

«Хорошая игра — это прежде всего Идея»



Компьютерные игры давно уже перестали быть просто развлечением. Сегодня это и мощная индустрия, и возможность заработка для наиболее продвинутых игроков, и стиль жизни для огромного числа людей, имя которым — геймеры. О том, что ждет игровой мир в 2005 году и как создаются игры, рассказывает Александр Мишулин, креативный директор компании Nival Interactive.

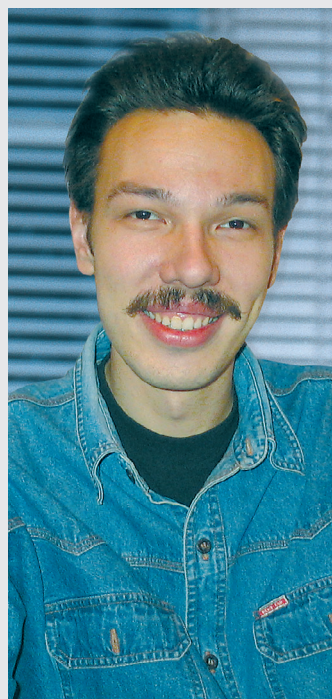
Насколько популярны игры российских разработчиков на Западе?

Сейчас наблюдается значительный рост их популярности — пробившись через непростые рыночные условия в нашей стране, российская игровая индустрия уже достаточно окрепла, чтобы составлять достойную конкуренцию западным разработчикам. У нас всегда была очень сильная база в программировании, поэтому нет недостатка в квалифицированных кадрах, да и по творческой стороне игроделия все в порядке — сильна Русь-матушка на художественные таланты, а особенности национального менталитета позволяют создавать интересные и оригинальные игры. С каждым годом позиции российских игровых разработчиков все укрепляются: «Блицкриг», «Ил-2. Штурмовик», «Сталкер» — лишь некоторые примеры российских игр, завоевавших особую популярность на Западе.

Сотрудничаете ли Вы с зарубежными разработчиками игр?

Да, причем весьма активно. Во-первых, в рамках нашей деятельности по локализации — адаптации зарубежных игр на наш рынок — мы общаемся с командами разработчиков локализуемых нами игр: консультируемся по некоторым техническим вопросам, например. Другая форма сотрудничества начата нами сравнительно недавно, но уже отлично зарекомендовала себя — это лицензирование движка игры «Блицкриг» сторонним командам-разработчикам, в том числе и зарубежным. Благодаря возможностям дви-

Биография



Александр Мишулин Должность: креативный директор компании Nival

Александр Мишулин закончил факультет вычислительной математики и кибернетики МГУ. В Nival Александр пришел в 1999 году как дизайнер уровней «Проклятых Земель». Позже он принимал участие в работе над «Демидургами», а потом были «Операция Silent Storm» и «Операция Silent Storm: Часовые», где он был ведущим гейм-дизайнером.

Сейчас Александр занимает позицию креативного директора компании Nival Interactive.

Основное хобби Александра совпадает с его работой — это компьютерные игры.

«Квесты можно назвать чисто русским жанром, в остальном мире они занимают очень нишевую позицию»

ка «Блицкрига» для глубоких модификаций он замечательно подходит и для «постройки» новых игр на его основе, в то же время существенно сокращая время и усилия на техническое воплощение игры. В России на его основе создаются такие игры, как «Сталинград», «Карибский кризис», «Первая мировая», «Койоты»; на Западе — множество дополнений к «Блицкригу»: «Смертельная схватка», I и II, «Пылающий горизонт», «Рокот бури», «Восточный фронт». Конечно, разработчикам, работающим с нашим движком, при необходимости мы помогаем консультациями и советами.

Что нужно для того, чтобы создать хорошую игру?

Прежде всего — это Идея, яркая, интересная, оригинальная. Например, в «Блицкриге II» наша определяющая идея — это воплощение настоящей войны: исторически достоверная по всем параметрам техника, все театры военных действий, отражение исторических преимуществ воюющих сторон, достоверные стратегические и тактические возможности. Но воплощение этой идеи в жизнь тоже очень важно — постоянно повышаются стандарты графики, что, в свою очередь, влияет на атмосферность игры, важен и интересный сценарий, и, конечно, на уровне должен быть и основной оппонент игрока — искусственный интеллект. Конечно, также важны и всевозможные детали, в частности удобство интерфейса и управления для игрока. А вообще, абсолютного рецепта «хорошей игры» нет — ведь яркое творчество и упорный труд нельзя назвать конкретным рецептом...

Игры каких жанров сейчас наиболее популярны?

Популярность жанра во многом определяется географическим положением, даже геополитическими особенностями. Например, у нас в России исторически любят пораскинуть мозгами, поэтому у нас наиболее популярны стратегии (а квесты так вообще можно назвать чисто русским жанром, так как в остальном мире они занимают очень нишевую позицию), а, скажем, в США в основном предпочитают игры, которые не требуют особого вникания и глубокого погружения: гонки и шутеры. Кстати, шутеры — это, пожалуй, мировой фаворит среди жанров, очень популярный на всех континентах, в том числе и в нашей стране. Наверное, это обусловлено тем, что основная часть игроков во всем мире — все-таки мужчины, любовь к «пострелять» у которых заложена уже на генетическом уровне. Можно сказать, что в современном обществе «стрелялки» в какой-то степени заменяют нам охоту.

Сейчас проводятся российские и международные турниры по компьютерным играм, создана даже Федерация киберспорта. Как Вы считаете, можно ли отнести компьютерные игры к спорту?

А почему бы и нет? Спорт — это не только физкультура, это стремление покорить себе данную стихию, это воля к победе, это терпение и работа над своими ошибками... Являются ведь те же шахматы олимпийским видом спорта, хотя для них не надо ни развитых мускулов, ни физической выносливости, а только логическое и аналитическое мышление, развить которое порой сложнее, чем нарастить

себе мускулы. В современных компьютерных стратегиях — да и не только в стратегиях, так как границы между жанрами становятся все более размыты — без логики и частенько аналитики тоже никуда. Добавьте к этому еще быстроту реакции, выработку своей тактики — и видно, что компьютерные игры — это действительно современный вид спорта. Тем более что в турнирах по киберспорту люди играют не с компьютером, а, как и в обычном спорте, соревнуются между собой, выявляя сильнейшего.

Можете ли поделиться ближайшими планами. Чего ждать любителям компьютерных игр?

В наступившем году у нас ожидаются сразу два громких релиза. Во-первых, это «Блицкриг II» — крупнейший игровой сайт IGN.com уже включил его в свой список самых ожидаемых игр года. Эта игра будет интересна не только фанатам первой части, но и всем любителям стратегий, и всем, увлекающимся военной историей. Кроме того, в 2005 году выходит игра «Ночной дозор» по мотивам одноименной книги и фильма. При ее разработке мы консультируемся с автором вселенной Дозоров Сергеем Лукьяненко, так как хотим «сказку сделать былью» — то есть воплотить Иную Москву, дать возможность всем многочисленным фанатам мира Иных попробовать свои силы в Ночном дозоре, пусть и виртуально. «Ночной дозор», несомненно, оценят по достоинству и просто любители ролевых игр, кто не читал книгу и не смотрел фильм, так как в игре будет богатый арсенал магических заклинаний, несколько вариантов линии развития

Блицкриг II Вперед, к победе!



Игра, имеющая огромную популярность и коммерческий успех, получает свое продолжение. Вы можете выбирать самые разные поля сражений — от Центральной Европы до Африки и в полной мере проявить свои способности полководца. Жанр стратегии вообще предполагает наличие у игрока как аналитического мышления, так и способности принимать неожиданные решения и просчитывать их последствия. Так что это игра для вдумчивых людей, умеющих просчитывать свои действия на несколько шагов вперед и не боящихся начинать все с начала.

«В ближайшем будущем мы анонсируем еще один проект, который, несомненно, привлечет внимание»

своего персонажа, другие ролевые элементы. В ближайшем будущем мы анонсируем еще один наш проект, который, несомненно, привлечет внимание общественности. Возможно, что в 2005 году сделаем достоянием гласности и еще одну из наших секретных разработок. Еще из ближайших планов: в апреле пройдет ежегодная конференция разработчиков игр — КРИ, — в которой мы примем самое активное участие. Приглашаем всех любителей компьютерных игр посетить наш стенд.

Какой проект Вы считаете наиболее успешным и интересным?

Очень сложный вопрос — это как спросить у матери, какой ребенок у нее самый любимый. Про интересность судить сложно, на вкус и цвет, как говорится. Кто-то любит стрелять из танков, кто-то — выяснять отношения при помощи магии. Успех — тоже понятие весьма растяжимое. Если брать коммерческий успех — то это, несомненно, «Блицкриг»: ведущие позиции в европейских чартах, огромное количество модов и дополнений к игре, сделанных как профессиональными разработчиками, так и самими игроками, создание игровых сообществ по «Блицкригу» по всему миру. Если же брать успех «игровой», то на ум приходит Silent Storm и его продолжение «Часовые» — по единодушному мнению игровых критиков, этой игре удалось возродить угасший было интерес к походовому жанру. Но мы не стоим на месте, сейчас в разработке у нас новые проекты, которые, надеемся, займут новые вершины.

Беседовала Оксана Иванова

Silent Storm. Sentinels Новые горизонты



Один из наиболее интересных с игровой точки зрения проект компании Nival. В послевоенные годы игрокам предстоит выступить в роли членов тайной организации «Часовые». А объединяет она ни много ни мало ветеранов диверсионных подразделений, людей весьма серьезных и умеющих действовать в любой обстановке. Игра увлекательна не только сюжетом, но и проработкой сценарных деталей. К примеру, вам придется не просто сражаться в самых разных местах, но и покупать оружие или нанимать бойцов для участия в операциях.