

Виктор НОВОЧАДОВ: «Мир танков» — не просто игра или симулятор-тренажер. Это философия

Ирина ВОЙТИК, «ГК»

компьютерной игры «Мир Танков», знают, что его создатели из Беларуси?

И авторитетными белорусскими, и влиятельными международными экспертами World of Tanks («Мир Танков») признан самым узнаваемым белорусским брендом за рубежом. Он создан минской компанией Game Stream («Гейм Стрим»), которая являет совершенно особенный, ни с чем не сравнимый белорусский бизнес в сфере информационных технологий.

За последние несколько лет численность компании увеличилась втрое, и сейчас в ней работает 1200 человек. Еще совсем недавно они только мечтали о том, чего им удалось добиться сегодня. Ни одно отечественное IT-предприятие не имеет и, видимо, еще долго не будет иметь такого успеха, какой выпал на их долю. Об этом и многом другом журналу «ГК» рассказывает директор предприятия Виктор НОВОЧАДОВ.

— Какие события в жизни компании запомнились за последнее время?

— Только в этом году мы получили несколько очень важных для нас наград. По итогам 2012 года в номинации «Информационные технологии» были награждены званием «Лучший предприниматель Минска» и «Лучший предприниматель Беларуси». Наша победа была предопределена показателями прибыльности, динамики развития, другими важнейшими параметрами. Причем многих именитых соперников мы обошли легко и без усилий, «на одной ноге», оставив далеко позади даже некоторые IT-фирмы, которые по численности в 2–3 раза превосходят нас, но являются слишком неповоротливыми, забюджетированными. Нас признали «Лучшим экспортером Республики Беларусь в 2012 году» в номинации «Информационные технологии». Признали безоговорочно и даже без присуждения традиционных поощрительных дипломов конкурентам, потому что между нами и ближайшим преследователем оказался слишком большой отрыв.

Но главное, что наш продукт признан не только в Беларуси. Он просто гремит за рубежом, особенно в России.

— Интересно, те, кто за пределами Беларуси является пользователем

— Знают все, уверен. Может быть, авторству придается не такое уж большое значение, ведь в любом товаре главное, чтобы он нравился покупателю, и если он сделан качественно, то о том, где именно он сделан, просто не задумываются. И все-таки то, что «Мир Танков» — белорусская игра, известно и профессионалам, и рядовым пользователям.

— Как возник «Мир Танков»?

— Почти двадцать лет назад сложилась команда единомышленников — десятка полтора человек, у которых в активе на тот момент были только азарт и увлеченность. Это были производственники, люди, влюбленные как в интеллектуальные технологии визуализации данных (изображение трехмерных графических объектов) в общем, так и в компьютерные игры в частности. Не совсем понимая, что хотят конкретно делать, они пытались занять максимально достойное место в любимой сфере.

И упорно работали над реализацией своей идеи. А во время кратких перерывов, отвлекаясь, играли в компьютерные игры тех лет. И постепенно выявили, обобщили и сформулировали ряд недостатков существующих программных продуктов, которые, по их мнению, следовало бы устранить или доработать (что впоследствии оказалось действительно накопившимися за ряд лет хроническими недостатками отрасли, изменение которых во-многом и определило успех «Мира Танков» в будущем). Первопроходцы Гейм Стрим, уверенные, что игра, которая будет интересна им самим, рано или поздно станет интересной для многих, решили во что бы то ни стало опираться на свой внутренний голос, делать все необычно и по велению души. То есть заниматься только тем, что они действительно любят, естественно, рискуя при этом не добиться коммерческого успеха.

Мы считаем, что первый важнейший жизненный принцип, который ведет к успеху, — заниматься тем, что тебе действительно нравится. Нужно верить в идею до конца и беззаветно любить свое дело. До дрожи. Это поможет преодолеть



все преграды. В противном случае добиться большого успеха будет невозможно.

Второй принцип — единая команда, и этому мировоззрению мы верны до сих пор, поэтому привлекаем в компанию только тех, кто разделяет нашу философию. Успех достигается тогда, когда есть коллектив единомышленников, одиночка никогда не добьется успеха. Ведь посмотрите, в последние годы даже Нобелевские премии редко присуждаются одному ученому, все чаще — научному коллективу.

Те, кто стоял у истоков «Гейм Стрим», и сегодня активно работают. Они не забронзовели и не почивают на лаврах, они просты и доступны, к любому из них запросто можно зайти поговорить, посоветоваться, выпить чаю, позвонить в нерабочий час. Это же относится и к тому, кто двадцать лет назад «выносил» идею, стал душой всего проекта — Виктору Кислону (в настоящее время он является исполнительным директором группы компаний WARGAMING, имеющей офисы практически во всех регионах мира — прим. авт.).

— Что делает эффективной работу компании?

— У нас работают талантливые и увлеченные люди. Каждый осознает свою роль и значимость в общей системе. Система по определению, потому и склонна к самосохранению, что каждый входящий в нее элемент приобретает свойства, которых

не имеет вне системы. Выпадающий из системы элемент неизбежно меняет свои свойства. Система является не просто количественной суммой всех элементов в нее входящих, а качественным образованием. Поэтому мы говорим о синергии, причем в положительном смысле этого слова. Каждый элемент системы «Гейм Стрим» успешно выполняет свою роль, не мешая, а компенсирует и уравнивает другие составляющие, вносит свою лепту в общее дело. Предположим, одни сотрудники имеют больше запала на старте, а потом постепенно теряют энергию, другие — сначала имеют мало энергии, но затем она у них только нарастает. Гармоничное сочетание тех, кто дополняет, компенсирует друг друга, и тех, кто максимально лоялен к другим (что особенно важно в период неудач, которые в бизнесе неизбежны), — вот что позволяет работать действительно эффективно.

— Расскажите для «чайников», как рождается компьютерная игра?

— Что такое создание конкретной компьютерной игры? Это довольно сложный процесс, включающий зарождение идеи, ее всесторонний анализ (включая технические, национальные и ментальные особенности, а также законодательные ограничения в разных странах), маркетинговые исследования и патентный поиск на тему, что аналогичного уже сделано в мире (самое опасное, если что-то подобное конкурентами уже делается, мы об этом не знаем и окажемся лишь в начале-середине пути, когда конкуренты уже выйдут на рынок с полностью готовым продуктом). Только после этого начинается обсчет финансовых показателей (бюджет, прибыльность), анализ потребности в кадрах (в том числе определенной квалификации). Кстати, кроме непосредственно программистов могут понадобиться и другие специалисты, причем, самых различных направлений (технические писатели, видео- и звукорежиссеры, архивные и музейные работники, которые ищут чертежи техники, уточняют исторические факты). Но и это еще не все. Готовый продукт надо продвигать на рынок для чего нужны и рекламисты, и маркетологи, и другие специалисты, которые знают когда, где, куда и с какими «фейерверками» его нужно профессионально запускать потребителям. В частности, вхождение «Мира Танков» в Японию изрядно задержалось из-за известных событий на Фукусиме. Уже была подготовлена мощная PR-акция, которая наверняка была бы успешной, но ее пришлось отменить, потому что было бы просто безнравственно раскручивать

компьютерную игру на фоне столь трагических событий.

— Если обратиться к Вашим первым разработкам, наверняка на их основе вы сделали выводы, которые были устремлены в будущее?

— До «Мира Танков» все предыдущие программные продукты (Order of War, «Операция «Багратион» и другие) имели минимальную успешность, некоторые даже стали провальными. Скорее всего, это было связано с тем, что с самого начала мы до конца не понимали отрасль, того, как именно достичь подлинного успеха. Возьмем, например, такой программный продукт, как «Операция «Багратион». Думаю, что нет ни одного человека в Беларуси, кто бы не знал об этой военной операции времен Великой Отечественной, в ходе которой была освобождена наша республика. Однако при всех достоинствах этого программного продукта «Мир Танков» стал значительно успешнее. Просто для начала нужно было, понимая и любя то, что мы делали, создать работоспособный и сплоченный коллектив, способный на настоящий прорыв, отшлифовать его, опробовать различные идеи. И это удалось, у нас сложилась такая команда, в которой видят конкурентное преимущество друг друга, умеют цивилизованно, с аргументами вести дискуссию, прислушиваться к чужому мнению и внимать ему, договариваться, прощать ошибки и не воспринимать как личный вызов ситуацию, когда твое предложение отвергается как неоптимальное. Именно в таких подходах, в подобной атмосфере корни нашего высокого потенциала, в этом залог нашего успешного будущего. Как и у каждого коллектива, в нашем есть сердцевина, центральное ядро. Это 15–20 ключевых работников, потеря каждого из которых станет невозможной. И это не правда, когда говорят, что «незаменимых нет». Незаменимые есть.

На первых этапах работы нам нужно было найти для игры оптимальный баланс (простоты и сложности, детализации объектов), выбрать тип (off-line или on-line), определить наиболее оптимальный вариант реализации. Кстати, первые наши игры были off-line, что сразу вскрыло два серьезных недостатка. Первое: off-line-игра, как бы ты ни старался ее защитить, будет, к сожалению, обязательно взломана и пиратски растиражирована. Второе: мы живем в эру всеобщей коммуникации, и очень важно, чтобы люди играли не один на один с компьютером, а друг с другом, постоянно общались. Именно живое человеческое общение, с ошибка-

ми и обидами, является принципиальным для игры «Мир Танков», в этом — тонко прочувствованный колорит игры, повышающий ее привлекательность, в общении, понимании настроения друг друга, формировании духа команды. Поэтому мы пришли к on-line-игре (тем более что скорости Интернета технически уже позволили полноценно реализовать все наши замыслы).

Кстати, самая первая и, как оказалось, самая неудачная игра была и самой сложной (с несметным количеством каких-то древнегреческих воинов, средневековых рыцарей, где каждый персонаж тщательно прорисовывался). В свою очередь, самая последняя и самая удачная игра стала самой простой. Мы шли по пути от сложного к простому, по пути оптимальной унификации. Но именно оптимальная простота и составляет главную сложность. Оптимальную простоту нельзя рассматривать как простую операцию «украшения» виртуальной гайки резьбой (этим пускай занимаются в Бангладеш или на Филиппинах, но не в Беларуси). Именно оптимальная простота есть результат высочайшей квалификации трудового коллектива, огромного таланта белорусских специалистов, тщательного анализа и тонкого понимания потребностей рынка.

— Какие ошибки не прощают в «Гейм Стриме»?

— Я бы сказал, что мы прощаем все ошибки. Кроме той, когда не понимают, зачем пришли к нам на работу. Приведу пример. Вся IT-отрасль в Беларуси характеризуется некими средними показателями (средний оклад, средний соцпакет, стандартный набор условий труда). Но наша компания занимает особое место и если ко мне завтра придет сотрудник и скажет «дайте мне зарплату на 200 долларов больше или уйду в другую компанию», то я даже не буду его уговаривать остаться, а просто сразу скажу «уйди». Те, кто работают у нас, приходят сюда осознанно, они долго «прорывались», чтобы работать именно здесь, они «выстрадали» это место, проходя по 8–10 собеседований, доказывая свою профессиональную и личностную состоятельность. Это люди, которые хорошо понимают, почему они работают именно здесь, дорожат своей работой и не уйдут в другую компанию, просто потому, что там предлагают зарплату на 200 долларов больше.

— Предателя простите? Того, кто как коммерческий шпион унес какие-то секреты конкуренту?

— Не знаю, прецедента не было. Наша специфика заключается в том, что украсть у нас нечего. И хотя первые клоны нашей

игры появились практически сразу же, как только она вышла, но они не имеют и двадцатой части того, чем обладает «Мир Танков». Абсолютно все концептуально важные вещи в игре запатентованы. К тому же у нас серьезная юридическая служба, которая практически в любой стране мира сумеет предъявить иски к плагиаторам.

Кроме того, компьютерная игра — это огромная махина, фабрика, если хотите. Если вы на ней не работаете, то видите ее только снаружи и плохо представляете, что там делается внутри. К примеру, сериал «Доктор Хаус». Зритель видит только героев сериала, а ведь важны и сценарист, и режиссер, и оператор, съемку обеспечивают осветители, администраторы, визажисты, парикмахеры, костюмеры, водители, грузчики, суфлеры, да мало ли еще кто, — в общем, человек восемьсот работают над сериалом. А мы с вами видим только конечный результат. Так и у нас трудится множество специалистов разных профессий, специализаций, уровней подготовки, на игру работает целая фабрика полного производственного цикла: от разработки продукта и его реализации до гарантийного обслуживания и обновления. Такое создается годами, и украсть это просто невозможно. По этой причине мы не боимся ни воровства исходных кодов, ни активностей конкурентов.

— Неожиданное заявление. Не приходилось видеть бизнесмена, которого не волнуют конкуренты.

— А у нас их просто нет. Во-первых, как я уже говорил, у нас безупречный коллектив, в котором все занимаются любимым делом и поддерживают друг друга. Во-вторых, наш бизнес уже совершил все концептуально возможные ошибки, которые только можно было совершить на том этапе, когда мы только начинали, мало понимали в формате отрасли и делали еще только самые первые программные продукты. Когда же бизнес постепенно, эволюционно «дорос» до идеи «Мира Танков», мы уже абсолютно точно знали, что и как нужно делать. В-третьих, и это чрезвычайно важно, с самого начала усилия были сосредоточены сразу на двух направлениях: в дополнение к визуализации данных накоплена экспертиза в производстве интеллектуальных систем оптимизации показа рекламы, что качественно выполнило функцию оптимизации рисков путем диверсификации, сделало бизнес устойчивым (кризис возможен, но в каждый конкретный момент времени только в одном из направлений нашей деятельности).

— Как работает IT-бизнес в Беларуси?

— Нормально работает, все предпосылки для успешной работы в нашей стране созданы — успех или неудача зависят только от самих бизнесменов. А для компьютерных фирм вообще существуют почти тепличные условия. В первую очередь благодаря Парку высоких технологий (ПВТ). И это не только мое мнение. Знаете, когда приезжают наши иностранные партнеры, они всегда подчеркивают, что такое заинтересованное, дружелюбное и, главное, профессиональное отношение к резидентам ПВТ, иностранным инвесторам, каким отличается его руководитель Валерий Цепкало, они редко встречают в других странах.

— На каких «китах» стоит «Гейм Стрим»?

— У нас до сих пор работа построена по двум направлениям, и именно это обеспечивает наше устойчивое положение на рынке. Первое направление — визуализация данных (то, что позже воплотилось в компьютерных on-line-играх). Второе направление основано на совершенно других технологиях (в частности Java) — это системы оптимизации показа рекламы в сети Интернет (для американского рынка). Мы в большей степени известны по компьютерным играм, второе направление работы известно меньше, хотя именно наши разработки по оптимизации показа рекламы в Интернете позволили много лет успешно сотрудничать с настоящими мировыми IT-гигантами (например, с Yahoo!). Такая диверсификация бизнеса позволяет оставаться на плаву: если вдруг что-то «засбоит» на одном направлении, оно не принесет прибыль, или вовсе будет на каком-то этапе убыточным, то второе — дает возможность выжить и профинансировать первое. Причем, направление систем оптимизации показа рекламы в сети Интернет отнюдь не более простое, оно, скажем, чуть менее творческое, более утилитарное, изначально гарантированно востребованное.

— Назовите что-нибудь из Ваших менее известных, чем «Мир Танков», но не менее важных разработок.

— Наша компания — не аутсорсинговая, а «продуктовая», то есть та, которая выпускает готовые продукты. Есть, по крайней мере, два менее «броских», чем «Мир Танков», наших программных продукта. Это — системы Gold Wallet («Золотой бумажник») и AdRevolver. Такого рода систем в мире, наверное, тысячи. Но наши — лучшие, и эволюционно они на несколько шагов впереди существующих систем. Отлично известные профес-

сионалам, они уже лет десять работают главным образом в США, где качественно обслуживают триллионы транзакций пользователей. В чем суть? Пользователь регистрируется на определенном сервисе, который предоставляет ему возможность посмотреть в Интернете или получить sms-сообщение о лучшем актуальном предложении ну, например, по покупке мотороллера со скидками. В отличие от нас и европейцев американцы совершают большинство покупок и продаж на аукционной основе через Интернет, любят специальные предложения, разнообразные акции и скидки, что часто приводит к тому, что товар покупается значительно дешевле стандартной цены. Так вот можно сказать, что значительная часть американского интернет-рынка виртуальных покупок и продаж функционирует через наши качественные и супервостребованные белорусские системы.

— Как Вы решаете кадровые проблемы?

— Начну с того, что емкость рынка информационных технологий растет гораздо быстрее, чем появляются новые кадры для IT-сферы, как бы не увеличивался выпуск специалистов. Учитывая, что во всем мире кадров хронически не хватает, можно предположить, что тут всегда будут и хорошие заказы, и высокие зарплаты. На сегодня потребности мировой IT-отрасли таковы, что они хронически превышают имеющиеся кадровые ресурсы.

Наши сотрудники, учась в вузах, получали именные стипендии и побеждали в международных IT-соревнованиях, имеют по 2–3 высших образования, знают несколько иностранных языков. Это, без преувеличения, элита. И здорово, что нынешние белорусские студенты как из столичных ВУЗов (БГУ, БГУИР и др.), так и региональных университетов традиционно занимают самые высшие ступени почетного пьедестала на престижных соревнованиях (спонсорами которых наша компания часто является) по программированию! Белорусские вузы готовят сверхобразованные кадры, которые просто мечтают заполнить IT-компании во всем мире. И для нас всегда было делом чести создать такие условия, чтобы белорусские выпускники оставались работать на своей родине. Кстати, замечу, что за короткий промежуток времени наша компания выросла с 300 до 1200 человек, и за это же время уволились единицы — в основном по семейным обстоятельствам или просто не пройдя испытательный срок.

Поделюсь своими наблюдениями последних лет. Первое: программисты перестали уезжать работать за границу. Второе: те, кто прежде уехал, зачастую возвращаются обратно. И третье: в нашу компанию приезжают на работу зарубежные специалисты не только из ближнего (все страны СНГ), но и дальнего зарубежья, для чего мы даже получили специальное разрешение в визово-миграционной службе.

— Как думаете, что привлекает в Беларусь иностранцев?

— Условия жизни — спокойно, мирно, есть работа, нет криминала, можно купить качественное жилье, можно без опаски отправить ребенка в детский сад и школу, а когда вырастет — дать приличное образование. Мы с вами не всегда осознаем, какими жизненными преимуществами владеем, живя в своей стране, а со стороны, поверьте, виднее.

— Наверное, как и в каждом бизнесе, Вы сталкивались с трудностями финансирования. Как решали такие проблемы?

— Это сегодня мы известны, успешны, приглашаем к себе на работу признанных специалистов, а с самого начала жили очень скромно и рассчитывали только на себя. Представьте, мы не взяли ни одного банковского кредита за все годы существования предприятия.

Однажды даже был случай, когда не могли полностью выплатить заработную плату (тогда еще очень небольшую). Собрав коллектив (тогда работало человек 150), объяснили ситуацию, сообщили, что только треть от положенного пока можем выплатить, кто не готов потерпеть, — неволить не будем, увольняйтесь. Ни один человек не ушел, а ведь у всех семьи, дети, и особых накоплений не было.

У нас никогда не было внешнего финансирования — ни от стороннего инвестора, ни от государственного бюджета, ни от коммерческого банка. Мы сумели сохранить самостоятельность, независимость и пронести идею, которая вдохновляла нас с самого начала — это идея творческой лаборатории, эксперимента, когда можно воплощать самые бесшабашные идеи, реализовывать самые смелые замыслы.

— Неужели никто не способен превзойти или просто повторить Ваш «золотой стандарт» игры? Если так, то почему?

— Американская компания BLIZZARD создала компьютерную игру WarCraft, ее знают все, кто в Интернете когда-либо играл «в войну». Годовые бюджеты этой компании составляют даже не сотни мил-

лионов, возможно, миллиарды долларов. А мы — относительно небольшая белорусская компания «Гейм Стрим» — BLIZZARD «сделали», может быть потому, что конкурент, слишком большой, неповоротливый, просто привык к успеху, оказался не таким расторопным, как мы. Это как сравнение дорожкой огромной регулярной армии (BLIZZARD) и небольшого сверхэффективного отряда спецназа («Гейм Стрим»).

Что нам помогло? Мы сделали свой программный продукт условно-бесплатным, а конкуренты привыкли брать деньги уже на входе в игру. Для нас принципиально то, что пользователь платит за игру, только если он сам этого хочет. Если он не готов платить, то все равно получает полноценный функционал бесплатно.

Знаю настоящих фанатов (у них по шесть-семь тысяч боев) которые с первого дня (12 августа 2010-го) играют в «Мир танков» и ни копейки на свое увлечение не потратили. Им надо содержать жену, детей, тещу, автомобиль, у них расписана каждая статья семейного бюджета, и они обходятся без особых «наворотов», которые в нашей игре можно купить за электронные деньги. Они, разумеется, продвигаются в игре чуть медленнее, но все равно каждый бой, каждая маленькая или большая победа превращаются в кредиты (серебро), которые при желании дают преимущества в дальнейшей игре, новые возможности. Более того, игра принципиально сконструирована именно так, что даже за очень большие деньги невозможно получить все и сразу.

И еще один принцип, которому мы следуем и которым мы гордимся. Мы с самого начала сознательно отказались от жестокости, крови, демонстрации трупов, пусть даже виртуальных, на экране монитора.

Игрок получает в распоряжение игровое имущество — танк, на котором можно выиграть бой, но можно и проиграть: танк может сгореть (нестрашно, уже в следующей игре будет новый), экипаж может «погибнуть», но этого никто не видит, на этом вопросе принципиально не заостряем внимание. Таким образом, мы избежали агрессии и демонстрации насилия. Вы не поверите, но мы первыми это сделали — для современных компьютерных стрелялок это крайне необычно. Заявляю официально: нам не стыдно за свой программный продукт, потому что он принципиально не генерирует насилие.

Собственно поэтому ни в одной стране Европы, Америки или Азии наша игра не имеет ограничений для распространения.

Запрет по возрастному допуску «12+», который артикулирован на нашей игре, по сути мы сами рекомендуем, считая, что детям до 12 лет лучше играть под присмотром родителей. Это является, скорее, рекомендацией этического характера, мы не сталкивались с запретами специальных комиссий, ведающих лицензированием компьютерных игр, с противодействием специалистов какого-либо профиля, тех, кто профессионально, аргументированно мог бы к чему-то придаться.

Следующее. Мы сделали короткую игру, ее протяженность не более 15 минут. Между прочим, на деле, по данным статистики, средний бой длится еще меньше — 5–7 минут, что символизирует скоротечность современного боя. Таким образом, всякий раз есть законченный этап игры, которая не держит принудительно тебя на привязи у компьютера.

И последнее. Мы пошли по пути создания принципиально реалистичной игры без монстров, драконов, эльфов и прочих персонажей в стиле фэнтези. В нашей игре есть только то, что и в жизни, — реальные ландшафты и реальная бронетехника тридцатых–шестидесятых годов прошлого века, воспроизведенная в мельчайших деталях. Это значит, что если максимальная скорость, скажем, французского танка 1939 года составляла 62 км в час, то и в нашей игре эта модель будет двигаться именно так.

— Вероятно поэтому вашей игрой заинтересовалось Министерство обороны, которое допускает возможность использовать ваши разработки для подготовки будущих танкистов, это так?

— Да. Благодаря реалистичности нашей игры неоднократно шла речь о том, чтобы с помощью симулятора-тренажера («Мир Танков») вести подготовку курсантов Военной академии — будущих офицеров-танкистов. Но на данный момент уровень сложности технического задания, которое мы получили, является слишком непростым, практически невыполнимым, и если по алгоритмам нам вполне по силам, то по уровню существующей оргтехники с этим заданием не сможет справиться даже самый мощный из существующих ныне компьютеров. Одно дело, когда сражение ведут по 15 танков с обеих сторон (как у нас в игре), и совсем другое — симулировать настоящие танковые учения, в которых участвует множество современных бронемашин, а управляется весь процесс с одного командного пункта. Так что пока эту идею пришлось отложить, ждем, когда появится адекватная компьютерная техника. Учи-

тывая, какими семимильными шагами развиваются IT-технологии, ждать, возможно, придется недолго. Более того, в некоторых учебных центрах «Мир Танков» (в стандартном, доступном для всех виде) уже сейчас используется военными для отработки тактических и стратегических навыков.

— **Насколько высока конкуренция на рынке производителей компьютерных игр? Кто сегодня задает тон в этом направлении?**

— Конкуренция максимально высока. На рынке масса известных брендов, которые работают давно, имеют несметные бюджеты, большие возможности, значительные штаты сотрудников. Если говорить о производстве компьютерных игр, то, вероятно, главные производители сконцентрированы в Америке. Есть продуктовые компании в Японии, есть в Европе, но самые мощные все же в США (особенно это касается тех игр, которые размещаются на мобильных платформах). Но если говорить о наших прямых конкурентах, то у нас их нет: то, чем занимаемся мы, не делает никто (конкуренты работают или в другом сегменте, либо не так, как мы).

Если уточнять, кто задает тон в нашем направлении, то, не боясь показаться нескромным, скажу — тон задаем мы. Фактически в настоящее время эталоном этой отрасли в мире является группа компаний WARGAMING (с Гейм Стрим в составе): с WARGAMING стремятся вступить в постоянные или временные союзы, на WARGAMING равняются, к WARGAMING прислушиваются, WARGAMING завидуют, об успехе WARGAMING мечтают.

Теперь о наших взаимоотношениях с группой WARGAMING. В геймдеве (от английского game development — производство, разработка компьютерных игр), как и в любой отрасли, можно добиться большего успеха, лишь объединив усилия. Тем паче, что вход в любую отрасль довольно узкий, чаще всего он и вовсе закрыт, в отрасли есть свои игроки, чужака никто не ждет с распростертыми объятьями. На том этапе, когда делался «Мир танков», мы понимали, что являемся талантливыми разработчиками, способными сделать отличный продукт от начала до конца. «Мир танков» — это исключительно творение только «Гейм Стрима», это чисто белорусский продукт от первого до последнего вздоха, ни одна иностранная компания ни одной «гайки» не прикрутила к нашему танку и даже сейчас именно мы каждый месяц ее обновляем, вводим новые сервисы, устраняем ошибки. И так, мы — хо-

рошие производственники, но на рынке этого все же мало. И тогда Виктор Кислый, как главный носитель идеи «Мира танков», великолепно зная английский и блестяще умея налаживать контакты, убеждать, доказывать, вести аргументированную дискуссию, пустился на поиски влиятельных союзников в геймдеве, тех, кто, поверив в нашу идею, смог бы «достроить» те компетенции, которых на тот момент у нас пока еще не было. В конце концов светила на небе расположились так благоприятно, что наша компания смогла войти (причем как главная производственная студия) в международную группу WARGAMING, где наш соотечественник Виктор Кислый стал ведущей фигурой в лице исполнительного директора.

— **Сколько сегодня пользователей у игры «Мир Танков» по всему миру?**

— Открывали аккаунты, регистрировались более 65 млн человек, а активными ежедневными пользователями являются как минимум 45 млн. Такой преданной армии поклонников не имеет ни одна компьютерная игра в мире. Неслучайно мы получили такую награду, как «Золотой джойстик» — это «Оскар» в мире геймдева, это высшая награда нашей отрасли, более значимой награды просто не существует.

— **Где живут Ваши клиенты?**

— Везде. Только пингины в Антарктиде не играют в «Мир Танков».

— **Что ждет компьютерные игры в будущем?**

— Могу выделить две тенденции.

Первая. Плавное перемещение всего существующего на мобильные платформы. Кстати, «Мир Танков» уже перенесен на мобильные платформы (World of Tanks Blitz). Эта белорусская разработка была успешно анонсирована на «Tibo 2013», сейчас идет стадия тестирования продукта и ожидается долгожданный релиз ориентировочно в январе 2014 г.

Вторая. Постепенный отказ от виртуальности, мультяшности, комиксности компьютерных игр, с постепенным, но неизбежным переходом к реалистичности, максимальной схожести с реальностью.

— **Как относитесь к тому, что дети и подростки все больше времени проводят за играми, в ущерб физическому развитию?**

— Во всем должна быть золотая середина, разумный баланс между физическим и интеллектуальным развитием. На одной из встреч с поклонниками игры, услышав от родителей, что их ребенок слишком много времени уделяет игре, я, как директор предприятия — создателя «Мира Танков», написал ему личное послание,

смысл которого сводится к давно известной истине: «все хорошо в меру». Кроме того, не забывайте, что «Мир Танков» — это не агрессивная стрелялка, а интеллектуальный тренажер-симулятор, развивающий внимание, реакцию, логику. Более того, увеличение удельной доли времени, проводимого за компьютером, — это неизбежная общая тенденция, связанная с переходом к информационному обществу, изменением как формы, так и содержания образования, работы, досуга.

— **Можно ли сегодня добиться успеха на Западе без знания, например, английского?**

— Нельзя. Если не говоришь с партнером на одном языке, у тебя неизбежно появляется посредник, который просто знает иностранный язык и забирает часть твоей прибыли. Уверен, в должностных инструкциях топ-менеджеров (как государственных, так и негосударственных организаций) надо зафиксировать обязательное требование — знать английский язык, причем на подтвержденном экспертами уровне (не ниже Intermediate).

— **В какие игры предпочитаете играть? У Вас есть увлечения, не связанные с компьютером? И вообще, расскажите немного о себе.**

— «Мир танков», «Мир танков» и еще раз «Мир танков». Когда-то довольно серьезно занимался шахматами, но сегодня думаю (да простят мне шахматисты), что этот вид спорта «умер», ушел из жизни вместе с Бобби Фишером. В свободное время люблю читать, особенно братьев Стругацких.

Родился в Борисове в 1974 году в семье военного, вырос среди гарнизонов и полигонов, на фоне танкового завода и регулярных военных учений. Затем получил красный диплом по окончании Белорусского государственного экономического университета. По специальности — финансист, экономика — это то, что мне реально интересно. По окончании вуза сначала работал в различных отраслях, на предприятиях разного профиля и размеров, затем осмысленно пришел в IT-сферу, сразу же на позицию финансового директора крупной компании. Несколько лет назад получил приглашение возглавить «Гейм Стрим». Если бы не работал в IT-сфере, наверное, занимался бы наукой.

— **Спасибо за интересную беседу. Успехов Вам и всему Вашему коллективу. Постарайтесь, чтобы и в будущем белорусские IT-разработки «гремели» на весь мир. А мы будем гордиться Вами и своей страной.**