

Ave, Gamers!



- Чем занимались в Action Forms (нечто вроде небольшой справки) и чем сейчас занимаетесь?
- Я в компании с 95-го года, один из соучредителей Action Forms, выступал как руководитель. На мне, в основном, было стратегическое управление компании и развитие, в разработку, в принципе, не лез, но принимал участие в формировании продуктовой линейки.
- А сейчас? После Action Forms, Tatem Games?
- Там все не так просто.
- Нам уже сказали, что бизнес немножко разделен: Веерплекс в Украине и Tatem Games как внешний бренд?
- Да, Tatem Games, в принципе, даже как отдельная компания, которая с 2002-го года занимается разработкой мобильных приложений, и сейчас мы Tatem немножко переориентировали. Скажем, если, мы начинали с всяких Palm-игр, тоже игр, никакого бизнеса - для нас это были такие эксперименты, например, сделать что-то очень быстро и что-то очень прикольное, выпустить командой из одного человека и посмотреть как\сколько можно на этом заработать и как вообще аудитории понравится. В общем, экспериментировали-экспериментировали. Всё было очень неплохо до тех пор, пока Palm не умер :)
- Ну да, пока не появился iPhone.
- Да. Достаточно быстро эксперименты закончили потому, что поняли - рынок таких смартфонов (Palm - прим. ред) он в принципе ни к чему не приведет. На Windows Mobile мы ничего не делали, потому что он уже, изначально, при рождении был мертвый, ну, скажем, для игр. Пришлось Tatem немножко отставить, в сторону. Потом, в 2009-м году, после соответственно...
- Кризиса?
- Нет, дело не в кризисе, на самом деле, просто сейчас... вообще направление эртертейнмента развивается в большей степени в мобильную сторону, даже в мобильно-социальную. Но я не беру социальную платформу, всякие фейсбуки - всё равно, это будет в мобильном, который всегда в кармане. Устройство, в котором всегда есть интернет, с большим экраном, оно очень удобное, я говорю именно про такие устройства (демонстрирует свой iPhone 4) и не говорю про такие (кивает в сторону Motorola Milestone) :)
- :)
- На самом деле, очень хорошо, что появляются конкуренты, потому что аудитория имеет возможность выбора. То есть, если Apple все-таки родоначальник всяких инновационных вещей, то такие (снова кивает в сторону моего Milestone) больше повторяют...
- Главное, что это более массово стало :)

- Да. Да, абсолютно. Я просто любитель всяких гаджетов и сразу сказал, что это очень хорошая платформа для игр. И всё, собственно. Ну, и мы делали Анабиоз еще, всякие другие проекты, но параллельно уже вели концептуальные разработки под iPhone. Скорее даже, рассматривали как их делать. Мы не бросались так сразу на все вещи.

- Вы начали про другие проекты говорить, а я других проектов не помню, в принципе, кроме Анабиоза.

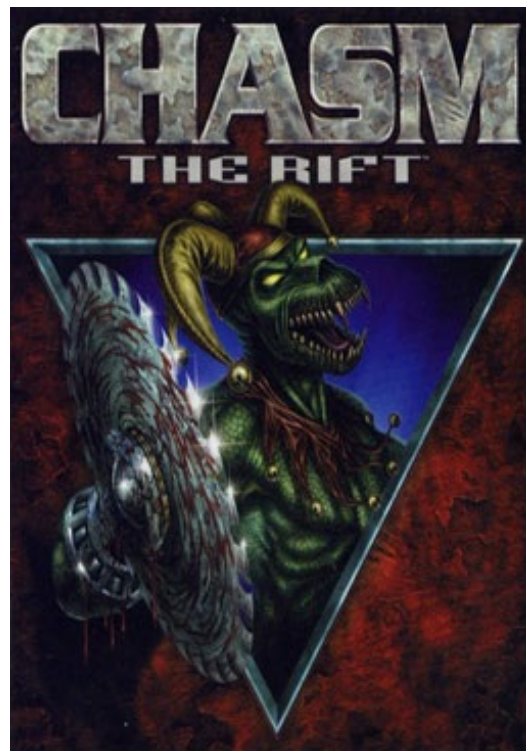
- Другие проекты имеется ввиду ... Другие проекты в Action Forms... У нас, в Action Forms, 5 выпущенных проектов, из них был один заказной проект.

- Duke Nukem :)

- Да-а-а :)

- Который потом стал Вивисектором :) (Klarden)

- Да, который потом стал Вивисектором и то, там от того Дюка Ньюкема осталось так мало. Поэтому, Chasm была наша идея, полностью наша разработка. Carnivores тоже была наша идея и разработка, но у нас была продюсерская помощь со стороны Atari, что нам очень помогло выпустить продукт в том виде, в котором он нужен был рынку. Потому, что самая большая болезнь наших разработчиков, отечественных - они больше креативщики, чем могут делать игры для продаж. Это сейчас уже тенденции поменялись, в индустрию пришли люди, которые говорят "А давайте мы будем делать то, что продается, а вы будете дизайнить потом что-нибудь дома на коленке... Если вам еще хватит времени... после 18-ти часового рабочего дня".



- Да, вот еще один интересный вопрос. Украинские студии получились более продвинутые, по сравнению с Россией.

- Это факт.

- Интересно, почему так вышло. В Украине прилично было выпущено проектов довольно популярных на Западе, да и у нас. Анабиоз тот же, В тылу врага...

- Сталкер...

- Это по умолчанию :) В чем проблема? Неужели там такая страна большая, что тяжело найти таланты? Собраться вместе, создать студию и сделать хороший проект. Почему у нас получается делать игры, а в остальном СНГ "не сложилось"?

- Я бы не сказал, что и у нас получается.

- Ну выпущенных проектов качественных больше получается, в численном соотношении.

- Этот вопрос поставил меня полностью в тупик. Я не знаю, что на него ответить :) Это действительно сложный вопрос. Может так исторически сложилось. Если вообще считать развитие игр, то все-таки Украина стартовала, не факт, что первой, потому что Никита Скрипкин (компания Nikita - прим. ред.) был. Но в 93-м году у нас уже был Меридиан'93, который в Луганске сидел и замечательно делал игры. Мы начали в 95-м году, Сергей Григорович начал в 95-м году, еще подтянулись несколько компаний, которые начали тоже делать примерно с того же времени. Русские уже постольку-поскольку подтягивались, но у них, мне кажется, все-таки из-за большей ориентированности на деньги, начало развиваться издательство. Если вы помните, у нас не было в Украине ни одного издателя, ну, пиратов, но тогда, там

уже появилась Бука, потом появился 1С со своим Мультимедиа направлением, пираты подтянулись и переориентировались на нормальное, лицензионное издание, а им, соответственно, нужен был какой-то контент и вот для этого они, в большей степени, привлекали какие-то маленькие студии.

Мы не продаем компьютеры, мы не продаем косметику, мы не занимаемся строительством - мы делаем интересные вещи и за это еще получаем деньги. Очень круто

- о разработке игр

- А как вообще сейчас с Action Forms, после Анабиоза совсем все затихло? Сайт не работает, нет никакой информации.

- Ну, почему. Action Forms в анабиозе, она до сих пор в проекте, погрузились с головой и пока еще там находимся. Это такое состояние. В принципе, вот этот кризис, он очень многих людей растормошил.

- Насколько я знаю, много студий закрылось.

- Но некоторые сейчас очень неплохо себя чувствуют, те, кто сумел перестроиться. О чем я и говорю: что те, кто сумели быстро перестроиться, те, собственно, сумели переформатировать бизнес

- “Сруб бабла” кончился :)

- Ну-у-у, только начинается, на самом-то деле :) Как раз в процессе, только в другом формате, на других платформах, но как раз бабло начинается хорошее потому что... Потому что, то, что было в 95-96-м году это был клондайк, это факт. И цены другие и стоимость разработки, получались какие-то хорошие деньги и думали «Блин, что с ними делать». Все же на разработку не потратишь. Ну проще конечно Григоровичу найти куда деньги применять :) А сейчас мы с Action Forms ведем, очень медленно, работы, которые непонятно к чему приведут. Совершенно непонятно. Потому, что делать на РС сейчас можно либо казуалки, но мы это делать не собираемся, либо большие проекты, но мы пока к этому не готовы - потому что У-С-Т-А-Л-И, очень устали. После Анабиоза у нас даже не было никакого желания делать что-то очень большое. Есть определенные мысли, которые теоретически могут даже как-то, через некоторое время... То есть закрытие компании — это, по сути, когда объявляешь себя банкротом и говоришь: “Извините, у меня долгов немерено. Я - банкрот, поэтому я ухожу на дно”. Вот. Мы ничего не закрывали. Мы ничего не закрываем. Мы не собираемся ничего закрывать.

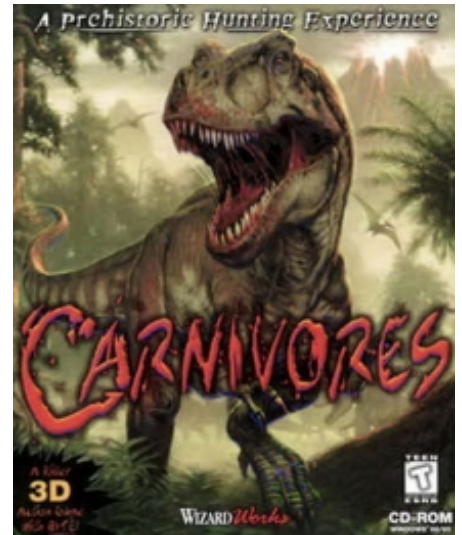


Есть у меня знакомый который разрабатывает для PSP и вот очень много странных вещей, когда я его спрашиваю: «Как на счет DLC, можно контент покупать?» - «Нет». «Аплеты?» - «Нет». «Social?» - «Нет». «А что там есть?» - «Игры».

- о разработке на PSP

- Была мысль, что Анабиоз не проданся и поэтому такая печальная история.
- Нет, почему, он проданся... Но не так, как хотелось бы. Так же, собственно, и Вивисектор проданся не так, как хотелось бы.
- С Вивисектором вообще отдельная история. Слухи о проблемах с Far Cry.
- Какие? O_O
- Что часть разработчиков убежала от вас в Crytek и сделала Far Cry.
- Нет. Совершенно, нет. То, что в Crytek убежала... Мы разговаривали с братьями Ерли. Мы хорошо общаемся. Тогда у меня было очень злостное общение с ними: мало того, что ушли люди, так у них еще и схожий проект. Действительно, схожий. И у нас была информация, что у них был наш дизайн-документ. Но, на самом деле, всегда все уходит. Всегда все эти концепты, их невозможно так оставить, поэтому те, кто оказался сильнее. Crytek оказался сильнее при их возможностях...
- Там же и EA подтянулась.
- Да, там EA подтянулась, которая их вытянула...
- Far Cry вроде Ubisoft издавали изначально. (Klarden)

- Да, Ubisoft, но с ним у них отношения не сложились, потому что они затянули разработку. Как раз из-за того, что у них было очень много “наших” они и вели разработку как у нас. Но в Германии. :) То есть, с их бюджетом немецким, так же долго и так же непонятно. Это, кстати, в отношении проблем наших разработчиков. Это самая большая проблема, что у нас не построен бизнес. То есть мы все равно еще думаем мерками каких-то креативных вещей. В большинстве случаев. Сейчас уже в бизнес приходят, извините за грубое слово, падонки. Они, в первую очередь, рассчитывают сколько денег они получают, к этому они прикручивают что-то, какой-то сюжет, на коленках рисуют и продают. Это нормально. Я ничего против этого не имею - это бизнес. Это всё равно бизнес. Это всегда было бизнесом. Если для нас Chasm, например, был... для меня он тоже был бизнесом. В то время у меня еще были какие-то параллельные направления бизнеса, за которые давали какие-то деньги, а я думал вначале, что вот прикольно, а ведь действительно интересный бизнес. То есть, мы не продаем компьютеры, мы не продаем косметику, мы не занимаемся строительством - мы делаем интересные вещи и за это еще получаем деньги. Очень круто. Для многих в моей студии, для тех, кто занимались креативом, это оставался креатив и он до сих пор остается креативом. Потому что мой партнер, для него это был креатив, он не собирается менять его в сторону бизнеса. Вот и всё.



- А жить за что?

- Но баланс должен быть соблюден - это все-таки бизнес, мы на этом зарабатываем, ведь есть масса других людей, которые не могут просто так. Были сотрудники, у которых были семьи, это мы - молодежь, нам было вообще без разницы, нам было главное, чтобы были деньги пойти на дискотеку, на блок сигарет и заправить машину. Всё. А большинству людей нужно было как-то питаться и семью кормить. Сейчас взгляды поменялись и сейчас всё нормально. Единственное, что большое количество шлама при этом выходит и оно не будет уменьшаться.

- А что с Chasm? Брендом. Он у вас?

- Всё у нас.

- Перевыпустить не планируете? На GOG каком-нибудь?

- Нет. Есть смысл что-то делать с тем продуктом, который продавался хорошо. Chasm продавался неплохо, но его, скажем так, издатель убил при рождении. Была неприятная история. Но это нормально, потому что мы получили большой опыт, мы вышли на американский рынок и, соответственно, получили связи с Atari и смогли уже дальше продолжать с Carnivores. А вот уже продажи Carnivores нам сказали, что можно делать переиздания, нам сказали, что можно делать продолжения и они делаются и мы очень довольны тем, что у нас получается.

- По-моему, Atari даже какие-то свои Carnivores издавали.

- Одну. Они издали Carnivores Cityscape. Делала эту игру, компания которая разрабатывала Deep Hunter. Мы придумали концепцию, но они больше ориентировались на экшн. Через 2 дня нашу идею завернули, а через, буквально, 3 месяца вышел Cityscape, который похоронил Carnivores полностью, на тот момент. После него выпустить продолжение было невозможно. В то время. А вот сейчас - можно :)

- Я просто недавно удивился, почему был вопрос, потому что довольно-таки много людей помнят Chasm - людей за рубежом, из серии “Вивисектор мне что-то не понравился, а вот Chasm у них был крутой”. Тот же GOG - они ж там без защиты...

- Там всё так плохо, что наверное уже не запустится.

- На DOSbox запускали как-то я читал, но достать проверить просто невозможно. Просто знакомые

говорят: “А вот это была крутая штука, особенно для своего времени”. После этого особо ничего у нас не было, только Сталкер, по-моему, еще вышел в таком жанре. Ну, и Вивисектор.

- Там проблема с Вивисектором, на самом деле, была одна - мы затагнули очень сильно с разработкой. Ну, все как обычно.

- А с какого года она началась? С заказа 3D Realms началась и продолжалась?

- Нет. Ну, был такой заказ, но заказ был очень-очень простой: нужно сделать какую-то охоту, но у вас главный герой - Дюк Ньюкем. Делайте. И проблема в том, что они в 3D Realms не понимали, что же делать, они не знали какую игру они хотят. А мы делали-делали-делали-делали-делали. Вот у нас уже и игра была готова. “Ну, в общем-то всё неплохо, но у нас есть Скотт Миллер и он должен что-то сказать”. И вот он сказал “Ой, вы знаете он похож на наш Duke Nukem, который мы сейчас выпускаем. Так что мы пока ничего не будем выпускать”.

- До сих пор выпускают.

- И в итоге получилось, что мы с 2000-го года начали вивисектор и выпустили в 2007-м. А, нет. Начали в 2001-м... (считает в уме)... (все считают...). Года 4 точно.

- По-моему в 2006-м вышел... (решают в каком же) А, или в 2005-м... (плюнули считать). Он вышел после Far Cry?

- Через год после Far Cry, получается.

- А вышло бы раньше - было всё по-другому совсем. Только у Far Cry довольно мощный тогда движок получался.

- Если бы вышла до Фаркрая - было бы круто. Потому, что 2004-й год - это было бы очень круто...

- До начала выхода Half-Life 2...

- Даже с HL2. У нас даже графика была, в принципе, неплохая. У нас всё время так получается... Когда мы начинаем разработку - графика лучше всех, а когда заканчиваем — хуже, чем в казуалках.

- А с Анабиозом с Nvidia история... PhysX же прикрутили?

- Да. Долго очень мучились. Нвидиа нам очень в этом деле помогала - они прислали своего специалиста и у них там было очень много багов. По ходу исправляли в драйверах. Но в итоге получилось нормально визуально. Но очень медленно. У нас просто не хватило времени на оптимизацию. Потому что мы умудрились даже PhysX “положить”. Максимально вытянули, конечно. Но, всё равно, могло быть и лучше.

- Дело в том, что довольно часто получается, PhysX выглядит как «подкручено за деньги Nvidia». Было ли у вас такое: “Прикрутите физикс, а мы вам деньги дадим”? Если взять Batman: Arkham Asylum, там такие вещи на физиксе, что можно было и сделать на другой инструментари, и было бы тоже самое. Принципиально нового нет ничего. Но вот были ли такие разговоры? Или вы просто решили использовать технологию?

- (смешок) Не только :)

- В любом случае, там просто разница ощущалась, потому что в Анабиозе получалось, что физикс прикручен и с ним действительно офигенно. А в других проектах получалось из серии “Вот мы здесь что-то вырезали для всех остальных, но для Нвидии это будет”.



- Почему, Nvidia к нам пришла еще до релиза всяких карт - потому что у нас всё это технологически очень хорошо вписывалось. Мы вообще с Nvidia давно сотрудничаем. А тут как раз была возможность сделать что-то нормально. И начать разработку с нуля, когда еще только начинали. Но опять же, не в место этот кризис бабахнул и падение было очень сильное в продажах, самого железа.
- Были слухи, что из-за того, что концепция игры менялась все время, была идея выпустить Анабиоз чуть ли не как интерактивный фильм, фактически вырезав все шутерные части.
- И получился бы Хэви Рейн :) (DiodorOFF)
- :) Действительно такая идея была? И почему так не сделали?
- Потому, что это невыгодно коммерчески.
- А откуда вообще такая идея возникла? Фарренгейт как-то повлиял?
- Нет, просто человек который занимался... Ярослав, мой партнер по Action Forms, он так и сказал, что игра тут не нужна и что действие здесь лишнее. Он просто очень большой любитель всяких нудных фильмов и высокой материи :) Вот он сказал, что здесь это все не надо и сказал «Давай мы все вырежем и сделаем кино». А я сказал «Давай просто снимем кино». Потому что мы были в Лос-Анджелесе, разговаривали с некоторыми людьми, они загорелись идеей создания кино по Анабиозу, потом начали искать деньги, в итоге бахнул кризис и они сказали «Давайте потом»... Ну, была такая идея. Но 1C сказали «Вы что там, с ума все посходили что ли?» Так все и затихло.
- Ну, игра получила своих поклонников, сюжет очень хвалили.
- Сюжет - это была САМАЯ главная фишка. Нам приходили ТАКИЕ письма, некоторые писали, что вообще переосмыслили жизнь, вы бы их почитали. Даже я вот играл... Это единственная наша игра, в которую я играл. Я конечно во все играл по чуть-чуть во время создания, но так чтобы пройти от начала и до конца - на это просто нет времени. И вот пройдя Анабиоз я прозрел, я знал о чем, я про всё знал и я до этого играл в версии, которые были без звука, без деталей... Да вообще, за 2 дня до релиза у нас еще ничего не было готово, в итоге мы не спим 24 часа, собираем игру и после релиза все такие - ВАУ! И потом мысль «Где же наши продажи будут Т_Т». Это получился некоммерческий продукт. Но я всё равно считаю, что все получилось правильно и мы оставили свой след с Анабиозом... 100%-й след, чтобы сделать продолжение. А вообще, каждый наш проект наследил в индустрии. Chasm запомнился тем, что у нас были САМЫЕ ПЕРВЫЕ отрывающиеся конечности - это фан, этого не было ни у кого. В Carnivores у нас была самая большая площадь, огромное пространство, по которому можно было ходить и при этом было большое количество деревьев, на то время. И всё оно очень быстро работало. В Вивисектор всё было тоже самое, только мы туда добавили закрытые пространства, без подзагрузки. Тогда этого тоже ни у кого не было. При этом мы сделали мех, историю начали развивать... С Анабиозом мы сделали по-настоящему интересную историю. Атмосферную. И вот тоже самое мы пытаемся сделать с айфоном, не считая Carnivores, которые просто портирование.

Продолжение [\[Часть 2: Портативная\]](#)



ACTION FORMS