

«По ту сторону игр»

Компьютерные игры — не просто развлечение, а целая вселенная. Огромный мир, в который погружаются миллионы, некоторые — навсегда. Нет, речь не о профессиональных геймерах-маньяках, речь о разработчиках. Тех, кто абсолютно серьезно относится к играм. Сегодня мы беседуем с командой одной из крупнейших российских игровых компаний — «Акелла».

В мире ежегодно выпускаются сотни разнообразных игр, десяток-другой из них занимает топовые позиции на рынке, и считанные единицы получают всемирное признание. В той же Японии, в тех же США в год появляются несколько десятков игр, а в России — две-три (конечно, мы говорим сейчас о достаточно масштабных играх). В чем, по-вашему, причины такого дисбаланса?

Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла»: Если говорить о цифрах, то следует кое-что уточнить. В Японии и США, например, ежегодно выходит не несколько десятков, а порядка 3 000 игр, которые продаются хорошими тиражами. В России как раз ежегодно выпускают около десятка конкурентоспособных проектов. Такая разница возникает из-за соответствующих объемов рынка игровой индустрии в этих странах. Как вы уже поняли, в России аудитория любителей компьютерных игр намного меньше, так что работает простой рыночный закон: ниже спрос — ниже и предложение.

По оценкам различных экспертов, отечественный геймер питает определенное пристрастие к играм с хорошо развитым сюжетом (в отличие от геймеров иных стран). Тем не менее в России выходит мизерное количество таких игр. Почему? У нас проблемы с авторами сюжетных концепций?

Д. А.: Игры с хорошим, продуманным сюжетом предпочитают во всем мире. Россия вовсе не испытывает голода по таким проек-



там — на наш рынок попадают практически все игры с хорошим сюжетом. Исключение составляет лишь пара очень крупных мировых издателей, которые не готовы мириться с российской ценовой политикой, ведь не секрет, что игры в России стоят намного дешевле, чем в большинстве развитых стран, в том числе из-за сложной ситуации с пиратством.

На мировой игровой сцене достаточно часто практикуется создание игр по мотивам популярных книг или же заказ известному писателю сценария игры (тот же Starship Titanic Адамса, Chronomaster Желязны). У нас, насколько я знаю, этот опыт исчерпывается недавним выпуском «Ночного дозора» от Nival и ведущимися разработками игры по «Черепу на рукаве» Перумова. Чем объясняется такой низкий интерес разработчиков к сотрудничеству с литераторами?

«Практически все российские издательские компании вплотную сотрудничают с кинокомпаниями и литераторами»

Д. А.: В действительности, если внимательнее изучить ситуацию на рынке, краски окажутся намного более радужными. Практически все российские издательские компании вплотную сотрудничают с кинокомпаниями и литераторами. Более того, лицензирование киносценариев и литературных сюжетов — это уже целое направление в игровой индустрии, активно развивающееся и растущее. Например, конкуренция в борьбе за перспективные лицензии уже сейчас достигла довольно высокого уровня, все сильнейшие игроки на рынке, как правило, участвуют в переговорах по большинству потенциальных проектов.

«Акелла» ведет несколько игровых проектов по произведениям братьев Стругацких («Трудно быть богом», «Обитаемый остров»), мы разрабатываем замечательную серию рисованных квестов «Простоквашино» по мотивам серии Эдуарда Успенского, еще ряд детских игр, основанных на рассказах Курляндского

и мультфильмах про попугая Кешу. «Тайна третьей планеты» и «Путешествие Алисы» — игры, созданные по сюжетам мультфильма и серии фантастических повестей Кира Булычева оключениях московской школьницы Алисы Селезневой из XXI века. Что касается кинолицензий, здесь можно вспомнить игру «Бой с тенью» — ураганный экшн на основе одноименного остросюжетного блокбастера от режиссера «Бригады» Алексея Сидорова. Новая ролевая игра «Волкодав. Месть Серого Пса» создается по фильму «Волкодав из рода Серых Псов» от кинокомпании Central Partnership, который, в свою очередь, основывается на сюжетах известной серии романов Марии Семенович.

Я перечислил лишь некоторые интересные разработки, а в целом это направление растет постоянно и, будьте уверены, ни одна интересная возможность игрового проекта по популярным сюжетам не ускользает от взгляда специалистов нашей индустрии.

Какой должна быть идеальная игра для российского геймера?

Д. А.: Здесь все зависит от того, кого считать идеальным геймером. Нельзя просто создать идеальную игру, зато можно выбрать идеальную аудиторию, которая примет игру, созданную именно для нее.

Ирина Семенова, директор по маркетингу и PR: Если ориентироваться на максимально широкую аудиторию, то можно выделить несколько черт, обязательных для, поверьте, очень требовательного российского игрока. Прежде всего необходима изюминка — нечто новое, невиданное. Речь, конечно, не идет о великих инновациях — таких взрывных, какими когда-то стали трехмерные технологии, фотореалистическая графика, суперизвестный голливудский сюжет, слияние ролевого и экшн-геймплея. Однако каждый проект, который претендует на то, чтобы быть замеченным, и при этом не оказывается очередным

Идеальное телевидение
GOTVIEW
www.gotview.ru

GOTVIEW TV BOX CRYSTAL
Поддержка стереозвука в форматах NICAM и A2 для теплепередач
Поддержка разрешения до 1280x1024
Функция предпросмотра 9 каналов
Автоматическое определение кодировки сигнала
Цифровые фильтры уменьшения шума и повышения резкости изображения

GOTVIEW PCI 7135
Высококачественный чип Philips SAA7135
Поддержка стерео звука телепрограмм в форматах NICAM и A2
Расширенная обработка звука: частота дискретизации до 48khz, эквалайзер, регулировка баланса, Dolby ProLogic, Virtual Dolby Surround (повеждостерео) на моно каналах

GOTVIEW USB2.0 DVD Deluxe
Внешний USB2.0 ТВ-тюнер с новыми 10-ти битными технологиями, ВЧ блоком Philips MK5
Поддержка стереовещания в форматах A2 и NICAM
Видеозахват и аппаратное MPEG сжатие в реальном времени до 15 Mbit/sec, видеомонтаж
Настраиваемые аппаратные фильтры шумоподавления
Аппаратный 3-х полосный эквалайзер

GOTVIEW PCI DVD
Высококачественный видеозахват с аппаратным сжатием в реальном времени до 15 Mbit/sec и аппаратными настраиваемыми фильтрами подавления шумов
Поддержка стерео звука телепрограмм в форматах NICAM и A2

GOTVIEW USB пульт
Дистанционное управление мультимедийными программами воспроизведения звуковых, DVD, MP4 файлов, презентаций, управление офисными приложениями, запуск и остановка программ по желанию пользователя.
Работа в режиме эмуляции клавиатуры или мыши.

ULTRA Computers (095) 775-7566,
729-5255, 729-5244, (812) 336-3777
(Санкт-Петербург)
SUNRISE (095) 542-8070
R&K (095) 710-7280 (только opt)
FORUM Computers (095) 775-7759
ABC Компьютер (095) 107-9049,
741-9111 (бесплатная доставка)
MELJIN (095) 727-1222, 727-1220
(доставка по России)
Систек (095) 781-2384, 784-6658,
737-3125, 784-7224
Скорпион (812) 320-7160, 449-0573
(Санкт-Петербург)
R-Style (8312) 46-3517, 46-1622
46-1623 (Н.Новгород)
Радиокомплект-Компьютер
(095) 741-6577
ХОПЕР (095) 235-3500, 235-5417
235-1667, 737-0377 доб.40-28
Сатурн (095) 148-0101
УКРАИНА GOTVIEW (044) 237-5928,
516-8471, 517-8218 (Киев)
Беларусь "Ронбук"
(017) 284-1001, 284-2198
Савеловский рынок павильоны:
A44, 2D10, D32, A42, C13

клоном известных игр, должен содержать оригинальную черту. Кроме того, обязательно приближение к современным технологиям — игроки быстро привыкают к хорошему и неприязненно воспринимают отсталые игры. Интересный сюжет и обязательно захватывающий игровой процесс. Ко всем этим прописным истинам, которые во многом близки к стандартам всей индустрии развлечений, в России стоит добавить хорошую адаптированность игры к компьютерным системам не самого последнего поколения. Далеко не каждый игрок в нашей стране имеет возможность постоянно апгрейдить свой компьютер.

Между тем брендовые игры будут всегда иметь постоянную аудиторию, что вполне естественно.

Для создания идеальной игры нужна идеальная команда разработчиков. Каким условиям должна отвечать такая команда?

Д. А.: В запланированные сроки сделать игру запланированного качества. Для самой команды — сохранить за все очень трудное и напряженное время разработки полноценного игрового проекта определенный творческий дух и целостность команды.

В какие игры сами играете? Что для вас является «игрой всех времен и народов» и почему?

Д. А.: В настоящий момент это, пожалуй, Everquest II. Он обладает потрясающим, огромным, самодостаточным игровым миром, я могу часами играть в EQII, хотя свободного времени у меня ка-

Сергей Макеев, руководитель проекта «Капитан Блад»:

Играть в компьютерные игры лишь для собственного удовольствия времени нет. Иногда позволяю себе побаловаться — в тех случаях, когда хочется почерпнуть для себя что-то новенькое или подхватить и развить идею. Но когда впервые увидел, как сделан Fable, не смог оторваться, пока не прошел игру до конца. Очень понравилась концепция мира, который живет независимо от игрока.

Последние несколько лет большую популярность приобрели игры на тему Второй мировой войны. Российские производители же отметились в этой волне довольно-таки слабо — навскидку не вспоминается ничего, кроме «Противостояния» (весьма неоднозначного, кстати говоря), «Ил-2» и вашего «Морского охотника». Последние, конечно, замечательны, но две игры погоды не делают. Чем вызван такой пробел? Есть ли планы по созданию игры на данную тематику?

Д. А.: Скорее всего, вы ошибаетесь... Игр на тему Второй мировой войны выпущено в России значительно больше. Мало того, они уже сильно приелись, поэтому в ближайшее время мы делать очередной «военный» проект не планируем. Аудитория любителей игр постоянно трансформируется, меняет интересы, акценты и приоритеты. Мы планируем, угадываем, что может нравиться потребителю через год, например, и издаем соответствующие современным пожеланиям игры.

«Мы планируем, что может понравиться потребителю через год, и издаем соответствующие пожеланиям игры»

тастрофически нет. Я считаю Everquest II одним из великих творений во всей мировой разработке компьютерных игр.

Артем Романко, руководитель проекта «Корсары-3»:

На данный момент опять играю в Baldur's Gate 2. Игра всех времен и народов не одна, а несколько: серия Baldur's Gate, Planescape Tourment, Final Fantasy 7 — из-за своего сюжета.

Андрей Белкин, руководитель проекта SwashBucklers: Blue and Grey: Есть игры, в которые играю для души, а есть — для дела: посмотреть, кто, что и как наваял. Последних, к сожалению, большинство. А для души... ну вот сейчас, например, играю в Total Overdose на PS2, Mercury на PSP и Half Life 2, понятно на чем. А игра всех времен и народов — все равно Fallout 1-2!!!

Роман Цой, руководитель проекта «Морской охотник»: DOOM — первая любовь; Counter-Strike люблю за динамику; America's Army люблю за реализм и тактику; Call of Duty за атмосферность. Серию Ghost Recon люблю за удобную реализацию управления подразделением и природу. Half Life — захватывающее действие; Aliens vs Predator — лучшая реализация кинолицензии; Serious Sam — просто классное рубилово; серия StarWars X-wing — лучшая космическая бойня всех времен и народов (несмотря на свой достаточно почтенный возраст). И, конечно, люблю свой проект и проекты коллег.

И последний вопрос — о любимом в России жанре RPG. Планируется ли выход новых российских ролевых игр? Рассматривается ли возможность создания «игровых вселенных» MMORPG, многопользовательских ролевых игр?

Д. А.: В нашей компании создано новое подразделение — «Акелла онлайн». Работа уже начата, и некоторыми секретами, например о MMORPG «Корсары онлайн», готовы поделиться. Мы уже объявили о подписании издательского соглашения с независимым разработчиком Flying Lab Software. По условиям соглашения «Акелла» получает эксклюзивные права на публикацию Pirates of the Burning Sea, новой MMORPG от Flying Lab, на территории СНГ и стран Балтии.

Договор также включает локализацию Pirates of the Burning Sea, запуск русских серверов и дальнейшую поддержку проекта со стороны «Акеллы». Эта игра выйдет в следующем году под названием «Корсары онлайн», что свяжет ее с хорошо известным в России брендом «Корсары».

Недавно мы объявили о крупнейшем для нашей страны контракте в сфере массив-мультиплеерных игр — договоре с компанией Sony Online Entertainment об официальном издании в России культовой игры Everquest II.

Что касается родных разработок, пока не стану раскрывать карты. Завесы тайны будем приоткрывать ступенчато, надеюсь, это не последняя наша встреча с читателями.

Беседовал Максим Тимонов