

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## ЧАСТЬ I

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Клондайк XXI века</b> .....                                     | <b>12</b> |
| Кое-что серьезное .....  | 16        |
| Работа на удаленке — тренд будущего .....                          | 20        |
| Как работать из дома? .....  | 25        |
| Как скоро можно зарабатывать по \$3–5 тысяч в месяц? .....         | 26        |
| Аутсорс — что это за зверь? .....                                  | 29        |
| <b>Психология игрового бизнеса</b> .....                           | <b>37</b> |
| Ощущение тотальной несправедливости .....                          | 41        |
| Я начальник — ты дурак? .....                                      | 44        |
| Все ради денег? .....  | 45        |
| Работать без начальника — сложно ли? .....                         | 48        |
| Важнее денег .....   | 50        |
| Идеальный сотрудник — какой он? .....                              | 54        |
| К чему нужно быть готовым, работая в индустрии игр? .....          | 58        |
| Что нужно в себе поменять, чтобы сделать карьеру в геймдеве? ..... | 59        |
| Я не такой! .....  | 61        |
| <b>Игровая индустрия вчера, сегодня и завтра</b> .....             | <b>63</b> |
| Топ-10 для старта .....  | 68        |
| А что будет с играми? .....  | 72        |
| Зарождение аутсорса и зачем он нужен? .....                        | 74        |
| Что не аутсорсят? .....  | 77        |
| Как ищут команду специалистов? .....                               | 78        |
| Кто контактирует со стороны заказчика? .....                       | 80        |
| Будущее аутсорса как external partnership .....                    | 84        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Профессии будущего и возможности удаленной работы</b> . . . . . | <b>87</b> |
| Профессии игровой индустрии, выбери свою . . . . .                 | 92        |
| Программист . . . . .  | 97        |
| Геймдизайнер . . . . .   | 105       |
| Левел-дизайнер . . . . .   | 116       |
| 2D-художник и 3D-художник . . . . .                                | 119       |
| Аниматор . . . . .   | 127       |
| QA, бета-тестер . . . . .  | 130       |
| Арт-менеджер, проджект-менеджер . . . . .                          | 139       |
| Продюсер . . . . .   | 152       |
| СЕО и COO . . . . .  | 157       |

## ЧАСТЬ II

|   |            |
|---|------------|
| <b>История 5518 Studios</b> . . . . .   | <b>169</b> |
| Ульяновск. Детство и предпосылки . . . . .  | 170        |
| Профессиональный путь: от «Второй мировой» до «Fallout 3»<br>и «Dragon Age» . . . . . | 180        |
| Москва и СПб. Крепкий профессионал . . . . .  | 188        |
| Набираю команду . . . . .   | 192        |
| Мой бизнес-партнер Майкл. Старт 5518 Studios . . . . .                                | 195        |
| Калифорния. Новый уровень . . . . .   | 196        |
| На что следует обращать внимание при выборе сооснователя? . . . . .                   | 200        |
| Почему Лос-Анджелес? . . . . .  | 201        |
| Пару слов о маме и о мечте . . . . .  | 209        |
| Позиция win-win и win project . . . . .   | 209        |
| <b>Как построить бизнес в Америке?</b> . . . . .                                      | <b>214</b> |
| Разница менталитетов: Америка и Россия . . . . .                                      | 218        |
| Памятка русскому сотруднику американской компании . . . . .                           | 225        |
| <b>Философия 5518 Studios</b> . . . . .   | <b>229</b> |
| Наша миссия . . . . .   | 234        |
| Как быть эффективным? . . . . .   | 234        |
| Почему 5518 Studios стала успешной? . . . . .   | 236        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Наши проекты. Успехи и неудачи без купюр</b> . . . . .                        | <b>241</b> |
| House of Languages — лучший способ обучения иностранным<br>языкам в VR . . . . . | 245        |
| Sky Cups, опыт создания игры мечты . . . . .                                     | 254        |
| <b>Через «не хочу» к звездам</b> . . . . .                                       | <b>259</b> |
| Нужен ли талант? . . . . .   | 260        |
| Долго ли ждать результатов? . . . . .  | 263        |
| Как насчет конкуренции? . . . . .  | 267        |
| Впереди планеты всей? . . . . .  | 269        |
| Что делать, если нет денег на учебу? . . . . .                                   | 272        |
| Можно ли работать у вас? . . . . .   | 273        |
| Рост или спад? . . . . .   | 275        |
| <b>Поколения людей</b> . . . . .   | <b>277</b> |
| Отношение к компьютерным играм . . . . .   | 279        |
| Ценности . . . . .   | 280        |
| Новый путь России . . . . .  | 282        |
| <b>Наставления от экспертов</b> . . . . .  | <b>286</b> |
| <b>Заключение</b> . . . . .  | <b>313</b> |
| <b>Благодарности</b> . . . . .   | <b>316</b> |