениям во времена Первой мировой. И, несмотря на весь опыт Стили в реальной жизни, в виртуальных боях он постоянно проигрывал Сиду по очкам. «Как ты это делаешь?» — спросил поражённый летчик. «Всё просто. Пока ты играл, я запомнил алгоритм действий компьютера», — ответил Мейер. Казалось бы, посмеялись и забыли, но нет. К тому времени Сид уже поднаторел в создании простеньких игр (в основном вариаций на тему известных хитов) и решил, что может запрограммировать нечто более сложное и интересное, чем Red Baron. Поэтому в 1982 году Мейер вместе со Стили основал компанию MicroProse. По мнению второго, такое название прекрасно отражало будущую деятельность, ведь целью друзей было создание прозы для компьютеров. И игру, способную утереть нос Red Baron, Сид написал буквально за три месяца: это был военный авиасимулятор Hellcat Ace. Поскольку компания только появилась на свет, дистрибуцией приходилось заниматься вручную, копируя игру на дискеты и делая ксерокопии руководства. Пока Мейер занимался созданием игр, Стили взял на себя договоры с поставщиками.

Начало 80-х было непаханым полем для игровой индустрии. С одной стороны, можно было стать революционером поневоле, удачно выстрелив одной интересной идеей. С другой стороны, фидбэк от журналистов и игроков доходил до разработчиков черепашьими шагами. А Сид как раз был заинтересован в том, чтобы совершенствоваться дальше в угоду мнению аудитории. Тем не менее, сарафанное радио сделало своё дело: сказались и отсутствие достойных альтернатив среди игр для домашних платформ, и талант Мейера как программиста. Позже в одном из подкастов он рассказывал, как умудрялся не просто совладать с техническими ограничениями, но и обратить их себе на пользу. В частности, случайно найденный эффект мерцающей горизонтальной линии позволил реализовать в Hellcat Ace и её духовных наследниках довольно плавную для тех лет анимацию. На тот период выпало и несколько других важных достижений. Например, платформер Floyd of the Jungle, созданный Мейером под впечатлением от фильма «Тарзан, человек-обезьяна», был снабжён многопользовательским режимом на четырёх игроков. Уж насколько банальным это кажется сейчас, настолько же сильно впечатляло и тогда, несмотря на вторичный и во многом перекликавшийся с Donkey Kong 1981 года геймплей.

Кен Левин

Кен Левин и Рафаэль Колантонио сходятся на том, что к играм не совсем применим подход кинематографа. В играх приходится объединять и классическое повествование, и, скажем, геймплейные экшен-эпизоды. Поэтому полностью применять опыт кино на играх бывает трудно или вовсе невозможно.

Тем не менее, Левин прибегает к трёхактовой структуре во всех своих играх, привычной для фильмов. В пример он приводит первую BioShock: герой попадает в Восторг, герой пытается понять происходящее в городе, герой узнаёт правду о себе и разбирается с финальным актом.

Ещё один любимый приём Левина — объединять макро и микро цели, когда к основной задаче тебя ведут несколько небольших поручений. Ещё один пример из BioShock: пока главный герой добирается до батисферы (макро цель), ему нужно проникнуть в медицинский отсек и рыбзавод (микро цель).

Повествование в видеоиграх позволяет распыляться на мелкие истории и уделять больше внимания побочным событиям и персонажам, делая сюжет глубже и детальнее.

При этом основная цель должна всегда быть очень простой — чтобы игрок никогда не терял нить сюжета. Скажем, если он бросит прохождение и вернётся через месяц — он должен всё ещё помнить, что ему нужно делать и не теряться.

В пример правильного подхода Левин приводит последнюю часть God of War, где в любой момент сюжета есть две цели: принести прах жены на гору и попутно найти общий язык с Атреем.

По мнению Левина, если игрок не понимает, что происходит в сюжете и какой у игры посыл, то виноват геймдизайнер. С ним согласен и Колантонио, который привёл пример случая с тестерами из времён, когда тот сотрудничал с Valve. На пробном уровне был проход, который надо пересечь. Он даже подсвечен — а игроки туда не шли.

Разработчики не понимали, почему так происходит, хватались за головы и паниковали. Всё же просто — вот дверь, вот указатель, почему люди туда не идут?

Но в конечном итоге они идут исправлять левелдизайн, а не сетовать на глупых игроков — потому как у разработчиков совершенно другое видение, чем у тестеров. Ведь создатели заранее знают, что и как устроено (они же сделали эту игру), и многие нетривиальные вещи кажутся им очевидными.

Левин выразил зависть сценаристам в кино: им достаточно взять текст одного человека и по нему составить раскадровку, чтобы фильм уже получился в черновом варианте. С играми так не получится. Геймдизайнер выстроил повествование, придумал ключевые моменты, подобно сценарию в кино. А игрок в нужный момент, например во время встречи с Эндрю Райаном в Bishock, отвлекается: смотрит под ноги, принимает телефонный звонок или делает что-то ещё. И момент перестаёт работать.

Поэтому геймдизайнерам помимо создания истории приходится фокусировать внимание игрока на ней: пользоваться уловками, которые заставят игрока пристально следить за происходящим в ближайшее время, чтобы тот не упустил важное событие.

Кен Левин упомянул аудиодневники из System Shock: он считает, что записки с сюжетом в этой конкретной игре работают потому, что их надо искать. Ведь история не подаётся в лоб. Происходящее — загадка, и когда игрок находит кусочки паззла, он мотивирован остановиться и послушать эти дневники. Именно этот личный опыт делает записки и аудиозаписи интереснее обычных катсцен, считает Левин.

Нил Дракманн

Над новым IP Дракманн работал в качестве креативного директора. Если раньше последнее слово в вопросах разработки оставалось за Эми Хенниг, то теперь у него появилась полная творческая свобода. Правда, как было указано ранее, команда некоторое время не могла понять, какую именно игру стоит делать.

Тогда Дракманн обратился к своей старой идее из Университета Карнеги-Меллона, которой не удалось привлечь внимание Джорджа Ромеро. К счастью, Стренли и все остальные коллеги сразу заинтересовались эти предложением: оно подтверждало убеждение сотрудников Naughty Dog, что самая сильная сторона их игр — персонажи.

Чтобы достигнуть такого эффекта, каждый из разработчиков, особенно креативный директор, должен был внести в игру что-то от себя. Дракманн решил придерживаться совета из книги Роберта Макки — всегда оставаться честным.

Новая игра получила название The Last of Us, и её сеттинг мрачного зомби-апокалипсиса кардинально отличался от солнечных пейзажей Uncharted. С новым местом действия пришла перемена и в настроении — история была мрачной и приземлённой. Во главе угла теперь стояли персонажи и то, как окружающий мир влиял на их отношения.

Завязка сюжета не отличалась оригинальностью, но Дракманн со своей командой делал ставку именно на это: ему хотелось быстрее перейти к раскрытию персонажей, а не рассказывать то, что все игроки и так знали. Следовательно, на второй план ушли глобальные вопросы, которые часто поднимаются в подобных произведениях: например, что стояло за эпидемией.

Сеттинг постапокалипсиса позволил сценаристам сместить акцент с внеличностных конфликтов, которые превалировали в Uncharted, на внутренние — персонажи The Last of Us намного чаще задаются философскими вопросами о причинах своих действий. Дракманн обратил внимание на этот аспект, так как ему казалось, что межличностные конфликты редко исследовались в играх: для создания напряжения разработчики обычно добавляли экшена.

Размышления над этой проблемой неизбежно ведут к вопросу о степени человечности героев видеоигр. Могут ли они своими характерами заинтересовать не знакомого с играми человека, или каждый из них годится только для отстрела сотен противников? Когда Дракманн размышлял над этим вопросом в одном из интервью, он вспоминал эпизод из Half-Life 2, когда Аликс Вэнс играла с огромным роботом, похожим на собаку.

Другой аспект мрачного мира The Last of Us, раскрывающий тему человечности героев — жестокость. Насилие в истории Джоэла и Элли разительно отличается от Uncharted. Натан Дрейк отстреливает сотни одинаковых противников как герой боевиков, не задумывается о последствиях, а его совесть молчит: это больше похоже на комикс, а не на реальность.

В The Last of Us же враги похожи на реальных людей, а их смерти показываются очень реалистично. Каждое убийство остаётся в памяти не только персонажей, но и самого игрока. Получается уникальная ситуация: каждый участник игрового процесса, реальный или вымышленный, понимает, что в насилии нет ничего весёлого, и размышляет, как же не потерять свою человечность в жестоком мире.

Naughty Dog старалась сделать такую историю, чтобы ей мог проникнуться любой человек: даже тот, который не любит видеоигры. Им это удалось. Дракманн рассказывал, что после того, как он стал участником Гильдии сценаристов, то показал своим коллегам-писателям 15 минут из The Last of Us.

Многие очень удивились: они не знали, что настолько личные и мрачные истории можно рассказать в таком формате. Геймдизайнеру удалось убедить людей в человечности главных героев видеоигры всего за четверть часа.

Однако больше всего Дракманн гордится тем, что Naughty Dog удалось создать интересного, сильного женского персонажа и развенчать миф, что игры с главными героями-женщинами не получают отклика аудитории. Подтверждением его слов служат продажи The Last of Us — 3,4 миллиона копий в первую неделю.

После релиза геймдизайнер часто говорил, что надеется увидеть в играх больше разнообразных персонажей, но с тем условием, что они будут интересны игроку.

Несомненно, на сюжет игры во многом повлияло и то, что на первых этапах разработки у Дракманна родилась дочь. Центром истории для него стала концовка, в которой Джоэл решает спасти Элли и лишить мир надежды на «выздоровление». Он хотел показать всю нелогичность выбора героя: ведь родители всегда в первую очередь думают о своих детях — они готовы пожертвовать всем ради них. С точки зрения Дракманна и Джоэла, The Last of Us не могла закончиться по-другому.

В игре также много темнокожих персонажей, у которых есть одна общая черта — они все умирают до конца игры. Дракманн признавался, что это получилось не специально: он просто писал сюжет так, как считал нужным. Несмотря на то, что геймдизайнер получил только одно жалобное фанатское письмо по этому поводу, ситуация долго не давала ему покоя. Однако в то же время он в очередной раз понял, что история должна быть превыше всего.

The Last of Us вышла в июне 2013 года и получила множество наград, включая несколько премий BAFTA: одна из них была вручена Дракманну за сюжет игры. Во время разработки он также трудился над комиксом по мотивам игры для издательства Dark Horse, The Last of Us: American Dreams, представившим Райли — подругу Элли из дополнения Left Behind.

Этот небольшой аддон к игре был выпущен в феврале 2014 года: за работу над ним Дракманн получил ещё одну премию BAFTA. В дополнении авторам удалось рассказать чуть больше о прошлом Элли и событии, которое на неё повлияло. Особой похвалы заслужил эпизод с поцелуем Элли и Райли: некоторые журналисты назвали его «прорывом для игровой индустрии».

Успех The Last of Us окончательно утвердил Naughty Dog в статусе одной из ведущих студий индустрии, а Нил Дракманн стал её медийным лицом. Однако все понимали, что останавливаться на достигнутом глупо, и поэтому каждый следующий ведущий проект компании превосходил предыдущий по масштабам.