

GAME DEVELOPMENT

Что это и как туда попасть.

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ



JUST ANOTHER BRICK IN THE WALL

- Филология
- Философия
- 3D графика
- Геймдизайн
- Дизайн карт
- QA Engineer
- Программирование
- MBA



6 СОСТАВЛЯЮЩИХ ИНДУСТРИИ ВИДЕО ИГР

- Издательства и капитал (финансирование)
- Разработчики (непосредственное создание игры)
- Инструментарий (игровые движки, инструменты)
- Распространение (издатели, дистрибьюторы)
- Аппаратное и программное обеспечение («железо», консоли, ПК, браузеры...)
- Конечные пользователи (геймеры)



ИНДУСТРИЯ ВИДЕО ИГР СЕГОДНЯ

- 65 МИЛЛИАРДОВ VS 88 МИЛЛИАРДОВ



- Средний возраст геймера 34 года
- ~ 53% мужчин, ~ 47% женщин
- Половина семей в США имеет игровую приставку
- Наибольшее количество игр покупается в возрасте 39 лет

ИГРОКИ В ИНДУСТРИИ

- 3 типа разработчиков:

Одиночки



Инди-студии



Крупные студии



МИФЫ, СВЯЗАННЫЕ С ГЕЙМДЕВОМ

- Геймдев – это сказочный мир, где всё весело и приятно.
- Профессий много, но – прекрасней всех геймдев, кто в этот мир попал – навеки счастлив стал....



VS



МИФЫ, СВЯЗАННЫЕ С ГЕЙМДЕВОМ

- Геймдев только для молодых.
- Возраст. Если вам больше 30 лет, то вам поздно идти в геймдев.



VS



ХОЧУ РАЗРАБАТЫВАТЬ ИГРЫ! ВОЗЬМЕТЕ?

- - Здравствуйте, я бы хотел у вас работать, делая игры!
- - А что вы умеете?
- - Ну... пока не много, но я быстро научусь.
- - Тогда чего же вы ждете? Бегом учиться! А когда научитесь, возвращайтесь к нам.

Статистика приёма на работу:

4% в Epic Games

8% в Harvard University

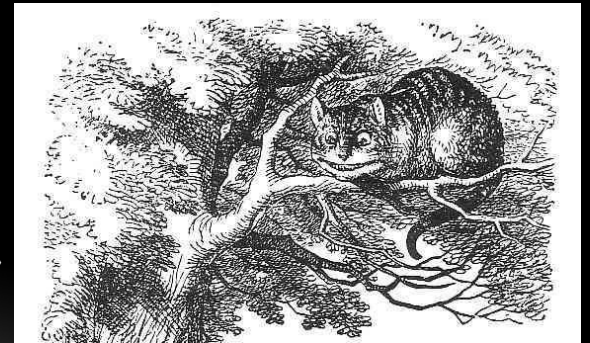
6% в CIA (ЦРУ)



ХОЧУ РАЗРАБАТЫВАТЬ ИГРЫ! ВОЗЬМЕТЕ?

- - Скажите, пожалуйста, куда мне отсюда идти?
- - Зависит от того, куда ты хочешь прийти, - ответил Кот.
- - Да мне почти все равно, - начала Алиса.
- - Тогда все равно, куда идти, - сказал Кот.
- - Лишь бы попасть куда-нибудь, - пояснила Алиса.
- - Не беспокойся, куда-нибудь ты обязательно попадешь, - сказал Кот, - конечно, если не остановишься на полпути.

(с) Льюис Кэрролл «Алиса в стране Чудес»



КЕМ БЫТЬ? ВЫБОР, КОТОРЫЙ НУЖНО СДЕЛАТЬ.

- Программист
- Художник
- Гейм дизайнер
- Дизайнер уровней
- Менеджер
- Тестер
- Маркетолог
- Психолог
- Инженер по звуку
- Композитор



ПРОГРАММИСТ

- Как выучиться:
 - Технический университет или институт.
- Что ожидается и что поможет при поиске работы:
 - Очень хорошее знание математики, языки программирования, алгоритмы, уже написанные программы или игры.
- Зарплата:
 - Наибольшая после менеджеров.



ХУДОЖНИК

- Как выучиться:
 - Художественная школа или ВУЗ. Постоянное совершенствование навыка.
- Что ожидается и что поможет при поиске работы:
 - Умение рисовать от руки, 2D/3D, дальше зависит от специализации. Portfolio is a MUST!
- Зарплата:
 - Наибольшая после менеджеров и программистов.



ГЕЙМДИЗАЙНЕР

- Как выучиться:
 - Общее гуманитарное образование. Техническое будет плюсом. Можно в обратной последовательности.
- Что ожидается и что поможет при поиске работы:
 - Хорошее знание индустрии, широкий кругозор и креативность. Желательно иметь наработки по дизайну, какие-то сформулированные идеи.
- Зарплата:
 - Варьирует в зависимости от компании.



ДИЗАЙНЕР КАРТ

- Как выучиться:
 - Самостоятельно дома, работая с редакторами карт, доступными для многих игр 😊
- Что ожидается и что поможет при поиске работы:
 - Воображение, аналитический ум. Основание при приёме на работу служат примеры тех уровней и игровых карт, которые соискатель может показать.
- Зарплата:
 - Средний доход.



МЕНЕДЖЕР

- Как выучиться:
 - ВУЗ, по ходу работы, как естественное развитие карьеры.
- Что ожидается и что поможет при поиске работы:
 - Коммуникабельность, лидерство, опыт управления проектами.
- Зарплата:
 - Наивысшая.



ТЕСТИРОВЩИК (QA)

- Как выучиться:
 - Никакого особого образования не требуется.
- Что ожидается и что поможет при поиске работы:
 - Усидчивость и желание работать. При приёме на работу желательно иметь общее знание индустрии и показать свою мотивацию.
- Зарплата:
 - От низкой до средней.



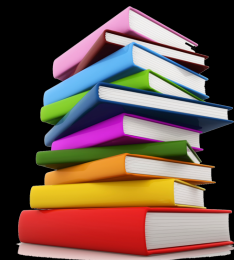
МАРКЕТОЛОГ (PR)

- Как выучиться:
 - Специализированный ВУЗ.
- Что ожидается и что поможет при поиске работы:
 - Коммуникабельность, умение и желание продвигать товары фирмы. Опыт работы в большинстве своем – must have.
- Зарплата:
 - От выше средней до высокой.



С ЧЕГО НАЧАТЬ СВОЙ ПУТЬ

- Лучший способ попасть в индустрию – сделать так, чтобы вас туда пригласили. Для этого самый простой путь – создание MODS (модификаций) для игр. Один из самых известных примеров – DOTA.
- Если нет возможности заниматься моддингом или как-то еще показать себя, то можно пойти в тестировщики (QA). Это один из самых распространённых путей вхождения в геймдев.
- Всегда остаётся возможность получить специализированное на геймдеве образование, но он не дает гарантий попадания в индустрию, хотя значительно повышает шансы.



ВОЗМОЖНОСТИ СЕГОДНЯ



gamefunders

indiegogo

KICK
STARTER



YOU GOTTA FIGHT FOR YOUR RIGHT TO... BE A GAME DEVELOPER

Лишь от вас зависит, станете вы разрабатывать игры или нет. По сути для того, чтобы сделать игру, вам вовсе не нужно входить в индустрию. Первую игру можно сделать дома с друзьями. Посмотреть, ощутить, каково оно – создавать игры, и уже тогда решить, а нужно ли оно вам.



ВОПРОСЫ <-> ОТВЕТЫ

Их уже можно задавать 😊

Совет для программистов! Каверзные вопросы по программированию, которые можно услышать на интервью:

<http://blog.gamedeff.com/?p=64>