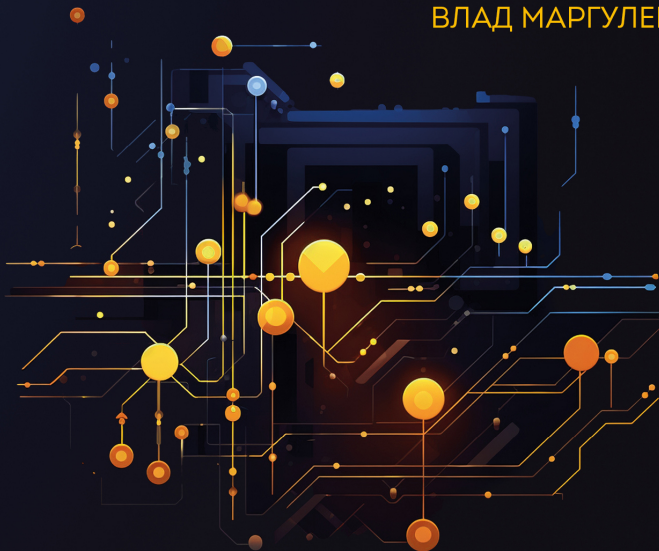


ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ УСПЕШНЫХ ИНДИ-ИГР

ОТ ИДЕИ ДО ПУБЛИКАЦИИ

ВЛАД МАРГУЛЕЦ



СОВЕТЫ

НАЧИНАЮЩИМ РАЗРАБОТЧИКАМ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Влад Маргулец
**Основы создания успешных
инди-игр от идеи до
публикации. Советы
начинающим разработчикам**
Серия «Мировой компьютерный
бестселлер. Гейм-дизайн»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70095100

Основы создания успешных инди-игр от идеи до публикации. Советы начинающим разработчикам / Влад Маргулец ; [переводс английского

А. В. Вильгоцкого].: Эксмо; Москва; 2024

ISBN 978-5-04-197066-6

Аннотация

Если вы ничего не смыслите в разработке игр, но хотите зарабатывать этим на жизнь, эта книга специально для вас!

Она предназначена для начинающих и не ждет от читателя никаких знаний в области гейм-дизайна. Автор Влад Маргулец проведет вас через непростой пошаговый процесс разработки игр и расскажет, как создаются инди-игры – как с творческой, так и с деловой точек зрения.

Вы научитесь многим необходимым навыкам и побольше узнаете о различных аспектах разработки игр:

- мышление и настрой;
- подготовка к производству;
- финансирование;
- юридические вопросы;
- сама разработка;
- маркетинг и PR;
- издание и дистрибуция;
- запуск игры.

Кроме того, в книге собраны советы многих профессионалов из сферы гейм-дизайна, которые поделятся мудростью и помогут вам избежать типичных ошибок.

Это идеальный старт для любого начинающего разработчика игр. Превратите свою идею в успешную игру за 10 шагов!

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Отзывы о книге	7
Предисловие	9
Введение	12
Глава 1	15
Оправдания	17
Найдите свою цель	22
Постановка целей и управление рисками	25
Талант против потогонки	30
Привычки	33
Тайм-менеджмент	35
Конец ознакомительного фрагмента.	37

Влад Маргулец
Основы создания
успешных инди-игр от
идеи до публикации.
Советы начинающим
разработчикам

*Посвящается моему дорогому другу и
наставнику Джону Корильяно*

Wlad Marhulets

GAMEDEV: 10 Steps to Making Your First Game Successful

Copyright © 2021 Wlad Marhulets



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

© Вильгоцкий А. В., перевод на русский язык, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

ОТЗЫВЫ О КНИГЕ

«Есть много книг о разработке игр, но ни одна из них не говорит о типе мышления, который необходим для успеха. Влад поражает своим взглядом на обучение, своей энергией и психологическим настроем, который нужен не только для того, чтобы доводить разработку до конца, но также делать по-настоящему фантастические игры, как его собственная *DARQ*. Его философия очень напоминает мне старые добрые времена разработки игр для Blizzard».

Марк Керн, в прошлом – лидер команды разработки *World of Warcraft*, продюсер *Diablo II* и *Starcraft*

«Чтение этой книги являет собой кратчайший путь к четкому пониманию того, как делать инди-игры – как с творческой, так и с коммерческой точки зрения».

Контан Де Бюкле, гейм-дизайнер *Assassin's Creed IV: Black Flag*, *Assassin's Creed Unity*, *Ghost Recon Breakpoint*, *Narcosis*

«Влад сделал невозможное, добившись успеха уже первой своей игрой. Неважно, кто вы – абсолютный новичок или опытный инди-разработчик, – эта книга станет для вас исчерпывающим руководством по бизнесу игровой разработки».

Бьорн Якобсен, саунд-дизайнер игр *Cyberpunk 2077*, *Hitman*, *Divinity: Fallen Heroes*

«В этой книге прекрасно описан рабочий процесс, что делает ее полезным ресурсом как для игровых разработчиков, так и для творцов из других областей».

Пётр Бабено, глава Bloober Team, создавшей игры *Layers of Fear*, *Blair Witch*, *Observer* и *The Medium*

«Если вы хотите зарабатывать играми на жизнь, эта книга приблизит вас к осуществлению мечты. Я наблюдал за тем, как этого достиг Влад, и вы тоже можете».

Ричард Гейл, трехкратный лауреат премии «Эмми», режиссер фильма «Ужасно медленный убийца с крайне неэффективным оружием»

«Я надеюсь, что эта книга вдохновит людей 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»

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 неве-

роятные 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 – дол-

гий 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 се-

бя 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 в подробности – упомяну лишь, что новость о разводе попала в заголовки местных газет. За годы эмоционального насилия и потрясений у меня развилось сильное заикание. Настолько серьезное, что попытка выговорить всего одно слово занимала у меня 30 секунд. Иногда мы не могли вовремя оплатить коммунальные услуги: воду, электричество и газ, – и нам их отключали. Зимы были невыносимыми без отопления. Уснуть получалось только в нескольких слоях теплой одежды.

Мать в конечном счете бросила меня, а вскоре после этого умер отец. Оказавшись в худшем кризисе моей жизни, я по-

ставил себе цель стать успешным композитором. На тот момент я занимался музыкой всего пять лет. Я знал, что должен что-то сделать — да что угодно, — чтобы улучшить свое положение. Я был в шаге от голода и потери дома. Поскольку терять мне было нечего, я обратился в американское консульство за визой. План был наивным: я хотел пройти прослушивание в самую известную музыкальную школу в мире — Джульярд. Она находится в Нью-Йорке, так что нужно было придумать, как туда добраться. Я не только не знал ни слова по-английски — я не мог купить билет на поезд до американского консульства. Но я не позволил этому остановить меня. Заняв немного денег, я поехал в Варшаву на собеседование для получения визы. Интервью прошло нелепо: я не знал английский и вообще двух слов не мог связать, так как заикался. Шансов было мало, тем более что американский консул не говорил по-польски. Но как только я пробормотал «Дж... Дж... Джульярдская школа», консул неожиданно одобрил мое заявление на визу. Я не понял, что он сказал, но, думаю, было что-то вроде: «А, Джульярд! Я раньше тоже занимался музыкой». Чистая удача, но так бывает, только когда вы действуете.

Я одолжил у знакомых еще денег и купил билет на самолет до Нью-Йорка. Вооруженный тремя сотнями долларов и большим запасом безрассудства, я покинул Польшу и очутился посреди Манхэттена. Я прилетел для того, чтобы осуществить мечту, и был готов сделать все. На следующее утро

я уже проходил прослушивание, чтобы учиться у лауреата «Оскара», Пулитцеровской премии и пятикратного обладателя премии «Грэмми» — композитора Джона Корильяно. Я провалил тест на знание музыкальной теории, поскольку не понимал английского. Экзамен по английскому, понятное уж дело, тоже провалил, причем несколько раз подряд. Казалось бы, единственным разумным выходом было опустить руки и отступить. Но я так не сделал. Это был период невозможной борьбы — чтобы рассказать всю историю, нужна отдельная книга. Несмотря ни на что, Джон Корильяно принял меня в ученики, а школа предоставила полную стипендию. Конечно, везение и здесь сыграло свою роль. Но на этот раз оно стало возможным благодаря настойчивости, упорству и преодолению страха перед неудачей.

Поскольку до первого семестра оставалось еще полгода, мне нужно было придумать, как выживать в Нью-Йорке до того, как я смогу заселиться в общежитие Джульярда. Это было трудное время: я узнал, что такое настоящий голод, и был близок к тому, чтобы стать бомжем на улицах Бруклина. Но в конце концов годы, казалось бы, непреодолимых препятствий привели меня к главной возможности моей жизни — учиться у одного из известнейших композиторов в мире. С началом учебного семестра началась и моя карьера музыканта. Пока некоторые студенты усердно посещали вечеринки или запоем смотрели сериалы, я тратил каждый лишний час на совершенствование навыков. В результате круп-

ные оркестры по всему миру играли мою музыку, еще когда я был студентом.

Несколько лет спустя, уже имея на руках диплом бакалавра, я отправился в Лос-Анджелес, чтобы подписать контракт с крупным агентством киномузыки, с которым работали Джон Уильямс и Эннио Морриконе. Кажется, на тот момент я был самым молодым их клиентом. Кстати о заикании: после долгого исследования и больших усилий оно стало почти незаметным. А что насчет моего английского? Когда я впервые приехал в Нью-Йорк, то не знал на этом языке ни слова. Теперь же я делаю вещи, которые когда-то казались невозможными, например выступаю с публичными речами и делюсь своей историей через эту книгу. Я мог бы бесконечно оправдываться своими невзгодами. Голодающий сирота без гроша в кармане, неспособный связать двух слов, – прекрасный образ. Никто бы не усомнился в моем праве влачить жалкое существование наполовину дееспособного человека. Все же мне удалось превратить все препятствия в возможности.

Пусть вы не можете контролировать все, что с вами происходит, но вы можете контролировать значение, которое этому придаете. Вам решать, помеха ли ваши обстоятельства, или скрытый подарок судьбы.

Найдите свою цель

Я был на ранних этапах карьеры кинокомпозитора, когда впервые открыл для себя разработку видеоигр. Тогда я был убежден, что нашел любимое дело – создание музыки для фильмов. Можно сказать, что я неплохо с этим справлялся, тем более что я только что выпустился из школы искусств. Но все же, если бы я оценил степень своего рвения и заинтересованности по десятибалльной шкале, оценка была бы не больше восьми. Я смотрел на мечту писать музыку для фильмов сквозь розовые очки. Мне казалось, что нет ничего лучше. Используя принципы, описанные в этой главе, я сумел эту мечту воплотить. Вскоре мое имя стало появляться в титрах голливудских фильмов. Однако прошло не так много времени, прежде чем я понял, что не люблю сочинять кинопартитуры. Хотя мне и нравилось писать музыку, необходимость сотрудничать с другими людьми изматывала. Кроме того, я все еще испытывал большую финансовую неопределенность. Заказы на саундтреки довольно нерегулярны. Постоянный страх, что у меня в любой момент могут кончиться деньги, усугублял разочарование в собственной мечте. Лишь спустя время я смог признаться себе в том, что просто недостаточно сильно этого хотел, а потому не прикладывал достаточно усилий, чтобы добиться успеха как композитор. Я делал все удовлетворительно, но не блестяще, и я беру на се-

бя полную ответственность за это.

За каждую крупицу успеха я заплатил упорным трудом, готовностью идти на жертвы и решимостью. *DARQ* не была исключением. Сделать так, чтобы моя первая игра добилась как коммерческого успеха, так и признания критиков, — одна из самых трудных задач, которые передо мной когда-либо стояли. Что мне помогло, так это любовь к самому процессу. Я входил в незнакомую мне сферу, приходилось все изучать с нуля: программирование, гейм-дизайн, трехмерное моделирование, текстурирование, анимацию, деловую сторону индустрии. Я не знал, куда заведет это неудержимое любопытство, я чувствовал себя ребенком в магазине сладостей. Так много предстояло исследовать, и все было увлекательно. Учебники по разработке стали моей новой страстью, у меня появилась цель: я создам игру и приложу все усилия, чтобы обеспечить ее успех. Сперва это меня напугало, но я быстро понял, что видеоигры увлекали меня больше, чем музыка для кино. Желание сделать *DARQ* тянуло на твердую десятку.

Я знал, что шансы невелики. Поначалу, потратив уже прилично времени на разработку *DARQ*, я начал сомневаться в себе и задаваться вопросом: что, если годы тяжелого труда в конце концов окажутся потраченными напрасно? Однако страх неудачи со временем прошел. Я понял, что, даже если игра с позором провалится, это все равно будут самые счастливые годы в моей жизни. Я наконец-то занимался чем-то,

что мне по-настоящему полностью нравилось. Я пошел на столь серьезный поворот в своей жизни, имея очень четкое основание: я наконец-то нашел свое истинное предназначение. Для этого мне понадобилось тридцать лет.

Будучи начинающим разработчиком, вы будете конкурировать с гигантскими корпорациями, тысячами небольших независимых студий и с разработчиками-одиночками. У некоторых из них есть инвесторы и акционеры, которым надо угождать, в то время как другие, возможно, взяли кредиты и вложили в разработку игр все имевшиеся у них сбережения. Каждый из участников гонки за успехом имеет свой уровень мотивации. В конечном итоге те, кто действительно хочет добиться успеха, будут учиться, расти, развиваться и процветать. Другие же, у кого есть лишь «хотелки» вместо мечты, в конце концов сдадутся.

Если вы начинаете путь разработки игр без опыта, рекомендую вам просто попробовать в свободное время. Не тратьте деньги и не беритесь за проекты. Осмотритесь, поймите, на что это похоже. Как только разберетесь, задайте себе вопрос и будьте честны: стали бы вы делать игры, если бы на вашем банковском счету лежали миллионы долларов? Или лучше: стали бы вы делать игры, если бы узнали, что неизлечимо больны и вам осталось всего несколько лет? Если на эти вопросы вы ответили утвердительно, значит, вы нашли свое истинное призвание, цель всей вашей жизни.

Постановка целей и управление рисками

У всех есть желания, и в большинстве случаев это только желания. *Когда-нибудь я буду иметь идеальное тело или начну учить новый язык.* Люди хотят разных вещей, но, как правило, откладывают. У этих желаний нет крайних сроков и планов по выполнению. У целей – есть.

Настало время превратить мечту о разработке игр в реальную цель. Сделайте ее конкретной. Обозначьте сроки выполнения – вы их нарушите, но их наличие делает цель реальной и необходимой.

Многие ветераны игровой индустрии советуют не метить слишком высоко, чтобы не потратить время и деньги на игру, которая потерпит неудачу. Это разумный совет, он касается вашего финансового, физического и эмоционального благополучия. Кажется вполне здравым сперва сделать несколько не очень качественных небольших игр, выпустить их, продать пару копий и учиться на ошибках. Со временем вы перейдете к чему-то более серьезному и долгосрочному. Я думаю, что это дельная рекомендация, особенно если вы взрослый человек с ипотекой и семьей, которую нужно обеспечивать. Но если вы молоды, у вас нет детей и ваши расходы на жизнь невелики, вы можете позволить себе несколько больший риск. Сразу уточню: я вовсе не настаиваю на том, что-

бы вы потратили на разработку все сбережения. Я призываю пойти на обдуманый риск, если его перевесит возможная награда.

Если вы ставите цель выпустить средненькую игру, это гарантирует, что она затеряется среди тысяч других таких же середнячков, что выходят практически каждый день. Такие игры не замечают пресса и лидеры мнений, так что репутация бренда сильно пострадает. С другой стороны, сразу замахиваться на амбициозный проект довольно рискованно. Но это возможно, и моя история не единственное тому доказательство.

Если вы молоды, самый существенный ваш актив – это время и отсутствие финансовых обязательств. Если вдруг что-то пойдет не так, вы всегда можете начать сначала. Если ваша первая игра провалится, вы можете потерять деньги, но у вас будет время, чтобы попробовать еще раз. Однако если дело тронется, вы можете добиться больших успехов. Ведь жизнь так коротка. Если вы продолжите занижать планку, то вам просто не хватит времени, сил и мотивации, чтобы достичь целей. Только вам известно, какие риски вы можете себе позволить. И если время является вашим главным активом, используйте его в своих интересах и корректируйте допустимые риски соответственно.

«Главная вещь, которая определяет управление бизнесом, – это риск. Ваша работа в управлении студией заключается в том, чтобы рисковать и

минимизировать риски. Вот и все. В этом вся работа».
Рами Исмаил | @tha_rami | Разработчик Nuclear Throne,
Super Crate Box, Ridiculous Fishing

Когда я только начинал работать над *DARQ*, я не был готов на риски. В первые дни у меня не было ни навыков, ни знаний об индустрии. Было бы безумием бросать работу и вкладываться в игру, которую я не знал, как сделать. Я так не поступил. Наоборот, я продолжил брать заказы в киноиндустрии, чтобы было чем платить по счетам, и в то же время работал над *DARQ*, стараясь научиться как можно больше. По мере того как я видел все больше доказательств, что игра сможет стать успешной, росла и моя готовность идти на риск. Наконец *DARQ* начала вирусно набирать популярность, получать награды и светиться в ведущих СМИ. Именно тогда я решил бросить основную работу и полностью посвятить себя разработке игры. Наблюдая за ростом вишлистов¹ с *DARQ* в Steam, я трудился все с большей отдачей. В конечном счете моя готовность рисковать выросла настолько, что я взял кредит, чтобы расширить состав команды. На каждом этапе я тщательно подбирал степень риска, на который шел, наблюдая за ростом популярности *DARQ*. Все рассчитывалось заранее.

Цель лучше сделать большой и вдохновляющей. Однако я не предлагаю сразу браться за крупный проект. Вместо

¹ Количество пользователей, которые добавили игру в «желаемое». – Прим. ред.

этого оставьте масштаб небольшим, но постарайтесь добиться максимального качества. Достижение высоких стандартов займет время, но оно того стоит. Ваша игра должна быть качественной – это же так просто! Иначе никому не будет до нее дела.

Постановка крупных целей сама по себе невероятно полезна. Ведь вряд ли вы добьетесь чего-то большего, чем то, о чем осмеливаетесь мечтать. Так что мечтайте по-крупному. Вы можете не достичь своей цели, но, по крайней мере, вы сделаете все возможное, чтобы максимально приблизиться к ней. Не бойтесь идти к вершине, пока у вас получается тщательно управлять рисками.

Цель должна быть достаточно большой, чтобы устрашать, но не до такой степени, чтобы вы начали сомневаться в себе. В идеале она заставит вас думать: «Я понятия не имею, как это делать, но сделаю все, чтобы это понять». В этот момент она наверняка покажется недостижимой, и я это прекрасно понимаю. В конце концов, у вас нет ни навыков, ни знаний, необходимых для ее достижения. Но навыки и знания можно приобрести.

Теперь, когда у вас есть цель и крайний срок, настало время придумать стратегию. Составьте список всего, что стоит на пути между вами и вашей целью. Не хватает знаний? Записывайте: смотреть видеоуроки, читать статьи, посещать семинары. Недостаточно связей в индустрии? Записывайте: познакомиться и поддерживать отношения с деся-

тью профессиональными разработчиками. Нет финансирования? Записывайте: исследовать способы его получить – питчи, краудфандинг, работу с издателями и инвесторами, кредиты. Думаю, вы поняли, в чем суть. Составьте список необходимых действий и сделайте его настолько полным и подробным, насколько это возможно на данном этапе исходя из максимума ваших возможностей. Разделите его на отдельные шаги и установите крайний срок для выполнения каждой задачи. А потом просто выполните их. Вероятно, вам придется неоднократно пересмотреть этот план, по мере того как вы будете получать опыт и узнавать больше о геймдеве. Это нормально. Иметь плохой план лучше, чем не иметь плана вовсе. Принимайте меры для достижения целей – пусть потом окажется, что они были неправильными. Даже неправильные действия могут окупиться ценным опытом. Бездействие же убьет вашу мечту. Не позволяйте мечтам быть простыми желаниями. Путь к большим целям трудный и извилистый. Вы будете делать ошибки, срывать сроки, пересматривать свою стратегию, делать резкие повороты, терпеть неудачи, потом терпеть еще неудачи, но в конце концов вы это сделаете.

Талант против потогонки

Роль, которую талант играет в любой истории успеха, обычно сильно переоценивают. Когда люди демонстрируют высокий уровень мастерства, принято считать, что они «родились под счастливой звездой». Это очень далеко от истины. Конечный успех – это только вершина айсберга. Достижение цели – только краткий миг сбора урожая, в который вы пожинаете плоды жертв и тысяч часов напряженной работы, которые не видны остальному миру. Вы можете услышать мою историю, не зная ее изнутри, и подумать: «Конечно, его игра стала успешной потому, что этот парень талантлив». Но *DARQ* не всегда выглядела и игралась так, как сейчас. Я не родился со знанием того, как программировать, делать трехмерные модели, текстурировать, рисовать, писать музыку, или с пониманием хитросплетений бизнеса и маркетинга. Проследить, как я совершенствовался, можно по ленте в моем Twitter-аккаунте, который я вел с самых ранних этапов работы. Поначалу мои навыки были ни к черту, и почти никому не было интересно, что я постил.

Талант – далеко не единственный фактор успеха, но, конечно, один из факторов. Так что же такое талант по сути своей? Я бы предложил такую формулировку: это врожденная предрасположенность к некоторой работе. Например, если у вас художественные наклонности, вы *быстрее* других

освоите навыки, связанные с изобразительным искусством. Излишне говорить, что для этого придется много работать. Человек с меньшим талантом может добиться лучших результатов, даже если просто будет стараться. Так происходит постоянно и повсеместно, не только в индустрии видеоигр. Не талант определяет, кто окажется на вершине, а желание там очутиться; оно заставляет немногих избранных работать *больше* остальных. Затевая что-то большое, будьте готовы много трудиться, с талантом или без.

Чтобы выработать навыки, необходимые для успеха моей игры, я потратил более десяти тысяч часов. Мне любопытно, каких результатов добьетесь вы, если будете выкладываться по полной. Не рискуйте здоровьем – следите за тем, чтобы была возможность выспаться, и регулярно занимайтесь физическими упражнениями. Помните, что и вам могут понадобиться тысячи часов для обучения.

Разработка игр идет очень долго, даже в AAA-студиях с сотнями сотрудников. Время – это невозмещаемое вложение, которое вы должны сделать в самом начале. Неважно, насколько вы талантливы, – вы все равно сможете добиться успеха со своей первой игрой, если приложите достаточно усилий. Потогонка – это вложение времени и усилий в проект. Используйте таланты, если обладаете ими, чтобы учиться быстрее. Если вы не преуспеваете особенно ни в чем, вы все равно можете эффективно делегировать задачи другим людям и сфокусироваться на управлении командой. В любом

случае нет оправданий тому, что вы не идете к мечте разрабатывать игры, если вы на самом деле этого желаете.

Привычки

Очень немногие действия в течение дня вы совершаете обдуманно. Ваш распорядок, ваши покупки, ваши убеждения о себе самом – все это работает на автопилоте и определяется привычками. Чем чаще вы повторяете определенные типы поведения, тем прочнее они укореняются в мозгу. Поведенческие и мыслительные модели, к которым вы часто прибегаете, становятся привычками и формируют вашу личность.

Если ваши привычки заставляют вас откладывать важные задачи, отвлекаться от дел на что-то несущественное, сомневаться в себе, заниматься самоедством или бросать занятия, значит, ваша мечта о разработке игр под угрозой. К счастью, привычки можно изменить благодаря нейропластичности – естественной способности мозга перепрограммировать себя.

Как избавиться от вредной привычки? Прикладывая ежедневные усилия не поддаваться ей, не делать что-то автоматически. Нейронные связи, соответствующие нежелательной привычке, будут слабеть до тех пор, покуда не исчезнут полностью. Поначалу перепрограммирование мозга требует больших душевных усилий, но становится проще по ходу процесса.

Итак, какие привычки помогут в деле разработки игр? Одна из них – способность концентрироваться на одном де-

ле длительное время. Просыпаться пораньше и подниматься с постели, не разлеживаясь, тоже полезно. Эти привычки я должен был развивать в себе сам, и они мне очень помогли. А привычка вести здоровый образ жизни? Вы собираетесь провести тысячи часов перед монитором. Важно выработать здоровые привычки как по части физической активности, так и в плане питания.

Исследования Университетского колледжа Лондона показали, что в среднем на закрепление привычки уходит 66 дней. Опять же, поначалу делать правильные вещи будет тяжелым испытанием и потребует большой самодисциплины. Со временем сформируются новые нейронные связи и появится положительный автоматизм. В этом прелесть привычек. Как только вы создадите их в себе, они станут неотъемлемой частью вашей личности. Вы будете идти к мечте, но непомерная самодисциплина для этого уже не понадобится. Выработать полезные привычки непросто, но это долгосрочная инвестиция, которая будет приносить дивиденды в течение всей жизни.

Составьте список привычек, от которых хотите избавиться, и тех, которые хотели бы развить. В течение первой недели оставайтесь бдительным и дисциплинированным: этот период особенно сложный, так как мозг будет сопротивляться любым изменениям. Скоро вы сможете контролировать свои новообретенные привычки и действовать, не сталкиваясь с сопротивлением психики.

Тайм-менеджмент

Ваша способность распределять время и использовать его эффективно напрямую влияет на успех вашей игры. Для начинающего разработчика закончить коммерческую игру затратно, так что вам наверняка захочется обзавестись навыками, которые ускорят дело.

Многие люди негативно реагируют на понятие «тайм-менеджмент». Сперва это действительно может показаться неудобным ограничением. Однако прелесть тайм-менеджмента в том, что он позволяет уделять время тому, что важно. А что именно важно, решаете вы.

Большинство из нас склонны жить так, будто мы бессмертны – так удобно. Но критично понимать, насколько на самом деле ценно время. Примерная продолжительность жизни сильно варьируется от страны к стране, но давайте исходить из предпосылки, что вы живете в одной из наиболее развитых стран в мире, где средняя продолжительность жизни составляет 80 лет. Вы заканчиваете вуз и выходите на работу в 22. У вас в запасе еще 58 лет. Средний возраст выхода на пенсию составляет 65 лет, что сокращает вашу профессиональную карьеру до 43 лет. И мы еще не закончили. Вычтите время, которое тратите на сон, и у вас останется 29 лет бодрствования. Это еще самый лучший сценарий при том условии, что вы сможете разрабатывать игры полный ра-

бочий день. Если вы застряли на ненавистой работе, а делать игру планируете по выходным, это сокращает ваше по-настоящему свободное время до 8 лет. По мере того как вы стареете, уровень энергии, мотивации и концентрации, скорее всего, будет падать, так что в реальном распоряжении будет все меньше времени. Тайм-менеджмент все еще кажется плохой идеей? А что насчет вещей, которые вы *правда*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.