

Сергей Григорович:

«S.T.A.L.K.E.R. 2 также будет трилогией»

При подготовке интервью мы всегда стараемся задавать именно те вопросы, которые, как нам кажется, интересны читателям. Однако сейчас решили действовать наверняка. На форуме Gameplay читатели спрашивали у Сергея то, что им особенно хотелось узнать, а он лично ответил на некоторые вопросы (выбирал сам). Процесс несколько затянулся, но оно того стоило.

Надеемся, этот материал вам понравится, так как мы планируем сделать рубрику «Наши читатели спрашивают» регулярной.

toha91 А правда, что следующий S.T.A.L.K.E.R. будет на движке CryEngine?

Сергей Григорович Нет. Мы рассматривали эту идею, чтобы получить возможность быстрого и дешевого перехода на консоли, экономя на собственном портировании. Но сейчас реализовали все сами на базе X-Ray Engine.

dyadyaBOB Когда введут дополнительный контент, загружаемый за деньги?

Сергей Григорович Не знаю. А нужно ли вообще? Должны же существовать игры, которые не впаривают геймерам кучу хлама, спекулируя на желании померяться достижениями.

mXs_MaestR031 В будущем собираетесь открывать филиалы компании в других странах?

Сергей Григорович Издательского направления - собирались, но кризис все отодвинул на неопределенный срок. Студии разработки - нет.

dyadyaBOB Планируете ли вы развивать комьюнити сталкеров и продвигать S.T.A.L.K.E.R. в топы мировых социальных сетей?

Сергей Григорович Развитие комьюнити игроков - да, а бороться за топ мировых социальных сетей - нет.

Happyness Сергей, сейчас серия S.T.A.L.K.E.R. насчитывает три проекта. После выпуска S.T.A.L.K.E.R. 2 каковы дальнейшие планы в отношении серии?

Сергей Григорович S.T.A.L.K.E.R. 2 также будет трилогией. Параллельно выпустим еще кое-что по миру S.T.A.L.K.E.R. Это я для интриги сказал. Мы видим большую перспективу в развитии бренда.

Vanadium Прикасались ли вы к своей Ferrari после того, как с ней сфотографировались? Какова она на наших дорогах?

Сергей Григорович Прикасаюсь несколько раз в месяц (улыбается). Обычно по выходным. Если чаще, то исчезнет ощущение восторга - ко всему можно привыкнуть. На подобных машинах нельзя ездить на работу каждый день. Что касается дорог, то все нормально. Я мастер спорта по шоссейно-кольцевым мотогонкам. В этом году выиграл гонки на Lada «Калина» (восемь первых мест и одно второе). Регулярно выезжаю с Ferrari на тренировки на европейские треки. Управляю машиной если не виртуозно, то по меньшей мере профессионально. Она очень похожа на спортивный картинг. Немного мягче. То, что Ferrari не подходит к нашим дорогам - миф. Да, стирается бампер, да, чиркает днищем, но ее для этого и создавали. Я и в Швейцарии чирикаю и стираю бампер. Ferrari - машина, о которой можно и нужно мечтать, в том числе и в Украине (улыбается).

Sinapsi Планируете ли вы разрабатывать игры других жанров, кроме стратегий и FPS?

Сергей Григорович Да. У Вуди Аллена есть и драмы, и комедии. Жанр не важен, важна идея.

M477 Во многих сюжетах современных игр наличествуют романтические линии. В Dragon Age: Origins, например, даже гомосексуальные. Почему в S.T.A.L.K.E.R. нет романтической линии? Хотя бы гомосексуальной.

Сергей Григорович Это первый вопрос, прочитав который я очень смеялся, а когда отпустило, понял, что ответа у меня нет.

Vanadium S.T.A.L.K.E.R. знают и любят за рубежом. Чем можно объяснить этот феномен?

Сергей Григорович Мы им тоже интересны, как самураи или ниндзя.

Vanadium Почему вы не выпускаете демоверсии своих игр?

Сергей Григорович Выпускаем, но для FPS это дорого и, по-моему, не нужно. Демо важны для игр уникаль-

» Я уверен: S.T.A.L.K.E.R. 2 однозначно побьет рекорды S.T.A.L.K.E.R. за счет консольных версий «



ных новых жанров. Когда хочешь показать, что до тебя такого никто не делал в принципе.

deni92 Многие люди очень негативно относятся к S.T.A.L.K.E.R. Не всегда оправданно. Что вы думаете об этом?

Сергей Григорович Нет такого, что могло бы всем понравиться, пожалуй, кроме героя фильма «Парфюмер» (смеется).

E_Unknown Насколько я понимаю, GSC World Publishing сейчас занимается распространением игр только в Украине (может быть, еще в СНГ). Не планируете расширение издательской деятельности?

Сергей Григорович GSC World Publishing выпускает «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» в СНГ. А, например, «Героев уничтоженных империй» - по всему миру. Решение о самостоятельном издании продукта на той

или иной территории принимается исключительно из соображений выгодности схемы работы. Бывает, сотрудничать со сторонним издателем рентабельнее.

Just a Donetsk Boy Как обстоят дела с продвижением бренда на Западе? Ожидается ли вливания средств в проект от иностранных инвесторов?

Сергей Григорович Думаю, нет. Как-то так получилось, что у нас ресурсов

больше, чем мы можем применить разумно.

Soiler Вы планируете завоевывать портативные консоли проектами под названием S.T.A.L.K.E.R. или «Казаки»?

Сергей Григорович У нас есть некоторые наработки по S.T.A.L.K.E.R. для PSP, но выход такого проекта будет зависеть от желания западных партнеров. «Казаки» в этом ключе пред-

ставляю себе слабо. Считаю, что RTS - удел PC.

Soller Как вы видите свои проекты в контексте мировой и украинской игровых индустрий?

Сергей Григорович «Казаки» и S.T.A.L.K.E.R. занимают в отечественной индустрии первое и второе места соответственно. Что до западной, мы - всего лишь хит с первых мест в чартах продаж. Таких игр обычно несколько в год.

Клауд Не повлиял ли кризис и не самые лучшие продажи «Чистого неба» и «Зова Припяти» на компанию в целом? Не увольняли ли людей, готовы ли делать вторую часть, есть ли на нее деньги?

Сергей Григорович Суммарная реализация «Чистого неба» и «Зова Припяти» такая же, как и оригинальной S.T.A.L.K.E.R., и их все продолжают покупать, тогда как продажи первой игры уже остановились. Норма продаж для аддонов 15-30%. У «Чистого неба» этот показатель составил 60%, что беспрецедентный случай в индустрии. Цифры для аддонов к «Казакам» составили 24% и 19% соответственно, что вписывается в стандарт. Мало того, я уверен: S.T.A.L.K.E.R. 2 однозначно побьет рекорды S.T.A.L.K.E.R. за счет консольных версий и благодаря возрастающему весу самого бренда. Спешу напомнить, что книг по миру S.T.A.L.K.E.R. на сегодняшний день продано 3,5 млн копий.

Теперь ко второй части вопроса: после окончания проекта людей, конечно, увольняли. В два этапа. Остались только отделы исследований, тестирования, программисты, отдел по консолям. Но мы каждый раз увольняем большую группу специалистов после выхода проекта. Так функционирует бизнес - сотрудники, необходимые для завершения проекта, не востребованы на старт разработки следующего. Потому всегда остаются ключевые специалисты, а остальные набираются по мере продвижения работы. Это как в строительстве: сегодня выравниваем полы, значит паркетчики еще не нужны. Мы набираем людей на

протяжении всего цикла разработки, а увольняем порционно. Например, в кинематографе и нанимают, и увольняют группами, то есть после того как сделаны сценарий и pre-production, нанимается коллектив на один-шесть месяцев, потом всех увольняют.

Znahir12 На S.T.A.L.K.E.R.-Fest вы рассказывали, что хотите создать рай для разработчиков игр в нашей стране. И мне интересно, каковы более точные планы на этот счет. Что именно собираетесь делать?

Сергей Григорович Идея объединения в любой области не нова. Для разработки компьютерных игр важна современная база профессионалов. Надо, чтобы специалист эффективно сотрудничал с разными студиями. Тогда он не станет сидеть без дела и будет повышать свою квалификацию, а с ней вырастет и зарплата. Кроме того, огромное количество служб, необходимых для разработки компьютерных игр, не могут существовать в одной компании. Речь о подразделении в технопарке, которое осуществляет, например, motion capture или стартовый PR проекта, или услуги по издательству, продюсерированию, дофинансированию проекта. Пока достижениями похвастаться не можем. Это, скорее, мечта.

Znahir12 На какого разработчика игр вы ориентируетесь?

Сергей Григорович Уже давно ни на кого, нашли свое место под солнцем. До этого на Blizzard.

Znahir12 Сценарий S.T.A.L.K.E.R., как по мне, хромает. Многие вещи были понятны с самого начала. Не думаете ли вы в дальнейшем приглашать профессионального сценариста?

Сергей Григорович Люди разные. И на каждый сценарий есть свой покупатель. Этот нам показался подходящим для максимально широкой аудитории. Даже литературное произведение, расходящееся огромными тиражами, в пух и прах разбивается критиками. Бывает, критики благосклонны, а произведение вообще не продается. К примеру, большинство

людей считают фильм «Стalker» скучным. А профессионального сценариста мы всегда привлекаем.

Aleksandras Почему в мире S.T.A.L.K.E.R. напрочь отсутствуют женщины?

Сергей Григорович В ходе наших неоднократных посещений Чернобыльской зоны мы убедились, насколько это суровое и опасное место. А в мире S.T.A.L.K.E.R. есть еще частые выбросы и мутанты. Поэтому при проектировании проекта вопрос о внедрении героев-женщин отпал сам собой. Однако не будучи сторонниками межполовых конфликтов и предубеждений на сексуальной почве, мы планируем добавить женщин в последующие игры. Аниматоры уже хватаются за голову от объема предстоящей работы, 3D-моделлеры радуются (смеется).

Aleksandras Следите ли вы за разработкой модов для S.T.A.L.K.E.R.?

Сергей Григорович Встречал на раскладках моды в пиратских сборниках вместе со S.T.A.L.K.E.R. Что меня, конечно, не радует (улыбается). В остальном я только «за». В перспективе хотелось бы увидеть действительно оригинальный мод, достойный коммерческого выхода. Однако это и от нас потребует дополнительной работы, что не всегда можем себе позволить.

Aleksandras Назовите игру вашей мечты.

Сергей Григорович В 2001-м это был S.T.A.L.K.E.R. Сейчас «Казаки 3».

inozerg Сергей, я помню, что вы ездили в Припять. Ну и как оно? Страшно не было?

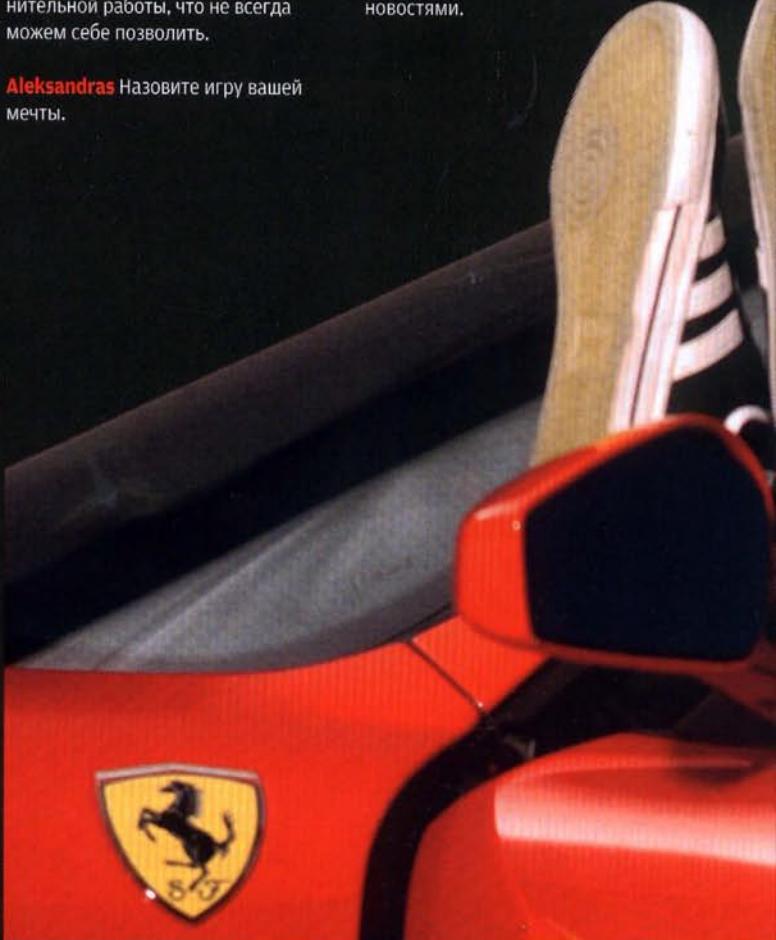
Сергей Григорович В первый раз показалось страшновато, оттого что опасность может быть повсюду и она невидима. Я перестраховался и после поездки одежду скжег. Потом умные люди подсказали, что самая большая опасность - глотнуть тяжелую частицу, и лучше всего ездить в маске, закрывающей нос и рот. В остальном в Чернобыле во многих местах чище, чем в Киеве (смеется).

Aleksandras Планируете ли вы отйти от создания проектов по игровому миру S.T.A.L.K.E.R. и заняться чем-нибудь новым?

Сергей Григорович Идей, как всегда, много. Но до реализации, знаю по опыту, доживают единицы. Будем обязательно информировать обо всех новостях через сайт.

INVADER Уважаемый Сергей, как обстоит дело с экранизацией S.T.A.L.K.E.R.?

Сергей Григорович Работаем над этим вопросом. Надеюсь в скором времени порадовать хорошими новостями.



Мы любим работать с профессионалами – это главный принцип

INVADER Как вы относитесь к идеи финансирования некоммерческих фильмов на тему S.T.A.L.K.E.R. для поддержки интереса масс до выхода следующей игры? ТО «Киностalker» заявляет о готовности создать сериал при минимальных затратах.

Сергей Григорович Мне больше по душе создание качественных продуктов, которые достойны выхода на коммерческий уровень. Это было бы более целесообразным вложением средств.

jacky Как главный герой, выпивая бутылку водки, остается на ногах?

Сергей Григорович Душа нашего человека - потемки (смеется).

ligove GSC World Publishing планирует издавать игры других компаний?

Сергей Григорович На данном этапе нет.

Quad Damage Хочу Venom 2! Будет?

Сергей Григорович Боюсь, наши с вами мечты на ближайшие несколько лет не совпадают (улыбается).

труХидео Що найголовніше для того, щоб потрапити на роботу в GSC? Чи часто до вас приходять люди з оригінальними ідеями та проектами, ви взагалі цінуєте таких працівників чи намагаєтесь орієнтуватись на власні проекти?

Сергей Григорович Ми любим работать с профессионалами – это главный принцип. Людей с идеями обращается очень много. И хотя мы им благодарны, все же большинство имеет отдаленное представление о специфике создания компьютерных игр, поэтому ценности в таких идеях, как правило, мало. Тем не менее мы всегда готовы к диалогу по поводу нововведений.

труХидео Чому головний герой S.T.A.L.K.E.R. виглядає саме так? Вам ніколи не здавалося, що він не такий красень, як, наприклад, Данте, та не такий брутальний, як Кратос, і своєю зовнішністю відвертає від себе гравців?

Сергей Григорович Если честно, я тоже не фанат суровых небритых мужчин (смеется). Но здесь этот раз нам кажется уместным.

труХидео Чи часто GSC Game World користується послугами аутсорсинг-компаній?

Сергей Григорович Вся основная разработка ведется в стенах студии.

» Книг по миру S.T.A.L.K.E.R. на сегодняшний день продано 3,5 млн копий «

Лишь некоторые составляющие, такие как motion capture, видеоставки, музыкальные треки, дополнительное тестирование, могут отдаваться на аутсорс.

труХидео Чому ви робите українські локалізації ваших ігор?

Сергей Григорович Это сугубо вопрос престижа. Приятно осознавать себя национальным разработчиком и делать вещи уникальные в своем роде.

труХидео Що сталося з «Героями знищених імперій»? Чи планується друга частина?

Сергей Григорович Проект заморожен. Пока нет.

труХидео Як ви ставитесь до флеш-технологій? На вашу думку, флеш-ігри мають потенціал?

Сергей Григорович Считаю флеш-технологии весьма перспективными.

Недавно мы даже привлекли несколько специалистов, готовим и свои наработки в этом направлении.

DEAZHARMONICA Сделают ли игру про постъядерный Днепропетровск?

Сергей Григорович Надеюсь, постъядерного Днепропетровска мы не увидим.

DEAZHARMONICA Будет ли создана коллекция индивидуальной защиты зима-лето 2010?

Сергей Григорович А то! Образцы свинцового белья уже заготовили (смеется). Что же касается одежды в стиле S.T.A.L.K.E.R., мне это кажется вполне логичным и интересным направлением для развития.

DEAZHARMONICA Почему в S.T.A.L.K.E.R. нет сала?

Сергей Григорович Мы всегда были против тяжелых наркотиков (смеется).

