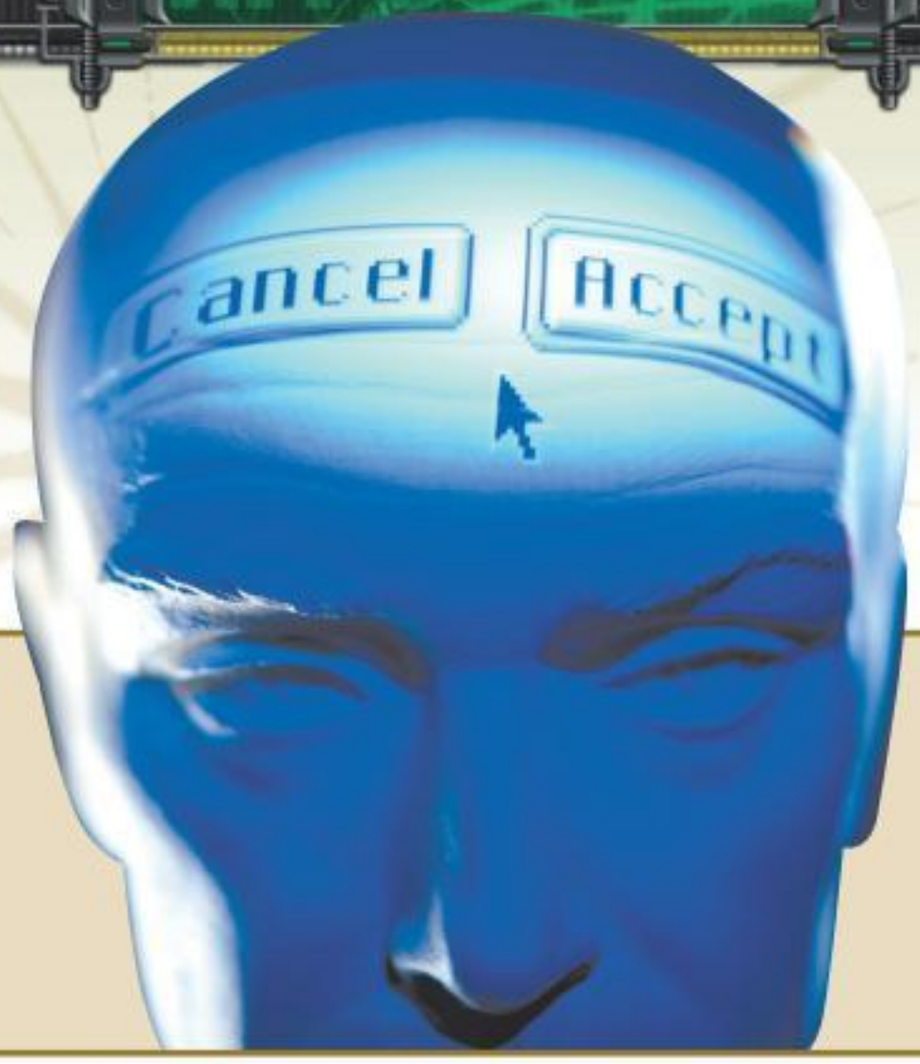
GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Алексей Макаренков

ОСОБЕННОСТИ БЕСПЛАТНОГО ИГРОСТРОЕНИЯ



Создание любой компьютерной игры — это не только увлекательное и развивающее занятие, но еще и тяжелый труд, отчасти рутина, которую приходится выполнять изо дня в день. Хорошо если есть добрый дядя, готовый отстегнуть звонкую монету за часы, дни, месяцы, проведенные за экраном монитора. Совсем здорово, если есть издатель, который пригрел вашу команду под своим крылышком и мало того, что платит, так еще и направляет работу в нужное русло. А если ни дяди, ни издателя, планов громадье, никаких перспектив сделать проект коммерческим, а есть только жгучее желание довести игру до релиза?

Именно в такой ситуации оказались разработчики игры «**Легенды Аллодов**» — компания **N_Game Studios**. Кому, как не к ним, мы могли обратиться, чтобы разобраться в особенностях продвижения бесплатных игр. В прошлом номере «Игромании» **Глеб Соколов**, директор N_Game Studios, открыл нам тайны координации внутри команды разработчиков, рассказал об особенностях ведения дизайн-документа, красочно описал, как аморфная гусеница-идея окукливается и пробивается на свет прелестной бабочкой.

Сегодня нас ждет еще более увлекательный разговор. Сергей расскажет, как рекламируются бесплатные проекты, разберет проблему текучки кадров в команде разработчиков, коснется вопросов выбора движка для бесплатной игры и создания предрелизной демоверсии.

Время — деньги

Первая игра — как первый блин и первая брачная ночь одновременно. Крайне редко удается сделать так, как задумывалось, и очень велика ответственность: ведь именно по первому проекту в дальнейшем будут оценивать всю команду.

Игромания: Насколько мы знаем, работы над игрой продолжались без малого три года. Столько времени «съела» разработка концепции или приходилось что-то переделывать в процессе работы?


[Глеб]

Если точнее — два года и девять месяцев. Мы просто не учитываем периоды разработки наших вариантов продолжения «Аллодов» на движках «**Повелителя душ**» и «**Проклятых земель**». По сути это были отдельные проекты, имевшие мало чего общего с «Легендами Аллодов» за исключением элементов сюжета. В целом весь этот период можно разбить на следующие стадии:

1. Апрель 2002 — январь 2003 гг. — подготовительный этап (то, что в профессиональной среде принято называть модным словом «пре-продакшен»). В это время мы писали сценарий, дизайн-документ, рисовали схемы карт, начали создавать первые образцы арта... Довольно приятный был период — исполненный самых радужных надежд и несколько неоправданного энтузиазма.

2. Январь 2003 — июнь 2003 гг. — мы делали нашу первую демоверсию. Здесь впервые начали всплывать проблемы дизайн-документа. Несмотря на достаточно высокую гибкость, движок **Dungeon Siege** все-таки оказался не приспособлен для наших бурных фантазий. Изначально мы продумывали дизайн «Легенд», опираясь на все те же оригинальные «Аллоды» и «Проклятые земли». В итоге же, когда дошло дело до реализации, возникла масса сложностей, связанных в первую очередь с движком. Тем не менее мы двигались вперед и в июне выпустили первую демоверсию игры.

3. Сентябрь 2003 — январь 2005 г. Релиз первой демоверсии показал, что многое придется переделывать. Это касалось, в первую очередь, контента: текстур, моделей, карт... В июле-августе 2003 года мы ударными темпами провели редизайн проекта и уже в сентябре выпустили новую демоверсию, которая на порядок превосходила первый вариант. После этого были еще переделки, причем весьма серьезные (в основном коснувшиеся текстур и моделей), но в целом работа продвигалась в одном русле без критических поворотов до самого релиза игры.

Работая над бесплатным проектом (неважно, модификацией или полноценной игрой), руководитель проекта должен четко понимать, что, скорее всего, закончить проект тем же составом, что начинали, практически нереально. Люди не получают денег, начальный энтузиазм тихой сапой удаляется на покой, прихватив с собой мотивацию. То, что поначалу казалось увлекательным, становится рутиной, а тут еще стандартный набор в виде постоянной работы, семьи, друзей...

Если же разработка ведется больше года, то текучки кадров не избежать. К этому нужно быть готовым, внимательно следить, кто из участников проекта не проявляет должной заинтересованности, и заранее готовить замену. Иначе в самый неподходящий момент работа может остановиться из-за отсутствия всего одного профильного работника.





Начальные наброски для арта к «Легендам Аллодов». На этом этапе работы еще видно, что подход непрофессиональный. Позже изображения будут выполнены на очень высоком уровне.

Игромания: Происходили ли смены состава? Насколько понимаем, финансовых вложений со стороны в ваш проект не было: все ли создатели игры были готовы трудиться бесплатно? Как удалось столь длительный срок поддерживать разработку некоммерческого проекта? Редко кому удается делать игру на энтузиазме больше полутора-двух лет.


[Глеб]

Критических или катастрофических смен состава не было, в основном менялись отдельные люди — кто-то уходил, кто-то приходил. В некоммерческом проекте текучесть кадров — явление почти неизбежное. Единственный надежный способ избежать расколов, разбродов и шатаний — четкая централизация и субординация в команде.

Как правило, создатели некоммерческих игр стремятся как можно более «демократизировать» процесс разработки. Доходит до абсурдов, когда каждый член команды (включая художников, программистов, левел-дизайнеров) пишет свой вариант сценария, а потом начинают выбирать лучший путем голосования! В большинстве случаев итог плачевен: каждый человек в команде проталкивает свой вариант. Плюс потраченное впустую время.

Между тем хорошая команда — это единый механизм, как компьютер, где каждый сотрудник выполняет свою часть работы. Программисты пишут код, сценарист — диалоги, художники рисуют скетчи или текстуры, ведущие специалисты координируют действия своих подопечных, а руководитель проекта контролирует весь процесс через руководителей подразделений. Мы изначально построили свою работу таким образом, чтобы у нас возникало как можно меньше проблем с координацией и руководством в команде. Это не избавило нас от всех проблем, но тем не менее их было в несколько раз меньше, чем в среднестатистической команде, работающей над проектом без финансирования.

В качестве подтверждения могу привести статистику: за время работы над «Легендами Аллодов» мы приобрели в 2,5-3 раза больше людей, чем потеряли. К тому же большинство расставаний были мирными. Разумеется, нам еще и просто повезло с людьми. Как руководитель проекта, я очень признателен всем, кто работал с нами над «Легендами Аллодов», и тем, кто трудится в рядах N_Game Studios сегодня, за их выдержку и самоотверженность!

От рекламы к 3D

Банально, но факт: если разработчик надеется пускай не на продажи (проект бесплатный), а хотя бы просто на популярность своей игры среди геймеров, реклама необходима. При этом ясно, что игра, лишенная финансирования на стадии разработки, не может быть разрекламирована на коммерческой основе. Вероятно, создателям бесплатной игры необходимо и к рекламе подходить несколько нестандартным образом.

Мания: Рекламировали ли вы как-то свой проект, и если да, то как именно?



[Глеб]

Реклама была в основном косвенной. Поскольку финансирования у нас не было, приходилось по-всякому выкручиваться. Сидели на форумах, давали интервью. Все-таки у нас на руках было продолжение легендарных «Аллодов», это не могло не привлечь внимание игроков и прессы. И мы изо всех сил старались не ударить лицом в грязь. Помогли нам и дружеские отношения с Nival — на их сайте регулярно появлялись все основные новости о нашем проекте.

В апреле 2004 года мы устроили презентацию игры на международной ярмарке «**Игроград**» в Киеве. Это также поспособствовало продвижению игры. Конечно, все эти наши рекламные мероприятия по масштабам не сравнимы с раскруткой, которую обеспечивают крупным коммерческим играм. Однако для своего уровня, времени и возможностей мы справились неплохо.

Удивительно, но получается, что раскрутить бесплатную игру вполне реально, даже не имея ни копейки в кармане. При этом «Легенды Аллодов» были раскручены достаточно мощно. Основная причина — достаточно высокое (для бесплатной игры) качество. Вывести на тот же уровень популярности проект классом пониже вряд ли бы удалось. А так — форумы, информация на сайтах и поддержка со стороны игровой прессы донесли информацию о «Легендах» практически до всех русскоязычных геймеров, интересующихся ролевыми играми.

Дизайн и качество

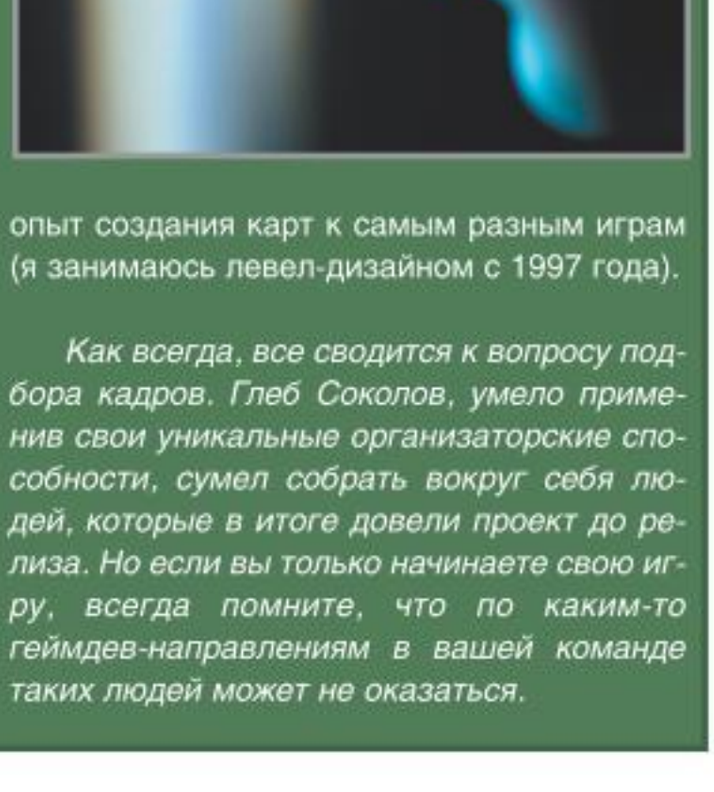
Мания: Как удалось добиться столь качественного дизайна уровней и проработанности игровых моделей (в особенности персонажей)? В некоммерческих проектах 3D-модели обычно сделаны тяп-ляп, а у вас все по высшему разряду. Кто занимался моделированием и сколько времени у вас на это ушло?



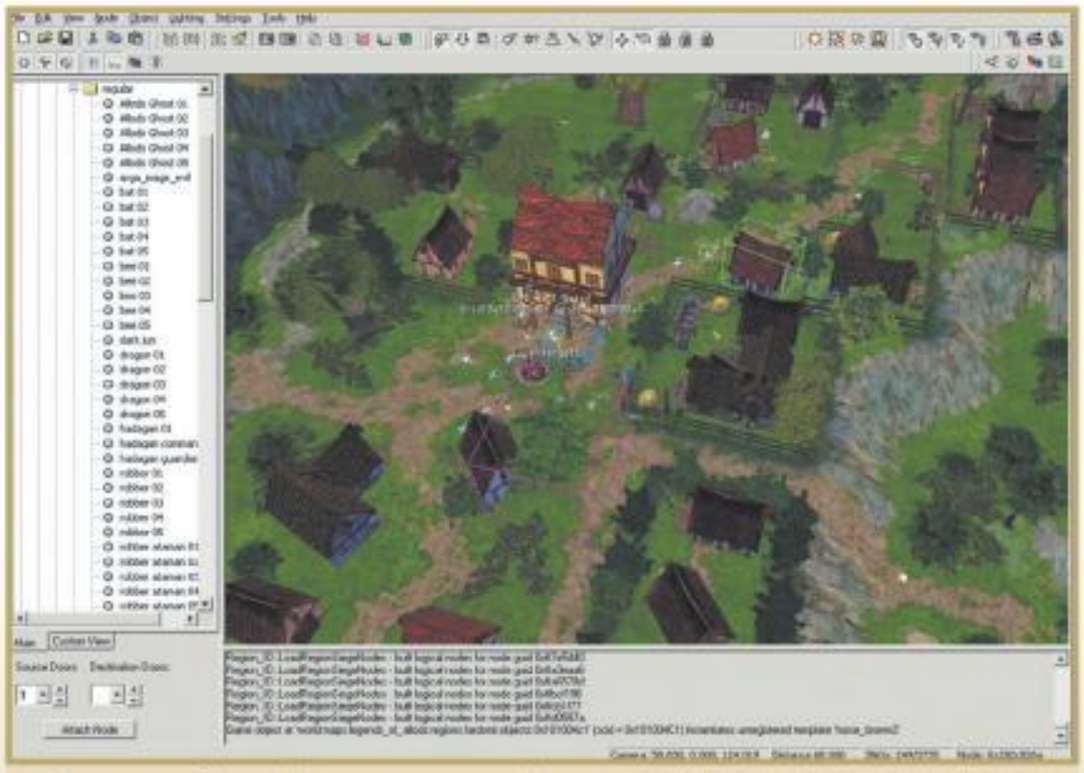
[Глеб]

Основная проблема некоммерческих проектов (да и вообще проектов начинающих студий) — отсутствие в команде профессиональных художников. Нам в этом отношении очень повезло, у нас сразу был сильный профессиональный художник — **Елизавета Соколова**. Под ее руководством мы сформировали арт-подразделение, где много времени уделялось повышению уровня сотрудников.

В начале работы, когда у нас только появились моделлеры, их уровень был еще не очень профессиональным. Но благодаря постоянному обучению мы добились более чем пристойных результатов. Значительная часть наших моделей и анимаций для «Легенд Аллодов» была создана **Романом Свистанюком**. Над текстурами работала Елизавета Соколова, впоследствии к ней присоединилась еще одна художница — **Юлия Чурилова**. В общей сложности работа над графикой игры заняла около двух лет (с учетом всех изменений и переделок). Над дизайном уровней работал я, к моменту начала работы над проектом у меня уже был опыт создания карт к самым разным играм (я занимаюсь левел-дизайном с 1997 года).



Как всегда, все сводится к вопросу подбора кадров. Глеб Соколов, умело применив свои уникальные организаторские способности, сумел собрать вокруг себя людей, которые в итоге довели проект до релиза. Но если вы только начинаете свою игру, всегда помните, что по каким-то геймдев-направлениям в вашей команде таких людей может не оказаться.



Редактор SiegeEditor достался «Легендам Аллодов» в наследство вместе с движком Dungeon Siege.



Арт из «Легенд Аллодов», который печатали на обложках пиратских дисков.

Мания **Какими инструментами (2D, 3D-редакторами и прочими утилитами) вы пользовались при создании игры? Были ли какие-то трудности выбора?**


[Глеб]

Модели и анимация создавались при помощи **gMax** — бесплатной версии известного пакета **3D Studio Max** от **Discreet**. А вот для рисования текстур использовался преимущественно **Corel Photo-Paint** и (позже) **Adobe Photoshop**. Ну и, кроме того, мы пользовались утилитами для работы с движком **Dungeon Siege**: редактором карт, различными конверторами, вьюверами, упаковщиками. Особых трудностей при выборе инструментария не было. Разве что стоит отметить отдельные недостатки вышеупомянутого gMax по сравнению с полнофункциональной версией 3DS Max. Впрочем, они компенсируются бесплатностью пакета, что, согласитесь, немаловажно.

Многие разработчики (особенно те, кто получает солидную финансовую поддержку со стороны издателя) любят обкладывать себя самыми различными утилитами для разработки игр. Действительно, иногда это очень удобно. Не пытаться дотянуться до носа пяткой левой ноги, а для каждого 3D-элемента подобрать свою программку. Отдельно для low-poly, отдельно для текстурирования, отдельно для создания, скажем, волос. Но все это требует, во-первых, денег, во-вторых, времени на освоение. Ни того, ни другого у разработчиков бесплатных игр или модификаций обычно нет. Практика же наглядно показывает, что для создания качественной игры вполне можно обойтись самыми обычными графическими пакетами.

Движок — всему голова

Одна из самых серьезных проблем, стоящих перед начинающими разработчиками, — проблема выбора игрового движка. От движка зависит очень многое. Как будет выглядеть игра, какими инструментами придется пользоваться, что будет содержаться в диздоке. Изменить же свой выбор в пользу другого движка на поздних стадиях разработки практически невозможно: придется переделывать такой объем работы, что обычно проще начать делать игру с нуля.

Мания **Как был выбран движок для «Легенд»? Почему вы остановились именно на движке Dungeon Siege? Не проще было бы, скажем, договориться с создателями «Проклятых земель»? Ведь в этом случае и с поддержкой было бы проще — разработчики всегда под рукой, да и общаться с ними проще (все-таки на одном языке говорим).**


[Глеб]

Свою роль сыграла реклама Dungeon Siege со стороны **Gas Powered Games**, которая обещала массу удобств и невиданную прежде свободу при создании модификаций любой сложности. В прессе и в интернете все это было так красочно расписано, что мы свернули работы над нашим другим проектом на собственном движке и решили заняться «Легендами Аллодов». Тем более что это была наша старая мечта. Все выглядело очень просто и заманчиво: покупаешь игру, скачиваешь редактор — и вперед!

С «Проклятыми землями» все было же не так просто. Во-первых, это был закрытый движок и добиться разрешения на его использование было не как два байта переслать. Кроме того, существовала серьезная проблема с отсутствием инструментария и закрытостью форматов. Мы уже имели опыт работы с движком ПЗ и не понаслышке знали обо всех связанных с этим проблемах (например, невозможностью добавить свои модели). К тому же на тот момент уже велась разработка нескольких некоммерческих проектов на движке «Проклятых земель». На самом деле мы все-таки рассматривали этот вариант (правда, позже, когда у нас возникли проблемы с приобретением лицензионной версии Dungeon Siege), но исходя из этой и ряда других причин мы все-таки решили использовать Dungeon Siege. Теперь понятно, что таким образом мы фактически отрезали себе путь к перевода нашего проекта на коммерческие рельсы, но на тот момент мы и не предполагали, что когда-нибудь это станет возможно.

Говорить, что разработчики совершили ошибку, — совершенно неправильно. О какой ошибке может идти речь, когда в итоге мы имеем совершенно потрясающую игру, да еще и сделанную совершенно бесплатно. Но за самих разработчиков немного обидно. Игра более чем достойна звания коммерческого проекта и наверняка переросла бы в такой, если бы не движок...

Даже если вы собираетесь делать бесплатную игру и на начальном этапе даже не мыслите себе, что в итоге у вас получится что-то серьезное, лучше заранее подстраховаться и выбрать средство разработки, которое в дальнейшем позволит перевести игру на коммерческую основу. Проблемы, которые при этом придется решить, не так велики, как ваше разочарование на стадии релиза, когда станет ясно, что заработать на игре не удастся.

Мания **Мы видели демоверсию «Легенд Аллодов», а затем имели возможность сравнить ее с релизом — небо и земля. Почему вы выпустили такую сырую демоверсию, и не сказалось ли это в итоге на популярности игры?**


[Глеб]

Действительно, с выпуском первой демоверсии мы явно поспешили. Наверное, сказалось отсутствие у нас должного опыта. Мы так спешили продемонстрировать игрокам плоды наших трудов, доказать реальность наших намерений, что не побоялись выложить в открытый доступ версию «Легенд Аллодов», которую трудно назвать даже альфой! Естественно, это был не самый правильный ход с маркетинговой точки зрения. Демоверсия кишела багами, графика была отнюдь не в финальном качестве.

Еще там была совершенно дивная озвучка в исполнении одного из членов команды. Неудивительно, что и реакция игроков была неоднозначной. Но для нас самих выпуск первой демоверсии оказался очень полезен. Работая над проектом, разработчик, особенно не очень опытный, часто попадает под его влияние и уже не замечает очевидных недостатков или промахов. Поэтому эксперимент с выпуском демки подействовал на нас, можно сказать, отрезвляюще. Было принято решение о редизайне проекта, и в итоге «Легенды Аллодов» вышли на заметно более высокий уровень качества. Еще неизвестно, произошло бы это, не будь той первой демоверсии... Я не думаю, что ее выпуск негативно повлиял на популярность финальной версии. Во-первых, «Легенды Аллодов» вышли спустя более чем полтора года, и за это время проект существенно видоизменился. А во-вторых, первую демоверсию успел опробовать достаточно ограниченный круг игроков (в основном хардкорных фанатов).



Молодой зеленый тролль — его можно назвать символом всей серии «Аллодов».



Модели нежити состоят из крайне небольшого числа полигонов. Но текстуры идеально подогнаны, в результате мертвяки выглядят отлично.

Алексей Макаренков

Финансовый паровоз

Менять направленность игры на финальных стадиях разработки крайне непросто. Одно дело с самого начала разрабатывать коммерческий тайтл, совсем другое пытаться в последний момент попытаться коммерциализировать проект. Тонкостей и препон, которые могут встать на пути разработчика, в этом случае не перечесть.

Игромания: Когда игра была близка к релизу, не думали ли вы сделать проект коммерческим? Если да, то что помешало поставить игру на мощные финансовые рельсы?


[Глеб]

Если даже и думали, то серьезно такую возможность не рассматривали. Если бы «Легенды Аллодов» разрабатывались на собственном движке или на движке тех же «Проклятых земель», это было бы более реально. А вот для коммерческого издания «Легенд Аллодов» на движке Dungeon Siege пришлось бы покупать лицензию у Gas Powered Games и **Microsoft**, и еще не факт, что нам бы ее продали. Да, собственно, у нас и денег на это не было. Так что, увы, «Легендам Аллодов» так и не суждено было стать коммерческим проектом.

*Печально, но факт — пираты до сих пор удерживают изрядную долю отечественного компьютерно-игрового рынка. Здорово, что хотя бы коммерческие российские игры перестали воровать, но как прижать к ногтю пиратов, когда они тиражируют и нахально «стригут капусту», выпуская бесплатные проекты и модификации (к слову, на пиратских лотках можно найти сборники модов, в которые включены переведенные нашим журналом модификации — в рамках проекта «**Сделано в Игромании**»).*

Игромания: Мы неоднократно видели, как ваше детище продается на пиратских лотках. Как относитесь к такому положению вещей? Не обидно, что кто-то собирает финансовый урожай со вспаханного вами игрового поля?


[Глеб]

Обидно, конечно. Мы потратили на этот проект много времени, сил, да и чего уж там скрывать — денег из собственного кармана. При этом никто из нас не заработал на «Легендах Аллодов» ни копейки. А кто-то теперь нагло и цинично получает прибыль, продавая нашу игру. Разумеется, мы недовольны, но пока, увы, не в силах что-либо изменить. Единственным утешением служит то, что благодаря пиратам «Легенды Аллодов» смогли увидеть тысячи геймеров, у которых нет возможности скачать игру из интернета. И еще — раз игра так хорошо продается пиратами, значит, мы хорошо потрудились!

Любой разработчик бесплатной игры или модификации должен быть готов к тому, что, придя однажды на местную «Горбушку», увидит, как воротилы криминального бизнеса зарабатывают деньги на его проекте. Не каждый способен выдержать такое.

Советы и планы

Игромания: Среди начинающих игроделов существует мнение, что прежде чем приступать к разработке полноценного проекта, лучше набраться опыта на бесплатных аддонах и модификациях к уже существующим играм. Насколько и в каких случаях это оправдано?


[Глеб]

Оправдано — если вы хотите набраться опыта, получить практические навыки в области создания игр. Опыт работы над модификацией (особенно если проект был доведен до логического завершения) может быть полезен при устройстве на работу в игровую компанию. Но я должен подчеркнуть, что создание большого мода или аддона — это работа, сравнимая по сложности и объему с проектом полноценной игры. Нужно быть готовым к тому, что разработка может потребовать много времени, сил, да и капиталовложений (обновление компьютера, покупка софта, оплата интернета). А денег вы в итоге не заработаете.

Мне кажется, что создание модификаций и аддонов — отличная школа для молодых разработчиков и хорошая проверка на выживаемость. Вы получаете возможность работать с готовыми решениями, профессиональным инструментарием, кодом. В современных условиях, когда все большую роль начинают играть middleware-решения, такой опыт может быть незаменим. Уже сейчас все меньше компаний могут позволить себе проходить разработку новой игры с нуля. Написание движков становится прерогативой крупных, материально независимых компаний, которые могут позволить себе содержать большой штат программистов на протяжении 1,5-2 лет, которые иногда могут потребоваться для разработки конкурентоспособной технологии. В ближайшем будущем небольшие команды, которые хотят успешно работать в жестких условиях рынка, так или иначе будут вынуждены брать на вооружение чужие решения. Поэтому опыт модмейкерства очень даже пригодится. Но, повторюсь, нужно понимать, что это далеко не самый простой путь.

Модо- и аддонотворчество — отличная школа для любого начинающего разработчика. Примеров, когда начинающий девелопер создавал интересную модификацию и благодаря этому был замечен и принят в штат крупной компании разработчиков, великое множество. Но это на Западе. У нас такие случаи тоже не редки, но ввиду меньшей развитости игровой индустрии, конечно, не имеют столь массового характера. При этом, конечно, не стоит думать, что создание мода — это кратчайший путь в геймдев. Это полезный опыт, наработка навыков... но окольная дорожка в коммерческий игрострой. Прямой же путь — устроиться в компанию разработчиков.

Игромания: По вашему мнению, насколько оправдана проделанная работа? Что дал опыт разработки подобного рода игры?


[Глеб]

Можно сказать, что в итоге мы получили больше, чем могли бы получить, и меньше, чем рассчитывали в начале. Во-первых, бесценный практический опыт. Мы наступили на десятки граблей, узнали, как надо делать и как не надо. В общем, прошли свое крещение огнем. Во-вторых, мы, я надеюсь, заработали определенную репутацию в глазах игроков, прессы и наших коллег — разработчиков и издателей. Это наш аванс на будущее.

С другой стороны, мы несколько наивно рассчитывали, что после выхода «Легенд Аллодов» сможем легко, без сучка и задоринки, подписать контракт с каким-нибудь крупным издателем на разработку следующего, уже коммерческого проекта. Тут нас ждало некоторое разочарование. Собственно, наличие в нашем портфолио «Легенд Аллодов» само по себе еще не избавило нас от множества хлопот и трудностей, связанных с поиском издателя и убеждением его в необходимости работать с нами.

Игромания: Чем сейчас занимается N_Game Studios? Собираетесь ли вы выходить на рынок коммерческих игр?


[Глеб]

Сейчас мы работаем над новым, пока не анонсированным проектом. И разумеется, мы собираемся выходить на рынок коммерческих игр. Я бы даже сказал, не собираемся, а уже делаем все для выхода! Планы у нас большие.

■ ■ ■

Путь разработчика некоммерческой игры извилист и тернист. Коварные грабли подстерегают его на каждом шагу, так и норовят побольней заехать в ухо или по лбу. Однако история с «Легендами Аллодов» явно показывает, что, несмотря на препоны, довести такой проект до релиза вполне реально. Более того, на такой разработке, так же как и на создании мода, можно получить бесценный опыт по созданию игр. ■



Бои в «Легендах Аллодов» вряд ли выглядели бы столь красочно без спецэффектов. Даже по сегодняшним меркам они тянут на твердую пятерку.



Партия героев в лагере друидов. Чтобы персонажи не натыкались на деревья и другие предметы, движок четко ограничивает зоны передвижения по уровню.