

Недавно я нашел интервью с Сергеем и перевёл его. Первоисточник находится здесь <http://jagged-alliance.pl/artykul211/ja2-wildfire-interview-with-serge-popov-english/>

Число: 7 апреля 2008.

Несмотря на то, что Jagged Alliance 2: Wildfire была выпущена несколько лет назад, она всё ещё высоко ценится фанатами, в отличие от JA2: Unfinished Business, которая была выпущена в 2001 году. Особенно интересно становится, если вспомнить, что JA2: Wildfire начиналась как любительская модификация русского Сергея «Wildfire» Попова. Каким образом Wildfire оказалась на полках магазинов? Случайно — работники Strategy First скачали мод и он им понравился настолько, что было решено выпустить его в качестве полноценного продолжения серии. Премьера версии номер 5.0 была 8 марта, только для Северной Америки, и она не сильно отличалась от оригинальной Jagged Alliance 2. Прорыв произошёл в первом квартале 2005 года, когда германская компания ZUXXEZ Entertainment выпустила Jagged Alliance 2: Wildfire версии 6.0. Кроме новых наёмников, секторов и реализма, стандартная резолуция была увеличена с 640x480 до 1024x768, что повысило качество графики. Эта версия была выпущена в Польше, и мы, спустя 3 года после её премьеры, решили связаться с её автором — Сергеем Поповым.

1. Здравствуй! Я хочу поблагодарить тебя предоставленную возможность взять у тебя интервью. Несмотря на то, что ты хорошо известен среди фанатов Jagged Alliance, ты мог бы представиться нашим читателям?

Serge Popov: Сожалею, но мой английский недостаточен для долгих историй. Я родился в СССР и получил диплом в области ИТ :). В 1999 году я начал заниматься модификацией JA2 и с тех пор мною было создано 6 поколений Wildfire, включая 2 коммерческие версии.

2. Расскажи нам, чем ты занят в последнее время?

Serge Popov: На данный момент я не участвую в игровых проектах, если я тебя правильно понял. Есть некоторые планы на будущее, однако они весьма отдаленные и поэтому я ещё не готов их обсуждать.

3. Давно ли ты являешься поклонником Jagged Alliance? Ты всё ещё играешь в неё?

Serge Popov: Моё первое знакомство с JA было в 1996. На данный момент — нет, я больше не играю в JA, а только занимаюсь её разработкой. Я считаю, что это практически невозможно — одновременно быть игроком и разработчиком. Но всё же иногда я тестирую JA2WF.

4. Откуда пришла мысль создать Wildfire? Как начиналось создание этой модификации?

Serge Popov: JA2 это очень хорошая игра, однако ничто не совершенно в этом мире: у JA2 тоже были свои слабые стороны. Во-первых мне не понравились неестественные звуки выстрелов, поэтому я заменил их – это был первый Wildfire мод для JA2. После первого шага довольно легко сделать второй и так далее. Дальше последовали изменения игрового баланса, новая графика для предметов и так далее вплоть до WF 6.0.

5. Советовался ли ты с авторами игры, когда вносил свои изменения в Wildfire, или тебе была важнее реакция фанатов?

Serge Popov: Нет, я не советовался с авторами. Я считаю, что мнение фанатов важнее. Единственное, что я хотел от авторов это исходный код, однако они не могли дать его мне.

6. Ты доволен популярностью которую заслужила твоя игра?

Serge Popov: Да, конечно! :) Но ещё больше я доволен самой игрой.

7. Ты сам проделал всю работу или тебе помогали? Сколько времени потребовалось, чтобы закончить мод?

Serge Popov: Североамериканская версия для Strategy First (WF 5.0) была сделана в тесном сотрудничестве с Ромуальдом А. Нагаевым, нашим менеджером и картостроителем. Европейская версия 6.0 от Zuxhez была гораздо более сложным проектом. На разных этапах работы и в разной мере в ней участвовали 3 основных человека из команды I-Deal Games, около 10 гастролирующих художников и люди из Zuxhez. Ты можешь увидеть их имена в разделе благодарностей :)

8. У тебя есть какие-либо данные о количестве проданных копий?

Serge Popov: На основании отчётов SF которые мы имеем, в Северной Америке ими было продано более 25 000 копий в течении первого квартала годовых продаж. После этого они обанкротились и перестали снабжать нас статистикой продаж. Касательно европейской версии у меня вообще нет никаких данных, поскольку наш доход по контракту с Zuxhez имеет одноразовый характер. :)

9. Задачей Wildfire было внести больше реализма в игру. Считаешь ли ты, что это удалось?

Serge Popov: Я надеюсь, что так оно и есть. Важнее всего нам было добавить новый баланс, при этом сохранить играбельность и внести как можно больше реализма. Только фанаты могут судить удалось ли это нам.

10. Ты известен как создатель JA2 Wildfire. Что удерживает тебя от создания других игр?

Serge Popov: Разработка игр это очень непостоянный источник дохода, особенно в России. А мне хотелось бы кушать каждый день, впрочем как и моей семье. Поэтому львиную долю своего времени мне приходится тратить на работу отдалённую от игровой индустрии исключительно ради денег и ждать другого шанса для запуска проекта.

11. Какими инструментами ты пользовался для создания игры? Ты использовал исходный код?

Serge Popov: Во время работы над североамериканской версией SF отказались предоставить нам исходный код, поэтому я использовал только стандартные утилиты JA2 и хекс-редактор. Однако для разработки европейской версии Zuxhez снабдила нас оригинальным сиртеховским набором инструментов и мы использовали некоторые части оригинальных исходников.

12. Каковы шансы, что исходный код JA2 Wildfire будет опубликован?

Serge Popov: Никакие :) Существует очень сложное правовое препятствие касательно лицензии JA2 и я предпочитаю оставаться в стороне...

13. Расскажи нам, с чего начиналось сотрудничество со Strategy First. Кто был инициатором заключения договора?

Serge Popov: Инициаторами были мы. Сожалею, но мне не хочется говорить о SF. Они отняли 2 года моей жизни.

14. Вероятно это некстати, но я не смог удержаться от этого вопроса: вы заработали что-нибудь?

Serge Popov: Если речь идёт о европейском релизе JA2WF от Zuxhez, то ответом будет «да, конечно» - J. Zuxhez очень надёжный партнёр.

15. Европейская версия Wildfire очень отличается от американской. Расскажи нам, как начиналась её разработка и принимал ли ты участие в этом?

Serge Popov: (Это очень странный вопрос, насчёт участия — конечно же я участвовал в этом:]). Отличие версий происходит от различных подходов SF и Zuxhez. В то время, как SF не планировали разработку, не потратили на неё ни единого цента и не оказывали нам никакой помощи, люди из Zuxhez, напротив, были очень целенаправленные, содействующие и продуктивные. Когда мы работали на SF мы столкнулись с большим количеством нытья, обещаний и дурных сюрпризов.

Когда мы работали с Zuxxez у нас был план, бюджет и все ступени разработки были хронологически расписаны. Если у тебя есть сомнения, о том какой из этих подходов лучше, просто сравни качество и перечень возможностей североамериканского и европейского релизов.

16. Теперь, после дебюта игры ты поменял бы в ней что-либо?

Serge Popov: Нет, я не планирую никаких дальнейших изменений. Надо полагать, что JA Wildfire теперь — пройденный этап.

17. В настоящее время разработка модов подавляет многих авторов и они бросают свои работы. Бывало ли так, что ты «уставал» от работы над Wildfire?

Serge Popov: Да, я часто уставал от разработки Wildfire. Однако, это была моя возможность сделать по-настоящему хорошую игру, и поэтому я очень старался побороть себя.

18. Расскажи нам, что из себя представляет Ideal Games?

Serge Popov: i-Deal Games это название группы энтузиастов собравшейся в 1999 году для создания стратегических игр, частью которой я не являлся. Я начал сотрудничать с одним из основателей этой команды, Ромуальдом А. Нагаевым, в 2001 году, и когда мы пришли к соглашению со Strategy First, то было решено повторно использовать название этой команды. В настоящее время на базе i-Deal Games оперируют две независимые компании: Egorolis которая занимается web-ориентированным софтом, как игровым, так и любым другим, и Fantasy Development которая нацелена исключительно на игры.

19. Будут ли i-Deal Games продолжать твою работу? Они планируют другие модификации?

Serge Popov: Если ты имеешь ввиду следующее поколение Wildfire, то ответ отрицательный, однако существуют планы касательно совершенно новой игры, без приставки «JA2» в заголовке.

20. Что ты думаешь о таких современных модификациях как 1.13 или JA2: Multiplayer?

Serge Popov: Я думаю, что JA2, как и любая другая подобная ей пошаговая игра не годится для мультиплеера. К сожалению, я ничего не знаю о v1.13.

21. А что ты думаешь о Jagged Alliance 3 которая разрабатывается в России в настоящее время? Идёт ли она в правильном направлении? Считаешь ли ты, что выход JA3 положит конец эпохе JA2?

Serge Popov: После того как мы имели дело со Strategy First и ознакомились с их манерой работы мне просто не верится в то, что под их управлением возможно создать что-то стоящее. Я не удивлюсь если этот проект никогда не будет выпущен или же будет выпущен кем-то другим, после того, как разработчики устанут от аферизма со стороны SF.

Выход JA3 не завершит эпоху JA в частности или же эпоху изометрических игр в целом, если я тебя правильно понял. Независимо от её графического движка, JA предоставляет нелинейную игровую логику, широкий выбор вариантов прокачки персонажа, очень интересную систему отношений внутри команды и отношения команды с местным населением.

Название "JA3" не гарантирует успех игры — придётся проделать много работы... И даже в случае успеха совсем не обязательно, что она «убьёт» JA2. Для того чтобы «похоронить» своего предка, JA3 должна будет сохранить все его достоинства, при этом не сделав слишком больших изменений, а это очень сомнительная задача. Я полагаю, что вероятнее всего это будет совершенно другая игра во всех её аспектах.

22. Тебе хотелось бы сказать что-то поклонникам JA или читателям Jagged Alliance Center?

Serge Popov: Желаю здоровья в жизни и удачи в играх :)

23. Спасибо тебе за это интервью. Я надеюсь, что ты снова проявишь себя на поприще Jagged Alliance и желаю тебе всего наилучшего в жизни :)

Serge Popov: Поживём — увидим... :)

+++++

Мне стало интересно, и я поискал информацию о Strategy First. Оказывается, что не только наши земляки пострадали. Вот несколько фактов из Wikipedia:

Strategy First это компания занимающаяся программным обеспечением и расположенная в канадском Монреале. Основанная в 1988 году, и издавшая множество известных игр, таких как Disciples, Jagged Alliance, Space Empires и Galactic Civilizations.

Конфликты

У Strategy First был конфликт с Introversion Software. Компания занималась распространением копий игры разработанной в Introversion под названием Uplink: Hacker Elite. Однако, после объявления банкротства, Strategy First остановила авторские выплаты Introversion, задолжав им десятки тысяч долларов. Introversion разорвала свои связи с компанией.

Бывшие разработчики Strategy First под названием Legend Studios также сообщали о конфликте который, в результате, был опубликован в прессе 11 февраля 2005 года где они заявили, что издатель «нарушил соглашение об издании и распространении программного продукта», а так же «мы не получили ни одного доклада о продажах, ни авторских выплат, таким образом ни один из пунктов нашего договора не был выполнен».

В «посмертной» статье о разработке Galactic Civilizations II, основатель Stardock, Brad Wardell заявил относительно упомянутой игры, что «издатель Strategy First объявила о банкротстве, не уплатив значительную часть авторских выплат которые нам полагались». Сайты игровых новостей также сообщали о конфликтах с участием Strategy First, такие как на сайте игровых новостей Gamasutra, где разработчик и со-основатель BattleGoat, George Geczy заявил «нам пришлось отдать им 50 центов с каждого доллара, только чтобы вытянуть из них наши деньги».

Разработчик стратегий Pollux Gamelabs также сообщали о конфликте со Strategy First связанном с выпуском игры Lost Empire в жанре 4X. Согласно форумам Lost Empire, Pollux Gamelabs отменила всякое сотрудничество со Strategy First в следствии разногласий между компаниями, детали которых указаны не были.

Открытое обвинение от i-Deal Games, которые были ответственны за разработку утверждённого мода для Jagged Alliance 2 под названием Wildfire гласило: «В следствии последовательного нарушения договора о распространении программного продукта со стороны Strategy First, наша сторона прекращает своё соглашение со Startegy First inc.».

В сообщении на форуме сообщества Steam 14 июня 2009 года, Technetium Games, издатели «SlamIt Pinball» также высказали претензии к Strategy First, которая не выплачивала гонорары и не докладывала о продажах. «Strategy First всё ещё не заплатили нам ничего. Они не шлют нам отчёты о продажах. Они рассказывают нам сказки и оправдываются».

+++++

И напоследок:

Тимофей "Timston" Путинцев
22 ноябрь 2004 года, 16:05

i-Deal Games уходит от Strategy First: Тонущий корабль канадского издательства покидает очередная компания-разработчик.

Компания i-Deal Games, созданная русской командой модификаторов, авторами Jagged Alliance 2: Wildfire, уходит от своего западного партнера Strategy First. Причина - финансовый кризис в издательстве, повлекший несоблюдение условий контракта. Согласно заявлению i-Deal Games, компания Strategy First "не выполнила ни одного из взятых на себя обязательств и не заплатила разработчикам ни цента". Создатели Wildfire утверждают, что полтора года работы с канадским издательством вылились в сплошные убытки и закончились лишь "непоправимым ущербом в финансовом плане и подмоченной репутацией".

i-Deal Games сообщает, что согласно контракту, подписанному со Strategy First, в случае нарушения условий со стороны издательства разработчики автоматически получают все права на JA2: Wildfire, и "ничто не может помешать i-Deal распространять свою продукцию самостоятельно либо с помощью третьей стороны". Именно этим разработчики и собираются заняться.

i-Deal Games - не единственная компания, ушедшая от Strategy First за последние несколько месяцев. Компания присоединится к полякам из Techland и американцам из Black Hammer Games, также покинувшим Strategy First в тяжелые для нее времена.

+++++

Очень жаль, что наши ребята так неудачно стартовали, но я лично очень доволен результатом. После нескольких часов игры в WF мне уже не хочется возвращаться на классику :) Конечно, есть свои минусы, типа озвучки Мигеля и неконсистентных портретов новых мерков. А так - всё классно!