

Доигрались до

Челябинские программисты стали лауреатами международного фестиваля создателей игр

Команды талантливых программистов Челябинска, в состав которых вошли студенты и преподаватели факультета Вычислительной математики и информатики ЮУрГУ, впервые принимали участие в соревнованиях «Global Game Jam», прошедших в конце января этого года. Дебют оказался весьма успешным: шесть представленных проектов из 11 получили высокую оценку и, главное, признание мастерства на международном уровне.

Когда счет на секунды

В мероприятии «Global Game Jam» в этом году приняло участие рекордное количество команд — свыше трехсот из 63 стран мира. Это соревнование вошло в Книгу рекордов Гиннеса по итогам 2013 года как самое масштабное мероприятие по разработке компьютерных игр.

Согласно правилам международного проекта, участникам было необходимо в течение 48 часов создать абсолютно новую, ранее нигде не представленную компьютерную игру. Отметим, что в среднем на разработку одной игры уходит как минимум полгода, а не двое суток, так что счет у участников шел на секунды. Кроме того, технические характеристики, графику и звуковые эффекты необходимо было выполнить на самом высоком уровне.

— Задача стояла не из легких. Но начнем по порядку. Все началось с поездки в конце 2013 года в Калифорнийский политехнический университет (Cal Poly) с целью налаживания контактов и обмена опытом по образовательным программам



между вузами, — говорит Глеб Радченко, декан факультета ВМИ ЮУрГУ. — В этом университете США очень высокий уровень подготовки специалистов по программированию. Фоад Хошмуд, профессор Калифорнийского политехнического университета, который предложил нам поучаствовать в этом мероприятии, долгое время сам проработал разработчиком программного обеспечения и является большим экспертом в области создания компьютерных игр, а также организатором соревнований «Global Game Jam». Именно он предложил ребятам с нашего факультета попробовать свои силы.

Спонсорами соревнований на базе факультета ВМИ ЮУрГУ выступили челябинские компании «Real Games» (занимающиеся разработкой компьютерных игр, в том числе браузерных и сетевых компьютерных игр) и «Appbit». Хочется отметить, что компания «Appbit» была основана выпускниками нашего факультета и специализируется на разработке игр и приложений для платформы iOS.

В соревновании приняли участие 42 человека из Челябинска, Челябинской области и Уфы, которые объединились в команды по 4–5 разработчиков в самом начале соревнований. Итогом двухдневного марафона совместной работы программистов, художников и гейм-дизайнеров стали 11 полноценных, удивительных и по-своему уникальных компьютерных игр. В номинации «Самый лучший сюжет» победителями стали разработчики игры на платформе iOS (в нее можно играть на планшете iPad). Запустив эту игру, оказываешься в мире ирреальных вещей.

Где мой мишка?

Как объяснил один из создателей столь необычной и интересной игры Кирилл Бородулин, преподаватель кафедры системного программирования, директор суперкомпьютерного центра ЮУрГУ, главный посыл игры —



Программисты факультета ВМИ ЮУрГУ способны создавать компьютерные игры.

«мы видим вещи не такими, какие они есть на самом деле». Завязка игры состоит в том, что девочка не может уснуть без своего плюшевого мишки, и она пускается на его поиски по темному дому.

В начале игры девочка находится в своей детской комнате одна с выключенным светом. Пока она не доберется до выключателя и не включит свет в комнате, все предметы кажутся ей страшными и пугающими: в мягкой игрушке она видит монстра со звериным оскалом, в коврик — зеленую кипящую жижу. Для нее эти видения — череда пренятствий, которые необходимо преодолеть, чтобы дотянуться до выключателя: если свет загорается в комнате — монстры и другие неприятности исчезают. На помощь малютке с двумя косичками приходит, как это ни странно звучит, бензопила, и вот тогда жизнь ее налаживается. Игра,

разработчиками которой, в большей степени для подростков, но думается, и продвинутым подросткам, имеется множество вариантов, различных видов и т.д. Поэтому, мы решили не останавливаться на графическом испол-

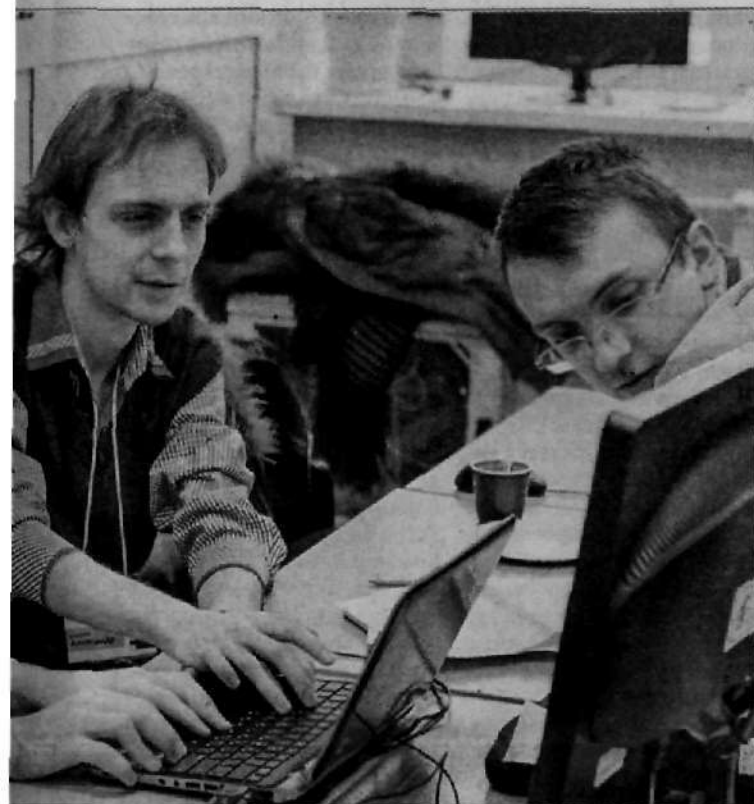


зывает Кирилл Бородулин, мы реализовали управление мощью голоса, что является находкой: если бороться монстра, вы говорите «ж-ж-ж», и у девочки в руке бензопила, которая все возвращает в обычные ве-

про-
хи, л-
мысль
да вк-
полу-
зрели-

О признании

лауреатами соревнований в рамках фестивалей компьютерных игр «Global Game Jam»



...ать компьютерные игры, в которых управление персонажами происходит с помощью голоса игрока

работчиками которой мы являемся в большей степени предназначена подросткам, но думаю, будет интересна и продвинутым игрокам. В ней есть множество звуковых эффектов, различных видов анимации, более того, мы решили не экономить время графическом исполнении.

— По-моему, игра про детские страхи, лопающиеся как мыльный пузырь, когда включается свет, получилась весьма зрелищной, — рассказывает Кирилл Бородулин. — Более того, реализовали управление игрой с помощью голоса, что является нашей козырной находкой: если вы хотите поглотить монстра, вы говорите в свой iPad «ж-ж», и у девочки в руках появляется зопила, которая всех монстров превращает в обычные вещи.

Согласитесь, с юмором и весьма неординарно. Данную версию игры можно скачать на официальном сайте «Global Game Jam», где в свободном доступе находятся все лучшие компьютерные игры участников соревнований с 2008 года.

«Утечка мозгов» отменяется

Соревнования столь высокого уровня, где свое мастерство в создании игр демонстрируют лучшие программисты мира, привлекают пристальное внимание в том числе представителей крупнейших корпораций, занимающихся программным обеспечением. Для них компьютерные умники — это ценные кадры. Однако как сами участники соревнований оценивают возможность сотрудничества с иностран-

ными организациями, не стремятся ли выгодно реализовать свои умения за рубежом?

— Сегодня речи об «утечке мозгов» за рубеж не идет, хотя, конечно, есть выпускники факультета, которые в дальнейшем уезжают работать в Швейцарию, США, но большая часть остается здесь, — говорит Кирилл Бородулин. — Мы постоянно ведем взаимодействие на международном уровне, и без этого наша деятельность просто невозможна. В течение семи лет у ЮУрГУ существует тесное сотрудничество с компанией «Intel», — говорит Глеб Радченко. — Благодаря этому в ЮУрГУ установлены такие уникальные суперкомпьютерные системы, аналогов которым нет в РФ.

По мнению Глеба Игоревича, сотрудничество с международными организациями в сфере IT-технологий вовсе не влечет за собой переманивание кадров за рубеж.

Развитие научной базы в сфере информационных технологий очень динамичное: нелегко оставаться в потоке.

— Рынок разработки программного обеспечения чрезвычайно глобализован. Вы можете сидеть с кружкой кофе за ноутбуком в Челябинске, разрабатывая эксклюзивные программные решения для концернов с мировым именем, — говорит Глеб Радченко. — Во все не обязательно переезжать за рубеж, когда вы можете создавать решения для глобального рынка, сидя у себя дома.

Выпускники факультета ВМИ ЮУрГУ без преувеличения сегодня нарастают на рынке труда, многие из них без проблем находят себе достойную работу уже на втором-третьем курсе университета.

Особый акцент в образовательных программах факультета уделяется научно-исследовательской работе.

— Разработать высококачественное приложение без знаний о научной составляющей информационных технологий сейчас практически невозможно. В основе каждого программного продукта заложены серьезные научные решения, — пояснил Глеб Радченко. — На факультете разрабатываются научные проекты по облачным вычислениям, по оптимизации нагрузки суперкомпьютерных систем, алгоритмам обработки сверхбольших объемов данных. При этом развитие научной базы в сфере информационных технологий очень динамично, в связи с чем весьма нелегко оставаться в потоке.

В настоящее время на факультете ВМИ обучается свыше 300 студентов. В состав факультета включены три кафедры — кафедра системного программирования, вычислительной математики и кафедра экономико-математических методов и статистики. Кстати, 14 февраля факультету, выпускающему высокопрофессиональных программистов Челябинской области, исполнится три года. Это достаточно молодой факультет, однако, именно здесь располагается единственная в России магистратура по разработке компьютерных игр. Поэтому лучшие игры создаются здесь.

Арина Мироненкова