

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ УСПЕШНЫХ ИНДИ-ИГР ОТ ИДЕИ ДО ПУБЛИКАЦИИ

ВЛАД МАРГУЛЕЦ



СОВЕТЫ

НАЧИНАЮЩИМ РАЗРАБОТЧИКАМ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

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