Наша Газета
nashagazeta.ch
Опубликовано на Швейцария: новости на русском языке (https://nashagazeta.ch)

Gamescom и швейцарские разработчики | Gamescom et les développeurs suisses

Author: Лейла Бабаева, Берн-Кельн , 21.08.2019.

Какие шедевры создадут швейцарцы? (unsplash.com)

В Кельне до 24 августа проходит международная ежегодная выставка видеоигр gamescom, в ней участвуют 18 студий-разработчиков из Конфедерации, которые, возможно, найдут здесь партнеров и выйдут на мировой рынок.

|

A Cologne, le salon international gamescom se tient jusqu'au 24 août, 18 studios suisses y participent, espérant trouver des partenaires et pénétrer le marché mondial.

Gamescom et les développeurs suisses

«В швейцарских видеоиграх есть своя изюминка, мы сильны в дизайне, который хорошо проработан, нас воспринимают, как новаторов», - рассказал в интервью телерадиокомпании RTS глава швейцарской делегации Сильвен Гардель, ведающий вопросами культуры и экономики в фонде культуры Pro Helvetia.

Тем, кто за новыми Call of Duty и Need for Speed не успевают следить за более мелкими событиями в мире видеоигр, будет любопытно узнать, что в Швейцарии тоже делают хиты, хотя и поскромнее – например, серия Farming Simulator от Giants Software (Шлирен, кантон Цюрих), где можно почувствовать себя фермером в открытом игровом мире, выращивать разные культуры, разводить животных и торговать своей продукцией. В Farming Simulator играют уже около двух миллионов человек, не исключено, что некоторые из них сейчас читают эти строки.

Сильвен Гардель добавил, что Pro Helvetia оказывает отечественным студиям финансовую поддержку, выделяя несколько сотен тысяч франков в год, ведь производство игр обходится недешево. Благодаря этому в стране растет число студий, которые быстрее становятся на ноги, а раньше многие вынужденно уезжали за границу. Среди интересных швейцарских разработок, которые можно увидеть в Кельне – виртуальный симулятор для полного погружения в среду: лежа на специальной платформе, человек машет крыльями и летит, лавируя между компьютерными небоскребами, парит над горами, шагающими по долинам динозаврами, или плывет глубоко под водой, рассматривая огромных скатов, китов и т.п. По словам специалиста, будущее виртуальных развлечений – за облачными технологиями, которые постепенно станут фундаментом для «раздачи» игр. Это не означает конец Nintendo, Xbox и других устройств – скорее, в этой сфере появятся новые игроки, иначе ведущие бизнес, но, вместе с тем, останутся давно процветающие гиганты.

Фанатам видеоигр известно, что деньги на этих творениях могут зарабатывать не только издатели, но и геймеры – в июле 16-летний американец Кайл Герсдорф победил на турнире по онлайновой игре Fortnite и получил приз в размере 3 млн долларов. Можно сняться в кино и заработать такую сумму, а можно отточить свои навыки в уничтожении врагов на экране и оставить позади соперников в масштабном соревновании. О вреде компьютерных игр много писали и продолжают писать, мы рассказывали также об их пользе, но виртуальные игрушки могут быть и способом скрыться от реальности, особенно в развивающихся странах. Не находя возможностей реализовать себя или чего-то добиться в жизни, многие молодые (и не очень) люди спасаются от мрачного настроения, погружаясь в созданные экспертами цифровые миры – куда приятнее, чем вид серых многоэтажек и разбитых дорог за окном…

Но вернемся к швейцарским разработчикам. Их усилия постепенно дают результаты, хотя и не так быстро и не в таких масштабах, как усилия творцов виртуальных вселенных из других стран. На сегодня в мире продано около 150 млн копий игр, созданных в Конфедерации. Для сравнения, вышедший в 2014 году суперхит Grand Theft Auto V разошелся в количестве 100 млн копий, появившийся в 2011 году на игровом небосклоне Minecraft – 154 млн копий, а игра Тетрис, первоначально изобретенная и разработанная советским программистом Алексеем Пажитновым – 170 млн. копий. На таком фоне достижения швейцарских геймдизайнеров и программистов выглядят скромно, но тому есть простое объяснение: во-первых, Конфедерация – маленькая страна, во-вторых, виртуальные игрушки здесь делают

всего чуть более десяти лет, поэтому все еще впереди. Если швейцарцы продолжат расти в этой сфере, то в Европе их главными конкурентами будут Германия, Великобритания и Франция, а в мире – США и Япония.

Швейцария
Статьи по теме
Видеоигры помогают выздоравливать
ВОЗ намерена признать зависимость от видеоигр психическим расстройством
Поиграл в «стрелялку» – стал умнее?

Source URL:
https://nashagazeta.ch/news/la-vie-en-suisse/gamescom-i-shveycarskie-razrabotchiki