

## Разработка, дистрибуция и продвижение игр на российском рынке в 2022-2023 годах (на примере Atomic Heart)

**Панков Алексей Павлович**

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Кафедра телевидения и радиовещания, Москва, Россия

*E-mail: Alexey.pankow@yandex.ru*

В начале 2022 года российские разработчики игр столкнулись с проблемами при выпуске своих игр на западный рынок. Многие издатели приостановили свою деятельность в России, в том числе те, что занимались дистрибуцией отечественных проектов. К таким относятся Koch Media, издающая Pathfinder: Kingmaker от московской студией OwlCat Games (игру нельзя купить в российском регионе в Steam), Steam, остановивший выплаты разработчикам из России (теперь переводы возможны лишь через банк-посредник), и многие другие.

Особого внимания заслуживает создание Atomic Heart от студии Mundfish, как пример AAA-игры с большим бюджетом на разработку и активным освещением в зарубежных СМИ. С момента анонса в 2018 году СМИ писали, что над проектом работают разработчики из России [1][2].

Изначально издавать игру Mundfish планировала собственными силами. Однако в сентябре 2022 года французский издатель Focus Entertainment стал глобальным издателем российского экшена. Официальный комментарий издателя звучит так: «Для нас большая честь сотрудничать с такой талантливой студией, как Mundfish. Мы были поражены творческими умами Роберта и его команды, как только начали переговоры. Стандарты AAA, которые они предоставили для своей первой игры, действительно являются достижением» (Жюльен Раметт - директор по развитию бизнеса Focus Entertainment) [3].

Исключения будут составлять страны Азии и СНГ. В СНГ и некоторых других странах РС-версия проекта будет распространяться через магазин VK Play [4]. Вероятно, это вынужденная мера, так как Steam отказывается принимать платежи с российских банковских карт.

За последний год наблюдается изменение позиционирования игры в СМИ. Глава Mundfish Роберт Багратуни в январе 2023 года заявил, что с 2017 года разработка ведется на Кипре [5].

История разработки начинается в 2016 году, когда Максим Зацепин (Роберт Багратуни), Евгения Седова и Артём Галиев открывают студию Mundfish. Они хотели создать отечественный ответ популярной серии Bioshock - популярной по всему миру серии шутеров. Анонс состоялся в 2018-ом. В 2019 появилась информация о проблемах в разработке, однако студия опровергла все обвинения в свой адрес. С тех пор и до «ухода в печать» студия занималась проектом.

### Источники и литература

- 1) <https://www.rbc.ru/magazine/2019/01/5c1bb2319a79470e6a5f04bf> (РБК)
- 2) <https://www.forbes.ru/karera-i-svoy-biznes-photogallery/419881-alternativnaya-istoriya-sssr-i-bes-pilotniki-iz-voronezha> (Forbes)
- 3) <https://www.focus-entmt.com/en/news/focus-entertainment-and-mundfish-partner-up-on-atomic-heart> (Focus Entertainment)

- 4) [https://vk.com/wall-141632613\\_3855](https://vk.com/wall-141632613_3855) (VK)
- 5) <https://wccftech.com/atomic-heart-final-qa-part-i-mundfish-head-talks-about-delays-team-geographical-distribution-and-more/> (Wccftech)