

Streamline Studios

Next generation digital content solutions



Месторасположение: Амстергам, Голландия
Клиенты: Atari, Codemasters, EA, Epic Games, Gearbox Software, Lionhead Studios, THQ, Triumph Studios, Ubisoft, Volition
Онлайн: <http://www.streamline-studios.com>

Streamline Studios – независимый разработчик и один из ведущих поставщиков контента (графики, анимации, звука, видеороликов) для AAA-компьютерных и видеоигр. Студия расположена в Амстердаме (Голландия), недавно она отпраздновала шестилетие. Трудится здесь 50 человек. Недавно ребята закончили работу над Unreal Tournament 3 (для Epic Games) и Overlord (для Triumph Studios) и принялись за арт к новым, еще не анонсированным проектам. Помимо этого, в студии идет работа над первой собственной игрой – HoopWorld (но об этом чуть ниже).

На наши вопросы с удовольствием ответил Дэвид Ли (David C. Lee), вице-президент по маркетингу Streamline Studios.



Здравствуй! Что для вас кроется за словом «аутсорс»? Расскажите о Streamline.

Добрый день. Если говорить в общем, то аутсорс в нашем бизнесе – это в основном создание силами внешней студии арта по заказу и техническому заданию клиента. В Streamline не принято называть свою работу «аутсорсом», это, скорее, создание графического контента. Мы проектируем арт для заказчиков и при этом являемся неотъемлемой частью их команды. Вносим в разработку свой опыт, идеи, ищем пути к достижению оптимального результата, стремимся к лучшей организации производственного процесса. Если вам нужны несколько готовых зданий к понедельнику, обратитесь к любому аутсорсеру. Если вы хотите решить сразу множество задач, начиная с концептов, дизайна, создания графического контента и заканчивая интегрированием с вашими игровыми технологиями – приходите в Streamline Studios. Обычно аутсорсеры просто выдают «assets» (так называемые готовые модели и объекты), тогда как Streamline предлагает разработчикам системный, комплексный подход. Это наше главное

отличие. Мы специализируемся на решении проблем для наших партнеров.

В вашем портфолио работы для EA, THQ, Epic и многих других... расскажите об особенностях такого сотрудничества.

Streamline появилась так: четверо талантливых парней сидели в одной квартире и мечтали об игровой индустрии... Разумеется, прежде чем мы стали теми, кто мы есть, потребовалось немало поработать. Хотелось поблагодарить Epic Games, которая протянула нам руку помощи, когда мы только брались за Unreal Tournament 2004. Ребята рисковали, но дали нам шанс, и в результате сотрудничество оказалось успешным! Самым главным фактором в нашем становлении был постоянный и кропотливый труд. Несомненно, в компании немало талантливых художников и дизайнеров с огромным количеством великолепных идей, но когда вы создаете игровую студию, нет ничего важнее упорного труда.

Для Epic Games вы работали над Unreal Tournament 2004/2007 и Gears of War. Что значит гелать игры, которые стали легендой еще до выхода?

Всегда приятно заниматься крупными проектами, вроде Gears of War или Unreal Tournament. Здорово, что некоторые по-настоящему великие студии хотят сотрудничать с нами. Для UT 2004, к примеру, мы создали вступительное видео и карту ONS-Torlan, одну из самых популярных в игре. Объем работ в разных проектах варьируется в зависимости от нужд самих разработчиков. Порой возникают определенные сложности, которые мы помогаем преодолеть, порой заказчик предлагает сделать весь графический контент полностью. Мы разрабатываем дизайн уровней, пейзажи, интерьеры, персонажей, анимацию, пререндеренные видеоролики... У нас есть полноценная студия звукозаписи Streamline Sound, которая создает музыку и звук для игр.

Какие чувства вы испытываете, когда вы запускаете, скажем, Gears of War и видите созданные вами модели?

Это невероятное ощущение – гонять в законченную игру и видеть в ней свою работу. Пожалуй, мы никогда не устанем от этого! Когда наши клиенты

добиваются успеха, мы тоже чувствуем себя счастливыми и успешными! Это то, к чему Streamline и стремится. Занимаясь графикой для игр, мы стараемся взглянуть на свою работу глазами игрока. Думаем: «Каким это здание, этот предмет или уровень хочет увидеть геймер?» Кстати, бывают «объекты-герои», как мы их называем, задающие тон всему уровню. На них игрок обязательно обратит внимания. Такие объекты мы прорабатываем особо тщательно. Тогда как некоторые элементы заднего плана, мы просто делаем хорошо. Одним словом, стараемся избежать искусства ради искусства и сосредоточиться на том, что действительно волнует игрока.

Пару слов об эре nextgen. PS3, Xbox 360, карты нормалей, общепризнанный стандарт при создании графики Zbrush или Mudbox. Насколько переход на next gen изменил систему работы в компании?

Процесс создания контента для nextgen консолей должен быть четким и отлаженным. На протяжении всех шести лет мы постоянно совершенствовали организацию производства, старались



HoopWorld

Первая самостоятельная игра креативных голландцев выходит на Xbox 360 для Xbox live! Это аркада под названием HoopWorld.

HoopWorld – это очень своеобразная мультиплеерная онлайн-игра, посвященная выдуманному виду спорта, кое в чем похожая на самые настоящие состязания. Представьте себе эдакую ядреную смесь на основе уличного баскетбола, где вместо обычного оранжевого мяча древний мезоамериканский шар, а взамен правил NBA – драки в стиле кун-фу и силовая борьба!

Проект начинался как увлечение Хектора Фернангеза (Hector Fernandez), коммерческого директора компании, и нескольких художников. Позже он перерос в полноценную игру, которую Streamline сейчас заканчивает в содружестве со стужией Virtual Toys (Испания). Голландцы отвечают за арт, испанцы взяли на себя производственную часть проекта. Обе стужии сосредоточились на проработке геймплея и стараются довести его до уровня, прописанного в дизайн-документах игры.

Независимые стужии Streamline и Virtual Toys, объединившись для работы над проектом, надеются успешно конкурировать с издательскими корпорациями. Недавний пример такого похода – партнерское соглашение между Kaos Studios и Demiurge Studios, согласно которому Demiurge помогут Kaos оптимизировать движок и сетевую ког Frontlines: Fuel of War.

В ближайшем будущем подобный метод работы сулит немалые успехи. Не секрет, что делать игры становится день ото дня сложнее и дороже, потому небольшим стужиям все тяжелее конкурировать с транснациональными гигантами.



подметить и в дальнейшем использовать все лучшее из каждого проекта. Да по-другому и нельзя! Иначе неминуемо справиться с постоянным увеличением затрат и усложнением графики. Некоторые вещи, вроде карт нормалей (normal maps) или Zbrush, для нас лишь инструменты. Тем не менее, подобными новинками мы не только пользуемся, но постоянно учимся с ними работать. Это необходимо, чтобы виртуозно владеть каждой техникой или инструментом и использовать их с наибольшей пользой. Но не везде есть нужда в тщательнейшей проработке. Если вам поручены какие-то детали заднего плана, куда игрок никогда и не взглянет, лучше обойтись без особых изысков, чтобы сэкономить мощности процессора и объемы памяти для по-настоящему важных объектов.

? Overlord, созданная голландцами из Triumph Studios, стала одной из самых интересных новинок этого лета. Насколько сотрудничество с соотечественниками отличалось от работы с американскими и европейскими стужиями? Overlord очень веселая игра, и мы получили огромное удовольствие от

финальной версии. Streamline Studios занималась проектом несколько месяцев, делала контент для игры. Благодаря нашим стараниям появились и башня Оверлорда, и различные катакомбы, и руины эльфийских построек и некоторые персонажи. Было очень здорово работать именно с голландскими разработчиками, и мы искренне желаем Triumph Studios успеха! Честно говоря, до сих пор играем в Overlord здесь, у себя в офисе, и обожаем командовать нашими импами. Это потрясающе!

? Unreal Tournament 2007 выходит этой осенью, и нам всем не терпится опробовать эту невероятную по красоте игру. Досталось от Epic Games? Всякий новый проект Epic ставит планку качества, и мы думаем, что с выходом UT 2007 эта планка поднимется еще выше. Могу сказать, что мы очень гордимся нашей работой над игрой, и как истые фанаты Unreal Tournament, ждем не дождемся, когда она выйдет. Визуальный ряд игры невероятен... И наша команда немало потрудилась, чтобы предоставить талантливым дизайнерам из Epic достойный арт.

? Вы сотрудничаете с художниками-фрилансерами? Есть у вас в стужии кто-то из России?

В нашей стужии работают талантливые люди более чем из 15 стран, включая и Россию. Мы считаем, что такое культурное разнообразие – это наша сила. За плечами каждого сотрудника изрядный багаж знаний и опыта. Общаясь, эти люди обогащают друг друга и формируют высокий культурный уровень всей стужии. Сегодня рынок игр – прежде всего международный рынок, и в Streamline об этом хорошо знают. К сожалению, из-за определенных ограничений Евросоюза взять на работу художника из России довольно сложно. Потому Даниил Козлов – наш единственный российский сотрудник, но, по опыту работы с ним, я хочу сказать, что мы будем очень рады талантливым ребятам из России в нашем многонациональном коллективе.

? Что скажете об аутсорсерах из Китая и Индии? Считаете ли вы их своими конкурентами?

Конечно же, мы соревнуемся с ними на международном рынке труда. Но первые и главные наши конкуренты –

это мы сами. С каждым новым проектом компания старается превзойти свои прошлые достижения, добиться лучших результатов, лучшего дизайна, лучшего производственного процесса. Пока это так, мы никогда не остановимся.

? В каком направлении будет развиваться стужия? Ваши планы на будущее.

Цель Streamline Studios в том, чтобы всегда двигаться вперед, даже немного опережая и свои оригинальные игры, и запросы наших клиентов. Мы сами стремимся делать отличные игры и хотим помочь в этом другим стужиям! Предполагается разрабатывать и выпускать больше игр, поскольку мы расширяемся: растет сама стужия, растет наше партнерство. Есть уверенность: будущее стужии и всей игровой индустрии прекрасно. Пока все мы вместе стремимся к новым горизонтам и создаем интересные, качественные проекты, огромная аудитория игроков со всего мира будет с удовольствием играть в компьютерные и видеоигры.



НАШИ В STREAMLINE STUDIOS

Было очень приятно узнать, что в многонациональном коллективе голландской Streamline работает и наш соотечественник Даниил Козлов. Знакомьтесь – 22 года, менеджер студии, пишет магистерский диплом об использовании предпринимателями виртуальных связей и сообществ. К примеру, это LinkedIn, Xing, и т.д.



Что привело вас в игровой бизнес?

В компьютерные игры я начал играть в четыре года. Приходил к отцу на работу и играл в «Принца Персии», «Морской бой», «Перестройку» (была такая очень веселая игра). Я подрастал, и игры росли вместе со мной, но геймером я быть не перестал и поныне. Так что, когда на последнем курсе начал искать работу, то уже знал, куда пойду. До Streamline я успел потрудиться в восьми фирмах, но попасть в игровую индустрию все как-то не выходило. Так получилось, что поехал учиться в Голландию, получить степень магистра по бизнесу. Поскольку было свободное время, я по ходу дела начал искать себе работу на полставки. Пару раз засылал резюме в Streamline, но как-то не складывалось. А потом я по счастливой случайности познакомился с двумя основателями компании, ну дальше, я думаю, все понятно...

Что собой представляет Streamline как компания? Насколько хорошо работаете в ведущей аутсорс- и мультимедиа студии Голландии?

Streamline необычная компания, необычная потому, что она не только основана, но и по сей день духу новаторского предпринимательства. Во многом мы действительно ведем игровую индустрию вперед. Приведу пример. Когда четыре или пять лет назад Streamline только начинала подниматься, большинство разработчиков про аутсорсинг и слышать не желало. Приходилось на пальцах объяснять, доказывать, демонстрировать, рисковать. Прошло время и теперь это общепринятый способ создания игр. То же самое мы видим и сегодня. Наши модели «распределенной разработки» (distributed development), или «ИС фарминга» (IP farming), многие компании еще не готовы принять, хотя мы уверены, что именно за ними будущее игровой индустрии.

Работать в студии очень здорово. Благодаря многонациональной команде постоянно ощущаешь, что находишься на стыке разных культур, а еще здесь накоплен гигантский опыт и есть большие возможности для роста. Да, в конце концов, у нас просто весело.

Какие чувства вызывает работа над мировыми блокбастерами?

Конечно, когда твоя компания занимается такими вещами, это всегда приятно, особенно если читаешь положительные отзывы в прессе. Но, честно говоря, у нас просто нет времени для пафоса. Постоянно какие-то новые проекты, идеи, работа, и т.д. Вообще, приятнее всего играть в игру, сделанную твоими друзьями и коллегами!

А сами играете? Увлекаетесь компьютерными и видеоиграми? Какая игра самая любимая?

Да с раннего детства! Предпочитаю компьютеры приставкам. Вообще всегда уважал Unreal Tournament, обожаю

игры по теме StarWars и старые квесты а-ля Day of the Tentacle, Sam&Max, SpaceQuest. Люблю RPG, до сих пор считаю Might&Magic 6 одной из лучших игр всех времен и народов. Примерно год с перерывами играл в World of Warcraft. По нашим временам, от него никуда не денешься.

Интересуетесь нашими проектами и отечественной игровой индустрией?

Я всегда считал, что потенциал российского рынка игр просто гигантский. У нас очень много талантливых людей, и мы можем конкурировать по ценам. Единственное, чего не хватает нашим разработчикам, так это выхода на европейский и американский рынки, «окна в Европу». А ведь именно там делается большая часть денег. Нужны связи, требуется больше людей, которые знают оба рынка, обе культуры и понимают, как пробиться к правильным партнерам и издателям там. Но, я думаю, со временем и это придет.

