



ЕСЛИ ЕСТЬ МЕЧТА КЕМ-ТО СТАТЬ, ТО ОНА ВСЕГДА СТОИТ ТОГО. ВСЕ ПРОСТО. ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ СВОЕЙ МЕЧТЫ НАДО ПОЛУЧИТЬ СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ И НАЧАТЬ РАБОТУ В КОМПАНИИ ПО ПРОФИЛЮ.

Дмитрий Гусаров

Дмитрий Гусаров, генеральный директор Katauri Interactive, не знает, чем будет заниматься в дальнейшем. Предсказуемости – нет!

Как вы считаете, отстает ли российская игровая индустрия от мировой – скажем, американской или японской? И если да, то стоит ли ее догонять, или у нас «свой путь»?

Я вижу, что наша индустрия уже отстала безвозвратно. Ушло время, когда можно было догонять, когда игры делались командой в 10 человек и могли быть популярны на любой платформе. Теперь хиты делаются командами, состоящими из нескольких студий, над ними работают порой сотни людей. Но у нас есть свой путь, даже два. Первый – это делать казуальные игры. Казуальные игры российских разработчиков отлично продаются на Западе, их маленькие продукты успешно выдерживают конкуренцию по показателю цена/качество. Также у нас развиваются онлайн-игры – например, мега-глупые браузерки просто затмили весь горизонт! Игра «камень-ножницы-бумага», на которой построены проекты типа «бойцовского клуба», высасывают просто тонны денег из геймеров. Такие вещи даже не надо продавать за рубеж, ведь они приносят суперприбыли в России. Схема «отправь SMS, получи красную шапку» определит ближайшие годы развития российской индустрии.

Есть ли какие-то жанры, которые утрачивают свою актуальность?

Есть ли жанры, находящиеся «на подъеме»?

Да, к сожалению, уже на протяжении последних десяти лет не прекращается спад интереса к жанру стратегий. Раньше все играли в «Цивилизацию», пытались найти свое собственное развитие, а теперь же все хотят, не напрягаясь, получать от игр удовольствие. Другие жанры все нормально развиваются, особенно ролевые онлайн-игры.

Правда ли, что «все деньги сейчас в онлайн»? Каковы, на ваш взгляд, перспективы однопользовательских игр? Есть ли у вас в планах игры с сильным мультиплеером или MMO?

Да, это правда. Перспективы однопользовательских игр хорошие. На приставках они отлично продаются. На рынке PC пираты окончательно добились разработчиков. В городе Калининграде, в любом магазине, даже самом дорогом и известном, все полки уставлены пиратскими играми для PC. И кроме того, эти продукты можно скачать из Сети, не платя ни копейки. Пока эта ситуация не изменится, однопользовательские игры на PC будут исключением, а не правилом.

У нас есть желание делать MMO, но конкретных шагов мы пока не предпринимали в этом направлении.

Что вы думаете о проектах, основанных на пользовательском контенте, таких как Spore и LittleBigPlanet? Имеет ли смысл переключаться со создания готовых игр на разработку интуитивно понятных редакторов «для чайников»?

Раз игры такого рода интересны людям, их надо делать, это факт. Но всем переключаться на это я не советую, а то получится конкуренция сумасшедшая и все снова начнут на что-нибудь другое переключаться.

Стоит ли вообще сейчас становиться разработчиком игр в России? И что для этого нужно?

Если есть мечта кем-то стать, то она всегда стоит того. Все очень просто. Для реализации своей мечты надо получить соответствующее образование и начать работу в компании по профилю. Программисты, художники, аниматоры всегда были и будут востребованы.

Как вы думаете, выросли ли компьютерные игры до того уровня, чтобы нести не просто развлекательную функцию, но и, скажем, идеологическую нагрузку? Или служить средством самопознания?

Я считаю, что развлекательная функция важнее идеологической. Чем развлекать игрока – это уже другой вопрос. Одни игры развлекают игрока каплями крови разорванных жертв, другие игры – созданием своего собственного существа. Понятно, что первое кроме агрессии и дегенерации в себе ничего не несет, а второе, наоборот, развивает человека во всех смыслах, в том числе и помогает ему понять самого себя.

Как в ваших играх соотносятся сюжет и геймплей – прилагиваете ли вы историю к механике, или придумываете механику, с помощью которой можно будет выразить задуманную вами идею, или планируете механику, которая будет сама порождать новые истории?

В своих играх я думаю прежде всего о механике. Считаю что правильно, чтобы геймеру было интересно, вне зависимости от того, есть сюжет или нет.

Идея игры стоит ровно 0, все 100% стоит ее реализация. Придумать игру можно за одну секунду, а вот ее реализация займет пять лет.

Вы говорили, что начали делать «Легенду о рыцаре», потому что вам надоела космическая тема. Сейчас, как мы знаем, в разработке находится дополнение к «Легенде». А если наскучит и фэнтези-средневековье, о чем будут ваши игры?

Ну, возможно, что-нибудь фантастическое: клонирование, перемещение во времени или боевые роботы? Я не могу знать наперед, чем захочу заниматься в дальнейшем!