

ОГЛАВЛЕНИЕ

Отзывы о книге	6
Предисловие	13
Введение	15
Глава 1. Настрой	17
Оправдания	18
Найдите свою цель	21
Постановка целей и управление рисками	23
Талант против потогонки	26
Привычки	28
Тайм-менеджмент	29
Ключевые выводы	35
Глава 2. Подготовка	37
Анализ рынка	37
Какую игру делать?	39
Платформы	46
Целевая аудитория (ЦА)	47
Движок	49
Программное обеспечение	51
Бюджет и расписание	53
Вопрос цены и монетизация	55
Реиграбельность	57
Собираем команду	59
Дизайн-документ	61
Ключевые выводы	63

10 ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 3. Финансирование	65
Сокращение повседневных расходов	65
Patreon	67
Неполный рабочий день	67
Гранты	68
Личный займ	68
Краудфандинг	68
Издатели	71
Инвесторы	73
Ключевые выводы	76
Глава 4. Разработка	77
Принципы качественного дизайна	77
Лучший способ учиться	85
Итеративный дизайн	87
Доступность	89
Практики хорошего программирования	91
Звук и музыка	94
Процесс разработки	96
Вертикальный срез	97
Проверка качества	98
Оптимизация	100
Последние 10%	105
Ключевые выводы	108
Глава 5. Бизнес и право	109
Открываем компанию	110
Интеллектуальная собственность (IP)	116
Контракты	118
Соглашение с конечным пользователем	124
Политика конфиденциальности	125
Ключевые выводы	128
Глава 6. Маркетинг и PR	129
Программное заявление	130
Веб-сайт	130

Пресс-кит	133
Управление сообществом (комьюнити-менеджмент)	136
Работа с социальными сетями	138
Маркетинговые материалы	149
Освещение в прессе	155
Ютуберы и стримеры	158
Ключевые выводы	160
Глава 7. Издание и дистрибуция	161
Работа с издательством или самостоятельное издание?	161
Рейтинг игрового контента	172
Цифровые магазины	173
Перепродажа ключей в розницу	179
Ключевые выводы	180
Глава 8. Подготовка к запуску	181
Страницы в магазинах и вишлисты	181
Дата выхода	184
Стартовая скидка	185
Ранний доступ	186
Рецензии в прессе и дата эмбарго	187
Создатели околоигрового контента и стримеры	188
Приготовьте дополнительные маркетинговые ассеты	189
Проверьте возможности по загрузке патча с исправлениями	190
Создайте электронный адрес для клиентской поддержки	190
Заготовьте побольше дополнительных ключей	190
Расширьте команду	191
Подготовьтесь к прямым трансляциям в Steam	191
Напишите черновик анонса о выходе игры	192
Напишите черновик новостной рассылки	192
Как следует отдохните	192
Ключевые выводы	193
Глава 9. Запуск!	195
Поймите цель	196
Выполните план	196

Взаимодействуйте с сообществом	198
Выдохните	198
Ключевые выводы	200
Глава 10. Что дальше?	201
Скидки	201
Обновления	203
Загружаемый контент	203
Саундтрек	204
Участие в конкурсах	204
Обновление маркетинговых материалов	204
Ведение соцсетей	204
Розыгрыши и конкурсы	205
Другие платформы	205
Сувениры	205
Бандлы	206
Снижение постоянной цены	206
Лицензирование	206
Прогнозируемый доход	207
Сиквел	207
Новая интеллектуальная собственность	208
Права на чужую интеллектуальную собственность	208
Ключевые выводы	210
Послесловие	211
Благодарности	213
Ресурсы	215
Сайты	215
Каналы YouTube	216
Книги	217

Предисловие

БУДУЧИ ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ композиторского факультета в Джульярдской школе искусств, я впервые встретил Влада весной 2007 года. Он приехал в Нью-Йорк из Польши, хотел стать моим учеником. Он не знал почти ни слова по-английски, а того, что знал, было недостаточно для полноценного общения — к тому же он страдал заиканием. Он с треском провалил письменный экзамен, поскольку не понял ни слова из его материалов. Финансово его перспективы тоже выглядели не ахти. Джульярд — один из самых дорогих музыкальных вузов в мире, а все состояние Влада тогда составляло около трехсот долларов.

Казалось бы, что может быть хуже, но ему пришлось снова сдавать экзамен по английскому, который он уже заваливал несколько раз подряд. Любой другой человек на его месте давно бы сдался или, по крайней мере, не стал бы первым делом идти на прослушивания. Несмотря на все его проблемы, он привлек мое внимание. Меня впечатлила его целеустремленность. В конце концов я решил, что стоит дать ему шанс.

Я не успел опомниться, как Влад выучил английский, сдал экзамен, поборол заикание и получил полную стипендию на обучение в Джульярде. Так он и стал одним из трех моих учеников. Я удивился, что до нашего с ним знакомства Влад изучал музыкальное искусство всего пять лет. Вскоре после того, как начались наши занятия, его карьера взлетела: крупные оркестры по всему миру начали исполнять его произведения. Его невероятную способность к обучению можно, наверное, объяснить врожденным талантом. Но если судить по тому, что я мог видеть, талант в его истории сыграл незначительную роль. Тем, кто он есть сегодня, Влада сделали его образ мыслей, трудолюбие и целеустремленность.

После выпуска Влад поехал в Лос-Анджелес, чтобы продолжить карьеру кинокомпозитора. К тому моменту я знал, чего от него можно ожидать. Несколько лет Влад работал с известными режиссерами и сочинял музыку для крупных голливудских картин. Позже я узнал, что, хотя ему и нравилось писать музыку, работа в киноиндустрии его утомляла и изматывала. И практически сразу после того, как Влад заключил контракт с одним из крупнейших музыкальных издателей в мире, он решил попробовать нечто совершенно для себя новое — разработку видеоигр.

Он не знал ровным счетом ничего о том, как делаются игры. Когда Влад объявил мне о своем решении, я полностью его поддержал и был рад, что он нашел занятие, которое было ему действительно по душе. Меня не смутило, что Влад собирается пойти в совершенно новую для него индустрию, для которой он не обладал ни знаниями, ни навыками, ни связями. Я уже видел, как он справлялся с таким раньше.

Мне приятно, что его игра *DARQ* выстрелила. Его уникальный образ мыслей помогает ему исполнять самые невероятные мечты, как бы трудно это ни было. Я надеюсь, что эта книга вдохновит читателей следовать за своей мечтой, несмотря ни на что. История Влада доказывает, что это возможно.

Джон Корильяно,
композитор, лауреат «Оскара» и Пулитцеровской премии,
пятикратный обладатель премии «Грэмми»

Введение

НА МОМЕНТ НАПИСАНИЯ ЭТОЙ КНИГИ я не могу называться ветераном индустрии. Я выпустил всего одну игру — она называется *DARQ*. Изначально я даже не намеревался превращать ее в коммерческий проект. Это должно было стать просто новым хобби, которому я уделял бы время в промежутках между написанием саундтреков к фильмам. Через месяц работы над игрой у меня был небольшой прототип, отдаленно похожий на то, что *DARQ* являет собой сейчас. Один друг предложил мне соорудить для игры трейлер и опубликовать проект в Steam Greenlight. Для тех, кто не застал Greenlight, поясню: это был сервис на платформе Steam, где пользователи Steam голосовали за невышедшие игры, которые они хотели бы купить в будущем. Меня ошарашило, когда *DARQ* вошла в первую десятку. «Что будет, если я действительно ее доделаю?» У меня не было опыта в программировании, гейм-дизайне, левел-дизайне, моделировании, текстурировании или анимации. Я ничего не знал о маркетинге, комьюнити-менеджменте, связях с общественностью, юридических аспектах, управлении командой, бухгалтерии или бизнесе в целом. Все, что у меня было, — это сбережения на несколько месяцев и горячее желание изменить свою жизнь.

Три с половиной года спустя *DARQ* вошла в топ-50 самых востребованных игр в Steam, обойдя многие проекты категории AAA, и привлекла внимание крупных медиа, включая IGN, PC Gamer, Forbes и сотни других. *DARQ* добилась как коммерческого успеха, так и признания критиков. В конечном счете она выиграла несколько престижных наград, в том числе победила в номинации «Лучшая игра» в рамках ивента MIX на игровой выставке Pax West

и в номинации «Лучший саунд-дизайн по версии зрителей» на Game Audio Awards. Она долгое время фигурировала в списках «Популярных новинок» на главной странице Steam, как и в «Лидерах продаж». Уже на следующий день после релиза игра попала в список «Популярное и рекомендуемое» — самый большой и важный раздел на главной странице Steam. И, наконец, вишенка на торте: *DARQ* заняла 42-е место в списке самых популярных игр 2019 года по версии Metacritic.

Как можно судить по названию этой книги, добиться успеха может уже первая ваша игра. Звучит амбициозно, но многим разработчикам это все-таки удавалось. Что понятие «успешной игры» означает лично для вас? Я начал скромно и хорошо знаю, что это такое — жить в постоянном страхе, что вот-вот закончатся деньги. Мне знаком стресс, когда тебя выселяют из квартиры, и я знаю, каково это — быть неспособным купить еду и предметы первой необходимости. Считаю ли я, что релиз *DARQ* получился успешным? Абсолютно. Все-таки я покрыл все расходы через несколько дней после выпуска. И пускай *DARQ* проигрывает в популярности таким хитовым инди-играм, как *Minecraft* или *Stardew Valley*, она подарила мне такое ощущение финансовой безопасности и контроля над своей жизнью, которого я никогда не знал прежде. Ну и, помимо прочего, она позволила мне продолжить заниматься тем, что я теперь люблю больше всего, — делать игры.

В этой книге я поделюсь с вами тем, чему научился, разрабатывая *DARQ* и не только. Если бы кто-то подарил мне эту книгу в самом начале моего пути, она сэкономила бы мне как минимум год времени. Во время разработки я допустил приличное количество стратегических ошибок, так что было бы неплохо тогда иметь пособие о подводных камнях.

Однако помните, что эта книга не рецепт успеха. Главный ингредиент такого рецепта — *вы*: ваша готовность много работать, идти на жертвы, приобретать новые навыки, вырабатывать новые привычки и идти на просчитанные риски. Именно эти вещи в совокупности сделают вашу первую игру успешной. Я здесь для того, чтобы показать вам этот процесс и поделиться опытом нескольких лет.

ГЛАВА 1

Настрой

ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ В ГОЛОВЕ. Парадоксально, но для того чтобы стать успешным разработчиком программного обеспечения, вам первым делом нужно перепрограммировать свой разум. Так, чтобы он стал вашим партнером, а не врагом-саботажником. Скорее всего, вы выросли не в идеальной среде, где уверенность в себе, саморазвитие и самодисциплина внушались бы вам с младых ногтей. Возможно, у вас есть привычка откладывать дела на потом, вы неспособны к долгосрочной концентрации и имеете другие повадки, пагубно влияющие на благосостояние. Оглядываясь назад, я понимаю, что весь успех, которого мне посчастливилось добиться, был результатом правильного мышления. Конечно, есть и другие факторы, но именно правильное мышление создает фундамент для успеха. Если вы не верите, что ваша первая игра сможет стать успешной, то вряд ли даже попытаетесь. Если вы сомневаетесь в себе на каждом шагу, то как вы заставите других людей поверить в вас? Если вы ничего не ждете от первой игры, то как вы можете ожидать, что к вашему проекту серьезно отнесутся покупатели и СМИ? Формирование правильного мышления — это первый шаг к достижению любой долгосрочной цели. Создание игры — долгий изнурительный марафон, а не забег на короткую дистанцию. Оно займет много времени. Чтобы пройти через эту мясорубку, вам понадобится каждая крупинка уверенности в себе, а также набор полезных привычек. Эта глава научит, как выработать в себе правильный образ мыслей, который поддержит вас на всем пути.

ОПРАВДАНИЯ

Каждый из нас способен на невероятные вещи, но большинство предпочитает делать самый минимум. Вы замечали, что у вас всегда есть деньги, чтобы не пропасть, но не более того? Почему большинство из нас страдает от недостатка средств, здоровья, счастья и самореализации? Дело в убеждениях, которые мешают нам раскрыть свой потенциал. Они заставляют людей отказываться от своих амбиций еще до того, как они предпримут какие-то усилия. У вас когда-нибудь были мысли такого рода: «Я не открыл свой бизнес, потому что у меня ничего никогда не получается»? Или «Я слишком плохо знаю математику, чтобы научиться программировать»? Или «Я ничего не понимаю в маркетинге, поэтому мои игры и не продаются»? Вы не можете выиграть битву, если ваш разум заставляет вас сдаться еще до того, как она началась.

Во время разработки *DARQ* многие люди говорили мне, что они тоже хотят делать игры, но по разным причинам не могут этим заняться. Правда же в том, что обстоятельства *никогда* не будут идеальными. Нельзя сделать игру, не встретив препятствий. Наоборот, преодоление препятствий и столкновение с трудностями — это часть пути к любой долгосрочной цели, в том числе и создания игры. Ваши обстоятельства не улучшатся до тех пор, пока вы не возьмете на себя полную ответственность за свои действия. Когда вы позволяете трудностям преграждать путь к мечте, вы добровольно отказываетесь от контроля над собственной жизнью. Игра в жертву, может, и дает недолгое утешение, но не поможет улучшить ситуацию в целом. Не прячьтесь от своих желаний за выдуманными ограничениями.

Вы скажете, что ограничены вовсе не собственными действиями и что нечто действительно мешает вам долететь до звезд, но позвольте рассказать немного о себе. Я родился в Беларуси. Окруженные бедностью, пессимизмом и безысходностью, мы с семьей в конце концов смогли переехать в Польшу. Тогда никто из нас не знал польского языка. В последующие годы я столкнулся с едва ли не самыми большими трудностями, какие бывают. Развод моих родителей был одним из самых токсичных и разрушительных в мире. Не стану вдаваться