

СОДЕРЖАНИЕ



ВВЕДЕНИЕ	07
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ГЕЙМИНГА	08

УРОВЕНЬ ПЕРВЫЙ: ИЗУЧЕНИЕ ОСНОВ



ИГРОВЫЕ ЖАНРЫ	14
ИГРОВЫЕ ДЕВАЙСЫ	22
ИДЕАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ НАСТРОЙКИ	25

УРОВЕНЬ ВТОРОЙ: РАБОТА В ИНДУСТРИИ

КАК ИГРА ОБРЕТАЕТ ЖИЗНЬ	28
ЗАРОЖДЕНИЕ ИДЕИ	30
ГЕЙМДЖЕМЫ (GAME JAM)	32
СОЗДАНИЕ МУДБОРДА («ДОСКИ НАСТРОЕНИЯ»)	34
ВИЗУАЛЬНЫЕ СТИЛИ	36
БИТ-ЧАРТЫ (BEAT-CHARTS)	38
РАЗРАБОТКА УРОВНЕЙ	40
ОЗВУЧКА ИГРЫ И ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ	42
СОБИРАЕМ ИГРУ ВОЕДИНО	44
АППАРАТУРА РАЗРАБОТЧИКА	46
ЗАПУСКАЙ ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ	48
ТЕСТИРОВАНИЕ ИГР	50
ПРОДВИЖЕНИЕ И ПРОДАЖА ИГР	52
ФОРМИРОВАНИЕ СООБЩЕСТВА	54
ПРОДЛЕНИЕ ЖИЗНИ ИГРЫ	56
ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР	58
ЗАЛ СЛАВЫ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГР	60
ИГРЫ «СВОИМИ РУКАМИ»	62





УРОВЕНЬ ТРЕТИЙ: ВРЕМЯ СТАТЬ ПРОФЕССИОНАЛОМ

ВТОРОЙ ИГРОК ВСТУПАЕТ В ИГРУ	66
ИГРОВОЙ СТРИМИНГ	68
ИДЕАЛЬНАЯ НАСТРОЙКА СТРИМА	71
СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ВИДЕОКОНТЕНТА	72
ГЕЙМЕРСКИЙ СЛЕНГ	74
ПОГРУЖЕНИЕ В КИБЕРСПОРТ	76
КИБЕРСПОРТИВНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ	78
ЗВЁЗДЫ КИБЕРСПОРТА	80
ОРГАНИЗАЦИЯ ТУРНИРА	82
БУДУЩЕЕ ГЕЙМИНГА	84
КАЖДЫЙ МОЖЕТ СТАТЬ ГЕЙМЕРОМ	86
ПОЛЕЗНЫЕ ИГРЫ	88
ПОГРУЖЕНИЕ В ИГРОВОЙ МИР	90
ВЫБЕРИ СВОЙ КАРЬЕРНЫЙ ПУТЬ	92



ГЛОССАРИЙ

94



БИОГРАФИИ АВТОРОВ



Берат Пекмеци

Берат родился и вырос в Стамбуле, где продолжительное время изучал изобразительные искусства. В середине 90-х он впервые открыл для себя мир видеоигр с аркадой под названием X-Мен и с тех времён до нынешних дней остаётся большим поклонником 16-битных файтингов. Питая огромную страсть к рассказыванию историй, он опубликовал свои первые графические романы в Турции. Проработав несколько лет арт-директором в рекламных агентствах, он переехал в Лондон и с тех пор создаёт иллюстрации для книг и работает над визуальным содержанием игр для мобильных телефонов.

Крейг Стил

Крейг — программист, любитель гаджетов и геймер со стажем из Глазго. Он впервые начал играть на 8-разрядном компьютере Sinclair ZX Spectrum +2A и даже в своё время любил программировать на нём собственные игры! С тех пор он выжил в кишасе зомби особняке в Resident evil и возглавил таблицу лидеров в Dance Dance Revolution. В настоящее время он по-прежнему большой поклонник игр и преподаёт такие дисциплины, как дизайн взаимодействия и компьютерное программирование. А ещё он проводит семинары в рамках фестивалей Insomnia и Resonate Total Gaming, где показывает людям, как создавать свои собственные игры.



ВВЕДЕНИЕ

Тебе когда-нибудь доводилось слышать слова: «Это же всего лишь игра»? Что ж, если ты читаешь эту книгу, то наверняка знаешь, что игра — это нечто большее! Будучи геймером, ты несомненно понимаешь, что речь идёт о тех острых ощущениях, которые испытываешь, когда наконец решил головоломку, на которой застрял, о том, как здорово создавать игрового персонажа на свой вкус, или о том, как вы с друзьями храбро отправляетесь в бой. В играх есть нечто большее, чем кажется многим, и, возможно, в них даже есть нечто большее, чем кажется тебе!



Эта книга о том, как поднять свой скил в играх на новый уровень. Для этого нужно лишь взглянуть на них с точки зрения карьеры. На страницах этого издания ты узнаешь всё об игровой индустрии и познакомишься с профессиями, без которых не обходится процесс появления на свет всеми любимых видеоигр. Здесь собрана информация обо всех ключевых представителях индустрии: от цифровых художников и звукорежиссёров до программистов и тестировщиков. Ты узнаешь о том, как создаются игры от зарождения идеи до появления их на полках в магазинах, а также о том, какие роли в этом процессе играют разные люди.

Создание игр — не единственный способ развития в этой индустрии на сегодняшний день. Есть новые и перспективные профессии, позволяющие зарабатывать на жизнь, играя в игры — ну разве не круто? Например, популярность набирают стримеры, которые демонстрируют своё мастерство всему миру, снимая захватывающие трансляции и загружая в сеть видео с подсказками, советами и обзорами для любителей игр. И не забывай о масштабной соревновательной сфере — киберспорте. Профессиональные геймеры с разных уголков света усердно тренируются, чтобы побороться за призы на мировой арене.

В этой книге ты узнаешь, что быть профессиональным геймером — это не просто сидеть за консолью: придётся хорошо поработать над своими навыками, если ты хочешь получить работу в индустрии видеоигр. Профессии, описанные в этой книге, присущи не только «технарям», а профессиональный гейминг — нечто большее, чем клацанье по кнопкам. Поэтому, если тебе кажется, что ты обладаешь всеми необходимыми качествами, чтобы освоить профессии в игровой индустрии, читай дальше и узнаешь, куда сможет привести тебя твой игровой опыт!



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ГЕЙМИНГА

Игры не всегда были такими, какими мы привыкли их видеть сейчас. От скромных начинаний до современных шедевров — как менялся мир с появлением игр за последние 50 лет.

1970-е

Atari запускает домашнюю версию Pong, аркадной игры в настольный теннис. Это одна из самых первых видеоигр.



КОНЕЦ 70-Х НАЧАЛО 80-Х

Аркадные автоматы Space Invaders и Pac-Man становятся настоящими хитами, и в целом в этот период выходит огромное количество игр на платформе больших игровых автоматов.

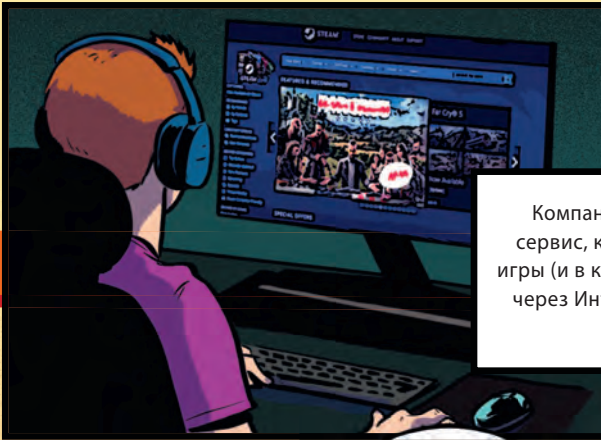


КОНЕЦ 80-Х



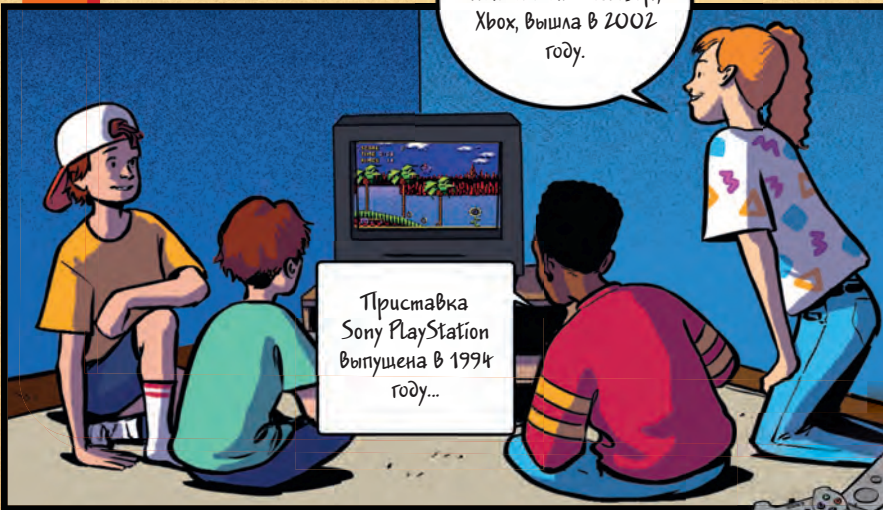
В свет выходит Nintendo Game Boy — карманное игровое устройство, которое навсегда меняет сферу портативных игр.

НАЧАЛО 2000-Х



Компания Valve запускает Steam — сервис, который позволяет обновлять игры (и в конечном итоге приобретать их) через Интернет, меняя способ покупки игр во всём мире.

...а первая игровая консоль от Microsoft, Xbox, вышла в 2002 году.



Приставка Sony PlayStation выпущена в 1994 году...



Домашние игровые консоли приобретают совершенно новый вид.



В это время дебютирует скоростной синий ёжик Соник. Позже это будет одна из самых продаваемых франшиз видеоигр в истории.



СЕРЕДИНА 90-Х

НАЧАЛО 90-Х



2003

Онлайн-игры становятся всё более популярными благодаря развитию сервисов Xbox Live, PlayStation Network и массовых многопользовательских онлайн-игр (ММО).

2008



С изобретением смартфонов популярность игр на мобильных телефонах растёт благодаря таким забавным хитам, как Angry Birds и Cut the Rope.



2010



Компания Microsoft изобретает контроллер Kinect — принципиально новый способ играть в игры, где при помощи встроенной камеры всё тело пользователя превращается в игровой контроллер.