ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



Сергей Орловский

«Вы сами являетесь самым мощным фактором изменения действительности. Если вы полюбите этот мир, то он полюбит вас. Надо жить каждый час так, как будто бы он последний».

Сергей Александрович Орловский – основатель, идейный вдохновитель и бессменный руководитель компаний Nival Online и Nival Interactive – родился 15 сентября 1972 года в заснеженном Магадане. В детстве Сергей ходил в музыкальную школу и занимался в кружке радиоэлектроники местного Дома пионеров. Возможно, именно эти увлечения и стали отправной точкой его успешной карьеры. Увлечение музыкой, превратившееся впоследствии в профессию, привело Сергея в индустрию электронных развлечений. А благодаря раннему знакомству с основами физики будущий создатель PC-игр усвоил принцип мыслить нестандартно и нетривиально подходить к решению любых задач. Это и послужило толчком к развитию творческого потенциала и желанию самостоятельно что-то изобретать.

Виртуальными мирами Сергей Орловский стал увлекаться в восьмом классе и тогда же начал делать первые шаги в создании собственных игр. Чуть позже Сергей даже участвовал во всесоюзном конкурсе по программированию, представив на нем свою разработку, название которой сейчас не вспомнить, увы.

По формату игра была очень похожа на Black Onyx, по сюжету – на первую часть «Властелина Колец». «Если говорить о том, какая игра произвела на меня большее впечатление, то это Black Onyx. Поэтому мы потом, в «Нивале», и начали заниматься ролевыми стратегическими играми».

После окончания школы Орловский уже представлял, чему он хочет посвятить себя в будущем, поэтому поступил на факультет вычислительной математики и кибернетики (ВМК) МГУ им. Ломоносова. Студентом он начал сотрудничать с компанией «Мир-Диалог», которая тогда разрабатывала игру «Морские легенды». Орловского пригласили как специалиста по программированию музыки, а завершил он работу над «Легендами» чуть ли не руководителем проекта. Познакомившись с талантливыми разработчиками, Сергей собрал собственную команду, а в 1996 году основал и возглавил компанию Nival Interactive. Молодая студия занялась созданием игры в абсолютно новой фэнтезийной вселенной, которая покоилась на огромных островах-аллодах, окруженных астралом.

В ту пору найти западного издателя для отечественного проекта было почти невозможно, поскольку «монстры» мировой индустрии в наши силы не верили и вообще не воспринимали всерьез российский рынок. Понимая всю сложность положения, Сергей сам отправился в Америку, всеми правдами и неправдами назначал встречи издателям, показывал им проект, убеждая, что дело верное. Его настойчивость увенчалась успехом: у «Аллодов» появился западный издатель – компания Monolith Productions.

Проект под названием «Аллоды: Печать тайны», выпущенный в 1997 году, открыл игрокам уникальный мир, где можно было перемещаться между островами при помощи телепортов. Игра удивила невиданным сочетанием жанров RTS и RPG. С «Аллодов» и началось триумфальное шествие «Нивала» во главе с Орловским по просторам мирового рынка компьютерных игр. Вселенная продолжила существование в «Аллодах II» и «Проклятых землях», вышедших в течение последующих двух лет, а также в игре «Проклятые земли: Затерянные в Астрале», изданной в 2006 году. Кстати, ходят слухи, что Орловский не собирается прощаться со своим гениальным творением, и новый онлайновый проект, над которым сейчас кипит работа в студии Nival Online, будет напрямую связан со вселенной Аллодов.

Следующим шагом после серии «Аллодов» стал выпуск игры «Демиурги», сочетающей магическую боевую систему, основанную на принципах настольных карточных игр и стратегическое управление ресурсами. К выходу «Демиургов» компания Орловского уже разрабатывала стратегию о Второй мировой. Конечно, речь идет о «Блицкриге», в 2003 году совершившем переворот в жанре RTS и породившем популярную тему WWII в реалтаймовых стратегиях. Кроме того, на движке «Блицкрига» создано немалое число проектов от сторонних разработчиков – практика, продолжившаяся и в дальнейшем. Пополнив линейку релизов «Операцией Silent Storm» и «Демиургами II», Орловский совершил еще один нетривиальный шаг для отечественной индустрии: в 2003 году студия Nival Interactive выиграла тендер на разработку продолжения легендарной стратегии Heroes of Might and Magic. Работа с западным издателем первого эшелона, да еще и над известным брендом, казалась тогда для всех российских разработчиков призрачной мечтой. На плечи нивальцев лег невероятный груз ответственности. Коллеги «по цеху» и фанаты третьей и четвертой частей «Героев» замерли в ожидании.

2005 стал самым насыщенным годом в истории «Нивала»: помимо того что работа над HoMM V шла полным ходом, компания начала заниматься продюсированием внешних проектов. Nival Interactive привлек западные инвестиции, а чуть позже сообщил о покупке студии Targem Games и открытии мобильного направления. Осенью компания выпустила игру «Ночной Дозор», следом отправила в печать «Блицкриг II» и объявила о начале издательской деятельности. В мае 2006 года «Герои V», выпущенные компанией Ubisoft и «Нивалом», стали лидером продаж в мировых чартах. Новые «Герои» оправдали ожидания: они были приняты на ура фанатами серии, а западный издатель предложил компании Орловского контракт на выпуск двух дополнений к этой игре.

Заработав звание разработчика мирового уровня, можно было бы остановиться и почивать на лаврах еще много-много лет. Но это не метод Орловского. В октябре 2006 года он открывает компанию Nival Online, которая приступает к разработке неанонсированного онлайнового проекта и локализации зарубежных MMOG. Первой операторской игрой от Nival Online стала «Пиратия» – приспособленная для нашего рынка китайская разработка King of Pirate Online. И снова революция. «Пиратия» будет совершенно бесплатной: игрокам не придется платить за диск с игрой и ежемесячную подписку. Проверить, так ли это, мы сможем уже осенью этого года. «Нивал Интерактив» при этом прекрасно себя чувствует и под руководством Орловского продолжает работу над «геройской» серией, завершая на данный момент игру «Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды».

В чем же загадка Орловского? Где он черпает силы и чем руководствуется в принятии заведомо правильных решений? Сам Сергей называет себя продюсером по призванию: он не специалист ни в чем, однако любит все и понемногу, ведь его задача – сочетать несочетаемое, или, как гласит старинная нивальская поговорка, «впихнуть невпихуемое». Секрет всех его игр заключается в синергии искусства, бизнеса и технологий. Он всегда декларирует принцип веры с себя и в собственные силы, ведь без здоровых амбиций невозможно ни основать, ни развивать компанию. Выступая с докладом на КРИ 2007, он очень точно сформулировал главное правило жизни – онтологический постулат: «Вы сами являетесь самым мощным фактором изменения действительности. Если вы полюбите этот мир, то он полюбит вас. Надо жить каждый час так, как будто бы он последний». Кому-то покажется, что звучит это банально и слишком просто. Но, глядя на деяния Орловского, невозможно ему не верить. СИ