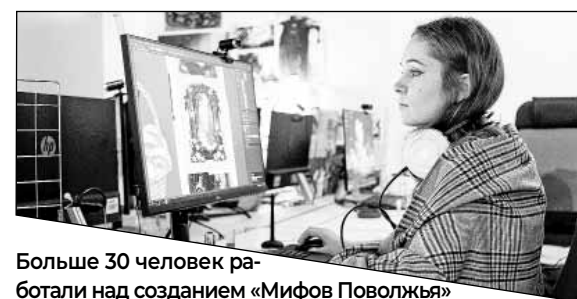




Главный герой игры должен победить зло и помочь жителям Вселенной народов



Больше 30 человек работали над созданием «Мифов Поволжья»

80 героев четырех народов

В Пензе создали интернет-игру, объединившую мифы и сказания представителей национальностей, живущих в нашей губернии

ЕКАТЕРИНА РАЦ

ФОТО МАКСИМА БУДАНОВА

Колдуны и хранители, духи и домовые, богатыри и красавицы — это далеко не все герои, которых встретишь в «Мифах Поволжья». В приключениях в мире мордвы, татар, русских и чувашей участвуют более 80 героев!

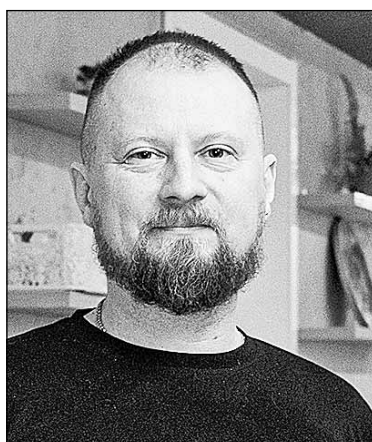
Хотите играть? Пожалуйста!

Мы чувствуем, что нашим продвинутым читателям уже захотелось поиграть. Узнать, кто такой Эсрель и как он связан с миром мертвых у чувашей? Или как Ер Кала относится к татарскому народу? А если слышали про старуху верхом на свинье, то это мордовская Варда. Ну, и как же без наших Змея Горыныча и Бабы-яги?! Игра представлена на нескольких платформах в бесплатном доступе. С октября прошлого года окунулись в нее больше 150 тысяч человек. «Мифы Поволжья» оценили и представители национальных автономий нашего региона.

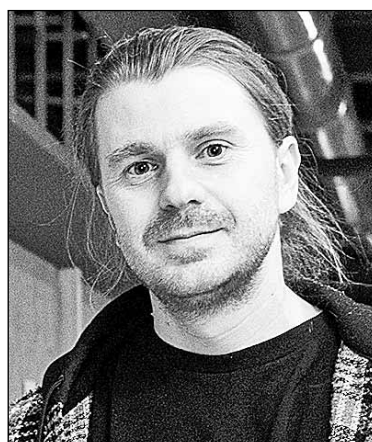
Как родилась идея

Разработчикам было важно сохранить аутентичность героев, при этом не потеряв сказочной упаковки элементов игры. Баланс получился.

Подробнее об игре и особенностях ее создания рассказали менеджер проекта Анатолий



Менеджер проекта «Мифы Поволжья» Анатолий Лелеков и руководитель проектного отдела Денис Трак раскрыли детали создания игры



Лелеков и продюсер Денис Трак.

— Наша компания пять лет занимается разработкой игр и образовательными проектами, и перед нами постоянно стоит вопрос: а что дальше? В какой-то момент мы решили рассказать о легендах, — делится Денис Трак. — Страна у нас большая, многонациональная, пласт информации необъятный. С чего начать? Мы решили сузить круг поиска: рассказывать не обо всех мифах и легендах России, а только о тех, которые бытуют в Поволжье: у русских, татар, чувашей, мордвы.

Сюжет игры отталкивается от того, что в альтернативном сказочном мире древнего Поволжья все живут хорошо, пока хранят свои традиции. Но в определенный момент случилось что-то плохое, из-за чего народы стали забывать свои корни. И главный герой восстанавливает традиции, оберегает память предков. Наша игра напоминает о важном.

В поисках айдентики

— Откуда вы брали информацию о мифах? Прибегали ли к помощи экспертов?

— Нам очень повезло с командой разработки. Сценаристу и геймдизайнеру и самим эта тема была очень интересна, поэтому они максимально вовлеклись в процесс, самостоятельно изучили большое количество книг, ходили в музеи, смотрели различные фильмы, — включается в разговор Анатолий Лелеков.

— Целый пласт работы — создание айдентики (совокупности элементов, которые делают бренд узнаваемым и уникальным). Мы использовали традиционную стилистику сказок, известные формы и образы, элементы национальных костюмов. Мы привлекали экспертов: ра-

ботников наших музеев, историков, представителей общин, тех, кто занимается исторической реконструкцией. Своих героев создавали, ориентируясь на это, но и фантазию тоже включали. У нас все же игра — целый сказочный мир, — говорит Денис Трак.

— Мы хотели каждому народу уделить внимание в равной степени, — добавляет Анатолий Лелеков. — К примеру, есть у мордвы персонаж Куйгорож, он приносит в дом богатство и достаток, очень любит работать. Есть герой Костюш — этот колдун чем-то напоминает нашего Кошечу Бессмертного. Также есть Ер Кала, великан из татарских сказок, и Шуреле, злой дух, которым пугали детей у татарского народа. Теперь все они — жители нашей Вселенной.

Как выглядит чувашский дух?

О сложностях рассказывает Анатолий Лелеков:

— Если в отношении русских сказочных героев все более-менее понятно, то как изобразить татарского или чувашского духа? Конкретного описания их внешности мы нигде не нашли. Но наши художники справились. Помощь экспертов плюс фантазия. В итоге все получилось.

Анатолий Лелеков интригует:

— Нам хотелось, чтобы игра не смотрелась мрачно. Добавляли больше ярких светлых образов. По сюжету у нас четыре главы о каждом народе. У каж-

дого есть хранилище, которую похищает злой дух. Задача игрока — справиться с проблемой, победить зло и вызволить хранилище. Скажем сразу, концовка не одна.

О команде разработчиков

Над созданием игры трудилось около 30 человек: разработчики, художники, аниматоры, дизайнеры, тестировщики, исторические консультанты, СММ-менеджеры, юристы. Для команды важна обратная связь, поэтому в игре предусмотрен функционал предоставления сведений об ошибках.

Сначала в игре не было озвучки героя. Поэтому тексты шли «титрами» на экране. Но это показалось людям неудобным, многие просили все-таки подключить звук.

Создатели «Мифов Поволжья» сработали оперативно: пригласили актеров, подключились и сами. Теперь персонажи обретут живые голоса. А работа продолжается, ведь нет пределов совершенству.

Лучше один раз увидеть

«Мифы Поволжья» — игра для ПК и мобильных устройств в жанре платформер с элементами квеста.

Если хотите сыграть, переходите по QR-коду. Игра бесплатная.

