

Олег Ушаков



**ВОМГЛА 2.0: ДАЖЕ
ОБЕЗЬЯНА
МОГЛА БЫ ДЕЛАТЬ
ИГРЫ?**

Олег Ушаков
**Вомгла 2.0: Даже обезьяна
могла бы делать игры?**

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69871339
ISBN 9785006072749*

Аннотация

Уже полтора года российская индустрия разработки и издания компьютерных игр переживает глубокий системный кризис. По мнению автора, прямо сейчас происходит Вомгла 2.0, наичернейший из лебедей со времён Вомглы 2008 года. Попытаемся разобраться в ситуации, что делать и вообще.

Содержание

Предупреждение	5
Аполлоническое введение	6
Дионисийское введение	9
Борзописцовая политэкономинформация	14
Бизнес-планирование	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Вомгла 2.0: Даже обезьяна могла бы делать игры?

Олег Ушаков

Фотограф 52hertz

© Олег Ушаков, 2023

© 52hertz, фотографии, 2023

ISBN 978-5-0060-7274-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предупреждение

Познай себя, сюда входящий!

Это не *книжка* о процессе создания игр, так что идите читайте Славу Грису («*Ошибки разработчиков видеоигр. От идеи до провала*»; «*Сделай видеоигру один и не свихнись*») или любой из многочисленно блуждающих списков книг, как переведённых, так и в оригинале.

{здесь я потерял примерно половину аудитории}

Это не журналистский шрайберо-гиковский сейф-спейс а la Комитет (DTF etc.), это социально-философский трактат, душно наследующий «Весёлой науке» Ницше, только вот я жив покамеет и пишу его сам.

{здесь я потерял больше читателей, чем осталось}

Постараюсь сразу проапеллировать, сначала к разуму, затем к эмоциям.

Аполлоническое введение

Так уж получается, что все 10 лет, которые я ВКАТЫ-ВАЮСЬ в геймдев, усиленно с 2013 года (но кому нужна моя далеко не уникальная история?), моё мнение о предмете дискуссии «игра» воспринимается окружающими только как троллинг. Однако, едва стоило заморскому барину по имени Джонатан Блоу прилететь на DevGamm'19 и сказать *ровно то же самое*, что я пытался донести до товарищей по несчастью, но только на английском и с высоты репутации (честно говоря, заключающейся в собственно иностранности господина Блоу), как похвальба этим же самым тезисам вдруг стала нормой.

Криво улыбнувшись, в тот день я зарёкся спорить о подобных вещах, но нет-нет да и прорвётся тирада, обидное слово или черезчур грубое суждение. Люди обижаются, их право: истина дороже.

Язык, на котором мы рассуждаем об игре, важен. Для меня странно, что использовать какой-то другой язык, кроме английского, странно. Проучившись два семестра гейм-дизайну/гейм стадис на польском и английском, могу с уверенностью сказать, что таков устоявшийся мировой факт, хотя Хёйзинга голландец, а Арсет – норвежец из Копенгагена.

Причин несколько:

- индустриальный подход самого старого рынка сбыта (США);
- разграничение *game* и *play* в английском языке на уровне лексем;
- *game studies* не на английском попросту не работает, как научная дисциплина (не смотря на усилия научного сообщества в лице ЛИКИ и Moscow Game Center).

Представитель последнего в лице Александра Ветушинского породил скандально известную писульку «*Игропром*», которую можно было бы разобрать на предложения и каждое предложение которой можно было бы вкусно и зло опровергнуть, но чу! оставим выпестованному на сберовских деньгах Александру его глумливое бахвальство о якобы «первой гейм-стадис публикации на русском»; хлебание щей лаптем – забава на Руси древняя и неискоренимая. Присущ русскоязычному исследователю игр цезаревский глум: лучше уж бить себя пяткой в головогрудь на заснеженных просторах, чем получить скоринг по гамбургскому счёту во всемирной деревне.

Мелкотравчатость дискурса отечественной науки об играх есть плотью от плоти той самой проблемы, которой посвящена эта *книжка* – ВОМГЛЕ.

Так как в любом случае (если *книжка* будет замечена) все мои цифры и пруфы будут не пруфами (не по чину раззявил), намеренно ни на что не ссылаюсь, мало кого цитирую, исходя из позиции «это просто моё никому не нужное мнение» – а есть их только два: моё и неправильное. Я прохожусь широкими мазками, визионерской поступью великана, и ваши не сходящиеся с моими философскими выкладками ARPPU мне глубоко фиолетовы. Мой антинаучный психотип INTJ, а это значит, что при всём (не) желании я и сам бы не смог отследить цепочку нейронов, которая привела меня к текущим выводам. Вам остаётся либо принимать мой нарратив и дискурс, либо не принимать – я не обижусь. Не каждому дано: и если поступки важнее слов, тогда почему перо сильней меча? Этим киберпером я и снимаю слой за слоем ситуацию, в которой мы с вами (как люди, мыслящие на русском языке и создающие игры) оказались – ВОМГЛЕ 2.0

Дионисийское введение

Восстановленный модом для ПК-версии OFFSPRING продолжает долбить из пятиваттных гениусов с помойки, но время вышло: я заработал чуть более \$5000, развозя придиричивых зелёных клиентов на дальние расстояния. Короткие красные маршруты куда предсказуемей, но меньше манёвр для бонусов и средняя скорость слишком низкая. Мышечная память двадцатилетней давности не подводит до самого конца десятиминутного отрезка, туплю я только где-то у стадиона. В каком-то смысле я – таксист в Сан-Франциско, и для этого мне даже не пришлось покидать затхлую коморку в студенческой коммуналке на 8 человек где-то в гетто на окраине уездного восточноевропейского города. Стоило менять такую же коммуналку в Петербурге на текущую в европейском нигде? Этот вопрос не имеет смысла, потому что игра «*Crazy Taxi*», непременно с отсутствующим в интернете переводом «Навигатора» («Давай, чувак, повеселись!»), переносит меня в 2002 год, год, когда наконец-то появился свой *персональный* компьютер, и больше не нужно было ходить ни в шахматный клуб и проигрывать в нули шахматный рейтинг ради пятнадцати минут игры в «*Goblins II*», ни в кружок информатики писать растровые графические рендеры на Turbo Pascal; в библиотеку городскую (платный инетрнет) или школьную (Word и Paint), в родительские кабинеты

на работах (с дискеткой, на которой эмулятор Dendy и пара игр). Всё ещё захаживали мы в интернет-клуб, не гоповское интернет-кафе: в клубе *бесплатная анлим выделенка* и *Паутина* питает всё ещё растущий со скоростью в миллиард нейронных связей в секунду мозг, хотя восторг уже не тот – стареем-с.

Как-то само вышло, что традицией воскресного дня стало гонять в сумасшедшее такси по очереди с батей и сестрой. Подозреваю, что по незнанию батя симулировал настоящий аркадный опыт, и именно это было весело. В первой части игры только две карты, обе на основе Сан-Франциско с сильными перепадами высот, по 10 минут каждая, поэтому нам втроём хватало часа, чтобы наиграться. Потом понемногу начинались домашние работы, рефераты, попытки ковыряния продукта кодоподобного, но утро воскресенья было неизменным: две карты через двух человек, наблюдая за их игрой.

Весеннее солнце пробудило во мне эти воспоминания, и я мучительно искал и скачивал все пиратки, какие смог найти, включая богомерзкий перевод от KUDOS для SEGA Dreamcast, но закончилось всё настоящим киберпанком: диск с полочки родителей был засунут в старый привод, по медленному провинциальному ростелекомовскому кабелю через тоннели обмена траффиком между стремительно

сувереннейшими интернетами мне, сюда.

Стоит ли говорить, что я сыграл эти две карты подряд и больше мне не хочется? То же самое ждало все те важные игры: «*Tony Hawk Pro Skater*» 3—4, «*Will Rock*», «*Neverwinter Nights*». Что-то сломалось внутри, как тот последний джойстик для Денди зимним тоскливым вечером 1998 года, когда из еды были макароны с зелёным луком, выращенном в банках на холодном окне.

– К чему ты это всё?

Дорога ложка к обеду. Из всех искусств самыми быстроустаревающими являются самые высокотехнологичные – включите любой фильм детства: как смешно смотреть на спецэффекты даже нулевых годов в фантастическом ширпотребе! Трёхмерные игры устаревают ещё быстрее. Что «*Crazy Taxi*», что «*Morrowind*» уже практически неиграбельны для новых аудиторий – а пиксельные 2d-игры играбельны. «*СКУРИМ*» или «*TLoU*» требуют апдейта графики раз в 5 лет, а *марево из 1985 года* цветёт и пахнет, играется как в 1994 на жирном от бабушкиных пирожков джойстике.

В девяностых надо было кушать запеканку и ездить в деревню на лето, сжигать бабкин древний телик сегой двоюродного брата. Никогда запеканка со сгущенкой уже не будет

такой вкусной, как в девяностых, поэтому не нужно её больше есть. Деревня не будет такой, как в девяностых, поэтому и не нужно туда ездить. Толку не будет: бабушки в земле, яблони соседа-алкаша вырубил новые поколения алкашей, и уже не поменяешь диск первого плейстейшена в местном ДК за 10 рублей – хотя это уже нулевые, в которых надо было играть и в комп, и в приставки, ездить по пост-пионерским лагерям и гулять с одноклассницами, автостопить на концерты «Короля и Шута» (которого ты даже не особо-то и слушаешь), отращивать чёлки, учиться вполсилы и отдыхать на полную от чего-то маячащего в уже близком студенчестве.

[Тут происходит вомгла 1.0]

Повторять это сейчас нет никакого смысла. Ценность ложки познаётся в обеденный перерыв. Тем не менее мы допускаем гераклитову ошибку, пытаясь войти в реку второй раз, когда на самом деле в реку невозможно войти и единожды: течение слишком быстрое.

В десятых нужно было путешествовать, строить игровой бизнес или офисную карьеру, искать себе няшу-стесняшу и заводить с ней семью. В двадцатых такое уже не провернёшь, потому что всему своё время, и время строить семью, планы на будущее, на асинхронные ф2п ммofпс, ушло на-

всегда. Многие игроделы считают, что и игры кончились, точка, совсем. Теперь, когда я довёл вас до слёз, а Unity подлила масла в огонь (но проблема куда глубже), попробую посеять одну простую мысль: происходит вомгла 2.0.

Борзописцовая политэкономинформация

Последнее бизнес-решение компании Unity раскололо игровую общественность на два лагеря: первые думают, что когда-нибудь смогут получить двести тысяч установок И двести тысяч долларов одновременно. Другие же считают, что это проблемы крупных издателей и разработчиков: обычный *индюк* (инди-разработчик) никогда не достигнет таких высот, и мне кажется, что последние ближе к истине. Пиррова победа *камунете* над компанией ещё саморасшифруется, но и это не важно.

Бизнес-планирование

Если мы вспомним про порцию денег, которая доходит до разработчиков (в широком смысле кальки с developer), то картина получается так себе: примерно пятьдесят центов с доллара доходит до разработчика, иногда чуть больше, иногда чуть меньше, но пятьдесят центов с доллара.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.