

Александр Птица

Мы любим маленькие игрушки, съедающие уйму времени. Мы уже около года практически ежемесячно знакомим вас с лучшими образцами развлекательных программных продуктов, которые сейчас принято называть казуальными играми. А в том, что делали это ненапрасно, мы убедились на конференции Casualty Europe: East 2006.



# Casualty Europe: East 2006

**В** течение трех ноябрьских дней Киев можно было считать всемирной столицей казуального гейминга. И действительно, на конференцию съехались более 300 участников, причем она привлекла немало гостей из-за рубежа. И каких гостей! Один список спонсоров и участников мероприятия с перечислением всех их регалий занял бы больше места, чем весь этот репортаж. Но все же нельзя не упомянуть тех, кто взял на себя основные заботы по организации, – компании Alawar Entertainment, CTHM и Friends Games. Их инициативу поддержала международная Casual Games Association.

По мнению присутствовавших, киевская встреча оказалась исключительно удачной как в семинарско-лекционном плане, так и в смысле установления контактов между нашими разработчиками и крупными зарубежными издателями и дистрибьюторами. Всеобщий интерес вызвали и «публичные порки» новых проектов асами казуального игростроения, давшими молодым командам массу ценных советов о том, как сделать потенциальный хит.

Следующая встреча казуалов намечена на февраль 2007 г. и состоится она в Амстердаме.



## Дэн Пригг

*Real*

Вообще-то говоря, есть так называемые примитивы в игровой механике казуальных игр, популярность которых никогда не снизится из-за того, что они обращены к глубинным свойствам человеческой природы. К примеру, match 3 – это прямая отсылка к процессу познания в детстве, когда мы учились комбинировать какие-то элементы.



## Крейг Холланд

*FreezeTag*

Казуальные игры – это удовольствие для всей семьи. Их любят и дети, и взрослые. Хочу также сказать, что все больше проявляется тенденция к комбинированию в одной игре элементов нескольких жанров, что разнообразит геймплей и доставляет дополнительный «фан» пользователю. В качестве примера приведу серию Mystery Case Files.



## Кенни Динкин

*Playfirst*

В сфере казуальных игр у разработчиков есть прекрасная возможность экспериментировать и воплощать в жизнь самые оригинальные идеи. Чаще всего этого не позволяют себе создатели больших проектов. Их сковывает нежелание издателей рисковать. А я готов вложить средства в по-хорошему безумную игру, если она мне понравится.



**Эрни Рамирез**  
*Reflexive Entertainment*

Мне кажется, что классические жанры казуальных игр, такие как арканоид, match 3 и т. п., с течением времени не будут терять своей популярности. Здесь уместно сравнение с кинематографом, ведь во все времена массовые жанры типа комедий, боевиков, приключенческих лент привлекали миллионы зрителей.



**Джессика Тамс**  
*Casual Games Association*

Научиться играть в казуальную игру очень просто. Обычно необходим минимум времени, чтоб освоиться с правилами и выйти на хороший уровень. Им можно посвятить и пять минут, и пять часов за раз. Это всегда удовольствие. Должна сказать, что лучшие из наших игр вызывают привыкание.



**Александр Лысковский**  
*Alawar Entertainment*

Я бы присудил приз от индустрии (если бы таковой был запланирован на этой конференции) руководителю студии Sugar Games Михаилу Третьякову за то, что он первым из наших разработчиков обнародовал объем продаж и размер прибыли, полученной его компанией за хитовую игру Rainbow Web, которую приобрели более 56 тыс. человек.

## Казуальные игры в цифрах и фактах

Казуальные игры стали большим бизнесом. Только в США в 2005 г. оборот достиг 713 млн долларов. По прогнозам, к 2008 г. он возрастет до 1,5 млрд долларов.

Сегодняшний обобщенный портрет типичного казуального игрока – американская женщина в возрасте от 35 до 55 лет.

Среднее отношение количества закачек казуальных игр к числу продаж составляет 100:1.

Для создания игры, которая может попасть в Топ 10, обычно требуются 1–2 программиста и 1–2 художника на полный рабочий день в течение полугода.

Бюджеты варьируются от 50 до 500 тыс. долларов.



**Дэвид Никсон**  
*Oberon Media*

Я полагаю, что в ближайшем будущем казуальные игры распространятся на еще большее количество платформ. Вскоре наступит эра, когда один геймер будет играть на ПК, а другой – на мобильном телефоне.



**Тарас Тарасов**  
*Friends Games*

Меня порадовал интерес, проявленный к нашей конференции украинскими разработчиками, причем среди ее участников были не только те, кто трудятся в сфере casualty, но и создатели «больших» игр и серьезного ПО.



Первую игру, изданную компанией FreezeTag (Xango Tango), сделали ребята из Якутии



Асы из Oberon Media и Reflexive оценивают новые проекты в процессе «публичной порки»



Понравится ли игра Мелиссе ДиДжойя, продюсеру из Big Fish?