

Сообщество-организатор - День первый: Мор (Утопия)
https://vk.com/pathologic_game

6 сентября 2014 года прошла онлайн-встреча (<https://vk.com/club76657080>) фанатов со студией Ice-Pick Lodge (IPL).

В конференции принимали участие:

Николай Дыбовский (НД) - руководитель студии Ice-Pick Lodge.

Айрат Закиров (АЗ) - управляющий директор

Петр Потапов (ПП) - главный архитектор

Василий "Mushroomer" Кашников (ВК) - звукорежиссер и композитор

Александра "Альфина" Голубева (АГ) - пишет и переводит тексты

Иван Словоцов (ИС) - геймдизайнер

Игнат Прокопович (ИП) - программист

Лю Сухинина (ЛС) - настольных дел мастер

Игорь Покровский - 3d-художник



1. Будут ли в игре книги; газеты с городскими новостями?

IPL: Не знаем. Но это маловероятно: там же нет типографии.

2. Будут ли 3D модели многогранника, домов, боен в открытом доступе для возможности их распечатать?

IPL: Не исключено, что будет Многогранник. По крайней мере, мы думали об этом. Митос знает, как это сделать.

3. Будет ли Город в некоторые дни (например первый и последний) околдован прекрасной волшебной желтой осенью?)

IPL: А разве он не был?...)

4. Будут ли добавлен Инквизитор и Полководец как дополнительные играбельные персонажи хотя бы на пару дней?

IPL: Нет. Но вы сможете познакомиться с ними немного ближе. Как - пока не скажем.

5. Будут ли отдельные временные ограничения для каждого квеста?

IPL: Еще не знаем.

6. Будут ли в магазине Айс-пик студии доступны товары - куклы, маски, настольная игра и т.д. чтобы в любой удобный момент можно было их приобрести?

IRL: Да! Магазин входит в наши планы (в связи с чем мы и обсуждали модель Многогранника). Возможно, что он появится в начале следующего года - но это лишь предположение, а не обещание.

7. Теперь, когда IRL воочию увидели мощь фанатской поддержки, есть надежда, что Холод выйдет как масштабная дорогая игра, которой он и был задуман?

НД: Думаю, что нет. Я не знаю, что будет с нами через 2 года - но несомненно то, что к этому времени все изменится.

8. Почему смысловая начинка The Void была изменена так, как она была изменена - сёстры больше не рассказывают о своих цветах, а интерпретация игровой ситуации и мира в целом сузилась до банальной жизни после смерти?

НД: Потому что Atari от нас потребовали сократить тексты почти наполовину. Нужно было что-то выбирать.

9. Вы правда удаляете Младшего Влада из лагеря утопистов? А кто им тогда будет дебет с кредитом сводить?

НД: Для меня это новость. Я пока никого ниоткуда не удалял.)

10. Николай, хотели бы вы сами того, что бы все диалоги в игре были озвучены?

НД: Нет.

11. Почему на фотографии все в чёрном и почему стиль для фотографии выбран чёрно-белый?

IRL: Мы потратили все краски на Тургор.

12: Проект "Холод", будет ли он реализован если пересказ "Мора" заработает кучу бабла?

IRL: Вряд ли.

13: Куда планируете двигаться после "Мора"?

IRL: Понятия не имеем. Трудно судить даже о том, что будет через месяц, что уж говорить о 2016-м.

14. Какие игры вас впечатлили за последние 2 года? Что можете порекомендовать вашим фанатам в ожидании Мора?

ИС: Hotline Miami, Papers Please, Cart Life, Transistor, DayZ, Dark Souls 2

АГ: The Stanley Parable - просто лучшая игра, которую я видела. Kentucky Route Zero великолепна и всё ещё выходит (самое то в ожидании).

15. Планируется ли делать более красивую и качественную графику в игре?

ИС: Короткий ответ - да. Подлиннее - что вы понимаете под красивой и качественной? =)

ПП: Мы очень стараемся!

16. Вопрос вашему программисту - Игнату Прокоповичу. Очень интересно, что у Вас под капотом, вы говорили о системе репутации, о слухах. Если я совершу преступление и уничтожу всех свидетелей, либо свидетелей вообще не будет, отразится ли это на моей репутации? Как всё это реализовано? Особенно любопытен AI Песчаной чумы.

ИП: Пока рано говорить о каких-нибудь конкретных реализациях наших идей. В процессе разработки многое будет тестироваться и изменяться, думаю, никто не знает что получится в итоге. Да и мы пока не уверены какого уровня реализм нам нужен. А тем более с AI Песчаной Чумы.

17. Можно будет приобрести коллекционное издание ремейка Мор. Утопия после релиза? Или доступной будет лишь обычная версия?

ИС: Надеемся, что да, но пока рано об этом говорить.

18. У меня достаточно простой вопрос: будет ли возможность видеть ноги у персонажа?)

ИС: Мы точно попробуем это реализовать. Если хорошо ляжет в игру, то да.

ПП: Не вижу, чем это можно было бы оправдать :)

АЗ: Технически реализуемо, вопрос - зачем? Наблюдать за ногами во время унылых пробежек по городу?)

АГ: Какие ноги, вы что, там же на самом деле ВСЕ МЁРТВЫЕ. и безногие. пф.

НД: ... смотришь на ноги - а они глиняные!

19. Можно ли будет в переиздании увидеть призрачную кошку?

АГ: самим интересно. мы и сами нередко думаем о невидимой кошке.

ИС: Она же невидимая

НД: Возможно, теперь технологии позволят.

20. Из чего будут стены Многогранника внутри?

ИС: Из мечт.

НД: В нем нет стен. -_-

21. Кампания на Кикстартере началась до неожиданности успешно. Возможно рано об этом говорить, но вполне вероятно что сбор средств перешагнёт заявленную сумму задолго до окончания кампании. Однако интересно, возможно ли при таких обстоятельствах какое-либо расширение первоначально задуманной игры за счёт дополнительно собранных средств, есть ли в концепции игры место для объёмного расширения?

ИС: Stay tuned... После того как (надеюсь... тьфу тьфу тьфу) наберем базовую сумму сделаем анонстик

НД: Об этом действительно очень рано говорить. Это было хорошее начало - и мы сердечно благодарим вас за него. Но праздник кончился - вертикальная линия начинает превращаться в горизонтальную уже сегодня.)

22. Останется ли в диалогах возможность увидеть реальные фото персонажей? Или теперь, только компьютерные модели?

ПП: Полагаю, что компьютерные модели, но это еще не окончательное решение.

НД: Да, но эти люди уже выросли, уехали, а кто-то даже умер. Их уже не найти.

23. Что станет с музыкой, если Андриешь откажется с вами сотрудничать?

ВК: Она обретет новое звучание, как впрочем и в случае, если не откажется.

НД: Эта музыка будет вечной!

24. Расскажите о вашей кампании, предшествовавшей кикстартеру. Что вас вдохновило? Какие выводы вы сделали из ее итогов? Услышим ли мы еще от Вороники, или тайны так и останутся нераскрытыми?

Все-таки, это был большой труд, как с вашей стороны, так и со стороны фанатов. Многим из нас история "дочки инквизитора" и "игроков в классики" запала в душу.

ИС: У Вороники осталась еще одна нераскрытая тайна... И ее еще можно успеть раскрыть.

НД: Почему вы вообще решили, что нам все известно?)

АГ: А как вы сами думаете, что стало с Вороникой? Подумайте - и станет понятно, увидите или нет.

25. Здравствуйте, уважаемые разработчики! В качестве одного из пунктов, который вы собираетесь «восстановить в соответствии с исходным замыслом», вы указываете бои. Интересно узнать, какие именно аспекты сражений вы

хотите поменять? Поведение и способности противников? Возможности, которые есть у персонажа? Систему управления персонажем в бою? Вопрос непростой, учитывая, что в схватки приходится вступать подчас с самого первого дня. Вдвойне непростой, если учитывать, что вы планируете разрабатывать игру как для ПК, так и для консолей, у которых, как известно, есть свои принципы создания боевых систем (перекаты, укрытия, автоприцеливание), завязанные на контроллеры, используемые там. Даже если ориентироваться только на ПК, то и там за прошедшие с момента выпуска оригинального Мора годы сформировалось много разных боевых систем. В общем, что именно вы хотите сделать с боями?

ИС: Бой должен быть событием. Схваткой не на жизнь, а на смерть. Компромиссом со смертью. Каждый раз. Чтобы передать это, возможно нам придется создать что-то не похожее на существующие "стандартные" боевые системы.

26. Добрый вечер! Вопрос не по игре. Читали ли ледорубы статью о себе в ироничной интернет-энциклопедии мемов "Луркомор"? Если да, то какого о ней (статье) мнения? Согласны/не согласны со своим описанием?

АЗ: Читали с удовольствием.

НД: Нам жалко, что убили статью про "Мор". Над ней мы хохотали еще больше.

АГ: на луркморе вообще всегда всё правда. когда я хочу о ком-то или чём-то узнать, я туда раньше, чем в википедию, заглядываю.

27. Когда я играл в первый раз и наступило время слухов о приезде инквизитора, все в городе пытались угадать, кто именно из инквизиторов придет. Тогда я был уверен, что выбор будет случайным. Но оказалось — нет. Насколько возможна реализация того, что придет не фиксированный сценарием инквизитор, а случайно выбранный? Каждый из которых привнесет свои изменения в игровой процесс. Или же это все вопрос жестких сценарных рамок?

НД: Приедет Аглая. Но тема Инквизиции будет раскрыта шире.

28. Не заброшен ли окончательно "Холод"? Есть еще надежда, что когда-то он будет выпущен?

НД: Мир полон неожиданностей. Все может быть. Но он заброшен, и вероятность, что его не будет никогда стремится к 99 из 100. Да бросьте вы этот "Холод"! О нем так много говорят лишь оттого, что мы о нем проболтались. Мы постоянно выбрасываем очень неплохие концепты по самым разным причинам. Тот же "Левиафан" — о котором мы никогда не упоминали — лично мне нравился куда больше "Холода". Или игра о пяти часах перед концом света. Их множество, и почти все они уже — на кладбище. Нормальный рабочий процесс. Не за все же нужно хвататься, что в голову приходит.

29. Какой логин и пароль 494949.info ?

НД: А что это за ссылка?

30. Если мировоззренческие позиции главных героев можно описать, как: Бакалавр — идеализм, Гаруспик — материализм, Самозванка — метафизический реализм, то каковы взгляды вырезанных персонажей — Полководца и Инквизитора? И есть ли шансы увидеть этих героев в ремейке?

НД: Я никогда не описывал мировоззрение героев "-измами". Не могу согласиться и с исходной посылкой. Гаруспик куда больший идеалист, чем Бакалавр, если уж на то пошло.

31. Что лично каждому из вас всегда оставалось непонятным в произведениях "Мор. Утопия" и "Тургор"? Или они полностью рационализированы и никакой загадки в них для вас нет?

НД: Да все непонятно! Именно поэтому они такие недоделанные.

32. В тексте на кикстартере Гаруспик назван "talented amateur" (в русском переводе - "талантливый хирург-самоучка"). В оригинальном "Море" Исидор Бурах на десять лет отправил его "изучать современную медицину в высших учебных заведениях". Получается, предыстория изменилась, никаких университетов в новой версии не было?

НД: Вы знаете, это мы недосмотрели. Просто взяли описание из самого первого дизайн-документа: того самого, где Гаруспик еще назывался "Потрошителем", и звали его - Артемий Крюк. Это был куда более зловещий персонаж.

33. Зная все закоулки и продумав маршрут, можно было пересечь город из одного конца в другой за приблизительно 5 минут реального времени, в большинстве случаев игнорируя зараженных и на ходу уворачиваясь от облаков болезни. Изменится ли как-нибудь масштаб города? Останутся ли "заборы" и непроходимые кусты, которые искусственно ограничивали маршруты игрока? Будет ли опаснее передвижение через зараженные кварталы?

ИС: Мы хотим усилить ощущение "места", которое было в старой игре. Так что долгие прогулки по городу никуда не денутся. Мы хотим наполнить эти прогулки смыслом, чтобы каждый проход по городу оставлял какие-то впечатления, а не просто был "филлером" между диалогами. И да - передвижение через зараженные кварталы теперь будет гораздо опаснее.

34. Изменилась ли в новом Море ...символическая концепция болезни как олицетворения Зла, или вы решили, что адекватно воссоздать истинное Зло в игре, а следовательно и по-настоящему его одолеть, невозможно?

НД: Нет, не изменилась. Хотя с тех пор мы стали немного старше, и я бы не стал называть болезнь однозначным Злом. Хотя именно мне близка такая интерпретация. Но это не значит, что она верна.

35. Ледорубы, скажите, изменятся ли внутри игровые отношения между жителями и героями? Будут ли дополнительные локации? И насколько сильно видоизменятся старые локации Мора?

IRL: Тома (и другие, кому интересно, что и как изменится) - вы знаете, на самом деле вы ведь не получите ответов на свои вопросы, как бы мы на них ни ответили.

Ну вот скажем: "Изменятся". А насколько? А кто его знает! А как? А пока не увидишь - все равно не поймешь, даже если картинку нарисовать...

Что-то изменится. Но в целом город сохранится.

36. В игре ты мог разбогатеть и запастись продовольствием неимоверно легко, из за воровства в домах. Во первых в них всегда было чем нажиться, а во вторых люди каждый раз забывали, про то что ты у них воруеть. стоило тебе выйти за порог их дома. надеюсь в ремейке мора эта ситуация будет исправлена. а то уж как то очень легко было играть

ИС: Да, такого больше не будет))

37. Дорогие IRL! Ваша игра изначально позиционировалась как симулятор выживания в эпидемии (я могу быть неточен в формулировке), где игроку приходилось принимать множество различных медикаментов, чтобы не заразиться вирусом или замедлить его развитие.

Стремилась ли вы соблюсти здесь высокую долю реализма и действительно дать игроку какие-то практические навыки медицинского характера? В оригинальном "Море" это было сделано немного странно, и можно было подхватить болезнь, даже имея высокий иммунитет.

Как вы планируете изменить эту систему в ремейке? Больше реализма будет или аркадности? Мне кажется, что многие люди в наше время очень условно представляют себе, как правильно бороться с вирусной инфекцией и поддерживать иммунитет, и ваша игра могла бы оказаться не только художественно-увлекательной, но и образовательно-полезной.

НД: Когда мы делали первый "Мор", я сначала наивно хотел медицинского реализма – и довольно вдумчиво изучал тему. Читал специальные пособия, статьи, исторические очерки об эпидемиях.

Это невозможно превратить в игру. И научить этому в игре невозможно. Борьба с эпидемией – это исключительно трудная, требующая высокого профессионализма каторжная работа. Превращать ее в геймплей (то есть именно изображать это документально, а не гротескно) показалось мне совсем неуместным.

38. Графика на новых скриншотах очень красивая, а главное в ней чувствуется вкус. Но у меня такое ощущение, что Мору для большей атмосферы подошла бы более фотореалистичная и тусклая графика (как в оригинале). К тому же я слышал, что Вы хотели сделать оригинальный Мор ещё более мрачным, чем он есть сейчас. А ремейк выходит наоборот, более светлым. Это окончательный визуальный стиль или Вы ещё думаете над этим вопросом?

IRL: Нет, не окончательный. Это первая проба

39. Насколько сильно отличается команда разработчиков Мора 2005 года и Мора 2014 года? Кого из "ушедших" вам больше всего не хватает? Как, по вашему мнению, это скажется на игре?

IRL: К сожалению, к проекту не присоединился Илья Калинин (на первом "Море" он был арт-директором). Но он сказал, что теперь ему интересно другое. Вопрос с участием Андриеша Гандрабура остается открытым. Не работает с нами больше программист Алексей Бахвалов. Не будут участвовать трехмерщики и аниматоры старого "Мора" – Слава Гончаренко, Влад Ермаков, Кирилл Савенко и Екатерина Ромашкина.

40. Во многих интервью упоминались идеи и концепции других проектов. А есть ли у вас идея чего-то, что просто невозможно реализовать при нынешнем уровне технологии? Что это? Насколько сильно редакция изменит уже знакомые нам тексты и диалоги?

ИС: Очень хочется сделать игру про Любовь, но пока что почему-то выходят игры про привязанность. Может быть действительно в технологиях дело =)

АГ: Редакция их, конечно, изменит. Вы знаете, что в «Море» есть ошибки в «ться/тсья»? Вот что бывает, когда творец творит без сна, еды и прочих мирских благ. Но стиль, настроение и атмосфера текстов останутся теми же.

41. Вопрос по поводу графики. Насколько требователен будет графический движок к железу компьютера?

АЗ: Думаю, что подход к требованиям будет обычный для игр. Мы купим под разработку более-менее топовое железо и будем на нем разрабатывать. Через два года это железо станет обычным средним сегментом и будет оптимальным для игры.

42. Можете ли вы устроить нечто вроде геймдизайнерского бизнес-линча, но в своём духе? Иными словами: можно ли присылать вам (хоть иногда) свои "диздоки", а вы будете их критиковать и громить в пух и прах?

IRL: страшная правда: люди не так редко делают это, не спрашивая разрешения. и, надо признать, тут-то мы и понимаем, что у нас есть репутация, потому что присылают порой ну очень, гм, эксцентрические штуки. мы стараемся отвечать – но без подробных разборов, конечно, просто высказываем свои мнения.

вот чего точно не нужно – так это присылать письма с загадочным «у меня есть идея офигенно глубокой игры, только вы меня поймёте, это как Skyrim, только там ещё про смерть и катарсис». это, к сожалению, не идея игры. это, возможно, её ранний-ранний зачаток. такие зачатки надо проращивать в душе, пока они не обретут некую более-менее внятную форму, а не отсылать игровым студиям.

и ещё один момент. ледорубы не делают игры по чужим задумкам – даже блистательным. простите, но у нас своих задумок полно. не надо этого, пожалуйста, предлагать.

НД: нет, не нужно. При всем уважении к вашим идеям – у нас нет на это ни сил, ни времени. Ни на первое, ни на второе.

Кроме того, мы не так самоуверенны, как Лебедев. Меня бы самого кто поучил, как игры делать. –_–

43. Будет ли возможность приобрести физические плюшки спустя некоторое время после Кикстартера (хотеть маску Трагика и настолку, но нет финансов сейчас)?

IP: некоторые – можно будет, некоторые нет. настолку точно да.

44. Просто для справки, кто играет левого хирурга в трейлере (он же диктор)? Где-то я его уже слышал

НД: Вы слышали его голос в трейлере к игре "Тук-тук-тук", который был на нашем первом Кикстартере. А возможно, были на его спектакле в английском детском театре Flying Banana Theater. :)

45. Вопрос, пожалуй, к каждому из ледорубов – чей исход – Бакалавра, Гаруспика или Самозванки вам ближе? Чьих сторонников в студии больше? :)

АГ: на такие вопросы нельзя отвечать, потому что все исходы в равной мере интересны, возможны и справедливы. их потому и три, что они уравнивают друг друга, но каждый при этом является крайностью сам по себе. (...Бакалавра, разумеется.)

НД: Скажем так – первый "Мор" был сделан с откровенной и неприкрытой симпатией к утопистам. Возможно, сказывается возраст – но теперь я знаю, чем действительно прекрасны и две остальные фракции. Это одна из причин, по которым хочется сделать "Мор" еще раз.)

ИС: Генерал, пушки наведены на город? Открывайте огонь.

ИП: Самозванка. Всё старое умирает, а новое начинает жить. Никак не могу принять концовку за Гаруспика)

46. Николай, правда ли, что большую часть суток вы проводите во сне? Если да, то какие ощущения от такого образа жизни? Вам просто часто хочется спать, или же вы насильно заставляете себя погрузиться в мир сновидений?

НД: Это правда – когда мне позволяют это обстоятельства. Наоборот, обычно я насильно заставляю себя туда не погружаться – но увы, это не всегда получается. –_–

47. Будет ли какое-либо глобальное отличие между римейком и оригинальным Мором?

НД: Переосмысление. Мне будет интересно делать эту игру и играть в нее, по крайней мере. Я собираюсь открыть для себя много нового.)

48. Кто будет автором саундтрека? Андриеш? Или это будут переработанные Мушрумером старые треки?

IP: Относительно музыки все еще не утихают споры. Пока можем сказать что мы цепко держимся за атмосферу созданную в оригинальной игре, а значит и мелодии и ритмы ключевых композиций предстанут во всей красе. Кто конкретно будет работать над новым звуком саундтрека помимо Василя, и, возможно Андриеша пока неясно.

НД: Музыка будет больше, чем раньше

49. Заявленные побочные квесты и ивенты – можно ли среди них ждать Прозрачную кошку, войны между двоедушниками и песеголовцами, о чем можно было услышать от нпц?

НД: Не исключено.)

50. Можно ли ожидать появления новой истории в той же вселенной?

IRL: В качестве одной из наград на КС предлагается книга. Книги нередко содержат в себе истории.

51. Помнится, в прошлом году поклонники игры делали небольшие видеозаписи, на которых рассказывали на английском о Море. Идею с рассказами решено было не использовать?

IRL: Что вы! мы используем их в одном из апдейтов. простите, что не предупредили.

52. Огнетчики\поджигатели. Будут ли дома возгораемы? В разумных мерках, конечно.

АЗ: Моя мечта - возгораемая степная трава, надеюсь, что будет в игре) Здания загораться от огнетчиков, скорее всего, будут (ненадолго), но не уверен, будут ли получать от этого повреждения (менять текстуры и т.д.).

53. В оригинале бандиты и пьяницы очень похожи. Возможно ли будет, что обычный с виду человек достанет нож и пойдет грабить мясную лавку?

ИП: Думаю, лучше всего сделать именно так, чтобы невозможно было строго распознавать кто есть кто.

54. На некоторых обоях к новому Морю из окон домов вывешены простыни с различными знаками. Будет ли это в игре? Будет ли это иметь значение: к примеру, перед тем как вломиться в дом, следует посмотреть на то, не висит ли такой знак на нем, если висит, значит внутри дома есть зараза, не видная снаружи, туда лучше не соваться. Или наоборот - знак, говорящий что в этом доме можно найти уют и миску теплого супа. Одну.

АГ: у нас, кстати, есть план, кратко записанный мной как «БОЛЬШЕ ТРЯПОК». так что ответ на ваш вопрос - скорее положительный.

55. Представим: патронов нет, а за вами гонятся два бандита. Вы забегаете за угол, добегаєте до ближайшего дома и стучите в дверь. Появляется окно диалога, вы можете попросить укрытия у обитающей внутри семьи, за вознаграждение или просто так. Если у вас хорошая репутация и вы назвали достойную цену, вас впускают. Пережидаете внутри, пока бандиты не уйдут (время идет) или выходите через заднюю дверь. Причем снаружи есть шанс, что бандиты окажутся настойчивыми (50-50) и захотят вас найти, выломают дверь (если успели заметить, в какой дом вы забежали) и побегут за вами. Будут ли такие ситуации в игре?

ИС: Очень хотелось бы сделать что-то на эту тему... Правда без диалогов)

56. Самая большая проблема в геймплее оригинального Мора, на мой взгляд - бандиты и отболевшие пустые дома. И если с бандитами все понятно, они полностью на таймингах, а боевку Мора только ленивый не ругал (хотя, на мой взгляд, бои нужно усложнить еще сильнее, например, запретить сохраняться, когда герой находится в поле зрения врага), то дома - это просто бездонный мешок всяческого лута, добыча которого ну слишком упрощает игру. Ну, и по мелочи, конечно: квестов очень мало, одинаковых NPC очень много (их вообще как-то слишком много для мертвого города), и миф "Игру невозможно пройти, не заразившись" - неправда. Я прошел. Дважды.

Будет ли что-то из перечисленного изменено в ремейке?

АГ: Конечно. примерно всё. Вы всё правильно говорите, а мы всё это тоже видим. отсюда и идея сделать ремейк.

АЗ: Все основные "болячки" старого мора будут детально разобраны и "исправлены".

57. Вопрос Альфине: Каково это быть Вороникой?)

АГ: думаю, Облепихой круче. или Морошкой, например.

58. Мы думали, что вы занимаетесь Вороникой, прямой вопрос, мы ошиблись?

АГ: я в растерянности, честно говоря. неужели вы в самом деле думаете, что, каким бы ни был ответ на этот вопрос, я его дам? Вороника – это Вороника. не надо её обижать, подозревая её в том, что она – не она.

59. Хотим конкурсы среди фанатов! фотографии, короткометражки, арты – всего вот этого! массовая эпидемия мора! могу помогать с организацией)
IRL: Не обижайтесь, но разве мы для этого так уж нужны? Кажется, конкурсы и события прекрасно проходят без нас. мы не слишком-то и хороши в организации всего такого – если бы не Маша с Никитой, например, сами бы мы на такую встречу, как эта, никогда не раскачались. а за тем, что вы делаете, рисуете, пишете и так далее, мы безотносительно конкурсов внимательно следим.

60. Меня всегда удивляло, что во всех пресс-релизах, кикстартерах и прочих вы всегда описывали Мор как "Симулятор поведения человека в условиях эпидемии" или какой-нибудь "сурвайвал-хоррор". Но это ведь откровенный обман! Вся суть и плоть игры – совершенно не в этом, а болезнь – лишь "завязка" сюжета. Мне интересно, почему вы все равно так пишете?

ИС: В игре три главных героя – Город, Чума и Время.

61. Добрый вечер уважаемые Ice-Pick Lodge. Для начала хотел бы поблагодарить вас за прекрасные шедевры, которые вы подарили людям. Играя в Мор вживаешься в атмосферу. И всё бы хорошо, но иногда появлялся такой эффект коробки в которой находится всё. Это происходило когда подходишь в степи к концу уровня (получается что врезаешься в невидимую стену, когда идёшь по степи). Понимаю что это такой технический момент, но будет ли в ремейке как-нибудь изменён этот момент (ну скажем вместо такой невидимой стены будет пропасть или что-то подобное)

НД: А неплохая идея – с пропастью! Сергей, спасибо за находку.)

62. В сети гуляет слух, что студию финансирует кто-то из Министерства культуры – это правда?

IRL: Нет, неправда. Хотя, может кто-то из наших бэкеров на кикстартере? этот слух вырос из того факта, что нас поддержали MIT Game Lab, кажется. MIT дал двадцать баксов.

63. Будет ли в игре долгожданная клавиша «Бег»? А то в оригинальной игре в очередной раз проходить через город со скоростью черепахи было очень утомительно.

АЗ: Я надеюсь, что в игре будет чем заняться, чтобы клавиша бег была естественным образом не нужна. Мы понимаем, что беготня по городу очень утомительна – это один из главных приоритетов на исправление.

64. Будут ли диалоги отредактированы, чтобы быть более понятными обычным людям? (То есть никаких «Она сопутствует руслу твоего подвига»)

IRL: Диалоги будут отредактированы (а местами переписаны, удалены вместе со скучными квестами и дополнены) так, чтобы они были понятнее нам самим.

65. Вы перешли на Unity?

ПП: В данный момент это кажется нам оптимальным выбором. К чести создателей, движке довольно динамично развивается

АЗ: Юнити – очень дешевый движок в про версии и со всеми дополнениями.

Это копейки по сравнению со стоимостью всей разработки. Но самое главное – у него очень сильное комьюнити.

66. АЙРАТ=БАКАЛАВР (на фото) или все-таки нет?

АЗ: Фото Бакалавара – это не я.

67. Не боитесь ли вы за рейтинг игры? Ведь в ней можно убить ребенка, есть много психотропных веществ и прочее.

IRL: ну так высокий рейтинг ей объективно и полагается. чего тут бояться-то?

68. Черви и мясники. Как будет обстоять дело с их поселениями, увидим ли мы быт Червей?

НД: Не исключено -_-

69. Как будет адаптирован текст диалогов (весьма большой) к новому формату (в частности, консолей). Порежете или оставите?

НД: Сокращать не станем. Придется как-то выкручиваться.

70. Николай в одном из выступлений много говорил о том, что хаос нужно вносить в несущие конструкции игры, но среди ваших игр такой подход встречается только в Тук-тук-тук. Я говорю о рандоме закодированном, основанном на случайных числах. Будут ли в новом Море и в следующих играх вашей студии этот самый хаос, внесенный в эти самые несущие конструкции? Дело даже не в случайности попадания из пистолета и не в вероятности удачного взлома замка. Я говорю, возможно, о случайных сюжетных ветках, о целых главах и событиях, появление которых в игре выбирается исключительно рандомом.

ИС: Мы хотим сделать AI, который будет создавать разнообразные "нескриптованные" игровые ситуации... В идеале даже мы не должны знать, чего можно от него ожидать =)

НД: Мор - не та игра, в которой стоит экспериментировать с управляемым Хаосом. Конечно, элементы рандома будут, и много. Но в целом - это не хаотическая игра)

71. Ребят, планируете ли вы в ближайшее (или не ближайшее время) расширение состава студии?

НД: нам понадобятся новые люди для работы над «Мором» (не композиторы, не 2D-художники, не сценаристы, простите), но для того, чтобы в самом деле реализовать свой замысел, нам нужны мастера своего дела. мастера своих дел могут писать на mail@ice-pick.com И да, пользуясь случаем, хочу сказать здесь - мы больше не берем стажеров! Простите, но действительно наболело: очень часто люди пишут что-то вроде "Я ничего не умею, но быстро учусь", "Я студент, но немного знаю C++", "Могу генерить идеи и учиться в процессе"... Было время, когда мы говорили: "Ну, приходите, давайте попробуем". Теперь раз и навсегда мы говорим категорическое "Нет". Пожалуйста, не обижайтесь! Но мы действительно не можем учить стажеров и брать новичков "на подхват". Мы не умеем это делать, да и сил не хватает. Если кто-то хочет попробовать работать у нас - следите за вакансиями. Приходите, и мы выберем лучшего. Возможно, им окажетесь вы.

72. Какие книги читают Ледорубы? Что можете порекомендовать?

ИС: Из последнего - The Last Policeman Бэна Винтерса

АГ: я сейчас (очень медленно) читаю «Теллурию» Сорокина, и она совершенно чудесна. а мои самые любимые книги – это «Мы» Замятина и «Имя розы» Умберто Эко.

АЗ: Сейчас дочитываю "Тихий дон" (очень в тему), но я неуч, наверстываю.

НД: Я перечитываю "S.N.U.F.F."

АЗ: Я тоже.

73. Возможно ли будет пройти игру, не заразившись? Насколько важным аспектом игры будет борьба с собственным заражением? В оригинальной игре система свободных сохранений позволяла загружаться каждый раз, если вы заразились, чем многие злоупотребляли, в итоге так и не попробовав ни разу эффект песчанки на себе. Планируете ли вы как-то ограничить возможность такого жульничества?

Иван Словцов: Болезнь очень важная часть игры. Мы надеемся, что сможем сделать так, чтобы эту часть каждый игрок почувствовал на себе сполна))

IRL: а что, если кое-какие углы и аспекты мира игры будут становиться понятны только тому, кто испытал на себе прикосновение Песчанки?

74. Останется ли боевая система, которая была в оригинале? Ведь именно та самая боёвка, создавала большую часть атмосферы, боёвка из-за которой человек чувствовал себя беспомощным и слабым, даже разжившись самым мощным оружием и одеждой. Есть ли цель передать те же чувства в новой игре, или она будет оказуалена в угоду новой аудитории?

Айрат Закиров: Беспомощность и слабость останутся (игрок не станет супергероем, игра не станет шутером). Но старая боевка была откровенно забагована и крива.

Иван Словцов: Атмосфера и чувства останутся (вернее станут более фокусированными), сама боевка почти точно уйдет.

75. Скажите, римейк на диске собираетесь выпустить? Или будет как с "тук-тук-туком" – только цифровая дистрибьюция?

Айрат Закиров: Очень многие спрашивают, у меня ощущение, что в какой-то момент мы "сломаемся" и будет коллекционка. Но это пока совсем не в планах и я могу ошибаться. Опять же, зависит от того, насколько хорошо мы оправдаем ваши надежды.

Иван Словцов: Еще рано про это)) Но Steam PSN и Xbox Live будут точно

76. У меня пара вопросов насчет настольной версии Мора:

1) На какой стадии разработки она находится;

2) на что вы ориентировались при ее разработке (надеюсь будет смесь Mansion of Madness и Pandemenic);

3) и когда в нее можно будет сыграть.

IRL: 1) игра уже обрела контур. но всё же еще очень много работы.

2) мы ориентировались в первую очередь на крайне взыскательные требования Николая в духе: "ОНЕТ, ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ, ЭТО СОВСЕМ НЕ "МОР"! А ВОТ ТАК МОР! ОХ, НЕТ, ВЫ СДВИНУЛИ ФИШКУ ВПРАВО, ТЕПЕРЬ ОПЯТЬ НЕ "МОР"!"

3) как только мы её закончим! :)

пока остерегаюсь говорить о сроках и не возьмусь утверждать, будет ли это славное утро воскресенья или дождливый вечер четверга.

77. Существует ли возможность попасть на работу в вашу студию, куда можно отправить резюме?

IRL: существует, если вы – действительно мастер своего дела. писать нам можно на mail@ice-pick.com. нам часто пишут совершенно замечательные, интересные, трогательные, остроумные, явно близкие нам по духу люди... которые, к сожалению, ещё не нашли себя. и каждому из них хочется помочь поискать, но так мы переквалифицируемся из игровой компании в фонарную мастерскую, а вы, кажется, всё-таки хотели бы увидеть какие-то наши игры. также нам не нужны 2D-художники, композиторы и сценаристы. нам пишет куча талантливых людей. талантливые люди, не губите свои таланты! беритесь за собственные начинания, чтобы мы потом стояли в очереди за вашими автографами!

78. Будет ли твирь и другие травы генерироваться случайным образом, а не в определённых местах? И если да, то можно будет ожидать белую плеть где-нибудь на крыше трёхэтажного дома?

АЗ: Думаю, что будет случайная генерация. Хотя в старой версии был свой "фан", например Halfgild Wynas помнил расположение всех травинок. Это давало ему "магическую силу")

79. Мне ужасно хочется увидеть полностью историю (с предысторией)

Вороники. Это возможно?

И порой казалось, что она чем-то связана с миром Мора – не со стилем разработчиков, а именно с самим миром игры. Или все же показалось?

IRL: Конечно, возможно! Кажется, вы её даже уже почти написали. :) Что же касается связи с "Мором"... когда-нибудь это станет очевидно. Или нет.

80. Вопрос к Василию Кашникову и Игнату.

Расскажите, пожалуйста, как вы попали в студию?

ИП: Лично мне надо было набраться смелости (наглости) и просто написать письмо в ice-risk. А дальше всё очень просто. Но так было раньше.

ВК: Написал письмо, потом писал музыку как тестовое задание, потом, наконец, написал "мост" для Тургора и был принят.

81. Василий, как вам работа над звуками в Море? Уже возникали какие-либо трудности?

ВК: Пока трудностей нет, все трудности впереди.

82. Василий, а у вас есть уже некая готовая концепция для римейка?

ВК: Она была задолго до того как я попал в студию. У меня есть только инструменты чтобы постараться максимально бережно её воспроизвести.

Лирическое отступление без вопроса.

ПП: Многие спрашивают про бег, про "транспортную" систему... Ещё в Море 2005 года мы с Айратом чуть не сделали транспортную систему на основе лодочных станций. Т.е. мысли были уже тогда, но не успели реализовать. Будем над этим думать и работать.

АЗ: Да, перед самым релизом, мы понимали, что дело с перемещением по городу - швах. Поэтому выдумывали всякие нереальные концепции. Но, мне кажется, что сама идея ускорения перемещения неверна. Нужно оптимизировать расположение квестов и насыщать городской геймплей.

83. А как относитесь к фан-творчеству (фанфики, арт, etc.)?

ИРЛ: фан-творчество – это замечательно. разглядываем, читаем, любим, ржём над «Дыбовский-бинго».

84. Мы увидим ещё Альбиноса, узнаем, что он такое?

НД: Будет Альбинос.

85. Будете ли вы приглашать старых актёров озвучки – Рогволда Суховерко, Дмитрия Полонского, Андрея Ярославцева, и т.д.?

НД: Полонского – обязательно. Ярославцева – возможно. Что делать с Суховерко – вообще не представляю. (Он незаменим.

86. Есть ли у вас какая то особая личная игра-гимн? Игра которая возможно повлияла на вас на создании игр. Или это самая первая игра, которую прошли. Или просто любимая игра.

В общем игра, которая стала частью ваших стремлений или даже формирования вашей личности.

АГ: моя самая-самая любимая игра – Planescape: Torment.

ИС: Мор.... Утопия?

НД: Loom.

87. Вопрос к Николаю Дыбовскому.

Согласно этому видео http://vk.com/video-33165854_169515275

вы говорили о том что вы создаете игры, позволяющие смотреть на мир иным взглядом, словно смотришь на другие мозаики в Колезее.

Как вы думаете, способны ли вы, рано или поздно, показать игрокам весь Колизей? Или хотя бы всё то на что вы способны воспринять вы и ваша команда?

НД. Нет.

88. Первый вопрос – какие книги стоит почитать или хотя бы в каком направлении копать, чтобы столь умело подавать столь же глубокий игровой опыт, как и вы? Откуда черпается вдохновение для продвижения концепции Игры как Искусства?

ИС: Если речь идет о геймдизайне. Чтобы делать хорошие игры, надо играть в игры, которые вам нравятся и пытаться увидеть почему при их создании было принято то или иное решение. Таким образом можно создать себе правильный для геймдизайна mindset... А дальше... Делать делать и делать игры))

АГ: Анна, если игры интересуют вас с научной точки зрения (что прекрасно! меня тоже), есть простой способ: пойти на jstor.org, вбить в поиск videogames – и читать-читать-читать. правда, действительно интересных научных трудов про игры, по-моему, не слишком много (даже за рубежом, где их изучают куда серьезнее). всяческие GDC'шные выступления ещё можно послушать.

89. Будут ли ледорубы на ближайшем КРИ? Да и вообще, на каких ближайших конференциях можно будет лицезреть Дыбовского лично? :)

НД: сегодня я понял, что больше вообще не хочу появляться на публике. Надеюсь, достаточно веских поводов отказаться от этого намерения в ближайшем будущем не появится.

90. Будет ли Муравейник более сложно устроен внутри? И можно ли будет попасть в дразнившие машинными звуками цеха Завода?

А еще хотелось бы надеяться найти в новом Море больше сведений о жизни степняков, очень уж манящая Степь у вас вышла.

ИС: Следите за апдейтами КС =)

91. Я заметил что как крысы, так и обыватели в игре не как не реагируют друг на друга, например: зараженные нападают только на главного героя, но не обращают внимания на "прохожих", тоже самое касается крыс... Выглядит со стороны это очень странно. Иду я по городу, а все крысы нападают исключительно на меня... Лично мне подобные мелочи портят впечатления от игры, и ломают "атмосферу", я сразу же выпадаю из повествования на подобные огрехи...

ИП: конечно мы исправим такие странные ситуации.

92. Люди никак не реагируют на "облака" чумы. Можно было бы сделать так: Облако задевает прохожего а он кашляет или чихает... выглядело бы в разы достовернее...

ИП: Поведение болезни будет другим.

93. А куда подевалась Гаухар?

ИРЛ: Она теперь в Казахстане

94. Ставится ли как одна из целей кикстартера при значительном превышении суммы, дополнительные сюжетные кампании за инквизитора и полководца, можно и в качестве длц?

НД: Полководца и Инквизитора не будет. У них нет ног.

95. Когда (ориентировочно, разумеется) вы предполагаете начать альфа/бета тестирование?

Будет ли доступ к тестированию эксклюзивным для бэкеров, или же планируется со временем привлечение более широкого круга?

АЗ: Мы еще ни разу не практиковали альфа-бета доступа для внешних пользователей. Бейкеры его точно получают, поскольку мы обещали. В остальном – сначала нужно распробовать и понять, какие в этом плюсы и минусы.

96. Вопрос к Ивану Словцову. Он тут есть? Вы ведь геймдизайнер? Это значит, что в играх ледорубов теперь появится геймплей? O_O а как давно вы со студией, и как туда попали Вы?

ИС: Он тут есть. Он геймдизайнер. Возможно. Почти год, через постель.

97. Дорогие ледорубы, вы как нить называли этого чувачка? А то стоит, стоит, на аватарке а мы его имени не знаем *логотип Ice-Pick Lodge* IRL: Все так, снеговик и есть.

НД: Это не просто снеговик. И да, у него есть имя. Но мы вам его не скажем, потому что тогда вы сможете сделать из него куклу и получить над нами власть. _ _

98. Любят ли ледорубы творчество Дэвида Линча?

ИС: О даааа

АГ: Мой любимый режиссер

НД: Любят

99. Как ледорубы смотрят на идею совместных проектов с другими независимыми студиями (включая зарубежные)?

НД: Не очень. Однако не исключено, что в будущем мы поможем родиться или укрепить нескольким независимым студиям. Они будут находиться в той же системе, что и Айсик Лодж, вращаться вокруг той же звезды - однако у каждой будет своя орбита.

100. Ледорубы, а вы принимаете заявки в друзья?)

АЗ: Я - нет, только если знаком лично.

ИС: Принимаю заявки во враги

ИП: Лучше не надо. Да и зачем??

АГ: принимаю от тех, кого знаю (необязательно лично).

ВК: Очень редко, иногда жалею о содеянном.

НД: Для меня "друг" - это важное понятие. Честно говоря, меня удручает сама эта формулировка - "добавить в друзья".

Особенно если речь идет о полужнакомом или незнакомом (даже очень хорошем!) человеке.

101. Не связана ли линия Бакалавра неким образом с философией Фридриха Ницше, изложенной в трактате "Так говорил Заратустра" и в других его трудах?

НД: Нет. Стыдно сказать, но на тот момент, когда создавался "Мор", я не читал ни одной книжки Ницше.

В панике пролистанная в ночь перед экзаменом и тут же забытая "Рождение трагедии..." не в счет.

102. Как думаете, каким образом можно расширить влияние ваших убеждений в игростроении? Чтобы больше, больше людей воспринимало игры как искусство, и чтобы ещё больше студий делало игры именно как произведение культуры, а не как ширпотреб? Хотя творчество IRL нравится многим людям, я уверен, это не предел.

ИС: Меня закидают камнями за это, но, если говорить о игровой индустрии, единственный способ повлиять на нее - продать кучу копий игры =)

ИП: для этого надо отменить деньги)

АЗ: Сейчас очень хорошее время. Впервые за все существование человечества художник может свободно творить и получать деньги за свой труд. И причина этого - интернет. Причем этот слом произошел примерно 5 лет назад.

АГ: игры и так вполне себе воспринимаются как искусство частью аудитории (вот вами, например), а дальше эта часть будет только расти. дайте время, кино тоже с крошечных зарисовок про движение начиналось.

103. Игнат Прокопович, при создании сцены в поле (с трейлера) вы использовали SkySphere или SkyBox?

ИП: Не принимал участия в создании трейлера. Так вот.

АЗ: Пока там просто skybox, но с небом и погодой мы собираемся основательно возиться - это одна из ключевых систем города.

104. Коктейли молотова бодяжить/лутать/кидать можно будет? А огнёмом побаловаться?

НД: Не думаю.

105. У вас вопрос про сюжетные линии Лилич и Блока за эти 10 лет ещё в печёнках не сидит?

НД: Нет, он любопытный.

106. Девушка в кикстартер-ролике с двусмысленными пятнами на платье - Мария Каина или нет?

НД: Нет. Это девушка, временно заменяющая Марию Каину. А в чем двусмысленность пятен на ее платье?...)

107. Будут ли совсем новые Приближённые? Такие, которых в оригинале не было вообще?

НД: Еще не знаю. Но это очень, очень маловероятно.

108. Правда ли, что "Polyhedral Room" - это "внутри Многогранника, встаньте и попытайтесь увидеть проход в этой стене! не видите? значит, вы уже слишком взрослый! :-("?

НД: Нет, если бы мы хотели что-то подобное устроить - продавали бы котят от прозрачной кошки.

109. Оставьте ли меню игры с этой великолепной инфернальной музыкой?

IRL: Есть вероятность, что в меню вовсе не будет музыки, как в настоящем театре.

НД: Мне ужасно не нравится музыка из меню. Думаю, будет другая. А вот фотография - нравится очень! Не исключено, что останется.

110. Раскроются ли с новой стороны истории Приближенных? Узнаем ли новые подробности о караване Бубнового туза например?

НД: Раскроются. Узнаете. Там вообще довольно необычный поворот.

111. Вы не думали попробовать сделать ужасы?

ИС: БУ!

АЗ: Когда мы делали Мор, то в какой-то момент начали придумывать хоррор элементы. Не получилось, поэтому вернулись в старое русло. Может быть от нехватки опыта, а может быть, Мору это было не нужно.

НД: Айрат совершенно прав. Самим противно стало.

Нет, мы не любим пугать людей.)

112. И еще вопрос: появится ли показатель жажды?

ИС: Только если он будет нужен. "Чтобы был" добавлять его не хочется.

113. Собираетесь ли вы делать игры на более детскую аудиторию? Например 12+ искусство может быть и детским, главное найти подход.

IRL: Наши игры и так 12+ , для научных сотрудников младшего дошкольного возраста.

Серьезно: детские игры очень тонкая материя. Пока не думали об этом.

НД: Пробовали и сделали. А "Эврика" вам чем не по душе?

114. По описанию настольная игра по Мору несколько смахивает на "Ярость Дракулы" или "Скотланд Ярд" (игровой процесс). Настольные игры с не оригинальными механиками, скажем так, не очень ценятся среди настольщиков и путь на запад им заказан... Может, имеет смысл придумать что-то более самобытное? Или сходство мне только привиделось и всё будет более чем оригинально? Очень на это надеюсь.

IRL: игра совсем не похожа на "Ярость Дракулы" и "Скотланд Ярд". описание на кикстартере очень краткое и очень размытое. так трогательно, что вы сумели вывести из него столько фактов :) и скоро мы расскажем больше. а пока не хочется пересказывать геймплей, который ещё в работе и может переиначиться.

115. Пытался вчера заплатить вам на Kickstarter'e, но столкнулся с регистрацией на amazon payments (только для жителей США; всё заточено под них: телефон, штат и т.п.). Я пока сдался. У вас даётся ссылка на руководство, как платить на кикстартере, но оно, по крайней мере для жителей Беларуси, неактуально, ибо мне в лицо сунут amazon payments и никаких альтернатив (в руководстве речь идёт об амазоне, но не об amazon payments). Если и для жителей РФ актуально такое же препятствие, то, боюсь это может стать причиной меньших сборов на кикстартере. Не могли бы вы разузнать и подробно описать, как же всё-таки платить?

IRL: у нас на сайте есть собственная краудфандинговая система, она называется "Нити". С ее помощью можно внести деньги даже с терминала. Сейчас она временно отключена - мы запустим ее сразу после завершения Кикстартера.

116. Вопрос к Петру Потапову, если он еще здесь. А Блок снова будет делаться с Вас? =)

ПП: Возражать не буду.) Но если с меня, то фотки для модели возьмем старые из первого Мора.

НД: (он тогда злее был!)

117. О Тургоре. Устраивают ли вас получившиеся концовки, их техническое, так сказать, исполнение? Т.е. камера кружащаяся над городом? Сделали бы вы сейчас как-то иначе?

АЗ: Концовок было очень много, бюджет и время очень ограничены, поэтому пришлось искать относительно недорогое решение. При наличии ресурсов, я думаю, что концовки визуально были бы разными.

118. В мартовском интервью Дыбовский говорил, что относительно быстрого перемещения нашли некое остроумное решение. Однако ниже проскочила информация, что быстрого перемещения не будет. Так вот, это и было то самое остроумное решение, или вопрос ещё не решён окончательно? И если не решён, то какие есть концепты этого самого перемещения? А если решён, то что из себя это решение представляло?

ИС: По-моему отсутствие быстрого перемещения достаточно остроумное решение. А на самом деле у нас много идей по этому поводу. Пока рано говорить что-то конкретное.

119. Учитывая, что в Море сюжет играет огромную роль, каким образом планируется делать альфу? Т.е. это будет просто сырой и забагованный билд, но теоретически сюжетно проходимый? Или же чисто техническая альфа без сюжета? Вообще, на какую концентрацию "спойлеров" в процессе "игры" в альфу стоит рассчитывать?

АЗ: Альфа - это полноценная игра, только с багами и с некоторыми недостающими ассетами (модели, музыка и т.д.). Хотя, честно говоря, нам еще ни разу не удавалось выдержать полноценную альфу. Слишком много идей приходит в тот момент, когда игра собралась.

120. Кто "куратор" кампании на Кикстартере, т.е. кто оформлял страничку, кто автор описания проекта, текстов и постов? Ориентировались ли вы в процессе подготовки кампании на другие кикстартер-проекты и если "да", то на какие?

АГ: Мы всё это делаем вместе, но конкретно питч делали Николай, Иван и я. (не считая артов и видео, разумеется, а также ценных мыслей, а также вычитки и корректуры.) Николай махал руками и рассылал Месседжи, Иван требовал добавить больше слов типа open world и sandbox, а я потом собирала всё это в единую конструкцию, в которой ни нужных слов ни было, ни Месседжа. после этого мы ругались и начинали заново. Лично я опиралась на кампанию Torment: Tides of Numenera, она была сделана отменно.

121. Почему выбор пал именно на Unity? (а не, скажем, на Unreal Engine 4 или CryEngine)

АЗ: Я знаю, что существует мнение, что Юнити – это плохой тон (не понимаю почему), но:

- 1) Юнити дешевый
- 2) он кроссплатформенный
- 3) похож на наш движок старый (но сильно лучше)
- 4) у него очень крепкое коммьюнити
- 5) много специалистов по этому движку

Я делал обзор движков перед тем, как заняться Тук-тук-тук, юнити оказался оптимальным. Сейчас мы проведем тесты со стримингом большого города, если не будет проблем, то остановимся на нем.

122. Могут ли простые юзеры как то помочь в разработке любимой игр (кроме пожертвований на кикстартере разумеется)? Поясню, что я имею ввиду: не секрет что многие геймеры не только любят играть, но и обладают навыками рисования/моделирования/пишут музыку и т.п. не говоря уже об озвучке персонажей (о чем спрашивал ниже Ян). Зачастую творения моддеров бывают даже наголову выше кастомного контента (примеров множество – плагины к TES, модули к NWN).

Соответственно вопрос, что удерживает разработчиков от более тесной кооперации с фанатами? Ведь наверняка найдётся куча людей которые хотят поучаствовать в разработке любимой игры на безвозмездной основе, обладают нужными знаниями и навыками...

АЗ: К игре не подходят понятия демократии. Должен быть один человек, который следит за концепцией. Плюс нужно выдерживать среднюю планку качества. Это трудно делать даже с аутсорсерами, что говорить про фанатов. Я не думаю, что коммьюнити сможет поучаствовать внося модели-музыку-рисунки (не будучи в штате). Но кто знает, может быть есть другие варианты.

123. Есть ли у Вас свое альтер-эго в придуманных играх, и если да, то кто это? Если нет – каким бы был этот персонаж, если бы Вам довелось его придумывать?

АГ: я недородок. (на самом деле я не работала над «Тургором», если что)

124. Играли ли вы в To the moon? Если да, то понравилась ли она вам?

ИС: Да и да. Очень милая история.

АГ: играла. почему-то не понравилось совершенно, хотя все сулили благодать. какое-то не моё в этом коктейле оказалось соотношение соплей и сахара, к слезодавилкам я строга.

125. Альфина а как насчёт Fahrenheit и Heavy Rain?

АГ: это чудесные игры-близнецы! я играла в них в обратном порядке, и поэтому, наверное, мне и понравилось. они же начинаются совершенно одинаково (за вычетом технологий) – как потенциально мистические триллеры. Heavy Rain оказывается в итоге триллером вполне классическим, финчеровским таким, а вот «Фаренгейт» можно примерно пересказать как «триллер, да ещё и психологический, но с элементами мистики, только КИБОРГИ МАЙЯ НОВЫЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ ДРАКА С АНГЕЛОМ В ОФИСЕ ГРОБ ГРОБ КЛАДВИЩЕ РЕВЁНОК ИЗ ОМЕНА КОНЕЦ СВЕТА». я была чрезвычайно тронута такой смелостью и незамутнёностью авторов.

(а вообще, конечно, технологии крутые – мне, в отличие от Николая, вполне нравится, а сюжеты более чем посредственные.)

126. Кто послужили прототипами игровых персонажей (в частности Люричевой, Анны Ангел и семейства Сабуровых)?

НД: Ни у одного персонажа "Мора" нет реального прототипа.

А если вы про фотографии – к сожалению, я не помню имен девушек, которые стали лицами Юлии и Анны. Их привел Митос и знакомство с ними было мимолетным.

Сабуров – профессиональный актер Алексей Козлов. Катерина – Варда Голованова.

127. Какой ваш самый большой страх, связанный с текущим проектом?

ИС: Пауки. И не дотянуть.

АЗ: У меня нет страхов. Первый проект, где более-менее понятно что и как делать)

АГ: обнаружить, что что-то гениальное и неуловимое в старом «Море» было случайностью, которую невозможно повторить.

НД: Альфина, +1.

128. Товарищи, вопрос таков мой: на каких платформах выйдет игра? Будет ли поддержка Linux?

ИС: PC (Windows, Mac, Linux), PS4, XboxOne пока все...

129. Кто из актеров был на фото Бакалавра? Или это просто человек с улицы?

АЗ: Нет не с улицы. Он некоторое время работал у нас геймдизайнером. И нужно сказать, что он, в каком-то смысле, разбудил нас от спячки, потому что сначала Мор был совсем плох (мы были начинающие и не замечали). А он своими вопросами дал это почувствовать.

Игорь Покровский: По-моему, Илья Степанов. Он какое-то время работал над Мором в качестве геймдизайнера.

130. При создании и выпуске игра будет в первую очередь ориентироваться на ПК, или всё же на консоли?

ИС: Я думаю большинство геймплейных моментов будет в первую очередь оттестировано на PC, а затем уже портировано на консоли.

131. Можно ли надеяться на то, что в ремейке мы увидим ранее неизвестную частичку вселенной Мора? Можно ли будет узнать что-то новое о мире?

ИС: Следите за апдейтами КС =)

132. Считаете ли вы, что такие игровые приемы как "Выбор" и "Встреча с последствиями" должны идти только вместе, в прямой связке, или же полагаете что они работают сильнее по-отдельности (как точка размышления и как момент осознания соответственно), и использоваться должны так же?

ИС: Игры – это интерактивный медиум. Он подразумевает в самой своей сути постоянный выбор. W A S или D? Однако не везде нужна мгновенная реакция на действия игрока. Иногда решению надо "настояться", чтобы последствия его принятия действительно передались игроку на эмоциональном уровне.

133. Будут ли новые концовки? Удваиваю вопрос. Очень хотелось бы, чтоб после выполнения того квеста Бакалавра с братьями Стаматиньми, не помню, вроде бы третий день, появилась возможность уехать из Города. Там ведь обсуждался такой вариант.

ИП: не думаю что это может быть возможным. Бакалавр только в этом городе может найти ответы на свои вопросы. Уехать – значит сдать, а потом жалеть всю свою оставшуюся жизнь, что не попробовал.

Но если вы так хотите уехать из Города, то пожалуйста) дойдите до того момента и выйдите из игры. А что выйдет из этого – придумайте сами!

134. Хотелось бы узнать, будет ли в игре возможность обычного сохранения в любое время? Прочитала в одном из интервью, что, вероятно, будут только автосейвы в какие-то определенные моменты, и уже готовлюсь прощаться со своими нервами во время прохождения)

ИС: Надо понимать, что когда у игрока есть возможность "обмануть" игру сейвскаммингом – только самые стойкие им не воспользуются. Даже если это полностью будет разрушать задуманный создателями геймплей и портить впечатление от игры, игрок все равно будет пожирать этот кактус, потому, что мы устроены так, что наш мозг все время ищет "оптимальное" решение поставленной задачи. Так что, отвечая на вопрос.... возможно не будет? =)

135. Николай, вы говорили, что озвучивать Гаруспика в этот раз будете только сами. Почему это настолько важно?

НД: Верю вам, что когда-то такое говорил – но не помню, почему тогда я так решил. Может быть и не сам. Для меня это не имеет никакого значения, и я совсем не связываю себя с этим образом. Я вынужденно подарил ему свое лицо, потому что предполагалось, что этот персонаж будет умирать чаще всех. Мы опасались, что награждать обилием "виртуальных смертей" других людей неэтично. Поэтому главных героев сыграли разработчики (+ Самозванка – сестра Митоса).

136. Будет ли оживать сайт? Последнее обновление там датируется прошлым годом. Не хорошо как-то.

ИС: Мы работаем над этим))

137. После окончания кампании на кикстартере будут ли доступны «Нити»? Всё-таки не каждому обстоятельства позволяют вложиться в любимый проект за эти 30 дней, что были заявлены на кикстартере. Насколько помню, «Нити» были более демократичны в этом плане.

ИС: Да. НО! Помощь именно на кикстартере сейчас важна как никогда))

138. Вы не хотите озвучивать все диалоги в игре, потому что для вас это проблемно в плане времени и бюджета? или по какой либо другой причине?

ИС: Человек быстрее читает, чем актер читает. А делать непропускаемые катсцены мы не собираемся. Соответственно все потом и кровью вымученные озвученные фразы будут прерываться на полуслове.

Игорь Покровский: Мы пока не готовы тратить на этой уйму времени и сил (в игре очень много текста, порядка 1000 страниц или больше; озвучка 30-40 часов займёт месяцы). Если кампания будет крайне успешной, то озвучка – интересная мысль для stretch goal, как говорит Николай. Но в базовый комплект не входит :).

Помните также, что не все литературные диалоги красиво звучат вслух (придётся перерабатывать под озвучку), а читаете вы всё равно быстрее. Даже с относительно короткими предложениями в современных РПГ диалоги обычно прокликиваются – нет никаких сил ждать, пока актёр дочитает реплику. Лично я по некоторым причинам сторонник озвучки (в том числе и для завершённости), но, учитывая её стоимость, вполне понимаю, что до достижения 250-350 тысяч об этом даже и говорить рано.

АГ: а ещё фишка с тем, что герои говорят вслух не то же самое, что написано буквами, слишком хороша, чтобы разменивать её на какую-то там озвучку.

139. Будут ли в ремейке единицы оружия, отличные от тех, что были в оригинальной игре?

АЗ: Почему нет? Но конкретики пока нет.

ИС: Если они будут нужны

140. Расскажите, как будет создаваться звуковая составляющая игры: все лежит на плечах композиторов, или вы будете нанимать специализированную кампанию для озвучания и звукового дизайна? Будет ли уделено больше внимания звуковой картине игры? (Это вопрос не про эмбиенты, а про шумовое оформление). А звуки будут использоваться из старых наработок или прописываться заново?

ВК: За звук пока отвечаю я. Мне льстит мысль наполнить игру звуками настоящей монгольской степи.

НД: ... и без шуток, Василий уже собрал чемодан, и на днях вылетает туда.

141. Вопрос Николаю и Айрату: на сколько реально, на Ваш взгляд, сегодня открыть студию, близкую по формату ice-pick lodge? И что ещё, кроме отчаянного желания (и мешка денег, которого нет), может потребоваться?)

АЗ: Сейчас это проще чем 12 лет назад. Значительно проще. 12 лет назад существовал только ритейл, поэтому приходилось идти на поклон к издателю,

который думал о том, как разместится игра на полках его магазинов. Но сами понимаете, что разместить там нестандартные игры – сложно. В итоге издатель недоволен продажами, мы прибылью (Мор, например, не принес нам ни копейки).

Сейчас век цифровой дистрибуции, вы можете протянуть свои связи напрямую к вашему адресату, минуя издателей. А из советов – развивайте комьюнити, которое поддерживает ваши идеи, это самый большой капитал в наше цифровое время. Ну и лакмусовая бумажка: нужны ли вы вообще кому-то.

142. А кто у вас занимается комьюнити, кроме Альфины? И как попасть в админы сообществ? Как вы их нашли?

АГ: Альфина вообще-то не очень им занимается. живость сообществ – всецело заслуга Маши, Никиты, Горна и Артёма. их благодарите, к ним ходите на поклон!

143. Добрый вечер, Ледорубы! Вопрос такой: в оригинальной игре было очень мало моделек "массовки", их можно было пересчитать по пальцам одной руки неумелого токаря. Планируете ли вы как-нибудь разнообразить жителей города (хотя бы сделать несколько вариантов цветов одежды) или сейчас такая задача перед вами не стоит?

ИП: Конечно мы будет разнообразить!

НД: ... Но и любимые пропитые лица забулдыг и доходят нет-нет да мелькнут в этой толпе.) полигонов станет больше, а выражение сохранится)

144. Планируется ли изменить расположение улиц и районов Города на Горхоне?

IRL: Нет.

145. Тяжело ли работать с Н.Д.?

ИП: БЫТЬ вообще тяжело.

ИС: NEXT QUESTION. На самом деле... необычно)))

АЗ: Тяжело

АГ: легче, чем они все тут малюют. Дыбовский – очень добрый человек, просто иногда его уносит слишком высоко вверх, и приходится аккуратно дёргать за ботинки.

НД: Невыносимо. Альфина, это называется не "очень добрый", а "очень легкомысленный" ...

ЛС: Н.Д. – новый супергерой человек-добряк, экипированный летающими ботинками! мне нравится. поддержку образ: Николай именно такой. и тоже хочу себе такие ботинки.

146. Как вы относитесь к тому, что вокруг вас и ваших игр возникнет новая религия?

ИП: Скорее культ

НД: Это невозможно.

147. Вопрос такой – будет ли русскоязычная версия настолки?

ЛС: Конечно!

148. Доброго вечера. Сейчас на дайри проходит Фандомная Битва (насколько я помню, в прошлом году вы официально узнали о её существовании), в которой участвует команда фандома Ice-Pick Lodge. Следить за ней, возможно, проблемно из-за определённого контента, но, может быть, вы хотя бы где-то там, в своём личном астрале, болеете за ребят? Если так, то, думаю, им было бы приятно об этом узнать.

Поддержите команду словом? x)

Игорь Покровский: я уверен, большая часть ребят в команде вообще не знает, что такое ФБ. Я знаю, но никогда не следил – даже когда был сильно моложе.

АГ: поддерживаю. команда IRL на ФБ лично меня всегда радует.

149. Каковы ваши политические взгляды?

НД: сли хотите узнать мои - прочтите "Дом поэта" Волошина. Там все написано.

150. Появятся ли у Самозванки более разнообразные квесты?

ИС: Да.

АЗ: Точно, да. Самозванка рождалась в муках. Первые диски были напечатаны вообще без нее. Она открылась патчем. Сил не было ни у кого, поэтому были придуманы эти однообразные квесты, где день за днем происходит одно и то же.

Я считаю тех, кто прошёл её - настоящими героями, закленными бойцами. Хотя Николай считает, что она самый "крутой" персонаж.

НД: Она была круто задумана - но не успело это понимание мало-мальски оформиться у нас в головах, как игра ускользнула в релиз...

Так что задумана была хорошо, а сделана - безобразно. Все утопить.

151. Демоверсия будет доступна после кистартера? а если он окажется неуспешным?

ИС: Демоверсия боюсь будет еще не скоро. Все что мы успели собрать можно увидеть в ролике =)

НД: ... а если он окажется неуспешным, демоверсия будет только по настольной игре!

152. А будет ли в игре более развитая, скажем, экономика, или всё будет на прямом обмене с фиксированными ценами?

ИС: Будет, пока рано говорить какая, но точно сложнее предыдущей.

153. Будет ли в грядущих update'ах отображен workflow(рабочий процесс) студии ? К примеру создание какого либо элемента(3d модели) от скетча до asset'a. Будут ли update'ы после сбора назначенной суммы?

НД: Ответ на оба вопроса - "да".

154. Очень хотелось бы, чтобы наряду с крысами, создатели добавили в игру ворон.

ИС: Да, птичек бы хотелось добавить))

АГ: и медузочек. не знаю, куда и зачем, но медузочки.

АЗ: Вороны мне нравятся, буду лоббировать)

НД: Мы уже давно решили делать ворон. Мы даже думали, не вставить ли их в КС-ролик. Но потом стало ясно, что не успеть.

155. В свое время много обсуждалась случайность в играх, ее формы и нужна ли она вообще. Будет ли случайность в Море? Я имею в виду, конечно, не рандомный набор предметов в контейнере, а какие-то случайные, но достаточно значимые встречи, возможно, даже небольшие квесты, которые будут открываться не всегда и не каждому, ну, или что-то в этом духе.

ИС: Да, случайность это круто))

ИП: У меня даже есть идея более "умного" рандома. Надеюсь она найдёт своё место в игре.

156. А как насчёт необычных визуальных эффектов опосля распития бутылочки-другой твирина?

ИП: Только не визуальные эффекты такого рода! От них у меня голова сразу кругом идёт!

Но, это только моё мнение.

157. Оводилось ли вам играть (или смотреть видео прохождения) в Dead Money, аддон к Fallout: New Vegas? Отдельными аспектами этот аддон напоминает Мор (болезнь, поразившая небольшой городок, от которой игроку приходится спасаться, замкнутое пространство, дефицит ресурсов, напряжённые (даже для прокаченного персонажа) бои, на хардкорной

сложности также необходимость есть, пить и спать). Вышло немало и других игр, в которых главная задача – выжить и спастись от тех или иных угроз в сложных условиях. Собираетесь ли вы проанализировать их опыт, их удачные и неудачные стороны, при разработке своей игры?

НД: Да, конечно. Иван лично за этим проследит..

158. Вы хотите создать ремейк Мора без каких-нибудь изменений, или же так сильно измените игру?

IRL: тут описано, что мы хотим менять, а что оставить, настолько подробно, насколько мы сейчас в принципе способны рассказать.

pathologic-game.com

159. Последствия приема лекарств.. будут ли они отражаться не на параметрах, а в виде артефактов зрения и т.п.?

ИС: Возможно))

160. Вопрос абстрактный, но всё же не дающий мне покоя уже давно. Николай, на КРИ-2006 вы говорили следующее: "...Мифологическое знание все еще актуально, хотя оно все меньше и меньше меня устраивает последнее время. Еще несколько лет назад я был абсолютным адептом мифа, мифа именно как системы знаний, фундаментального мировоззрения, которое позволяет объяснить практически все. Но это очень заманчивая ловушка." То есть Ваш взгляд на миф со времен создания первого "Мора" изменился. Объясните, пожалуйста, как вы избежите этой "ловушки" в новом "Море" и в чём это может выразиться?

НД: А для меня это, в общем, и не ловушка уже. Просто кроме Мифа есть немало других, не менее интересных фундаментов.) Я до них дорос. И миф никуда не денется, он по-прежнему занимает прочное место в моем сердце – и в "Море". Правда за ним есть.

161. Что вы думаете о концепции Кранка о "документальных играх"? Думали ли о создании чего-то подобного?

НД: Забавно, но в последнее время все больше людей задают вопросы или разговаривают разговоры, которые вызывают в моей памяти этот концепт Кранка! Раньше я в него совсем не верил, он казался мне интеллектуальной провокацией.

Теперь я чувствую, что с этим можно поработать. Многие идеи Кранка вообще значительно опередили свое время. Тот же "внутренний голос", например – чуть ли не предвосхитил Stanley Parable за 10 лет до нее

162. Вам пришлось добавить диалоги в тургор, по тому что на этом настоял издатель?

Игорь Покровский: Нет, сами добавили. Почесав голову, Николай решил делать Тургор с диалогами, хотя изначально и была мысль – а не сделать ли совсем без них. Но это мысли из числа самых ранних, когда витают идеи в духе "Ребят, а не сделать ли нам игру, а?".

НД: Добавили сами, но на самом деле – из страха перед "внутренним издателем" в наших головах. Нам казалось, что слишком упоротая игра вообще не имеет шансов на успех.

163. Надеюсь, идея Живого слова еще не выгорела (что, как я поняла, произошло, увы, с Холодом)?

НД: да я вам столько стихов насочиняю...)

Даже если выгорит – будут и другие. Не жалеете.

164: Как вы решились заниматься творчеством в Российских реалиях, зная, что это не принесёт больших денег? Надо же ведь на какие-то средства существовать, а вот тебе 40, а ты не можешь себе позволить даже в другой край России съездить, потому что ты ХУДОЖНИК НА ВОЛЬНЫХ ХЛЕБАХ и ИСКУССТВО РАДИ ИСКУССТВА.

ГР: мы совершенно без шуток любим Россию и русскую культуру. игровая разработка очень интернациональна по природе своей – и очень жаль. мы бы хотели играть в игры, где культурная принадлежность создателей очевидна и ярка! поэтому где же нам работать, как не здесь? а деньги – ну что деньги. смотрите, как хорошо с Кикстартером пока складывается.

165. Изменится ли механика стрельбы? Будут ли представлены новые виды огнестрельного оружия?

ИС: Механика изменится (вот например хоть зарядку пистолета в ролике можете посмотреть), про виды оружия пока рано говорить.

166. Будет ли возможность тупо простыть, бегая холодной осенней ночью под дождём? Или болезнь в игре будет строго одна-единственная: песчанка?

ИС: Я не думаю, что песчанка потеряет конкурентов

167. В описании игры сказано, что болезнь влияет на психику заражённых. Есть ли планы ввести какие-нибудь визуальные эффекты при высоком уровне заражения игрока?

ИС: Есть разные мнения на этот счет. Если это не повредит атмосфере, то да. Надо будет экспериментировать.

168. Будет ли более-менее раскрыта тема столицы? Фотографии или рисунки, заметки, слухи, столичные персонажи (не обязательно научные мужи вроде Данковского или жуткие инквизиторши), прочие элементы, позволяющие получить больше информации об этом таинственном месте?

НД: Скорее менее, чем более – но я думал об этом.

169. Вопрос лично для Николая. Как автор, с кем из тургоровских сестёр вы могли бы проассоциировать Машу Каину?

НД: Ни с кем. Если бы я был вынужден (как в игре "в ассоциации"), то затосковал бы и скривился: никто не подходит, но надо... Тогда, скорее, Юна. Мария 20 лет спустя.

170. Не задумывались ли вы о создании онлайн игры ? В своем неповторимом стиле) К примеру чувствуется очень большая нехватка РП игр. В основном такие игры строятся на модах и ничего полноценного если я не ошибаюсь, так и не вышло... Мне кажется что саму идею живого слова, можно было бы перенести на онлайн платформу. И это было бы что-то совершенно новое, в игровом мире...

ИП: Был такой проект. Несвоевременно, и поэтому свернулся на начальных стадиях.

НД: Да. Мне не дает покоя онлайн игра, в которой на сервере не может играть больше 50 постоянных игроков, и вы можете влиять на то, в каком коллективе окажетесь. Может, такие уже есть?

171. Здравствуйте, Николай, вопрос к Вам. Из-за обилия диалогов, а также сюжета доминирующего над прочими составляющими Мор часто сравнивали с игрой Planescape: Torment. Но в каком-то давнем интервью Вы сказали, что прежде не слышали об этой игре и никогда в нее не играли, но теперь собираетесь наверстать это упущение. Наверстали ли Вы уже это упущение?) И, если да, то какое у Вас сложилось впечатление об этой игре? Окажет ли оно влияние на Ваши дальнейшие проекты и на новый Мор в частности?

НД: Наверстал. Но я не могу написать о впечатлениях, иначе не проживу долго. Мне оторвут голову.

Однако если резюмировать: да, это великая игра. На новый Мор она окажет влияние лишь в той мере, в какой весь усвоенный нами опыт так или иначе опосредованно влияет на последующие поступки.

172. Узнаем ли мы больше о Фархаде, могилу которого мы можем обнаружить на кладбище?

Может быть, вы слегка приоткроете завесу тайны над изображением агонирующего человека под крышей Собора и расскажете о Внутреннем Покое более подробно?

НД: Может быть)

173. Не приглашал ли Галенкин вас к себе подкаст еще раз, и если кто-нибудь позовет, пойдете ли?

НД: Не пойду. При всем уважении к Сергею. И не только к нему.

174. Есть ли названия у Города и Столицы?

НД: Наверное да.

175. Вопрос к Айрату Закирову - как там с проектом Time Mashine?

АЗ: Сейчас не так много времени на него, но все в порядке. У этого проекта уйма времени впереди) Постепенно развиваю.

176. В связи с тем что вы так же планируете выпустить ремейк Мора на консолях, у меня зародился вопрос, суть его проста, выход игры на консолях и на PC системах будет одновременным, или же будет некий промежуток?

АЗ: Будем стараться выпустить одновременно, но у нас нет опыта работы с консолями (хотя есть друзья с опытом).

177. Хотите-ли вы выпускать мини-ролики о разработке Мора?

НД: Хотим. Возможно, нам поможет с этим Скотт МакЛесли

178. !!!!!SPOILER!!!!

Почему Ева умирает в сценарии Бакалавра, а у Гаруспика остаётся в живых? мне кажется это одно из стержневых событий: Ева должна умереть в любом случае.

НД: Вы очень кровожадны) у нас до сих пор расхождения с другими ледорубами. Одни считают, что все три истории должны соответствовать друг другу, чтобы комар носа не подточил - секунда в секунду (три взгляда трех участников одного и того же действия),

Другие считают, что интереснее наблюдать между ними расхождения и несоответствия. И кажется, лично мне ближе второй вариант.

179. Кто такая Вороника? Она в игре будет?

IRL: Вороника — это Вороника. кто знает, где она теперь.