

"Вы можете поддерживать авторов не только деньгами":  
разработчик Ultrakill не против пиратства игр

Большие студии и влиятельные боссы вновь начали затрагивать тему формирования цен в игровой индустрии. Как оказалось, многомиллионные компании сильно недополучают от ценника в 70 долларов за новую игру и уже рассуждают о потолке цен в 100 долларов. Насколько это нормальная цена за современное качество игр, каждый должен решить для себя сам. Например, независимые разработчики считают, что создателей игр можно поддерживать в разных формах и не всегда нужно привязывать это к деньгам. Автор ретро-шутера Ultrakill и вовсе заявил, что не является противником пиратства.

— процитировал у себя на личной странице Арси Патала, автор Ultrakill.

Разработчик Ultrakill ворвался в пользовательский тренд, в котором был опубликован скриншот мобильного телефона. На изображении было видно, как пользователь распаковывает на компьютере архив с пиратской версией шутера. Вместо гневных комментариев автор проекта неожиданно с пониманием отнёсся к данному вопросу.

Патала считает, что игры являются частью культуры, которую нельзя сдерживать или ограничивать. Вопрос цены или покупки проекта не является ключевым, ведь гораздо важнее, когда люди обсуждают творение разработчиков. Он добавил, что шутера Ultrakill могло бы никогда не получиться, если бы в его детстве не было бесплатного доступа к фильмам, музыке и играм.

Объясняя свою позицию, Патала выразил мнение, что, по сути, пиратство не означает потерю продаж, если тот, кто пиратит игру, изначально не мог себе ее позволить. "Если вы пиратите игру, а потом наслаждаетесь ею, распространяете информацию о ней и заставляете кого-то еще купить ее, — говорит разработчик, — это в худшем случае равноценная сделка, а в лучшем — дополнительная продажа, которой не было бы, если бы вы не пиратили".