

VOSTOK GAMES: Survarium как развитие концепции S.T.A.L.K.E.R

Большинству игроков СНГ близка тема постапокалипсиса. Все-таки на территории бывшей Украинской ССР произошла одна из крупнейших ядерных катастроф XX века — взрыв четвертого энергоблока Чернобыльской АЭС. Разработчики из ныне несуществующей GSC Games создали компьютерную игру по мотивам катастрофы 1986 г. Конечно, она стала неизменно популярной не только у нас, но и во всем мире. Тем более ошеломляющей была новость о закрытии студии и прекращении работы над продолжением серии S.T.A.L.K.E.R. Однако часть команды не отчаялась и, вдохновляемая все той же темой постапокалипсиса, организовала студию Vostok Games, начав работу над MMO-шутером Survarium. О подробностях разработки данного проекта мы узнали у с PR-менеджера студии Олега Яворского.

Здравствуйтесь, Олег. Думаю, многих заинтересует, почему собственно развалилась GSC и почему Ваша команда решила уйти в онлайн?

Владелец GSC (Сергей Григорович) в декабре позапрошлого года решил закрыть студию и прекратить разработку “S.T.A.L.K.E.R. 2”. Это были тяжелые новости для команды, потому что проект развивался, и все произошло очень неожиданно. Команда нашла в себе силы держаться вместе и попробовать найти инвестиции, чтобы продолжить разработку игры.

Процесс оказался небезопасным, и фактически спустя два месяца после закрытия GSC мы так и не получили конкретных предложений от потенциальных инвесторов на S.T.A.L.K.E.R. 2. Более того, на тот момент мы поняли, что нам также не удастся достичь договоренностей по использованию бренда S.T.A.L.K.E.R. В этой ситуации онлайн-проект для нас оказался спасительным планом Б. Формат проекта позволяет не только начать выдавать результат в более короткие сроки (тем самым сократив стоимость разработки), но и делать это без опасения за пиратство (благодаря free2play). Онлайн дает возможность постоянного развития и добавления контента в игру. В конце концов, сегодня это самое перспективное направление в развитии игровой индустрии.

Издатель не мешает разработке бесценным вмешательством и жесткими сроками?

Мы заключили соглашение с инвестиционной компанией Vostok Ventures, которая поверила в команду даже без бренда S.T.A.L.K.E.R. Мы очень быстро нашли общий язык и договорились обо всем. Издатель доверяет нашему опыту в разработке игр. Мы согласовали план действий и сроки, поэтому никаких проблем нет.

Вы опять готовите игру-предостережение. Сюжету, насколько я понял, уделя-



ется немало внимания. Каким образом вы собираетесь подавать его игрокам? Кто пишет сценарий?

Все разрабатываем собственными силами. За сценарий в ответе команда гейм-дизайнеров во главе с Алексеем Стытновым. Есть интересные задумки по внедрению сразу нескольких параллельно развивающихся сюжетных линий и активному задействованию комьюнити в развитии общего сюжета игры в зависимости от их предпочтений. Основная сюжетная информация будет подаваться через игровые миссии, также можно будет находить различные подробности на уровнях — записки, тайники, записи на компьютерах и тому подобные вещи.

Какая планируется музыка, кто ее пишет?

Основная музыка будет в стиле Dark Ambient. К звуковому наполнению игры пока только приступаем и продумываем. Кто будет писать треки — объявим позже.

Заявлено, что игра делается на своем движке Vostok Engine. Но картинка, согласитесь, практически идентична S.T.A.L.K.E.R. Какова доля новых технических наработок в проекте?

Для Survarium мы создаем новую собственную технологию и наполнение, так как, в отличие от S.T.A.L.K.E.R., требования и специфика сетевой игры значительно отличаются. А внешняя схожесть со “Сталкером” — это скорее отпечаток длительной работы команды над серией и желание создать родную и знакомую всем атмосферу, ведь Survarium позиционируется как идеологическое развитие концепции S.T.A.L.K.E.R.

В своих дневниках разработчики обещают сделать честный free2play. То есть можно будет себя комфортно чувствовать, даже практически не тратя денег на игру?

Мы стремимся к демократичной модели монетизации, которая позволит играть и проходить игру, даже не платя за это денег. В нашем понимании, платить стоит лишь за дополнительный комфорт: более быстрая прокачка персонажа, расширенная статистика игры, какие-то уникальные предметы.

Как будет вообще идти развитие игрока? Допустим, та же группировка бродяг — начальная для всех игроков. В ней можно будет достичь того же максимального уровня, что и в элитных группировках, или это просто перевалочная база, и в процессе развития игрок вынужден будет менять клан?

Игрок не сможет присоединиться к внутриигровым группировкам, а только сотрудничать с ними, выполняя различные задания. Когда репутация игрока в отношениях с группировкой растет, игрок получает доступ к новым уникальным предметам группировки. Клан же создаются самими игроками.

Насколько многогранна система развития и что она захватывает: персонажей, оружие, экипировку?

Прокачивая персонажа, игрок улучшает его навыки и умения. Раз в несколько уровней он получает перк с уникальными способностями. Возможности выбора оружия и экипировки предполагаются обширные. Частично эту тему мы раскрыли в своем третьем видеодневнике.

На уровне обычной стрельбы будет возможность победить за счет мастерства, не зависящего от прокачки?

Да, конечно. Мы всегда ставили мастерство игрока выше навыков его персонажа. Этот подход остался неизменным и в Survarium. К примеру, полученный при прокачке перк еще не гарантирует игроку существенного преимущества — этим навыком также необходимо уметь правильно воспользоваться.

Обучение будет?

Думаем над этим. Изучаем различные методы и подходы, чтобы помочь новичкам освоиться в игре.

Насколько динамичным планируется сделать игровой мир, будет ли он меняться? Мы увидим что-нибудь вроде легендарной симуляции жизни?

Мы не планируем бесшовного мира игры, Survarium будет сессионным. Увы, для симуляции жизни места в этой концепции нет. Тем не менее, мы планируем насыщенные игровые локации и должный уровень разнообразия в геймплее. К примеру, в игре планируется смена дня и ночи, аномалии, артефакты, мутанты... Эти и другие элементы, безусловно, не дадут игроку заскучать. Главную динамику событий, впрочем, обеспечит присутствие на локациях других игроков.

Какого размера мир планируется выдать к релизу, будут ли его расширять? Вообще, основное место действия — территория СНГ?

Сейчас мы проектируем игровые локации. Средний размер карт для PvP — примерно 200x200 метров. Для режима свободной игры в PvE планируются значительно большие карты. В конечном итоге, плейтесты расставят все на свои места.

Насчет расширения мира игры: наш текущий план разработки предполагает порядка трех лет, включая три игровых режима, разнообразие карт, клановую систему, турниры и так далее. Далеко не все мы успеем реализовать к этапу бета-версии, поэтому игра будет постоянно обновляться и дополняться новыми возможностями.

Концепция игры позволяет нам моделировать сюжетные события практически в любой точке планеты. Мы начнем с традиционных постсоветских территорий, постепенно расширяя границы мира.

Расскажите про игровые режимы.

Мы планируем три режима игры: PvP, PvE с кооперативным прохождением миссий и свободный режим. Все режимы имеют существенные отличия. Наибольшее количество сюжетной информации





будет в PvE-миссиях, однако и в других режимах можно будет находить факты и сюжетную информацию.

Для одиночек предусмотрен только свободный режим. Остальные рассчитаны на командную игру.

Будут ли места в игре, вроде городов, где игроки смогут пообщаться, сбить хабар, развлечься, позаниматься вполне мирными человеческими делами?

Для общения будет предусмотрен многоканальный чат. Специальных социальных локаций пока не планируем, возможно, выпустим позже.

В Survarium будет контроль читерства и цензура?

Мы серьезно подходим к проблеме читерства в игре и планируем внедрить ряд решений, чтобы свести данный негативный фактор к минимуму. Во-первых, все основные действия в игре у нас просчитываются на сервере. Для случаев, когда нельзя проконтролировать ситуацию полностью, мы планируем внедрить дополнительное стороннее программное обеспечение, чтобы повысить степень защиты игры.

Помимо прочего, есть задумка по внедрению в игру системы социального рейтинга (по типу кармы), которая, мы считываем, позволит минимизировать негативный опыт общения и игры с нечестными/грубыми игроками.

На какой стадии разработка игры, планируется ли делать бета-тест?

Мы все еще на ранней стадии разработки. Следующий этап — достижение стадии альфа-версии. Планируем и соответствующее тестирование, следите за новостями.

На которое время намечен выход игры?

Бету наметили на конец года. Как я уже говорил раньше, все, что мы планируем, появится не сразу — полноценная разработка займет порядка трех лет. Но дать возможность начать игру планируем уже в конце 2013 года.

Спасибо, Олег, за исчерпывающую информацию. Мы будем с интересом следить за развитием Вашего проекта. Удачи!

Всего хорошего и вам. Хочу поблагодарить читателей “Виртуальных радостей” за внимание и интерес к нашему проекту!

Отдельное спасибо также самой редакции ВР.

Беседовал MDL