



НАЖМИ RESET

КАК ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ
РУШИТ КАРЬЕРЫ И ДАЕТ
ВТОРОЙ ШАНС

ИНСАЙДЕРСКИЕ ИСТОРИИ



CrossReads: Инсайдерские истории

Коллектив авторов

**Саммари книги «Нажми Reset.
Как игровая индустрия рушит
карьеры и дает второй шанс»**

«CrossReads»

2023

Коллектив авторов

Саммари книги «Нажми Reset. Как игровая индустрия рушит карьеры и дает второй шанс» / Коллектив авторов — «CrossReads», 2023 — (CrossReads: Инсайдерские истории)

ISBN 978-5-04-178452-2

Irrational Games, 2K Marin, Visceral – все эти студии гейм-разработки закрылись, несмотря на нашумевшие проекты. Игровой журналист Джейсон Шрейер берет интервью у разработчиков и выясняет, почему в индустрии никто не застрахован от провала. Читайте краткую версию бестселлера, в которой реальность геймдева разрушает иллюзии и превращает лидеров в аутсайдеров. Знакомьтесь с ключевыми идеями популярных книг, экономьте время и выбирайте только лучшее с CrossReads.

ISBN 978-5-04-178452-2

© Коллектив авторов, 2023

© CrossReads, 2023

Содержание

Уоррен Спектор – разработчик компьютерных игр	6
Кен Левин – геймдизайнер	7
Конец ознакомительного фрагмента.	8

Коллектив авторов

Саммари книги «Нажми Reset. Как игровая индустрия рушит карьеру и дает второй шанс»

За последние десятилетия игровая индустрия добилась огромных успехов. В 1970—х никто и подумать не мог, что можно зарабатывать, придумывая видеоигры. Жаль, что работа в индустрии – это не только сплошное удовольствие. Издатели и игровые компании с каждым годом зарабатывают всё больше, но мало кому удастся создать для сотрудников стабильную рабочую среду. К сожалению, закрытия студий и массовые увольнения далеко не редкость. Текучка превратилась в норму.

Книга Джейсона Шрейера «Нажми Reset» – о том, что происходит, когда игровые студии закрываются.

Уоррен Спектор – разработчик компьютерных игр

Уоррен Спектор с самого детства увлекался настольными ролевыми играми. Он начал карьеру в видеоигровой компании Origin Systems. В 1981 году компания выпустила игру Ultima, в основе которой лежали механики настольных RPG¹. А к 1989 году, когда Спектор переступил порог Origin, они уже выпускали шестую часть серии. В последующие годы Уоррен набирался опыта как продюсер видеоигр, управлял командами и проектами.

Одним из партнеров Origin была студия Looking Glass, которую возглавлял Пол Ньюарт. Спектор и Ньюарт разрабатывали вместе две новаторские игры: Ultima Underworld в 1992 году и System Shock – в 1995-м. Обе положили начало жанру, который сегодня называют «иммерсивный симулятор». Идея в том, чтобы выдать игроку инструменты, с помощью которых он сможет преодолевать препятствия разными способами, например, использовать стелс² или идти напролом.

Origin выпускала прорывные игры, но в то же время едва выживала из-за цен на дискеты. Поэтому компании пришлось продать крупному издателю – Electronic Arts (EA). Всё шло успешно пару лет. Но **недостаточно просто приносить прибыль, необходимо, чтобы она с каждым годом росла по экспоненте.**

Уоррен покинул Origin, присоединился к Ion Storm, где разработал легендарную Deus Ex и хотел выпустить сиквел, но и эту компанию поглотил крупный издатель – Eidos. Уоррен снова ушел. В 2004 году Спектор основал собственную студию Junction Point. У студии были большие финансовые трудности, когда Уоррен попал на встречу с представителями Disney, которые как раз искали разработчиков для игры про своего самого знаменитого героя – Микки Мауса. Спектор с радостью занялся игрой. Так появился Epic Mickey. Единственная проблема была в том, что компания хотела, чтобы игра разрабатывалась внутри Disney. Junction Point грозило поглощение, как до этого было с Origin и Ion Storm. Спектор подписал контракт перед самым выходом на сцену E3, где его представили прессе.

Junction Point мог больше не беспокоиться о деньгах, штат вырос от нескольких десятков человек до сотни. Три года Спектор руководил разработкой, сражаясь с боссами Disney за ресурсы и время.

Epic Mickey вышла на Wii 30 ноября 2010 года. Игра неплохо продавалась, особенно для консольного эксклюзива. Disney хотели получить сиквел меньше чем через два года. Произошло то, чего так боялся Спектор: Disney стала вмешиваться в разработку и диктовать свои условия. Уоррен все чаще скандалил с боссами из Disney. Становилось ясно, что после выпуска Epic Mickey 2 студию, скорее всего, закроют.

Epic Mickey 2 вышла 18 ноября 2012 года, и она мало кому понравилась. Продажи сиквела не могли сравниться с оригиналом. Два месяца спустя Спектор собрал сотрудников и объявил, что студия закрывается. Некоторые уехали, некоторые остались в Остине, а Уоррен месяцами сидел на диване с пультом в руках, не зная, что ему делать дальше.

В 2014 году его старый друг Пол Ньюарт основал новую студию Otherside Games и вернул себе права Underworld и System Shock. А кто еще мог возглавить разработку третьей части, кроме Уоррена Спектора?

Уоррен Спектор очень сильно повлиял на создание сюжетных игр. Его ученики создали такие игры, как Prey и Dishonored. Но, пожалуй, самым знаменитым стал научно-фантастический хоррор, отпрыск серии System Shock.

¹ Computer Role-Playing Game, то есть компьютерная ролевая игра.

² Стелс (stealth «невидимка; скрытность») – режим, при котором игрок остается незамеченным противниками.

Кен Левин – геймдизайнер

Удивительно, но в 90-х и даже в начале 2000-х люди еще задавались вопросом: нужен ли нарратив в играх. Разве могут они заставлять нас по-настоящему переживать за персонажей? Может, достаточно того, что они просто приносят веселье?

Эти дискуссии утихли к 2007 году, когда вышла BioShock. В ней большую часть времени вы проводите, плясая на ствол пушки и расстреливая мутантов, как в типичном шутере. Но в то же время BioShock была пропитана неповторимой философией, основанной на антиутопии Оруэлла и объективизме Айн Рэнд.

А началось всё в студии Looking Glass, в которой Кен Левин, Джонатан Чей и Роберт Фермье трудились над играми System Shock и Thief. В 1997 году троица основала собственную компанию, Irrational Games, где они разработали System Shock 2, но она не взлетела.

Разработчики хотели делать System Shock 3, но у них не было больше прав на франшизу, поэтому 21 августа 2007 года игроки увидели BioShock, а критики назвали ее одной из лучших игр всех времен.

Издатель, 2K, ждал, что студия тут же возьмется за разработку BioShock 2, но многие сотрудники выгорели, к тому же некоторые покинули студию, не в силах больше терпеть Кена Левина, который кричал и ругался, когда что-то шло не так, как он хотел. Левин не собирался тут же браться за вторую часть, поэтому был выбран компромисс: часть команды становится новой студией под названием 2K Marin и трудится над сиквелом, а остальные найдут новый проект на базе старой франшизы XCOM.

Почти год разработка шла в расслабленной атмосфере, когда Левин решил вернуться к BioShock. 2K Marin должны были закончить BioShock 2, а Irrational – разработать следующий сиквел, получивший кодовое название проект «Икар». Левин не хотел возвращаться в подводный город, поэтому разработчики принялись выдумывать новый сеттинг, и так появился город в небесах – Колумбия. И это единственное, что оставалось неизменным, Левин без конца перекаивал идеи, как большие, так и маленькие. В 2010 году журналистам представили первый трейлер новой BioShock Infinite, где показали протагониста детектива агентства Пинкертона Букера Девитта, посланного спасти девушку с угольно-черными волосами, Элизабет. Основные моменты сюжета наконец устаканились.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.