

Интервью с Titus Interactive



Эрик Каен

Специально для
www.old-games.ru
 2021 год



Эрик Змиро

1. Когда вы заинтересовались компьютерными играми и как это произошло?

Эрик Каен: Мой отец принес домой компьютер, когда мне было 14... Это был Commodore 3032 в 1980 году. Я несколько месяцев играл в существующие игры, пока мне не надоело и я захотел создавать свои собственные игры.

Эрик Змиро: Я придумывал игры на своем карманном калькуляторе в старшей школе; один из моих исходных кодов даже был опубликован в очень популярном во Франции журнале "Hebdogiciel". Затем я разработал пять образовательных игр во время школьных каникул. Но мне было интересно именно программировать, а не играть в игры.

The collage features several advertisements:

- exelvision**: "Où trouver l'EXL 100 près de chez vous" (Where to find the EXL 100 near you).
- CALCULEZ SUR HEBDOGICIEL**: Advertisement for calculators, mentioning "Le 5L400 Fin card est aussi plate que votre carte de crédit" and prices like "480 Frs" and "350 Frs".
- CONCOURS GEORGES LECLERE**: Advertisement for a contest, mentioning "Le concours du meilleur élève de France" and "Le meilleur élève de France 1980".
- BOURSE DE LA MICRO**: Advertisement for a microcomputer market.
- MANOIR**: Advertisement for a microcomputer.
- FX 702 P**: Advertisement for a microcomputer.

Вы не могли бы рассказать подробнее про эти образовательные игры?

Эрик Змиро: Это связано с правительственной программой "Компьютер каждому", целью которой была установка в школах компьютеров с образовательными играми. Я работал над адаптацией пяти игр с Thomson-TO7 на компьютер EXL100.

Вместо того чтобы изменить исходный код игр, я заново их написал, сравнивая с оригиналом. Это было очень интересно делать! Я работал над ними в офисах компании во время школьных каникул. Тогда мне было 17-18 лет.

Вы изучали программирование в одном из таких классов?

Эрик Змиро: Я никогда не изучал программирование в школе. Я всему научился сам.

2. Что вас подтолкнуло к тому, чтобы стать разработчиками игр?

Эрик Каен: Я начал программировать на Бейсике, но очень быстро перешел на Ассемблер для процессоров 6502. А вскоре после этого я уже опубликовал свою первую игру... Тогда мне было 15.

Эрик Змиро: Это произошло случайно!

Программа "Компьютер каждому" проводилась французским правительством с целью познакомить 11 миллионов школьников страны с компьютерными инструментами и поддержать национальную промышленность. Она стала продолжением нескольких вводных курсов информатики в средних школах, проводившихся с 1971 года. Целью было установить с начала сентября 1985 года более 120 000 машин в 50 000 школ и подготовить 110 000 учителей к тому же сроку. Стоимость оценивалась в 1,8 миллиарда франков, в том числе 1,5 миллиарда на оборудование. Генеральная инспекция сочла этот план провальным, и в 1989 году от него отказались.

"Компьютер каждому" заметно популяризовала технологию "наносетей" (или КУВТ, как они назывались в СССР) - компьютерных сетей небольшого размера (до 32 рабочих станций со скоростью 500 кбит/с), включающих "наномашин" (Thomson MO5, Thomson TO7 / 70 или Thomson MO5NR) и совместимый с ПК сервер (чаще всего использовались Bull Micral 30, но также Goupil 3, Leonard SIL'Z 16, Olivetti Persona 1600 и CSEE 150). ПК был оснащен двумя 5-дюймовыми дисковыми для гибких дисков, один из которых использовался для операционной системы (MS-DOS версии 2.11), а другой для "Томсонов". Сервер также предоставлял доступ к общему принтеру. Более поздняя версия (NR33) позволяла использовать жесткий диск, с которого устанавливалась вся система; это позволило начать работу намного быстрее. Все машины управлялись удаленно (сервером, в частности, - благодаря системе NR-DOS), и было возможно восстановить копию любой части их памяти удаленно с помощью операции, называемой «грабеж станции» (команда CLONE на BASIC).

3. Как родилась компания Titus и кто были ее основатели?

Эрик Каен: В апреле 1985 года мы вместе со своим братом и нашим другом Жилем Эспешем основали компанию EH Services. Это была IT-компания, предоставляющая определенные сервисы для разработчиков видеоигр. Мы работали по заказам таких компаний, как Infogrames, Matra, Thomson... Прошло немного времени, и мы создали свой собственный бренд - Titus.

Эрик Змиро, как вы присоединились к компании Titus?

Эрик Змиро: Эрик Каен был в моей школе и повесил объявление, что им нужны программисты. Как раз для них я и сделал те пять образовательных игр. А затем, когда я получил аттестат зрелости, я был принят на работу.

4. Вы играете в игры? Какие ваши любимые?

Эрик Каен: Если не считать игру в шахматы онлайн, я мало играю. Иногда только в Марио...

Эрик Змиро: Я очень мало играю. Мои любимые игры - Ghouls'n Ghosts, Street Fighter II и Rayman.

5. Вы начинали, когда индустрия видеоигр только зарождалась, и стали свидетелями многих изменений за прошедшие с тех пор годы. Как ветераны этого бизнеса, как вы думаете, в каком состоянии он сейчас находится?

Эрик Змиро: Раньше, до 1995 года, вы могли создавать игры, программировать и изменять в них что-то снова и снова, пока не получали действительно хороший и интересный результат. Сейчас же у нас команда, дедлайны, бюджеты, нервные продюсеры и маркетинг, - и всё это убивает творческую составляющую. Теперь чаще стали появляться маркетинговые продукты, а не игры, созданные с любовью.

Эрик Каен: Затраты на создание современных игр такие высокие! Это очень большой риск.

Об играх Titus:

1. Участвовал ли Лагаф в разработке игры о себе?

Видели ли его разработчики?

Эрик Змиро: Никогда не видел его в нашем офисе!

Эрик Каен: Он не участвовал. У нас было несколько недель для подготовки видеозаписи к его новой песне... и мы сделали ее задолго до готовности игры. Но я с ним немного взаимодействовал. Он был так рад получить игру о его персонаже, Моктаре.

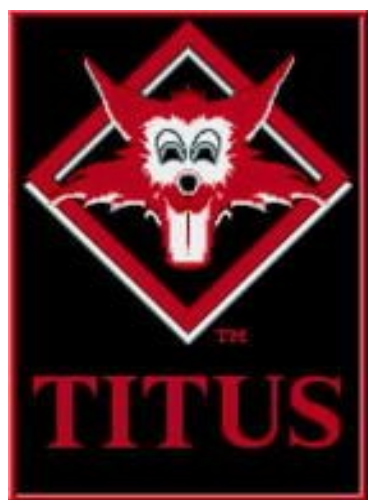


2. В песне Лагафа "La Zoubida" были сцены с компьютерной графикой, и они очень похожи на игру, которую сделали Titus. Вы работали над анимацией или игра базировалась на этом видео?

Эрик Каен: Да, над анимацией работали мы.

3. В полном названии игры о Моктаре присутствует текст "Vol. 1". По информации в интернете, продолжение было отменено из-за прекращения Лагафом музыкальной карьеры. Правда ли это? Были ли какие-то идеи о сюжете или дизайне продолжения?

Эрик Каен: Фактически работы над сиквелом никакой не было...



Эрик Змиро: Дизайна этой игры не было. Мы сделали карты, связанные с той песней, и я прямо в процессе разработки придумывал геймплей. По продолжению ничего определенного не было сделано. Даже никаких встреч или чего-то официального, о чем можно было бы говорить.

4. И последний вопрос о Моктаре. В международном релизе он превратился в лисенка Титуса, который спасает возлюбленную. Ход

довольно очевидный - превратить малоизвестного за пределами Франции Лагафа в антропоморфное животное. Но почему лис?

Эрик Каен: Titus был нашей маркой, и он всегда был лисом. А еще "Титус" было моим прозвищем, когда я был маленьким.

5. Игра Prehistorik 2, вышедшая в 1993-м, была, пожалуй, самой известной из разработанных компанией Titus. Но до нее была еще первая игра, посвященная этому неандертальцу. Можете рассказать, как она появилась и чья это была идея?

Эрик Змиро: На 100% согласен! Prehistorik 2 - это кульминация глубоких раздумий о механиках игры платформенного жанра. Добавлю, что она была вдохновлена хитом с Megadrive - Ghoul's n Ghosts. А про первую игру лучше расскажет Эрик Каен.

Эрик Каен: На самом деле, она пришла к нам по почте! Ее разработали какие-то совсем молодые студенты из Монпелье с помощью GFA Бейсика. Мы купили права на нее и портировали на другие платформы.

6. Несмотря на популярность Prehistorik 2, вы не разрабатывали больше платформеров для ПК после нее. Почему так?

Эрик Каен: Я думаю, у нас не было хорошего понимания, оценки ситуации! Но мы делали платформеры для консолей с помощью тех же инструментов и движка.

Эрик Змиро: После этого мы еще выпустили Blues Brothers Jukebox Adventure, - но игра была на самом деле адаптацией уже готовой картинки, и, если быть честным, она вышла плохой. А потом наступила эра 3D.

7. Prehistorik затем выпустили для консолей (Prehistorik Man) и даже на Nintendo DS и смартфоны. Как вы думаете, почему люди до сих пор ее любят?

Эрик Каен: Мы знаем, что это так. В нее было весело играть. Она еще и на Switch Online как раз только что вышла.

8. В игре есть "пасхалка" с сообщением "Вы всё еще играете в эту игру", если системная дата установлена позже, чем 1 января 1996 года. Почему вы выбрали эту дату? И зачем вообще было делать эту пасхалку? У нас в России люди с недоумением на нее смотрели:)



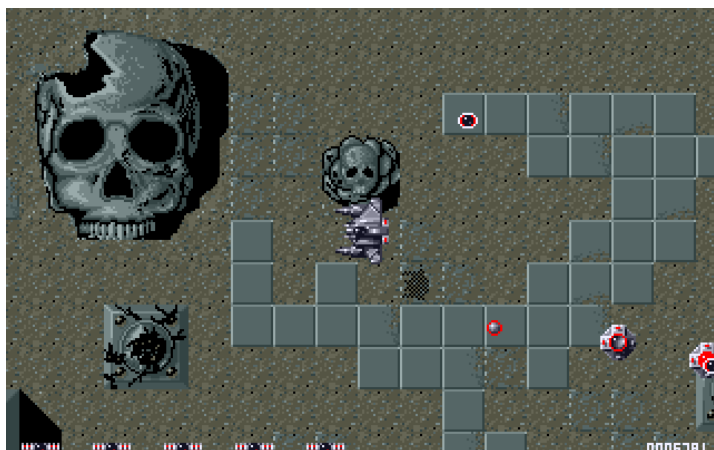
Эрик Змиро: За этим была целая история. У PC-XT не было встроенных часов, которые работали при выключенном компьютере. Amstrad добавили такие часы в своем железе, а также соответствующий софт для работы с ним, который выводил дату и время в реальном времени. И, если вы устанавливали время так, чтобы в реальном времени увидеть переход на новый год, появлялось маленькое окошко с надписью "Погодите, я не ожидал вас увидеть в это время!". Мне показалось это очень забавным и неожиданным, и я воспроизвел такой же механизм в игре.

Почему 1996? Вообще, игры перестают продавать уже через несколько недель, но я знал, что в этой игре есть что-то особенное: я в нее вложил свое сердце. Я хотел сделать сюрприз для игроков будущего, своего рода послание во времени. И это сработало даже лучше, чем я думал!

9. Вопрос для Эрика Змиро: О ваших техниках защиты от копирования ходят легенды. Вы не могли бы рассказать о них подробнее?

Эрик Змиро: Я всегда был неравнодушен к вопросам безопасности - наверное, потому, что мой отец был оружейным мастером и специалистом по вскрытию сейфов в Черной Африке как раз незадолго до моего рождения. Вместо того чтобы создавать защиту, предназначенную для определенной игры, я разработал программу, позволяющую мне защитить любую другую программу. Она была основана на последовательном сжатии, и я запускал ее во время проверки трека 79 на стороне 1 дискеты. Во время игры я запрашивал у контроллера диска, какой был последний считанный трек, и создавал баги, если там был виден какой-то хак. Код защиты был всего несколько байтов длиной. Я мог бы сделать что-то более изощренное, - но изменило бы это хоть что-то?

10. Можете рассказать, как появилась игра Battlestorm?



Эрик Каен: Ее сделал в Австралии Ричард Хупер.

Эрик Змиро: Это очень плохая игра, - по-моему, это была адаптация игры с Amiga. С другой стороны, быстрый пиксельный скроллинг был реализован там впервые в мире, насколько я знаю. Это было очень технично!

11. Battlestorm и некоторые другие игры от Titus были портированы на Commodore Amiga CDTV, недолго прожившую систему, основанную на компакт-дисках, которую считают большим провалом. В этих играх даже были добавлены аудиотреки на диски! Можете рассказать, как вы ввязались в этот проект? Вы хотели вскочить на поезд "мультимедиа" как можно раньше?

Эрик Каен: Да, мы хотели, но не получилось.

12. В течение всех этих лет вам удавалось заполучить в руки множество крупных лицензий, таких как "Братья Блюз" или фильм по "Дику Трейси" и другие. Было ли соперничество с другими компаниями, занимающимися выпуском игр по лицензиям, такими как Ocean или Probe?

Эрик Каен: Мы никогда не воевали за возможность использовать права, если они уже у кого-то были. Что касается Дика Трейси, то с нами связались из Disney.

13. Давайте поговорим о Blues Brothers: фильм был выпущен еще в 1980 году, а игра вышла более чем через 10 лет после него. Откуда такой внезапный интерес к возвращению к жизни этого имени?

Эрик Каен: Мы чувствовали, что с нашими средствами разработки можно сделать отличную игру. Я занимался программированием версий для NES и SNES вместе с Кристофом Гейро, который скончался в 2009 году.

14. Были ли какие-нибудь отмененные проекты от Titus? Если да, то почему они не вышли?

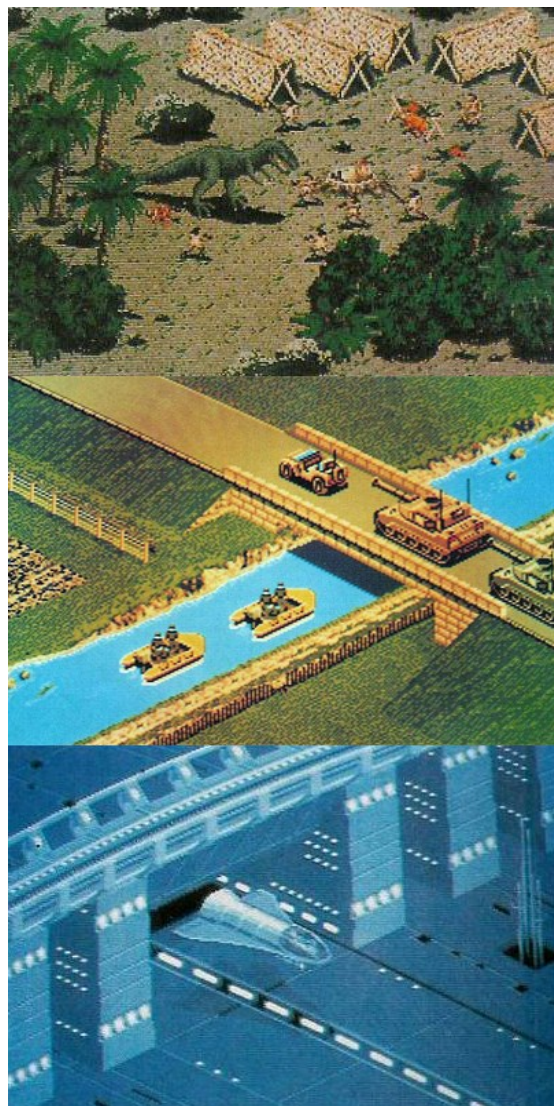
Возможно, они были слишком амбициозными для своего времени?

Эрик Каен: Да, был такой проект - Action Concept... Но его не удалось завершить, потому что Amiga была недостаточно мощной.

Action Concept задумывалась как игровой движок для реализации целой серии игр жанров "экшен" и "стратегия" по невысокой цене.

Первым сценарием должна была стать Comando War, игра, близкая к Cannon Fodder (но менее юмористическая). В ней нужно было управлять войском в изометрической трехмерной перспективе и выполнять различные миссии. Этот движок позволил бы выбирать из нескольких вариантов сеттинга благодаря дискам с данными. Можно было выбрать несколько графических сред: Вьетнамская война, Наполеоновские войны, доисторический мир, викинги, фантастика и т.д. Проект был запланирован на 1990 год, но с тех пор мы больше о нём не слышали.

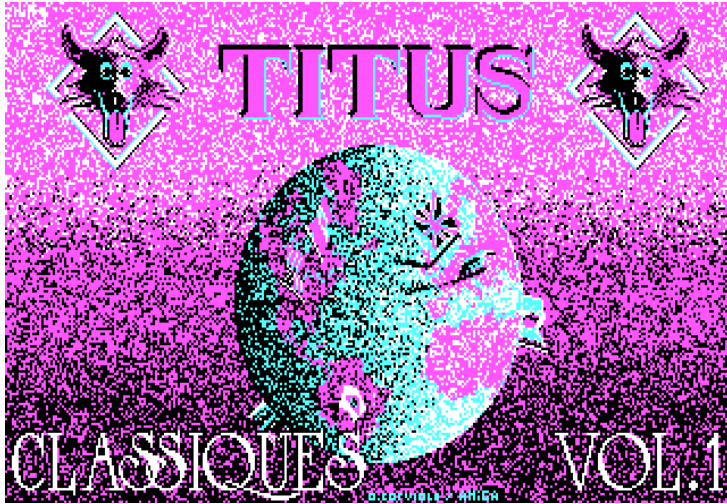
По словам Лорана Ключезя, графического дизайнера Titus в то время, команде не хватало людей и редактора, но проект был технически жизнеспособным и должен был стать хитом.



15. По большей части Titus известны своими аркадными играми - платформерами, шмапами и гонками. Почему другие жанры, такие как адвенчуры, RPG, стратегии и образовательные игры, вам не были интересны? Вы боялись конкуренции с широко известными в этих областях французскими разработчиками, такими как Coktel Vision, Delphine, Silmarils, Cryo, Loricels и др.?

Эрик Каен: Эй, мы же сделали Virtual Chess, одну из лучших шахматных программ для ПК!

16. Вы сделали ставку на IBM PC уже с самых ранних дней. Было ли это правильным решением, которое принесло плоды впоследствии?



Эрик Каен: Многие из этих игр принесли деньги. Но самыми успешными стали издаваемые нами игры Interplay.

17. Были и исключения. Например, мы знаем, что первые два тома аркадных сборников Titus Classics были изданы на IBM PC. Но третий выпуск так и не выходил там. Можете рассказать, как эти игры разрабатывались?

Эрик Каен: Мы хотели очень быстро разработать бюджетные игры, основанные на известных концепциях... и у нас это так хорошо получалось, что мы могли запрограммировать игру для Classic всего за пару дней.

18. Какой обычно был тираж игр в 1980-е годы и ранние 1990-е?

Эрик Каен: Некоторые игры продавались количеством 2-3 тысячи копий... А Crazy Cars было продано более 200 тысяч!

О компании:

1. Было сложно перейти от главным образом компьютерных игр к консольным? Интересно, что вы решили работать с консолями от Nintendo, а не Sega, у которых была большая доля рынка в Европе. Почему так?

Эрик Каен: Nintendo была более дружелюбна к разработчикам в эпоху 8-битных игр...

2. Середина 1990-х ознаменовалась вторжением третьего измерения в игровую индустрию. Было сложно для Titus адаптироваться к этому и расширить свои технические возможности для работы с третьим измерением?

Эрик Каен: Да, было сложно. Но мы сделали отличные игры, например Automobili Lamborghini N64 и Top Gun Combat Zones PS2... а также не такие отличные, например Superman N64.

Эрик Змиро: Создание 3D-игр означало полностью пересмотреть наше мышление (а это был один кодер + один графический дизайнер) и думать на перспективу, накапливая средства разработки и изобретения. И ничего из этого у Titus не было! Сложно было даже заполнить дискету, так что заполнить компакт диск - это было вообще что-то невозможное. Мы были слишком неорганизованны.

3. В 1991 году Titus France приобрела известную британскую компанию-разработчика Palace Software.

Участвовали ли новые работники в создании игр для Titus?

Эрик Каен: Роб Стивенс! Это самый лучший разработчик!

Роб создавал видеоигры в конце 1980-х, начиная с бюджетных игр для Commodore 64, пока его не наняла Palace Software для работы над продолжением их хита Barbarian.

Затем Роб работал над своей первой игрой для Amiga, стратегическим шутером под названием Hostile Breed. К сожалению, эта игра не была издана из-за безвременной кончины Palace Software, но Роб завершил ее, и теперь она доступна для скачивания на сайтах, посвященных Amiga.



Кончина Palace Software привела Роба во Францию, где он начал работать в Titus Software и разрабатывал игры для Super Nintendo. Его первая игра, платформер Prehistorik Man, получила хорошие отзывы критиков и стала одним из больших успехов Titus. Роб спроектировал все уровни и запрограммировал игру под ассемблер 6510.

Продолжив работать в Titus, Роб стал техническим директором и возглавил переход компании к трехмерным играм, разработав Automobili Lamborghini и Roadsters Trophy для Nintendo 64. И снова Роб написал весь код для этих игр (за исключением столкновений транспортных средств друг с другом).

После нескольких лет работы над чужими играми Роб решил вернуться к непосредственному созданию собственных игр и возглавил новую студию разработки на Лазурном берегу. Первым проектом студии должен был стать амбициозный платформер нового поколения под названием Safari Joe, предназначенный для Microsoft Xbox, Sony PlayStation 2 и Nintendo GameCube. К сожалению, Titus Interactive рухнула до того, как игра была завершена.

4. Остались ли у вас какие-то связи с Interplay?

Эрик Каен: Да, мой брат Эрве всё еще управляет Interplay.