ИСТОРИЯ СТУДИИ "САРМАТ"

2008 SARMAT STUDIO 2010

Содержание

Предисловие 4
Начало пути 4
Личный состав студии 5
Пробы пера 6
Арма 2 7
  Проект «Крылья России» 7
  Проект «ВДВ никто кроме нас» 8
Проект LIBERATION 1941-1945 9
Сотрудничество 10
Справочная информация 10
Игровое видео 10
База независимых разработчиков 11
Работы Студии «Сармат» 12
  Armed Assault 12
  Arma 2 13
  Миссии и компании для Arma 2 13
Приложение 13
Наши коллеги 13

Предисловие

Сейчас студия «Сармат» это группа разработчиков благодаря работе которых увидели свет такие аддоны, как Liberation War 1941-1945 и остров – Энск для Арма 1, несколько наборов строений, пак самолетов Ан-2 для Арма-2 не говоря уже о несчитанном количестве миссий и компаний. Студия ведет работу одновременно по трем направлениям Мод ВДВ, Проект «Крылья России» и Проект «Liberation 1941-1945». И это не считая многочисленных идей, которые зреют у разработчиков.

Начало пути

История студии «Сармат» началась в 21 октября 2007-го года, когда был создан сайт http://arma.at.ua. На первых порах сайт позиционировался, как обычный новостной ресурс, но по мере наполнения информацией он превратился в огромный онлайн справочник по Armed Assault и АрмА-2. Сейчас на сайте можно найти ответ практически на любой вопрос касающийся создание миссий, скриптов, роликов, островов, аддонов и многого другого.

В начале 2008 года еще не было идеи создания, какой либо студии, но на сайте уже стали выпускаться миссии, созданные членами администрации сайта:
1) БУНТ. Первая кровь. http://arma.at.ua/forum/8-205-1
2) Золото Маккены http://arma.at.ua/forum/8-904-1
3) Форт «Никсон» http://arma.at.ua/forum/8-903-1

Днем рождения Сармата принято считать 30 марта 2008 года, когда отдельные энтузиасты игры объединились в один коллектив получивший название «Сармат»

Откуда же все-таки пошло название «Сармат»? На самом деле название студии не имеет никакого отношения к кочевым племенам, населявшим поволжско-приуральские степи. Сармат – это аббревиатура, построенная на словосочетании Студия АРМА Творчества.

Но по мере наполнения сайта информацией постепенно стал складываться коллектив творческих людей, который и был объединен в одну группу, произошло это в июне 2008 года, создатели данной группы - **Смерш, AlexF1, Kolek**, которые и по сей день остаются ее Team-лидерами одновременно являясь создателями и администраторами сайта.

Личный состав студии

В период становления студия состояла из пяти человек **Смерш, AlexF1, Kolek**, **Zenger** и **Vulf**. В течение почти двух лет состав Сармата менялся, кто-то приходил, кто-то уходил, но эта звездная пятерка всегда была в строю. Сейчас в «Сармат» это - **Смерш**, **AlexF1, Kolek, Vulf, Zenger, Citizenship, PIONEER, Iamtorch, AIX, Unknown, Angst, Dave, 255**.

AlexF1 - Один из создателей сайта, новый дизайн сайта рисовал именно он, 3D-моделлер, один из Тим-лидеров Студии САРМАТ и один из авторов идеи ее создания, автор множества скринов, роликов, миссий, кампаний, таких как - **«**В преддверии войны» и «Свобода», сценарист, текстурщик и вообще все что только можно сделать в игре он - делает. Мод ВДВ именно с его легкой руки. Он душа arma.at.ua.

Смерш – идейный руководитель Сармата**.** Если AlexF1 и Kolek в Сармате это Маркс и Энгельс, то Смерш точно В.И. Ленин. С его подачи, как правило, начинаются проекты и его же постом на сайте они обычно и релизятся. Перечислять проекты, в которых участвовал Смерш, нет смысла, он учувствовал во всех. Где-то больше где-то меньше, но сложно назвать аддон, миссию или направление развитие Сармата, где бы, не участвовал Смерш. В Сармате есть шутка, что у Смерша много клонов, так как один человек не успеет столько сделать. Вообще очень разносторонний человек, который и моделит и текстурит и скриншотит и даже рассказы пишет.

Kolek – автор и создатель основной платформы Сармата - сайта arma.at.ua. Работа сайта, техническая поддержка и новый дизайн это все **Kolek.** По всем замеченным проблемам сайта можно обратиться к нашему главному веб-дизайнеру и seo-оптимизатору и он вам обязательно поможет**.** Так же модерация и раздача банных веников это тоже он. **Kolek** так же разрабатывал миссии, ролики и сценарии для компаний **«**В преддверии войны» и «Свобода». Автор миссии для arma2 «Захват поезда» http://arma.at.ua/load/41-1-0-613. В проектах Сармата **Kolek** выполняет работу по написанию скриптов и мапмекингу.

Vulf – переводчик новостей, сценарист, в настоящее время изучает 3Ds max так что очень может быть что в ближайшее время Vulf начнет делать аддоны.

Citizenship – главный конструктор проекта «Крылья России». Начинал с ретекстур всего, и вся что попадалось под руку или плохо лежало для личного пользования. Первой работой было создание текстур для OSETIA WAR MOD v2, в процессе которой, при помощи членов студии Сармат удалось освоить некоторые азы аддоностроительства. **Citizenship** начал разработку мода Star Wars http://arma.at.ua/forum/11-1511-1, работа над которым будет продолжена в начале 2010 года. Следующей большой работой, которая ведется до сих пор является мод "Крылья России" объединивший в себе 16 самолетов. **Citizenship** принимает активное участие в работе по моду ВДВ, не только в качестве консультанта, но разработчика. Так парашютная платформа П-7 это его рук дело, а кроме этого несколько бронников, РД-54, кобура, пожарный щит и постовой гриб. В планах на будущее создание всего что связано с отечественными вооруженными силами, из того что востребовано в АРМА2.

Zenger – это наша служба информации. Это человек тянет на себе всю новостную ленту один!!! Модерирует форум, активен, инициативен, он отличный сценарист,

видеомейкер и просто один из столпов, на которых держится сайт и Сармат. Так же **Zenger** отлично расставляет объекты на карте, большинство комбинированных съемок роликов проходит при его непосредственном участии**.** Миссия **«Проверка на прочность»** это первая работа после нее были еще «КОПЫ - Дорожный патруль» и миссии для компании **«Свобода».** Разработки сценариев, создание миссий и роликов, постановочных скриншотов для продвижения модов Сармата вот не полный список заслуг Зенгера. Остров «Энск» первая масштабная работа **Zengera** в качестве картодела. Человек, начинавший как простой пользователь, сейчас входит в администрацию сайта.

PIONEER – руководитель группы БНР отвечающей в Сармате за создание миссий и кампаний. На Пионере вся держится вся работа по созданию, тестированию, озвучиванию миссий создаваемых «Сарматом». Автор миссии «Логово волка», «Реванш теней» и «Волки атакуют». Автор справочников «Мини справочник от PIONERa», «Шпаргалка миссиямейкера» и «Платформа для создания СП миссий».

Iamtorch - это руководитель киностудии «Сармат-фильм». Человек начинавший делать ролики еще для ОПФ1, постепенно перешедший на первую, а затем и на вторую Арму. С приходом в «Сармат» **Iamtorch** выход новых роликов стал явлением периодическим. Информационные видеоотчеты по модами «Крылья России» и моду ВДВ в представлении не нуждаются. Посмотреть их можно тут

AIX – переводчик новостей, скриншотер, активно участвует в творческих начинаниях САРМАТа в том числе в проектах КР и ВДВ, рисует текстуры и барки для сайта.

Unknown - тестер, не упускающий ни одной детали, специалист по постановочному скриншотингу, пиар-менеджер, военный переводчик «Сармата».

Angst – тестировщик, военный консультант, САРМАТа по аутентичности создаваемых миссий, кампаний, аддонов, модов и паков, всегда очень критичен, но его мнение для коллектива важно, потому, что он не просто критикует, а знает о чем говорит.

Dave – консультант, сценарист, pr-менеджер, историк Сарматовец. Короче бездельник.

255 - талантливый визуализатор - скриншотер и создатель скрин-артов, благодаря его, творчеству САРМАТа оживает и приобретает новые краски. Кстати обложка книги это его работа.

Пробы пера

Первым продуктом коллективного творчества Студии САРМАТ стал релиз полноценной кампании "В преддверии войны"[1] и мода SARMAT_WAR_MOD-1

Главный герой кампании - Алексей Громов, старший сержант морской пехоты. Служба его в срочной армии, подходит к концу и ничего не предвещает беды, но неожиданно разгорается локальный конфликт, между США и Россией. Никто не знает истинных причин, начинаются боевые действия и солдат должен выполнять приказы. Выполнять приказы и выживать...

К слову после выхода компании на прилавках появились пиратские диски Armed Assault "В преддверии войны"[2]. Забегая вперед сказу, что это был не последний раз, когда работы Сармата появлялись на пиратских дисках. Студия «Сармат» некоммерческое объединение и мы не продаем аддоны, к выпуску пиратских копий игры никакого отношения не имеем. Аддоны студии «Сармат» распространяются путем свободного скачивания. В январском (136) выпуске журнала «Игромания» в качестве бонуса была включена компания "В преддверии войны".

Впоследствии были выпущены еще несколько одиночных и многопользовательских миссий.

1) Проверка на прочность http://arma.at.ua/forum/8-1101-1
2) Бегство с Полигона Смерти http://arma.at.ua/forum/8-1340-1
3) "КОПЫ - Дорожный патруль" http://arma.at.ua/forum/8-1413-1

В ноябре 2008 был выпущен внушительный по разнообразию представленных зданий и объектов Пак русской архитектуры в стиле "Сталкер"

Финальная версия пака насчитывала 136 различных объектов.

Арма 2

Проект «Крылья России»

В конце июля 2009 группа разработчиков студии «Сармат» начала работу над модом российских самолетов, проект получил название «Крылья России» и объединил 16 самолетов различного назначения от гражданских и военно-транспортных до стратегических бомбардировщиков. Изначально просто планировалось сделать пару - тройку гражданских отечественных самолетов для острова "Энск", ну как это обычно бывает в Сармате, где пара-тройка самолетов там и четверка-пятёрка, в итоге есть все шансы создать весь отечественный авиапром.

26 октября 2009 с конвейера авиазавода «Сармат» сошел первый самолет Ан-2 для нужд МЧС. После летных испытаний в модель модернизировали, и 3 ноября началось массовое производство модернизированной модели Ан-2 в пяти вариантах для ВВС и МЧС России, чешский

вариант и модели для Аэрофлота и авиакомпании АМА.
http://arma.at.ua/forum/11-2754-1

В настоящее время активно ведется работа над военно-транспортным самолетом Ил-76. Самолет проходит летные испытания, выявленные недостатки устраняются в процессе испытаний. В настоящее время главный конструктор этой машины **Citizenship** работает над системой десантирования техники.

Проект «ВДВ никто кроме нас»

Появлению самой идеи создания аддона ВДВ, мы обязаны - **AlexF1**, который создал новую модель, юнит в тельняшке. На начальном этапе проектирования речь не шла о создании мода, это бы эксперимент по созданию новой модели и пробе сил по расстановке на ней селекшенов, позже появилась еще одна модель, теперь это был юнит в кителе, и вот тут уже у Смерша родилась идея создания аддона – ВДВ.

Сейчас в создании аддона, в той или иной мере, участвуют все члены Студии САРМАТ, кто-то тестирует, кто-то создает ролики или скриншоты, кто-то текстуры или модели амуниции и вот так рождается полноценный пак юнитов - ВДВ.

На данный момент мод ВДВ состоит из 39 различных юнитов, Уже созданы разведчики, в «горке» и КЛМК, саперы, экипажи БМД, бойцы в различных бронежилетами и касках, но и это не окончательная цифра идет работа над созданием юнитов миротворческих сил. Кроме того созданы такие объекты, как постовой гриб, противопожарный щит, флажки для обозначения мин.

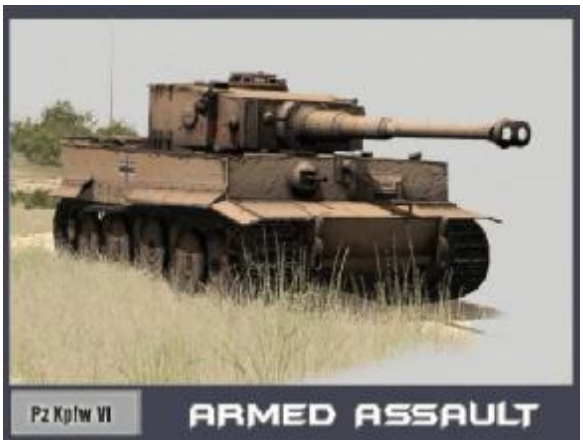
Достигнута договоренность, что специально для мода ВДВ **Vilas** сделает поставку своего вооружения. На момент написания материала, мод проходил, финальные тесты и готовился к релизу. Нельзя не упомянуть большую работу **PIONEER**-а он и его команда БНР еще на этапе создания мода проектировали миссии и компании под мод ВДВ.

При создании моделей юнитов большое внимание обращается на реалистичность обмундирования и амуниции. Для этого проводится большая работа по сбору материалов, изучению Интернет-ресурсов, книжных изданий, фильмов посвященных данной тематике. Кроме того мы всегда прислушиваемся к мнению пользователей. Так по просьбе пользователей нашего сайта была реализована модель бойцов в камуфляже «Цифра». А в ответ на пост одного из пользователей заявившего, что в моде не хватает Russian bear cavalry, был создан знаменитый десантный медведь, но по просьбе Greenpeace нам пришлось его демобилизовать.

Проект LIBERATION 1941-1945

Проект **LIBERATION** 1941-1945 берет свои истоки в далеком 2004-м году. Когда группа энтузиастов объединилась для создания мода на тему. Второй Мировой Войны для Operation flashpoint. Аддоны на эту тему выходили и раньше, а вот единый проект начался лишь в 2004 году.

В составе Сармата все начиналось с PzKpfw VI Tiger, http://arma.at.ua/forum/11-1460-1#top_lenta который Смерш стал конвертировать из модели 3Ds max в игру, в АА-1, это была просто проба сил (как и многие другие модели **J**) по созданию полноценного аддона бронетехники периода Второй Мировой Войны, но в процессе работы пришел азарт, подключился **SofD** и в итоге получился отличный, полностью функциональный аддон "Тигра" с работающей подвеской, откатом ствола, 2-мя работающими пулеметами.



В процессе создания «Тигра» появилась идея сделать пехоту. Тем самым возродить мод LIBERATION 41-45 в АА-1. В результате появился мод Liberation War 1941-1945, идея которого благополучно кочевала по всей линейке игр от Флешпоита до Арма 2.

"Тигр» вышел при «поддержке» пака пехоты Вермахт и РККА". Затем мы продолжили наполнение игры тематикой ВОВ и выпустили Пак русской архитектуры - Liberation War 1941-1945 насчитывающий 31 объект.

С выходом Arma-2 идея продолжить проект LIBERATION 1941-1945 витала в воздухе. В итоге было создано отдельное "крыло" студии САРМАТ ориентированное именно на создание полноценного продолжателя традиций заложенный в знаменитом моде Либератион 1941-1945 в ОФП. Смерш собрал группу энтузиастов и были начаты работы по созданию мода Либератион 1941-1945 http://arma.at.ua/forum/11-2500-1 Помимо штатных Сарматовцев (**AlexF1, Zenger, Iamtorch, unknown, AIX, 255** и конечно **Смерш**) в проекте принимает участие команда разработчиков в составе: - **gms Ingeneer, Lovesan, RUSPARTIZAN, SofD, TTHam, Panzer_Baron, Sea Deamon**.

Проект очень серьезный, все модели - СВОИ, создаются моделлерами мода с 0 и до финала, никаких конвертов из других игр, никаких чужих моделей, все создается с 0 и в соответствии с историческими образцами.

Общее руководство модом осуществляет Смерш - он же главный зачинщик, вдохновитель и создатель (Смерш попросил это не писать. А я попрошу вас это не читать J)

Перспективы мода - создание абсолютно исторически идентичного мода включающего остров созданный по реальным картам того времени, две стороны - Германия и СССР с пехотой, авиацией, артиллерией и т.д. с новыми анимациями, оружием, скриптовым обеспечением аддонов, системы повреждения бронетехники и многого другого, кто видел и играл в мод Либератион в ОФП тот поймет какого уровня мод сейчас создается, наш мод в АА2 это именно полноценное продолжение того легендарного мода, только периода 1944-45 в то время как в ОФП мод показывал начальный период войны 1941.

Сотрудничество

Студия «Сармат» активно сотрудничает как с группами разработчиков, так и с независимыми энтузиастами игры. Наши совместные проекты идут как под брендом «Сармат» (LIBERATION 1941-1945), так и в качестве посильной помощи другим проектам («Valhalla mod»), †SLAYER† и другие.

Справочная информация

Справочник мапмейкера под редакцией **Смерша** http://arma.at.ua/news/2008-02-18-270
Мини справочник по редактору Арма2 под редакцией **PIONEER** http://arma.at.ua/forum/42-2892-1
Платформа для создания SP миссия от студии САРМАТ под редакцией **PIONEER** http://arma.at.ua/forum/42-3049-1
Сборник ссылок на справочники сайте arma.at.ua на http://arma.at.ua/forum/42-3120-1

Игровое видео

Создание игрового видео это отдельная тема для разговора. Самая наглядная и самая сложная работа по продвижению WIP-проектов. Создание роликов это сложная и очень кропотливая работа, требующая определенных навыков, знания специализированного программного обеспечения и т.д. Зачастую на создание минутного ролика уходит от одного дня до недели. Это расстановка объектов, применение скриптов и анимаций, выбор ракурса, работа камерой и редактирование видео, наложение звука и многое другое.
В состав «Сармат-медиа-групп" входят **Zenger**, **Iamtorch, 255.**
Примеры работы http://www.youtube.com/results?search_query=sarmat+studio&search_type=&aq=f

База независимых разработчиков

БНР это направление студии «Сармат» специализирующееся на создании миссий и кампаний. Направление относительно молодое, но уже зарекомендовавшее себя, рядом выпушенных миссий.

Идея создания направления зародилась у PIONEERa, поскольку основному аддонмейкерскому составу «Сармата» зачастую некогда разрабатывать миссии и компании для своих аддонов, с этой задачей благополучно справляется БНР. Так первой работой БНР был пак миссий для Ан-2 производства студии «Сармат». Группа БНР имеет специальный раздел форума на http://arma.at.ua где любой пользователь может задать вопрос по созданию миссии или компании.

Состав БНР: **BlackMonk, Nomad, pavo, Romario, ruslan1414, Stalin0993, Storm, tKiLL@, _Platon_, KROPOS** и **demon-pinky .**

Работы Студии «Сармат»

Armed Assault

Аддоны

- Пак русской архитектуры в стиле "Сталкер" http://arma.at.ua/forum/11-1060-1
  http://arma.at.ua/forum/11-1066-1
- Пак объектов для создателей миссий и островов http://arma.at.ua/forum/11-1376-1
- САРМАТ War mod-2 http://arma.at.ua/forum/11-496-1
- Был переработан остров Намальск, который создавался другим автором но Студия Сармат его улучшила и изменила (с разрешения автора) http://arma.at.ua/forum/11-1267-1
- Остров Энск (версия 01) http://arma.at.ua/forum/11-1931-1
- Пак архитектуры периода ВОВ в русском стиле http://arma.at.ua/forum/11-1725-1
- Танк ТИГР http://arma.at.ua/forum/11-1548-1
- Мод Liberation War 1941-1945 http://arma.at.ua/forum/11-1717-1
- Остров Энск версии 2.0 http://arma.at.ua/forum/11-1953-1
- Альфа версия мода Осетинская война http://arma.at.ua/forum/11-1071-1

Миссии и компании для Armed Assault

- В преддверии войны http://arma.at.ua/forum/8-501-1
- Проверка на прочность http://arma.at.ua/forum/8-1101-1
- Бегство с Полигона Смерти http://arma.at.ua/forum/8-1340-1
- КОПЫ - Дорожный патруль http://arma.at.ua/forum/8-1413-1
- Кампания СВОБОДА и специально созданный для нее мод САРМАТ ВАР http://arma.at.ua/forum/11-1674-1

Скрин-арт

- Скрин-арт на тему Война в осетии http://arma.at.ua/forum/11-1308-1
- Авторский скрин-арт от членов "Сармат"
- Смерш http://arma.at.ua/forum/31-1133-1
- Вульф http://arma.at.ua/forum/31-1435-1
- Астамартин http://arma.at.ua/forum/31-1195-1
- Горалс http://arma.at.ua/forum/31-1196-1

Остальные работы можно посмотреть в этой теме (скрин-арт) http://arma.at.ua/forum/31-1168-1

Невышедшие проекты

Работа над проектом Звездные войны http://arma.at.ua/forum/11-1511-1 после выхода АрмА2 она была временно приостановлена. Star Wars mod, сейчас временно заморожен из-за огромного количества работы и катастрофической нехватки рук, но учитывая объём уже проделанной работы, работа над модом будет обязательно продолжена в первой половине 2010 года.

Arma 2

Аддоны

Ан-2 в пяти вариантах для ВВС и МЧС России, чешский вариант и модели для Аэрофлота и авиакомпании АМА.
http://arma.at.ua/forum/11-2754-1
Портированный из АА остров Энск http://arma.at.ua/forum/42-2783-1 тут написано как его запускать в аа2

Миссии и компании для Arma 2

- "Волки Атакуют" http://arma.at.ua/load/40-1-0-789
- "Реванш теней" http://arma.at.ua/load/40-1-0-780

Миссии БНР при поддержке студии «Сармат»

- Пак миссии Ан-2 http://arma.at.ua/load/pak_sp_missij_quotan_2_kollekcijaquot/40-1-0-1082
- "Империя атакует" http://arma.at.ua/load/imperija_atakuet/40-1-0-1054

Скрин-арт

http://arma.at.ua/forum/48-1995-1

Приложение

1 Игровой сервер от arma.at.ua http://www.gametracker.com/server_info/77.220.182.24:2302/

2 Ссылки на обложки пиратских дисков

- http://www.cdstalker.ru/covers/DVD-Game--ARMA---Armed-Assault---v-preddverii-vojny_43032.html
- http://kinomania.shop.by/1989/2016/3251/

Наши коллеги

gms (создатель аддонов оружия (для мода либератион вар в аа1 он создал аддон мр40)
Ingeneer многосторонний человек обладающий организаторскими способностями, знаниями О2, текстурирования и исторического соотвествия моделей
Lovesan - известный создатель островов в моде ОФП и сейчас создающий остров "СТАШУВ" для мода в АА2.
RUSPARTIZAN - отличный моделлер
SofD - моделлер, конфигщик, создатель отличной бронетехники,
TTHam - талантливый моделлер автор 80% моделей бронетехники имеющейся в моде на данный момент
Panzer_Baron - художник, создающий авторские арты к моду.
Sea Deamon - моделлер и автор учебника по О2

Благодарности

Смерш - за предоставленные мемуары, за помощь в поиске ссылок.
Zenger – за помощь в поиске ссылок и описании исторических событий
255 – за оформление титульной страницы
Коллективу **студии «Сармат»** за то, что сделали все, о чем я написал.