

Алексей Савченко

# ИГРА КАК БИЗНЕС



ОТ МЕЧТЫ ДО РЕЛИЗА

# Оглавление

---

Предисловие	7
О книге	9
<b>Раздел 1. Подготовительные работы</b>	
<hr/>	
1.1. Куда лежит ваш путь?	15
1.2. Какую игру вы хотите делать?	20
Фактор онлайн	20
Бесплатное распространение или нет?	22
Какие платформы?	23
Качество контента, сильные и слабые стороны	24
Промежуточные итоги	28
Сотрудники и их роли	30
Резюмируя главу	39
1.3. Кем вы хотите быть?	40
Хобби-разработка	41
Индустриально-ориентированная продуктовая разработка	43
Бизнес-ориентированная продуктовая разработка	48
Сервисно-ориентированная разработка полного цикла	51
Промежуточные итоги	54
1.4. Инди или не инди?	55
Краткое резюме	60
1.5. Между сформированной идеей и действием	62
Регистрация компании	63
Регистрация торговых марок	65

## 4 ИГРА КАК БИЗНЕС

Другой распорядок жизни	66
Хозяйственная деятельность	69
Организация разработки	71
Лицензирование технологий и инструментов	73
Готовность к внешней деятельности	75
<b>1.6. Планирование препродакшена, прототипа и вертикального среза</b>	<b>78</b>
Документальный препродакшен	78
Дизайн-документ вертикального среза	84
Планирование производства прототипа	88
Планирование вертикального среза	91
Расчетные результаты	93
<b>1.7. Планирование бизнес-деятельности</b>	<b>95</b>
<b>1.8. Итоговое планирование вертикального среза как метод фокусировки и входа в процесс разработки</b>	<b>101</b>
Стадия 1. Препродакшен	102
Стадия 2. Производство прототипа	105
Стадия 3. Производство альфа-версии вертикального среза	107
Стадия 4. Производство бета-версии вертикального среза	109
Стадия 5. Вертикальный срез	111
Выводы раздела	112

## **Раздел 2. Производство**

---

<b>2.1. Организация рабочей среды</b>	<b>117</b>
Физическая среда	118
Софтверная среда	121
Коммуникации и взаимодействие	123
<b>2.2. Постановка производственных процессов</b>	<b>127</b>
Основные принципы	127
Установка пайплайна	131
Типы методологии управления процессами	133
<b>2.3. Анатомия игровой фичи и игровых сущностей</b>	<b>136</b>
Как правильно описать и декомпонировать фичу	137
Алгоритм работы с задачами	140
Примеры производства разнообразных игровых компонентов	144
Ключевые игровые элементы	144
По типу компонентов	147

2.4. Интеграционные процессы и работа с билдами	153
Состав команды и типовая интеграция	154
Тестирование билдов	157
Взаимодействие и фидбэки	162
2.5. Стадии разработки предварительного производства	167
Процесс сдачи стадий	167
Прототип	171
Вертикальный срез	175
2.6. Стадии линейного производства	182
Альфа-версия	182
Бета-версия	189
Релиз-кандидат	194
2.7. Особенности работы с движками	201
Что есть на рынке?	202
Как правильно выбрать движок?	206
Как движок повлияет на производственные процессы?	208
Дополнительные преимущества	213
Варианты лицензирования	215

### **Раздел 3. Поиск партнеров**

---

3.1. Предварительные шаги	223
Процесс подачи продукта для издателя	224
Процесс подачи продукта для фонда	228
3.2. Налаживание связей и назначение последующих встреч	232
Источники генерации контактов и связей в игровой индустрии	233
Как правильно готовить первое письмо и выходить на связь	237
Как правильно назначать последующие встречи	240
3.3. Как устроены выставки и как принимать в них участие	244
Что нужно сделать до поездки	244
Проводим предварительную рекогносцировку	250
Типы встреч и взаимодействий на мероприятиях	253
Прочие полезные советы	257
3.4. Поддержка коммуникаций и продолжение жизни после игровых шоу	261
Основы коммуникаций с западными контрагентами	262
Тактические шаги и меры	266

Что происходит в это время с производством	270
3.5. На что обращать внимание в договорах	276
3.6. Общие правила поведения в бизнес-девелопменте	285

#### **Раздел 4. Пример идеального взаимодействия**

---

4.1. До вертикального среза	295
Питч и базовое предложение	296
Начало взаимодействия	298
Разработка прототипа	300
Подготовка к разработке вертикального среза	302
Производство вертикального среза	304
4.2. От вертикального среза до релиза	309
Утверждение производства	310
Производство	312
Релиз-кандидат	315
Релиз продукта	317
4.3. После релиза	319
Бизнес-перспектива	319
Продукт	323
Структуры	326
Послесловие	331