

5518 STUDIOS

Максим Михеенко

при участии

Майкла Касалино

Миллионы Миллиардов



**Как стартовать в игровой индустрии,
работая удаленно, заработать денег
и создать игру мечты**

**УДАЛЕННАЯ
РАБОТА**



Максим Михеенко
Миллионы миллиардов.
Как стартовать в игровой
индустрии, работая
удаленно, заработать денег
и создать игру мечты

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=57391163

*Миллионы миллиардов. Как стартовать в игровой индустрии, работая удаленно, заработать денег и создать игру своей мечты: Питер; Санкт-Петербург; 2021
ISBN 978-5-4461-1747-5*

Аннотация

Еще на стыке тысячелетий видеоигры были сугубо нишевым продуктом для узкой фанатской аудитории – геймеров. В наши дни ситуация другая – игровая индустрия приносит ежегодный доход более \$150 миллиардов, обгоняя кинематограф и музыкальный бизнес вместе взятые. ИГРАЮТ ВСЕ! Цифра эта приведена по состоянию на 2019 год, и динамика впечатляет. Мировая статистика показывает, что показатели дальше будут только расти. Пандемия коронавируса 2020 года и мировая самоизоляция наглядно продемонстрировали,

что игровая индустрия становится сейчас одной из главных индустрий в мире. И в нее еще можно войти с нуля...

В этой книге вы сможете найти актуальную и практическую информацию о том, как попасть в игровую индустрию, как выбрать профессию по душе и как начать зарабатывать первые деньги, а также о том, как попасть на игровой рынок США, работая удаленно из Москвы, Казани, Минска или Ульяновска.

Автор – Максим Михеенко, сооснователь и исполнительный директор русско-американской игровой студии 5518 с штаб-квартирой в Лос-Анджелесе, Калифорния. С опытом работы в игровой индустрии более 17 лет, принимал участие в таких проектах, как Killzone 1/2/3, Apex Legends, Star Trek, Call of Duty Black Ops 4, Doom 4.

В формате PDF А4 сохранен издательский макет.

Содержание

Часть I	6
Глава 1	10
Кое-что серьезное	15
Работа на удаленке – тренд будущего	20
Как работать из дома?	25
Как скоро можно зарабатывать по \$3–5 тысяч в месяц?	27
Аутсорс – что это за зверь?	31
Глава 2	41
Конец ознакомительного фрагмента.	43

Максим Михеенко

Миллионы миллиардов.

Как стартовать в игровой

индустрии, работая

удаленно, заработать денег

и создать игру своей мечты

© ООО Издательство «Питер», 2021

© Максим Михеенко, 2020

Часть I

Добро пожаловать в самую быстрорастущую индустрию в мире!

Еще на стыке тысячелетий видеоигры были сугубо нишевым продуктом для узкой фанатской аудитории – геймеров. В наши дни ситуация другая – индустрия приносит ежегодный доход более \$150 миллиардов (статистика NewZoo), обгоняя кинематограф и музыкальный бизнес вместе взятые. ИГРАЮТ ВСЕ! Цифра эта приведена по состоянию на 2019 год, и динамика впечатляет. Думаю, что показатель и дальше будет расти. Другими словами, человечество все глубже уходит в... виртуальную реальность, в цифровые миры, онлайн-платформы.

С улыбкой вспоминаю прошедшие годы. В конце 90-х, когда я только начинал свой профессиональный путь, чтобы поиграть, нужен был хороший компьютер, сам по себе недешевый, с CD-приводом. Ну и, разумеется, диски с играми, которые покупались в дорогущих лицензионных магазинах или на тесных пиратских развалах. А сейчас все иначе: у каждого есть смартфон, ПК, ноутбук. Геймерами стали практически все: от домохозяек до топ-менеджеров, от рабочих до инженеров, от школьников до пенсионеров.

Современная игровая индустрия состоит из примерно двадцати ниш, среди них: мобильные игры (платные и бес-

платные, но с подпиской и рекламой), ПК-игры, консольные, игры для виртуальной и дополненной реальности и другие. У каждой ниши своя бизнес-модель, своя монетизация, свои особенности и аудитория. А еще для каждой нужны профильные специалисты.

В общем, то, что раньше казалось детской забавой, выросло во что-то реально серьезное, перспективное, большое и дорогое. Причиной тому стал в том числе темп развития технологий: за два десятка лет компьютеры стали в тысячу раз мощнее и удобнее, а интернет и онлайн-сервисы – более востребованными. Пока что сложно определить, куда приведет нас прогресс, но могу сказать, что технологии помогли развиваться тому, что и так было вечным спутником человечества.

На протяжении всей нашей истории мы создавали сказки, мифы, легенды, но только теперь, благодаря цифре, можем воссоздать эти вымышленные миры и сделать их еще лучше.

Возьмем известную игру Assassin's Creed: в ней воспроизведены Древняя Греция, Рим, Египет – причем максимально точно, вплоть до поведения верблюдов. Только представьте себе: древние египтяне рассказывали друг другу волшебные истории и мечтали сами стать их героями, а мы реально можем это сделать всего за \$50 или даже бесплатно!

Есть и такая точка зрения, что чрезмерный реализм вредит играм: якобы заядлый геймер не видит границы между

виртуальным миром и настоящей жизнью. И как некоторые считают, если он привык убивать в игре, то рано или поздно начнет делать то же самое в реальности. Я считаю, что наоборот: любители жестоких игр всю свою злобу выплескивают именно в компьютерном мире. Конечно, люди, которые вымещают злость на других, будут всегда – этого я не отрицаю. Сейчас в агрессивном поведении принято обвинять компьютерные игры, точно так же, как раньше обвиняли остросюжетные кинофильмы и рок-музыку. Все что угодно, только не воспитание, полученное этими людьми от родителей и общества. Странно, не так ли?

Я убежден, что игры делают людей лучше, сообразительнее, развивают воображение и память, учат нестандартно, творчески подходить к различным вопросам, заставляют думать. Особенно в наши дни, когда существует бесконечное множество вариантов для выбора. В какую игру играть? Какую модель поведения персонажа выбрать? Какому жанру отдать предпочтение? В сюжете каждой игры есть своя мораль, и если игрок выбрал неправильный путь, то все равно рано или поздно это поймет – игра сама даст ему об этом знать. Например, убив виртуальных людей в Red Dead Redemption 2, получаешь тотальное неприятие игрового социума. Но в отличие от реальной жизни, здесь всегда есть возможность вернуться в начало и все переиграть заново, чтобы получилось правильно. А что у нас есть в реальности? Всего одна жизнь и одна попытка прожить ее достойно. Так

что тренируйтесь в играх и живите «на чистовик» в обычном мире – таков мой совет.

Эта книга для тех, кто интересуется будущим, хочет лучше понять сферу разработки компьютерных игр и удаленной работы, кто намерен использовать возможности меняющейся реальности для того, чтобы реализовать свой творческий и профессиональный потенциал в полной мере.

Нельзя отрицать тот факт, что игровой мир на сегодняшний день превратился в многомиллионную индустрию, а самые развитые страны уже инвестируют деньги не в природные ископаемые, а в технологии, в том числе и в IT. За одно поколение мы увидели смену нескольких носителей... Все помнят игры на дискетах, музыку на круглых дисках, флэшки, а сейчас и вовсе появляются квантовые компьютеры!

Такие люди, как Максим, совершенствуют наш мир, делая фантастические возможности будущего ближе и доступнее нам с вами. Рекомендую!

ИВАН ИРБИС, эксперт по маркетингу и PR-технологиям

Приятного чтения!

Глава 1

Клондайк XXI века

Для определенного поколения книга всегда была лучшим подарком. Она помогала скоротать время, давала знания, развивала логику, повышала интеллект. Сейчас же миллионы людей ежегодно ждут выхода новых компьютерных игр, как мы в свое время ждали появления той или иной книги.

Современные игры – это не просто досуг: они улучшают навыки коммуникации, повышают уровень знаний, способствуют развитию мышления. А сколько людей выучили иностранные языки и научились мыслить стратегически только благодаря играм? Сегодня игра взяла на себя массу функций – от развлекательной (предотвращение скуки в дороге) до воспитательной (игровое обучение, игры-симуляции и ролевые игры).

ИГОРЬ ЦЫРЕЛЬЧУК, советник ректора, Ташкентский университет информационных технологий имени Мухаммада Аль-Хоразмий, доцент, кандидат технических наук

Немного об успешных игровых проектах и больших заработках. На момент написания книги в России с этим делом не очень хорошо. Точнее, играют-то многие и с удовольствием, но вот платят за это в основном только в больших го-

родах, тогда как в провинции нередко предпочитают пиратский контент.

Мое понимание ситуации таково: очень многие в России и СНГ еще ментально, к сожалению, не готовы к цифровой экономике. Пиратство игр и кино у нас пока социально одобряемо, народ, как говорится, любит халяву. Тогда как в США, Англии или Финляндии человека, который что-то скачал нелегально, общество относит к аутсайдерам. А у нас таким образом привыкли экономить, но уже сейчас люди понемногу стали осознавать, что игры – сложный продукт, что за высококачественный контент нужно платить, в том числе чтобы поблагодарить создателей за их труд. К 2025 году, я надеюсь, Россия попадет в топ-5 самых прибыльных рынков для разработчиков. А пока мы входим скорее в топ-5 стран по количеству скачиваний пиратской продукции.

Тенденции в Москве показывают, что люди меняются. Но в рамках страны это долгий процесс. Возможно, дело тут в некорректном отношении к чужому труду, и я сейчас не об играх и сериалах, а о жизни в целом. На мой взгляд, некоторые наши люди не готовы ответственно подходить к этому делу, из-за этого и идет спад в экономике. Ведь если мы научимся платить за развлекательный контент (книги, фильмы, игры и другое), то создатели контента начнут еще и зарабатывать на своем деле, что привлечет больше людей в эту сферу. Следовательно, начнется развитие данной сферы, будет больше профессиональных специалистов и крутого кон-

тента.

Я вижу, как уходит старая ментальность. Растет новое поколение, готовое платить за контент – хотя бы потому, что само создает игры и фильмы и знает, как это непросто. У России здесь большие перспективы – с точки зрения и выхода на глобальный рынок, и локального развития внутри. Что, в свою очередь, приведет к росту российской игровой индустрии в целом.

Игры – это глобальный продукт. Именно поэтому стали мировыми хитами польский «Ведмак» (Witcher), а также серия игр Metro и World of Tanks с просторов бывшего СССР. Ну и российско-ирландский Homescapes. Игра создана в Вологде, к примеру, но домохозяйка в Техасе играет в нее у себя дома. Это стало реальностью. Потому что игры – это универсальный язык, чего не скажешь о кинематографе или тех же сериалах. Попробуйте продать на Запад «Реальных пацанов» – скорее всего, не купят. Сериал можно перевести на английский, но как адаптировать юмор? Никак. Менталитет другой. Американец никогда не поймет русского человека из Перми в полной мере. Но к играм это не относится, и именно в них я вижу большой потенциал. Здесь можно создавать продукт для всего мира. Мы выросли на американских играх – Need for Speed, Doom, Age of Empires – и можем делать что-то подобное, а может, и лучше. И выходцы из СНГ тут крайне востребованы.

Согласен, что пока успешные российские игровые проек-

ты с постсоветского пространства – это единичные случаи. Хотя с каждым годом все больше русскоязычных компаний заявляют о себе на международной арене. Мы можем об этом судить и по доле русскоязычных девелоперов в глобальной статистике игр, и по выручке отечественных компаний, которая ползет вверх. Пока эти компании больше ориентированы на Запад, и в России они не на слуху. Просто потому, что русский рынок игроков им самим не особо интересен. Но это пока.

Если есть те, кому нравится играть в игры, найдутся и те, кто готов их создавать.

Если человек фанатеет от игр, то минимальный фундамент для работы в игровой индустрии у него уже есть. И наоборот, если ты не любишь это дело, то в геймдеве тебе делать нечего. Ты просто будешь неконкурентоспособен на базовом уровне. Это все-таки творческая профессия для своих – тех, кто в теме.

Итак, ты играешь в игры, разбираешься в них – отлично, первый шаг уже сделан. Второй шаг – понять, в какой именно сфере геймдева ты готов расти как профессионал. Можешь стать и программистом, и художником, и менеджером. Сфер много, мы их подробнее рассмотрим в следующих главах. Главное – понять, что тебя больше зажигает, потому что в каждой сфере нужен свой особый тип мышления, своя узкая специализация. Всегда и везде требуются разные специалисты, но именно высокого уровня и с горящими глазами.

Поэтому если ты выбрал профессию программиста просто потому, что там большие платят, то и денег не заработаешь, и хорошим программистом не станешь. В игровой индустрии это очень сильно чувствуется. Когда сделано без души, люди это видят и не покупают.

Эта книга была задумана как некая инструкция с базовой информацией для желающих войти в индустрию. Тут расписано четко и ясно, куда и как следует двигаться, какие шаги нужно предпринять, чтобы стать профессионалом. Как организовать себе удаленную работу.

Конечно, чтобы стать не просто хорошим, а выдающимся, гениальным специалистом, нужно «прокачивать» себя еще больше, фокусироваться на цели и вкладывать свое время. Но пока ты еще не попал в игровую индустрию – начинай с азов, пользуйся примерами, приведенными в этой книге. И, главное, практикуйся каждый день! Не давай победить себя нашему старому менталитету.

Да, мы часто хотим все и сразу, быстро и на авось! Тут так не прокатит, потому что здесь никакое «по щучьему велению» не работает. Не надейся на быстрый высокий заработок – готовься к серьезной и кропотливой работе, только она приведет тебя к результату и к успеху. Но ты должен это реально осознать, поставить цель и пахать каждый день.

Кое-что серьезное

Я заметил, что многие в России считают игровую индустрию игрушками, в прямом и переносном смысле. К примеру, мои друзья и родители к этому относились так: Максим сидит за компом целыми днями, что-то там рисует, периодически играет, но это же несерьезно. Другое дело – в банке работать. Тут надо быть ответственным, внимательным, тут профессия нужна и глубокие знания.

Многие и сейчас так думают, не понимая, что игры – это огромный бизнес, и стандарт качества здесь очень высок. Любой мелкий недочет, любая небрежность сразу становятся видны. Геймеры не проголосуют рублем за твою игру, а работодатель не станет иметь с тобой дел, если ты работаешь спустя рукава. Хочешь попасть в игровую индустрию – относись к этому делу серьезно, как к любому крупному бизнесу. И если ты просто свободный творческий человек, который любит играть, а к дисциплине не привык и стабильно работать не хочет, то эта сфера пока что не для тебя.

Я думаю, что индустрия разработки игр в России стоит на пороге настоящей золотой лихорадки, фактически нового Клондайка! На Западе эта лихорадка началась намного раньше и лишь теперь приходит к нам. Пока еще об играх не говорят на каждом шагу, как о блогах и блогерах, например. И это хорошо для нас. Попробуйте сейчас зайти на рынок

блоггинга – нереально! Это давно уже тренд, который все обсуждают. Специалистов здесь много, конкуренция невероятная, шанс стать крутым с нуля – предельно низкий. А в игровой индустрии еще есть возможность вскочить на подножку уходящего поезда. Как это сделать – я расскажу в этой книге.

Если ты будешь действительно следовать советам из книги от действующих специалистов индустрии, то у тебя есть все шансы в ближайшие 3–5 лет стать отличным востребованным спецом и получать зарплату от 120 до 300 тысяч рублей в месяц, а может, и выше. А еще работать на зарубежные компании, ездить по всему миру, встречаться с интересными людьми из этой сферы и создавать проекты, в которые будут играть миллионы геймеров! **Я хочу достучаться до тех людей, которые сидят и думают: чем же заняться в условиях того, что людей увольняют с предприятий из-за автоматизации производства, из-за эпидемии и кризиса.** Характерный пример из города, откуда я родом, – Ульяновский автомобильный завод. Когда-то он был градообразующим предприятием, слава о нем гремела на весь Советский Союз. А теперь, по сути, остался только локальный бизнес, делающий УАЗики. Эти автомобили покупают все меньше, а конкуренция на рынке внедорожников все больше. Поэтому собственникам выгодно заменять людей роботами, которым не надо платить зарплату. Все логично. Это грустно и меня крайне печалит, что такая легенда уходит в прошлое...

В сфере игр наоборот – очень важен человеческий ресурс. Тут многое не поддается автоматизации.

Ценность игровой индустрии в частности и IT в целом именно в том, что очень важны кадры, важны умы! И я сейчас говорю, разумеется, не только о нашей стране. Даже в США все еще существует острая нехватка кадров высокого уровня, специалистов, которые готовы стабильно трудиться каждый день, быть позитивными, приятными в общении и любить свое дело. Таких мало, да и они постепенно перегорают. Люди старшего возраста не всегда соответствуют тренду. Индустрия очень молода, в нее легко войти в 18 лет, а вот специалистов за сорок и выше мало, и те, кто есть, непрерывно работают над собой, чтобы быть востребованными.

Еще раз посмотри на себя со стороны. У тебя гибкий ум? Любишь играть в компьютерные игры? Позитивен? Готов меняться и быстро обучаться? Тогда индустрия компьютерных игр, а значит, и эта книга – для тебя! Эти слова, наверное, звучат как объявление о приеме на работу в какую-то компанию. Но я никуда никого не вербую. Эта книга – не листовка про наем. Она про окно возможностей, которое еще открыто прямо сейчас. И я лишь показываю, куда можно двигаться в жизни. А решение воспользоваться шансом или пройти мимо принимаешь ты.

Я заканчиваю писать эту книгу в июне 2020 года и еще не знаю, как будут развиваться события в самом ближайшем будущем. Но сегодня всем стало ясно, что триггер но-

вой грандиозной трансформации общества запущен, из-за принятых экстренных мер по борьбе с пандемией, когда во многих странах объявлен карантин, от людей требуют оставаться дома на протяжении нескольких недель, перейти на удаленную работу и обучение, закрыты границы стран, люди массово переходят на Zoom, Slack, Microsoft Teams. Теперь еще острее стоит вопрос развития новых технологий, онлайн-платформ и сервисов, возможности работы из дома. Ситуация с пандемией, я уверен, приведет нас на новый виток развития IT и индустрии развлечений.

Тут я приведу лишь некоторые наблюдения, подтверждающие мои мысли. Уже в первые несколько недель после объявления в США и Европе карантина и перевода многих сотрудников на работу из дома нагрузка на серверы Netflix, HBO, Disney+, Xbox Live и других платформ для видеостриминга и онлайн-игр невероятно выросла. Также возрос спрос на различные платформы и приложения для удаленной работы, онлайн, общения и обучения, доставки. Трансформация во многих сферах произошла мгновенно, причем если до эпидемии возможность жизни в онлайн только обсуждалась, то сейчас это резко стало нашей реальностью.

Большинство людей не очень любит менять свои привычки, пока их не вынуждают обстоятельства, но вполне возможно, что попробовав перевести часть рутинных дел в онлайн, они к этому привыкнут и продолжат пользоваться, даже когда необходимость отпадет. Так что, думаю, наша

жизнь будет переходить в онлайн еще быстрее, чем предполагали все эксперты.

Казалось бы, с одной стороны грядет невероятный рост индустрии развлечений. Но повышение спроса – это только одна сторона последствий пандемии. Есть и негативные эффекты. Увы, не все могут перейти на удаленную работу и остаться дома. Конечно, есть люди, труд вне дома которых жизненно необходим для всех нас, в первую очередь это медицинские работники, те, кто обеспечивает поступление электричества, тепла и воды в наши жилища, те, кто доставляет продукты в супермаркеты и дома. Честь таким людям и хвала! И хотя им сейчас особенно тяжело, у их работы, кроме несомненной пользы обществу, есть и другой важный плюс – им не грозит увольнение. А вот миллионы мелких предпринимателей, владельцы ресторанчиков, небольших турфирм и миллионы других людей, занятые в сфере услуг, сейчас рискуют остаться ни с чем. Уже пошла первая волна резкого скачка уровня безработицы в странах Европы и США, придет и к нам. Когда закончится эпидемия, мир ждет непростое время.

В условиях, когда люди потеряли уверенность в завтрашнем дне, они начали выбирать более дешевые развлечения. Растет спрос на сервисы, предлагающие неограниченное количество контента за относительно небольшие деньги и различного рода подписки, люди все чаще выбирают мобильные free-to-play игры. Свободное время нужно как-то занимать,

а вот платить за каждую игру отдельно в условиях кризиса становится накладно.

Работа на удаленке – тренд будущего

Ввиду глобализации для работодателя уже нет особой разницы, где живет сотрудник: в США или России, в столице или провинции. У специалистов теперь есть возможность работать на любую компанию в мире, не выходя из дома. К примеру, штаб-квартира 5518 Studios находится в Лос-Анджелесе, а производство – в разных странах, в том числе и в России. Это выгодно для обеих сторон. Американцы дают нам работу, потому что для них так выгоднее и эффективнее, а для нас эта работа – шанс реализовать свой потенциал, что само по себе огромная мотивация.

Подробнее о специфике работы из дома я еще расскажу позже в этом разделе и в разделе о профессиях будущего, а сейчас небольшое отступление. Благодаря возможности удаленной работы, нашими конкурентами являются азиатские и восточные страны – Китай, Вьетнам, Филиппины, Индия и другие. И конкуренция будет все сильнее с появлением интернета, технологий 5G и электричества в самых отдаленных уголках мира, с появлением все большего числа безработных из-за последствий пандемии и надвигающегося кризиса. Зачем заказчику платить больше за то же качество и сроки? Да, да, за то же самое качество! С развитием индустрии компью-

терных игр во всем мире теперь все больше людей обладает навыками специалиста по компьютерной графике, разработчика игр. Из-за того что в некоторых странах уровень жизни намного ниже, они могут демпинговать цены, а качество и сроки выдавать те же. Знаете, как получается: мы забираем работу у дорогих американских специалистов, а недорогие специалисты из азиатских и восточных стран забирают работу у нас. Поэтому в условиях глобализации нам нужно держать марку вдвойне, ведь мы конкурируем со специалистами со всего мира.

Я четко вижу, что у нас много сильных сторон. Их надо использовать, а слабые – минимизировать. Как это сделать, я расскажу в следующей главе. Пока лишь предостережение: да, в эту индустрию очень легко зайти, но еще легче выйти. Возьмите список компаний, успешных на игровом рынке 10–15 лет назад: многие либо закрылись, либо переориентировались. Вспомните легенды индустрии – Ensemble Studios, Raven Software, 3DRealms, Ritual.

Чему точно нужно научиться сразу, так это позитивному мышлению. Игровая индустрия – это прежде всего коллективное творчество. Множество людей собираются вместе, чтобы сделать один продукт качественно и максимально быстро. И мы постоянно создаем что-то новое, двух похожих дней у нас просто не бывает! Поэтому здесь атмосфера важна, как нигде. Если она токсична, если люди озлоблены, то и трудиться не хочется, а творить на высоком уровне

тем более. А так как конкуренция между кадрами огромна, в любой компании востребованы наиболее активные, наиболее мотивированные люди.

Если ты делаешь свою работу хорошо – это классно, но этого мало. Ты должен стать командным игроком!

Один человек игру не сделает. Сейчас не 70-е годы прошлого века, когда можно было в одиночку смастерить на Турбо-Паскале Pacman или Frogger и сорвать банк. В наши дни игры создаются сотнями, тысячами людей. Мы работали над последним Call of Duty, и там в титрах упомянуты десять тысяч человек! А так как наша индустрия не зависит от локации, то все компании могут выбирать специалистов не с соседней улицы, а со всего мира, и только тех, с кем работать приятно. Так делаем и мы в 5518 Studios. У нас есть сотрудники из Бразилии, Чехии, Индонезии, Канады и, естественно, России, Белоруссии и других стран СНГ.

Специалисты из СНГ обходятся часто более выгодно для американцев, это правда. Сказывается разница в стоимости жизни и стоимости рабочего часа. Но это не всегда преимущество для клиента. Расскажу, как это работает. Есть у нас профессионал-канадец, ставка которого в час крайне высока. Но он максимально ориентирован на результат, не спорит из-за каждой правки от клиента и максимально понимает особенности разработки AAA-игр (потому что сам проработал в студии много лет). Этот канадец реально обходится клиенту по итогам разработки дешевле просто потому, что

его эффективность в час выше, так как у него все только по делу, он ничего лишнего не делает и время на эмоции не тратит. Что это значит? Лишь то, что если мы уберем из нашей модели поведения эти постоянные споры, эту привычку доказывать, что «я прав, а вы все неправы», – станем гораздо эффективнее и, скорее всего, счастливее.

Основная загадка рынка СНГ сегодня именно в том, что потенциал есть, имеется простор для роста, статистика роста кадров и студий впечатляет, но видимых фундаментальных изменений пока мало. Подчеркиваю, это не значит, что специалистов или проектов как таковых не хватает. В нашей стране достаточно, к примеру, 40–50-летних профессионалов высочайшего уровня, совершенно не востребованных на Западе. Но именно из-за их стиля общения, какой-то закостенелости работа с ними бывает сложной и требует много энергии. Нужно понимать, что эта индустрия – не завод, где уважают седину и дают выше зарплату за выслугу лет и протирание штанов. Тут важны опыт и эффективность. Если человеку за сорок лет и есть ощущение, что все в этом мире ему должны... лучше отогнать эти мысли куда подальше, именно они и останавливают порой от роста, в том числе и материального.

Будущее за самодостаточными профессионалами высокого уровня, выбравшими свою нишу, при этом готовыми работать в команде и постоянно учиться.

Тут необязательно каждый день ездить на работу, как ты

уже понимаешь. Для нашей студии это некритично. К сожалению, еще остались такие люди, которые физически не могут трудиться вне офиса. Возможно, это пережиток советского времени или традиционного школьного воспитания, когда тебе сначала надо дотащить себя до рабочего места, а потом заставить работать, и лучшей мотивацией для тебя является постоянное присутствие строгого начальника. Сейчас от этого все больше отходят. И в этой книге я расскажу в том числе и о том, как кайфовать от работы. Как найти такую работу, которая станет для тебя не каторгой, а ежедневным удовольствием. Пока просто поверьте, что такое может быть, если еще сомневаетесь.

Для примера расскажу подробнее об упомянутом выше канадце. Он работал в Ubisoft много лет, а после того как его проект выпустился, перешел к нам. Мы были искренне поражены его профессиональным подходом к делу. Он не перерабатывает и не перегорает, а просто делает то, что от него просят, и наслаждается этим! Каждый день в 9 утра по местному времени, когда в России вечер, появляется на связи, получает задания, сразу их просматривает, задает вопросы, мы обсуждаем все спорные моменты... и он приступает к делу. Человек постоянно держит нас на связи. Сломался компьютер – он нас об этом уведомит с телефона. Отключили электричество – найдет кафешку с вай-фаем и все равно напишет нам. Мы всегда знаем, когда он пришлет готовую работу. Задавать вопросы наш канадец не боится, но никогда

не спорит с идеями клиентов. Потому что для него клиент всегда прав. Если заказчик считает, что слоны в этой игре должны быть розовыми в крапинку – значит, они должны быть розовыми в крапинку, и точка! Тогда как зачастую мы, русские, – правдорубы. И вместо того чтобы быстро сделать розового слона, человек потратит гораздо больше времени, чтобы доказать всем, что таких слонов не бывает.

Обрати внимание, что в играх как раз допустимо все – мы не канал Discovery обслуживаем по вопросу историчности. Важно, чтобы ты следовал правилам, ТЗ, соблюдал их и принимал, как того требует клиент. Примеры успешных ребят показывают, что они частенько лишнего на себя не берут – выполняют четкие задания в течение восьми часов, потом предупреждают нас, что рабочий день закончен, выключают компьютер, идут выгуливать собаку, проводить время с женой... успешный профи, скорее всего, не занимается другой работой каждый день по вечерам, не смотрит все возможные сериалы до поздней ночи. Человек эффективно поработал, хорошо отдохнул, и на следующее утро бодр и готов к новой работе. Это позволяет не только быть успешным, но еще и жить. Что в игровой индустрии крайне непросто!

Как работать из дома?

Есть причины, по которым компании не спешат переводить всех сотрудников на удаленную работу. Увы, многим

людям вообще сложно сфокусироваться на работе, не отвлекаясь на развлечения, личные и семейные дела и т. д. Сложно заставить себя работать, когда никто не контролирует. Когда дом становится офисом, исчезает строгий рабочий график, кажется, что все можно успеть – ну, сейчас посмотрю новости, попою чай, а потом поработаю, я же все равно весь день дома... В итоге не успеваешь ничего. Как же с этим бороться?

1. Определи рабочие часы. Установи себе четкие временные рамки для работы и личной жизни (если, конечно, позволяет специфика работы). Многие специалисты также предлагают надевать рабочую одежду (особенно полезно, если тебе предстоит видеозвонки по скайпу). Это поможет настроиться на рабочий лад, а вечером, когда «рабочий день» окончен, поможет полноценно отдохнуть. Иначе все дни сольются воедино, и, хотя успевать будешь мало, психологически будет казаться, что ты постоянно работаешь. Очень утомительно!

2. Выдели себе рабочее место. Лучше всего, конечно, если есть отдельная комната, в которой можно закрыться и спокойно работать. Если комнаты нет, обозначь свой рабочий стол и садись за него именно работать, а не смотреть сериалы или играть в игры. Такое разделение пространства на «рабочее» и «домашнее» тоже сильно помогает психологически.

3. Установи ограничения для окружающих. Важно

объяснить семье и друзьям, что ты работаешь, а не просто сидишь за компьютером. И нет, ты не можешь поболтать с ними пару часов в середине рабочего дня, или куда-то съездить, или что-то срочно сделать. Работа из дома такая же, как и в офисе, так что пусть они на тебя не обижаются.

Удаленная работа требует от сотрудника специфических компетенций и навыков:

1. Самодисциплина – одно из важнейших качеств, отличающих профессионала от студента-фрилансера.

2. Важно понимать, что вдохновение – это не внешние обстоятельства, а скорее внутренние настройки организма, которые нельзя приобрести пассивно.

3. Концентрируясь на шевелении мозгов, нельзя забывать о физической подвижности. Тело такое не прощает. Харуки Мураками, один из популярнейших авторов современности, пробежал десятки марафонов и написал немало замечательных книг. Баланс – это то, что позволяет оставаться нам на плаву много лет подряд.

МИХАИЛ УВАРОВ, Project Manager, 5518 Studios Inc

Как скоро можно зарабатывать по \$3–5 тысяч в месяц?

Тебя, скорее всего, интересует, через какое время ты сможешь зарабатывать достойную сумму в размере до \$3–5 ты-

сяч в месяц. Сразу скажу, что да, в игровой индустрии ты можешь начать довольно быстро (по сравнению со многими другими сферами) – через 4–5 лет реально зарабатывать нормально в индустрии, при каждодневной активной работе, разумеется. Через полгода проб и ошибок, а также бесплатной, но активной работы над инди-проектами, если не свернешь с пути, сможешь попасть в хорошую компанию на стажировку. Спустя еще 3 года, при условии, что будешь стабильно, качественно работать и не проваливать сроки, достигнешь планки в \$2–3 тысячи. И где-то примерно после 5 лет реального профессионального опыта зарплата составит около \$5 тысяч и больше – имеется в виду в СНГ. Для специалистов, постоянно проживающих и работающих за рубежом, эта сумма, конечно, может быть выше.

Очень важный момент. Если пять лет для тебя – это долго, то тебе необходимо пересмотреть свое отношение к делу. «Срубить бабла по-быстрому», выражаясь простым языком, здесь не получится.

Работа в нашей индустрии – это игра вдолгую.

Еще раз спроси себя: чего ты хочешь? Если денег и только их – то нет, это не твоя книга. А если готов много работать, тебе важно, чтобы труд приносил удовольствие, не превращаясь в самоистязание, то читай дальше.

У наших людей встречается еще одна крайность. Мы хотим все и сразу и часто переоцениваем свои силы. Нам быва-

ет сложно остановиться и часто не хватает ощущения: «Все, я поработал, я молодец, на сегодня мне достаточно». Я замечаю, что некоторые наши сотрудники начинают трудиться на двух работах. Утром он в кофейне, вечером делает игры. Как результат, он ни там ни там не эффективен. Постоянно недосыпает, из кофейни его увольняют, а работая за компьютером, он просто не может сконцентрироваться... За двумя зайцами погнался и ни одного не поймал! Поэтому мой тебе совет: если ты решил стать специалистом в играх, расставь приоритеты. У тебя есть сторонний бизнес, хобби, куча других дел? Скорее всего, ты не сможешь их сочетать с работой в этой сфере. Подумай, хватит ли у тебя твердости отказать от всего лишнего, концентрироваться на своей специализации, чтобы осталось только основное: любимое дело и личная жизнь.

Последний пункт, к слову, очень важен! Нельзя забывать об отдыхе, об общении с семьей и друзьями. По личному опыту работы с сотней художников, аниматоров и программистов знаю: наша огромная проблема заключается в том, что мы не умеем отдыхать.

Такое впечатление, что люди живут с убеждением: если я очень устал, значит, я честно заработал свои деньги. А если получил от работы удовольствие – тут что-то нечисто. Видимо, я плохой сотрудник! Я должен через боль и страдания доказать, что достоин своих \$3000 в месяц!

К слову, именно такое воспитание я получил от родите-

лей и общества: мол, надо вкалывать 24 часа в сутки, чтобы заработать что-то похожее на нормальные деньги. В Америке все наоборот: если ты с кайфом сделал свою работу, то ты молодец. А если переработал, устал и злишься – значит, ты либо слабый профессионал, либо много взял на себя. И то и другое – плохо. Пожив в США – в Калифорнии, Техасе, Нью-Йорке, я увидел, что американцы построили свою мощную экономику не на боли и слезах, а на удовольствии от жизни, на том, что каждый стремится заниматься любимым делом. И теперь мы в своей студии потихоньку меняем отношение наших специалистов к работе. В том числе искореняем предрассудок из 90-х: честным путем больших денег не заработаешь. А ведь в IT и геймдеве это реально.

Думаю, ты заметил, как мир стремительно меняется, и нам нужно меняться вместе с ним. Подход из 90-х уже не эффективен. Благодаря интернету я могу работать в родном городе и зарабатывать такие же деньги, как в Лос-Анджелесе. Изучать успешные кейсы, брать пример с людей, которые со страстью работают и умеют отдыхать, с тех, за кем будущее высоких технологий. А лет через десять нас ждет виртуальная реальность с эффектом полного погружения, и хорошо бы быть готовыми к такому повороту. Стартапы по всему миру уже активно работают над этим.

У этой всеобщей виртуализации есть своя положительная сторона: реальное общение стало роскошью, поэтому мы начнем ценить его гораздо выше. В этом смысле работа в иг-

ровой индустрии достаточно интересна. Представь себе хирурга, который с утра до вечера спасает жизни, а вечером, уставший, садится играть в игры – то есть уходит в виртуальный мир. Это дает ему возможность переключиться. Мы же, наоборот, пребываем в этом мире в течение рабочего дня, вкладывая в него все силы, а отдыхаем сугубо в мире реальном. То есть тратим заработанные деньги не на иллюзорные, а на настоящие, осязаемые удовольствия. Например, проводим выходные дни на природе, в лесу. Конечно, есть такие люди, которым лишь бы за компьютером посидеть с утра до ночи, в любой день, но это путь в никуда. Мы настоятельно убеждаем наших сотрудников так не делать.

Аутсорс – что это за зверь?

Думаю, это понятно, что компании хотят максимизировать свою прибыль за счет сокращения издержек, в частности на производство графического контента. Отчасти поэтому важной составляющей индустрии игр является аутсорсинг, когда часть работы над проектом отдается удаленной компании либо сотрудникам на фрилансе.

Одно из направлений деятельности нашей компании 5518 Studios – это аутсорс. Мы разрабатываем контент для крупных зарубежных компаний. Например, работали над такими топовыми проектами, как Apex Legends, Call of Duty: Black Ops 4, World of Tanks, Brawl Stars, Hay Day, SimCity,

Homescapes, Fortnite. А также над проектами, которые только набирают популярность: Sweet Escapes – милая мобильная игрушка со зверятами и вкусняшками, Roomi VR – детский экспериментальный проект в области здравоохранения, The Key – социально направленный VR-проект, получивший премию на международном кинофестивале Трайбека. О многих других разработках я пока не могу рассказывать.

Хочу заметить, что даже если мы принимали участие в создании огромного проекта Call of Duty, сделать подобное в России сейчас невозможно (просто нет такого количества специалистов и бюджетов). Но можно нарисовать для героев игры отличные пулеметы на очень высоком уровне, что мы и делаем. И за это нам платят хорошие деньги.

Ты спросишь: неужели такие гиганты, как Electronic Arts, Ubisoft или Activision с колоссальным штатом сотрудников не могут сами пулеметы отрисовать? Могут, конечно. Но они подходят к делу рационально. Бизнес в Америке делает упор на автоматизацию и оптимизацию издержек. Особенно в наше время, когда аудитория постоянно увеличивается, становится все более требовательной, бюджеты растут, а качество игр должно становиться еще выше! Поэтому приходится удешевлять все процессы. Раньше, например, отправляли на аутсорс в Китай лишь сборку макбуков, смартфонов, пошив кроссовок, а теперь – создание персонажей, оружия, анимации, музыки для игр. Но у Китая в этом плане много

конкурентов. И прежде всего мы. Для российских специалистов это прекрасная возможность заработать: взять работу у крупной компании и сделать ее так же хорошо, но дешевле.

Здесь необходимо сделать оговорку, чтобы никому не было обидно. Если нам платят меньше, это не значит, что мы какие-то люди второго сорта. Американец зарабатывает вдвое больше, но и жизнь в США дороже в два-три раза по сравнению с нашей страной. Поэтому у нас есть ребята, которые живут в Ульяновске и могут позволить себе гораздо больше, чем житель Лос-Анджелеса, – просто из-за более низкой стоимости жилья, продуктов, медицинских услуг. Разница зарплат размывается разницей стоимости жизни!

Предвижу следующий вопрос: «А бывает ли такое, что хорошего специалиста из России приглашают за рубеж на постоянную работу?» Бывает. Убедился на собственном опыте. Меня звали и в Америку, и в Канаду. Я отказывался. США – великая держава, не спорю, но я русский человек, мне комфортнее в России. Мне нравятся наши люди, я социально востребован здесь, и, честно говоря, я не вижу серьезных плюсов в переезде за океан. В Москве, Питере и Казани имеется почти все, что есть в Лос-Анджелесе. Кроме разве что погоды, но это можно компенсировать, если ездить на Бали или Шри-Ланку раз в полгода. Айтишная зарплата позволяет это сделать.

Я не питаю иллюзий насчет беззаботной жизни в США, ведь реальность далека от голливудских фильмов. В Амери-

ке тебя ждут не роскошные особняки и круглосуточное «валяние» на океанском пляже, а в первую очередь огромная конкуренция, очень перенасыщенный рынок и высокая стоимость жизни. Тут быстро обнаруживаешь, как на самом деле мало можешь себе позволить! Наши российские 3D-художники чувствуют себя в финансовом плане намного комфортнее, живя в России, чем такого же уровня 3D-художник в Калифорнии.

Жить в Америке каждый день – это не то же самое, что приехать на недельку в Голливуд, погулять по Аллее славы, похлопать глазами...

За эти годы жизни на две страны я убедился в том, что в нашей стране можно жить не хуже. Разница лишь в психологии восприятия мира. Все дело в отношении.

Мысленно вернемся в советские времена. Там не было культа успешного и богатого человека. Напротив, на людей, выделяющихся из коллектива тем, что добивались чего-то большего, косо смотрели. В Америке наоборот – культ успеха. Если ты достиг определенных высот, будут думать: ты молодец, ты достоин уважения, я хочу быть таким же, я хочу у тебя учиться. У нас же некоторые люди скажут: тебе повезло, у тебя есть связи, ты живешь нечестно, нахапал!

Кое-кто всегда пытается найти внешнюю причину, а не внутреннюю. В Америке все просто: он достиг успеха, потому что работал. Если я буду работать – достигну того же. Вы удивитесь, но и в России американский подход вполне рабо-

тает. Поменяешь ход своих мыслей – будешь успешен и у нас.

В чем же разница между русским и американским менталитетом? Свои мысли на этот счет я расскажу подробнее в другой главе. Пока обсудим разницу с точки зрения взглядов на аутсорсинг.

Я заметил, что в любой непонятной ситуации некоторые наши люди будут думать, что все хуже, чем есть на самом деле, а большинство американцев – что лучше. Вот пример: крупная компания типа Google пообещала выслать нам письмо с новыми заданиями, но не выслала. Мы сидим ждем. «Пообещали – значит, пришлют. Видимо, что-то случилось, им пришлось отвлечься. А может, они готовят нам очень подробное ТЗ, надо подождать еще», – подумают сотрудники нашей американской штаб-квартиры. То есть, по умолчанию, люди мыслят о других хорошо. «Динамщики! Может, передумали, забыли. Да они всем так обещают», – подумают на нашей земле. Не зная ситуации, мы склонны думать худшее. Наблюдать за этим забавно.

Американцам сложно работать с людьми старой формации, потому что в США из-за культа позитива и уважения друг к другу любой негатив, наезд и грубое слово воспринимаются чувствительно. Это же вторжение в личное пространство! Вот, например, мы отправляем сообщение через два дня ожидания: «Мы очень ждем вашего письма. Как будет возможность, напишите». Вполне вежливая просьба, безо всякого наезда. А как нередко пишут у нас: «Вы два дня

назад обещали! Ну че там, эй?!» А это смахивает на хамство. «Ох уж эти проблемные люди», – думает американец и начинает задумываться, работать с тобой дальше или нет.

Есть и другие отличия. Если ты плохо работаешь, у нас тебя пять раз предупредят, потом вызовут на серьезный разговор, матом обложат, но чтобы уволили – это надо по-настоящему довести начальника или партнера. В Америке тебе не будут ничего объяснять, просто скажут: «Классно поработали!» – и больше никогда не позвонят. Дескать, ты взрослый человек, не нам тебя исправлять, мы не психологи. Просто не хотим больше с тобой работать, это наше законное право. А среди моих знакомых у нас в стране много тех, кто очень любит учить жизни, как правильно работать, как играть в футбол... Мы порой слишком этим увлекаемся.

Соблюдай правила делового этикета, понимай менталитет, и все получится. А если будешь жить по понятиям 90-х – только всех распугаешь.

Если есть желание добиваться успеха в аутсорсе – нужно привыкать мыслить и действовать с пониманием западного менталитета. США пока законодатель мировой индустрии игр, это они здесь устанавливают принципы и правила.

Наверняка тебе интересно, как стать высокооплачиваемым аутсорсером. Одной вежливости тут явно мало. Нужно, чтобы мир о тебе узнал, но как это сделать? Существуют ли какие-то специальные биржи труда?

Прежде всего есть несколько крупнейших конференций

мирового уровня – GDC, Game Connection, XRDC, E3, XDS, White Nights, PAX, Tokyo Game Show, Pocket Gamer Connects и другие, – где люди встречаются, общаются, показывают свои портфолио, заключают сделки. 5518 Studios тоже участвует в такого рода мероприятиях, там мы берем большое количество заказов. Конечно, львиная доля заказов приходит благодаря сарафанному радио. Например, мы для кого-то что-то сделали на высшем уровне, потом этот человек ушел в другую компанию и опять порекомендовал нас. А биржи пока не сильно развиты. Отрасль все еще маленькая, все обычно происходит по знакомству. Плюс имеются несколько платформ в интернете, где постоянно выкладываются новые работы, проводятся конкурсы, публикуются предложения. Об этих интернет-ресурсах мы поговорим в главе 4 «Профессии будущего».

На начальном этапе твоя задача – понять, кем ты хочешь стать. Первый вариант – подучиться, пойти в крупную компанию стажером и потихоньку постигать секреты профессии в офисе. А для тех, кто живет в провинции, вдали от крупных компаний, есть второй вариант – стать удаленным сотрудником в узкоспециализированной нише, например в компьютерной анимации персонажей. Ты участвуешь в конкурсах, которых полно. Показываешь работы другим специалистам, чтобы они давали отзыв, – это сейчас очень распространено. Участвуешь в разработке любительских игр – денег ты там, конечно, не заработаешь, но получишь опыт, ко-

торый тебе пригодится.

Любительские, или инди-игры, – это огромная ниша сегодня. Группа фанатов собирается и делает проект без бюджета, на чистом энтузиазме. Плюсы: нет жестких сроков, нет ограничений, в коллектив берут почти каждого, кто хоть что-то понимает в своей сфере. Основная задача – получить опыт и насладиться процессом разработки игры. Для профессионала это тупиковый путь, а для новичка – идеальный вариант. Да и работать приятнее, когда ты точно знаешь, что твоя бочка и твой пулемет нужны людям!

Я сам на этом вырос – на создании любительских игр с друзьями. Делать работу «в никуда» мне было неинтересно. Это не мотивирует. А когда ты в команде, даже без оплаты, у тебя есть ответственность за то, что ты делаешь. Твоей работы ждут, тебе могут дать классный фидбэк. Могут возникнуть споры и разногласия, но куда же без этого! Поэтому не стану повторять: начни с разработки любительских игр. Какое-то время потратишь на это, познакомишься с людьми, которые, скорее всего, надолго останутся в индустрии, – это твои полезные связи в будущем. Тебя будут знать, будут рекомендовать другим. Ты научишься работать в команде, наработаешь скилы.

Но тут есть подводный камень: ты можешь разработать проект, который не нужен людям. Особенно если у тебя нет опыта создания полномасштабных проектов и ты, например, занимался только графикой. Как показывает пример многих

компаний, если делаешь крутые пушки для Call of Duty, это еще не значит, что сможешь создать с нуля весь Call of Duty! Хотя здесь все зависит от амбиций основателя, то есть твоих. Вновь мы возвращаемся к вопросу: чего ты хочешь от жизни?

Если говорить о 5518 Studios, то мы в какой-то момент поняли, что не хотим превращаться в бюрократического монстра со штатом 1000 человек. Мы не регулярная армия, а скорее элитный спецназ. Нас около сотни, но все мы профессионалы высокого уровня, и каждого я знаю в лицо. Мы делаем то, что нам нравится. У нас есть свой подход к делу. И о нем я тоже, конечно, расскажу.

Современная игровая индустрия диктует новый подход к графической подаче информации, делая ее понятнее и привычнее для пользователя. Графика и визуальные эффекты игр проникают в нашу обыденную жизнь: рекламу, телевидение, корпоративный стиль, гармонично наполняя их знакомыми графическими элементами. Знания из этой книги пригодятся вам во всех сферах жизни.

***ЕКАТЕРИНА БОРОВАЯ, начальник отдела СПбГКУ,
НИИЦ Генерального планирования Санкт-Петербурга***



Глава 2

Психология игрового бизнеса

Я уверен, что компьютерные игры в самом ближайшем времени займут прочное место в жизни миллиардов людей. Это связано с яркими впечатлениями от нового опыта человеко-машинного взаимодействия, возможностью интересного времяпрепровождения, а также неминуемым освобождением времени людей, связанным с тотальной автоматизацией большинства рутинных процессов.

Нас ждет быстрая цифровизация, для которой сейчас уже готово почти все. При этом новые технологии искусственного интеллекта, интернета вещей, умного производства требуют от разработчиков глубокого погружения в предметную область, творческого мышления, профессионализма. Компьютерные игры, как одно из самых технологичных направлений в ИТ, требуют большого количества новых квалифицированных программистов.

И я уверен, что самыми востребованными навыками будут дизайн-мышление, профессиональная коммуникация, умение быстро учиться, системное мышление, а также глубокие знания в области математики, физики и программной инженерии.

КИРИЛЛ СВЯТОВ, доцент, декан факультета

Прочитав первую главу, ты, вероятно, захотел узнать, с чего начинал путь автор этой книги. Я играю с детства, с тех пор как родители купили компьютер. Первой моей более-менее серьезной игрой стал Neverhood, пластилиновый квест, культовый среди поклонников жанра. Он просто взорвал мне мозг! Это был иной мир, абсолютно сумасшедший, совершенно не похожий на привычную реальность. Тогда я впервые понял, что хочу делать нечто подобное, чтобы это было настолько же круто.

Потом были Diablo, Starcraft, Age of Empires, Half-Life. Словом, классика. Они повлияли на меня точно так же, как на других людей влияют фильмы или музыкальные группы. Стали первыми менторами, если можно так сказать. Я оттуда брал и вдохновение, и опыт, и понимание жизни.

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.