GAMEDEV@IGROMANIA.RU Алексей Макаренков

ОСОБЕННОСТИ БЕСПЛАТНОГО ИГРОСТРОЕНИЯ



Создание любой игры связано с множеством проблем. Зачастую решать их приходится самыми необычными способами. Начинающие разработчики подобны слепым котятам, которые узнают огромный мир игровой индустрии во многом по собственному опыту. Кто-то находит вкусные запасы колбасы — поддержку со стороны крупных издателей. Кому-то приходится с трудом пробираться к релизу по осколкам кирпича — делать почти всю игру самостоятельно. Ну а кто-то и вовсе падает в колодец и, немного там побарахтавшись, тонет — студия закрывается, не выпустив ни одного тайтла.

И если проблем много у игростроевцев, которые создают проекты коммерческие, то можете себе представить, сколько их у команд, которые решаются делать масштабные и при этом совершенно бесплатные игры. Да, таких команд крайне мало. Да, чаще всего игры так и не доживают до релиза. Но опыт, который получают такие люди в процессе работы, необычайно ценен для всех начинающих разработчиков.

Чтобы пролить свет на то, как на одном только энтузиазме в неглиже сделать полноценную трехмерную игру, не получая ни от «богатого дяди», ни от издателя ни копейки денег, мы обратились к компании **N_Game Studios**, которая создала уникальный для России проект — «**Легенды Аллодов**». Данный текст, во-первых, будет очень полезен всем разработчикам бесплатных игр и модостроителям, которые собираются довести свои проекты до финала, во-вторых — просто геймерам, которые узнают, сколь нелегок труд энтузиаста, вставшего на тернистый путь бесплатного игростроения.

На наши вопросы ответил директор N_Game Studios **Глеб Соколов**.

Есть идея — есть игра

Как возникла идея создавать именно продолжение «Аллодов» и именно бесплатное? Почему не самостоятельную игру, не коммерческий проект?



[Глеб]

Началось все еще в 1999 году, когда вышли «**Аллоды 2**». Это была очень харизматичная игра, которая произвела на меня и мою сестру — **Елизавету Соколову**, будущих основателей **N_Game Studios**, неизгладимое впечатление. Мы проходили «**Повелителя душ**» и так, и эдак, потом играли по сети (выхода в интернет, правда, тогда еще не было, так что до сервера не добрались). Ну а когда игровые возможности вторых «Аллодов» были исчерпаны — взялись за освоение редактора и создание собственных карт. Благо инструментарий оказался простым и удобным.

Поупражнявшись в создании многопользовательских карт, мы подумали: *а почему бы нам не попробовать создать свою, новую кампанию на основе «Аллодов»*? У нас к тому времени уже сформировалась завязка для сценария. Это была история рыцаря, который случайным образом стал обладателем проклятого браслета. Кстати, хочу заметить, что наш сюжет, несмотря на очевидное сходство, не был написан под влиянием творчества Толкина. В то время мы еще не были знакомы с классикой жанра фэнтези. Работа закипела, и появилось некое подобие демоверсии. По сути, это был набор из нескольких карт, как бы связанных сюжетом. Но, увы, идея так и не была до конца воплощена в реальность.

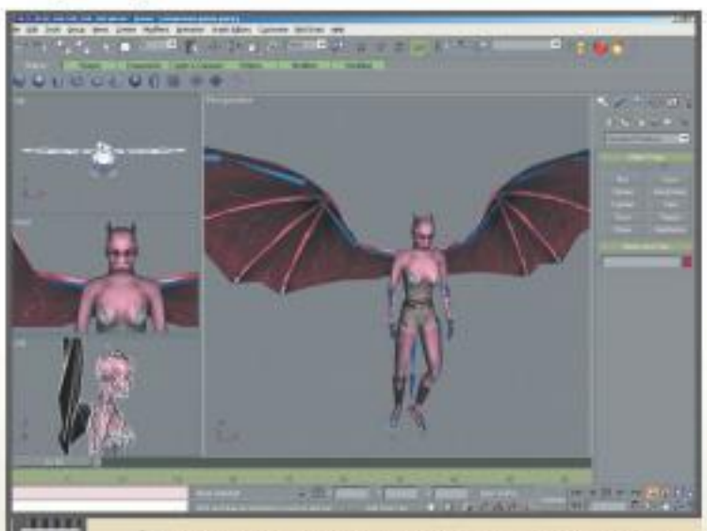
Мы вернулись к проекту собственного продолжения «Аллодов» только весной 2001 года, уже после выхода «**Проклятых земель**». Обуреваемые энтузиазмом, мы решили делать игру теперь уже на их основе. Это оказалось непростой задачей: инструментария не было практически никакого, многие изменения приходилось осуществлять с помощью редактирования HEX-кодов. Да и видение проекта было на тот момент весьма абстрактным, честно говоря. Тем не менее мы смогли сделать несколько новых карт (в том числе — ремейк известной карты из «Аллодов 2» — **Red Hat**), добавить свои текстуры, квесты, диалоги...

Увы, спустя некоторое время проект этот был заморожен. Мы вновь отложили идею разработки продолжения «Аллодов» в долгий ящик и занялись другим ролевым проектом на собственном движке. Одним словом, это был период, когда мы только учились и постигали азы геймдева. Тем не менее весной 2002 года мы решили предпринять новую попытку. В это время вышла ролевая игра **Dungeon Siege**, авторы которой особо подчеркивали простоту создания модификаций любой сложности на ее основе. И вот тогда уже стартовал, наконец, проект «**Легенды Аллодов**»!

Некоммерческим он стал по нескольким причинам. Во-первых, мы использовали движок Dungeon Siege по лицензии для создателей модификаций, которая не предполагает коммерческое распространение сделанной на его основе игры. Во-вторых, мы обсудили условия использования торговой марки «Аллоды» в своем проекте с «**Нивалом**» и «**Букой**» (тогдашними правообладателями), и они разрешили нам назвать игру «Легенды Аллодов» — с условием, что это будет не коммерческий проект. Ну и, в-третьих, мы подумали (несколько наивно, но все же!), что выпуск бесплатной игры, которую сможет скачать любой желающий, послужит визитной карточкой и рекламой для нас как для команды разработчиков.

Принято считать, что для того, чтобы разработать качественную игру, необходимо собрать достаточно большую команду. Чтобы как минимум человека три занималось дизайном уровней, три-четыре — 3D-моделлингом, плюс два-три программиста, да еще сценарист, да еще геймдизайнер, да еще специалист по звуку, да еще... Практика показывает, что иногда даже очень сложные проекты делаются небольшим количеством разработчиков. Да, это удлиняет сроки создания игры, зато позволяет сделать тайтл более монолитным, с целостной концепцией.

Сколько всего человек работало над проектом? Как набиралась команда?



Создание низкополигональных моделей — один из сложнейших этапов работы над любой игрой.



Работа скриптов: несмотря на внушительные габариты, обитатели Троллиной Волости дружелюбны по отношению к гостям.


[Глеб]

На разных этапах разработки проекта работало от 2 до 6 человек. Набор мы осуществляли немного нетрадиционным образом. Обычно молодые команды разработчиков объявляют о намерении создать свой Новый Шедевр (Fallout-MMORPG или еще что-нибудь такое грандиозное) и тут же приступают к набору добровольцев-энтузиастов на тематических форумах.

Мы пошли другим путем. Во-первых, к моменту начала работ над «Легендами Аллодов» мы уже имели возможность неоднократно убедиться в том, что описанный выше способ не слишком эффективен (по крайней мере — если вы не собираетесь оплачивать работу членов команды из своего кармана). Тем более мы понимали, что наш проект — не коммерческий. Ставку (в коммерческом плане) мы сделали на нашу следующую игру, маячившую в отдаленной перспективе. В итоге, поскольку анонс «Легенд Аллодов» сразу привлек внимание игроков и прессы, мы решили — добровольцы, желающие работать над игрой, придут к нам сами. Самое интересное, что мы не ошиблись! Уже в течение первого месяца стали приходить письма от людей, желавших принять участие в проекте.

Сердце игры — диздок

Практически любая игра, даже очень маленькая, начинается с диздока. Но подходов к созданию дизайн-документа существует великое множество. Кто-то с самого начала пишет детальнейший план. Кто-то излагает только общую концепцию, а мелочи навешивает в процессе работы над проектом. Кто-то описывает игру с нуля, а кому-то больше нравится взять за основу уже существующий диздок сторонних разработчиков и заточить его под свою игру.

Существовал ли у вас в начале работы диздок, которого вы строго придерживались, или то, что получилось в итоге, мало похоже на то, что задумывалось? Какие изменения и почему претерпела игра в процессе создания?


[Глеб]

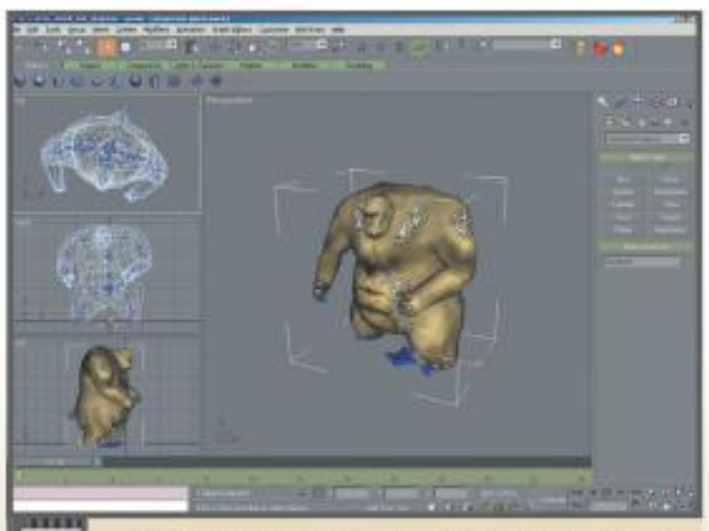
Действительно, в начале работы над проектом мы очень ответственно подошли к написанию дизайн-документа. В итоге получился весьма монструозный талмуд, содержавший множество описаний персонажей, оружия, доспехов, локаций. Мы очень гордились своим диздоком, потому как все наставления, которые нам доводилось читать, утверждали, что хороший дизайн-документ — едва ли не полпути к успеху проекта. А нам казалось, что наш диздок — очень даже хороший!

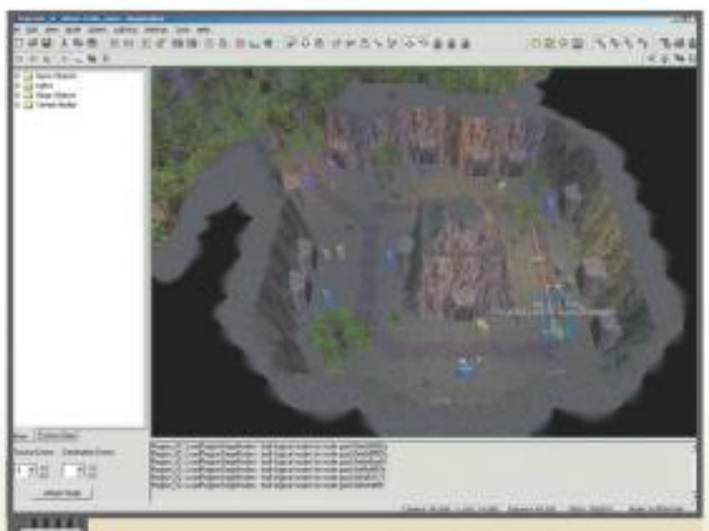
Однако впоследствии выяснилось, что у него был один очень существенный недостаток. Мы писали наш документ абстрактно — без учета особенностей и возможностей движка Dungeon Siege, опыта работы с которым у нас на тот момент не было. А разработка игры на готовом движке, который невозможно существенно изменить или доработать, так или иначе требует постоянной итерации дизайна в соответствии с требованиями и ограничениями, накладываемыми движком.

В результате, когда пришло время реализовать то, что было так легко и безо всяких задних мыслей расписано в дизайн-документе, мы столкнулись с целым рядом проблем. К нашей чести должен заметить, что «Легенды Аллодов» не пали жертвой массового фичеката, как это часто бывает со многими играми. Мы старались реализовать даже те возможности, которые принципиально не поддерживаются движком DS.

Задача осложнялась тем, что у нас не было исходных кодов и единственным доступным инструментом «глубокого моддинга» был встроенный скриптовый язык. Например, для того чтобы сделать прокручиваемый инвентарь в духе «Аллодов», пришлось писать дополнительную библиотеку и подключать ее к движку Dungeon Siege. Еще один пример — это система телепортеров. Сюжет «Легенд Аллодов» изначально предполагал, что игрок несколько раз переносится с карты на карту. Архитектура движка Dungeon Siege, делающая упор на непрерывность мира, исключает подобную возможность. Мы нашли выход из затруднительного положения при помощи «моментальных лифтов». То есть мы сделали такие летающие платформы, которые в считанные доли секунды переносили игрока из локации в локацию. В итоге получился своеобразный эффект телепортации.

Множество проблем было и с нелинейностью. Нам очень хотелось сделать разветвления в сюжете. Между тем Dungeon Siege — игра сугубо линейная, в стиле hack&slash. Нас же не устраивал такой вариант, когда игрок просто постоянно движется вперед по сценарию, не имея возможности сделать какой-то выбор, выполнить дополнительные задания, без которых дальнейшее прохождение невозможно. Одним словом, нашей целью было сделать достойное продолжение «Аллодов», которые представляют из себя отнюдь не Diablo-подобную RPG, в отличие от Dungeon Siege. И нам пришлось немало потрудиться, чтобы достичь поставленной цели.


Некоторые модели приходится перерисовывать по несколько раз: время идет, требования меняются.


Работа в редакторе: все параметры настраиваются предельно просто.

Опытным путем



Был ли у кого-то опыт создания коммерческих игровых проектов?


[Глеб]

Увы, такого опыта ни у кого из нас не было. В начале работы над «Легендами Аллодов» большая часть команды имела лишь теоретические и некоторые практические навыки в области разработки игр. Мы черпали свои познания из тогда еще не столь многочисленных интернет-источников.

Некоторые из членов команды, впрочем, имели определенное отношение к игровой индустрии — принимали участие в тестировании ряда достаточно известных проектов, работали игровыми журналистами. Не слишком серьезно с точки зрения практического опыта разработки, но мы считали, что это все же лучше чем ничего.

В геймдев-кругах, на специализированных форумах, да даже на нашем игроманском форуме в разделе «Карты, моды, два ствола» апологеты игрострой-жанра часто с пеной у рта доказывают, что создать новую игру, не имея в команде человека, уже съевшего на этом деле хотя бы половинку собаки, невозможно. Необходим такой человек, и все тут. «Легенды Аллодов» — наглядное доказательство того, что даже пользователи, до этого прямого отношения к геймдеву не имеющие, при должном подходе вполне могут создать полноценный проект. И не просто полноценный, а очень качественный.

В итоге в «Легендах Аллодов» появилось немало квестов и заданий, которые выполняются в несколько этапов, разветвлений и бонусных миссий. Возвращаясь к диздоку, могу также отметить, что он был в основном описательным, а не функциональным. Что совершенно неправильно. Разумеется, описания нужны и очень важны, однако отсутствие функциональной части заставило нас возвращаться к ней уже буквально за полгода до релиза!

Тем не менее, несмотря на все трудности, финальная версия «Легенд Аллодов» во многом соответствует нашему изначальному видению проекта. Отличия в основном касаются масштабов. В процессе разработки игры нам, к сожалению, пришлось отказаться от воплощения ряда квестов и одной небольшой сюжетной ветки. Кроме того, в ЛА отсутствует полноценный мультиплеер. В остальном же проект получился очень похож на ту игру, о которой мы мечтали, — и это радует!

«Легенды Аллодов» наглядно показывают, что вполне можно писать диздок игры, еще не разобравшись с инструментарием и до конца не поняв, на каком движке будет реализована игра. Однако при этом надо быть готовым к тому, что в процессе разработки трудности непременно возникнут: например, выбранный в итоге движок может не соответствовать требованиям, предъявленным к игре в дизайн-документе. Может случиться и наоборот: движок даст значительно больше возможностей, чем предполагалось вначале, и будет просто глупо отказываться от добавления в сеттинг фич, которые разнообразят игру и которые при этом несложно сделать.

Дела координационные

Любой руководитель проекта старается собрать свою команду, что называется, под одной крышей. Чтобы в любой момент можно было подойти, дружески похлопать по плечу, пожать мужественно руку, лично поблагодарить, а в случае надобности и как следует надавать по шапке провинившимся. Но суровые реалии бесплатного игростроя и модостроения разносят участников команды по всей стране, а иногда и вообще по разным странам. Дизайнер уровней может попивать чаи во Владивостоке, программер строчить код в Новосибирске, художник ваять мега-арты в деревне Гадюкино, а руководитель, словно паук в центре паутины, притаиться где-нибудь в Бобруйске, пытаясь дергать за ниточки всех своих подчиненных.

Вот только по телефону, а чаще, конечно, через интернет, как следует не дернешь. А уж когда еще и финансовый стимул отсутствует... Тут приходится надеяться только на сознательность каждого работника.

Как координировалась работа участников проекта? Как часто они встречались в реале и так ли уж актуальны реальные контакты для создания полноценной игры?


[Глеб]

Координация осуществлялась в основном двумя путями. Те члены команды, которые работали локально, разумеется, постоянно встречались и общались в реале. А вот контакт с удаленными сотрудниками осуществлялся через интернет. Почта, ICQ, форум, чат — мы постоянно работали над тем, как упростить эти коммуникации и сделать их более эффективными.

На определенном этапе складывалась такая ситуация, когда половина команды, в лице ее организаторов — меня и Елизаветы Соколовой, находилась в Днепропетровске, а вторая половина — в Омске. Соответственно, приходилось постоянно заботиться о поддержании здорового «командного духа» и ощущения единства команды, что на таком расстоянии, конечно, нелегко. Но мы справлялись! При этом с ребятами из Омска мы пока что так ни разу не встретились в реале. Сейчас они уже не работают в N_Game Studios, команда стала полностью локальной, но мы регулярно общаемся и надеемся, что когда-нибудь сможем собраться вживую.

Я считаю, что реальные контакты играют очень важную роль при разработке любого проекта. Это подтверждает и наш, и чужой опыт. Когда работаешь через интернет, на решение какой-нибудь одной несложной задачи уходит иногда в 2—3 раза больше времени, чем при локальной работе. Бывали такие ситуации, когда у кого-нибудь из удаленных членов команды доступ в Сеть отсутствовал неделю-две, и в такой ситуации человек попросту выпадал из рабочего процесса. Если команда работает в одном городе, а еще лучше — в одном помещении, всех этих проблем можно легко избежать.

Организовать людей через интернет вполне реально, только нужно быть готовым к тому, что, скажем, на создание и текстурирование какой-нибудь простенькой 3D-модельки кролика-убийцы уйдет не два-три дня, а, скажем, неделя. А если в Гадюкино вырубит электричество, то и две-три недели. Приступая к удаленной работе над игрой, надо четко себе представлять, что подобные накладки неизбежны и иногда один участник команды сознательно или по воле случая может тормозить работу всех остальных.

■ ■ ■

Сегодня мы самым подробным образом изучили, как идея создать игру «во вселенной» плавно модифицируется в конкретные наработки. Мы тщательно разобрали вопросы координации деятельности команды, обсудили моменты, связанные с дизайн-документом игры. На этом наш разговор с Глебом Соколовым не заканчивается. В следующем номере мы пронзим острием мысли в тайны рекламирования бесплатных проектов, разберемся в проблеме текучки кадров, коснемся вопросов выбора движка для бесплатной игры и создания предрелизной демоверсии. Оставайтесь на связи. ■


Первые наброски одного из героев игры.


Купеческие караваны у врат Каарга — столицы аллода Язес. Правильное движение бойцов задается путями следования.

Рука помощи, нога поддержки


Кровопролитная битва у Северных Врат Каарга. Чтобы сражение выглядело реалистичным, разработчикам пришлось потрудиться.

Обращались ли вы за помощью к кому-то из разработчиков коммерческих игр? Удалось ли такую (и какую) помощь получить?


[Глеб]

В процессе разработки «Легенд Аллодов» мы регулярно поддерживали связь с «Нивалом», также общались и с «Букой». Помощь была в основном информационная. Не могу не отметить, что «Нивал» ни разу не отказал нам в консультации по интересовавшим нас вопросам. Мы же, со своей стороны, не «садились на шею» своим «старшим коллегам» и не докучали всевозможными своими проблемами, возникавшими в процессе разработки.

С «Нивалом» мы консультировались по тем вопросам, которые казались нам наиболее критичными, остальные — решали собственными силами. В качестве примера такой согласованной работы можно привести сценарий «Легенд Аллодов». В нашей игре есть много таких моментов, которые были лишь частично затронуты в первых-вторых «Аллодах», а также «Проклятых землях». Кое-что (например, история браслетов Ан-Амора и возникновения Проклятья Джунов) и вовсе впервые появилось именно в «Легендах». Все это накладывало на нас большую ответственность перед аудиторией поклонников вселенной Аллодов. Одна неверная деталь, один маленький промах, которыми часто грешат продолжения известных игр от сторонних разработчиков, могли начисто уничтожить атмосферу.

Поэтому, когда был готов сценарий «Легенд Аллодов», мы связались с «Нивалом» и отправили им наш документ для ознакомления. Каких-либо критических замечаний не последовало. Сценарий был одобрен «Нивалом», и, соответственно, в истории вселенной Аллодов появилась новая страница, написанная нами. Не это ли мечта любого фаната?

Ищите и обрящете. Начинающие команды часто стесняются или просто не догадываются в открытую попросить помощи у своих старших собратьев — разработчиков, уже выпустивших несколько успешных тайтлов. При этом логика не совсем ясна. Ведь если даже помощь не окажут, то, как минимум, удастся засветиться. Как максимум — помогут, укажут на основные ошибки. Разработчики «Легенд Аллодов» за помощью обратились и получили ее, что вне всяких сомнений сказалось на качестве игры.