



задача: продающая статья про игровой аудит для портала gamedev.ru
работы: исследования, редактура
год создания: 2016
времязатраты: 50+ часов

ИГРОВОЙ АУДИТ

Или как вытащить на гору "велосипед с квадратными колёсами"



**Аудитор тщетно ищет исследование рынка в
вашей документации.**

При разработке игрового проекта возникают сотни вопросов, как сделать всё качественнее, интереснее, красивее и прибыльнее. Для эффективного улучшения игры целесообразен игровой аудит (гейм-консалтинг). Но немногие знают, что это. Статья опытного консультанта рассказывает про типы игрового аудита, описывает портрет специалиста, даёт примеры документов и ссылки на компании.

Введение в статью про гейм-консалтинг

5 из 13-ти лет разработки игр, автор консультирует игропроекты. В августе 2015-го желание поделиться опытом зародило идею статьи. На удивление, Гугл показал полное отсутствие в рунете материалов по гейм-консалтингу. И наоборот, англоязычные интернет-ресурсы выдали целый спектр компаний и услуг. Крупные компании знают и используют игровой аудит. Поэтому, статья актуальна инди-разработчикам и, естественно, гейм-консультантам.

Основная цель статьи - поделиться личными наработками по игровому аудиту. Статья подытоживает и структурирует опыт автора. Ссылки на документы даны в тексте, ссылки на зарубежные ресурсы - в последнем разделе.

Вторая цель - усовершенствовать материал. Если русскоязычные игроаудиторы отзовутся, то критика и ссылки/контакты прекрасно зайдут в статью.

Третья цель созвучна с глобальной целью всего гейм-консалтинга. Помочь игрострою в создании успешных игропроектов.

Приятного и полезного чтения.

Что такое игровой аудит



В зарубежном интернете используют термин "game consulting", что означает игровое консультирование, гейм-консалтинг. Слово "аудит" встречается крайне редко. Но консалтинга не существует без аудита. Сначала консультант оценивает (аудитирует) проблемы, затем проводит консалтинг по их решению. Поэтому, в статье "игровой аудит" подразумевает аудит и консалтинг вместе взятые.

Итак, игровой аудит - это:

- Экспертная оценка проблем и перспектив проекта.
- Помощь в решении проблем и реализации перспектив.

Сайты зарубежных гейм-консультантов по-разному преподносят одну и ту же услугу - усовершенствование игропроекта. Емкое определение даёт сайт ICO Partners:

"Finding your winning service formula"

"Найти формулу успеха для вашего сервиса"

А компания SGC пишет о гейм-консалтинге так:

"You have questions. You have data. SGC will guide you through how to get most of your data so you get insightful, meaningful answers."

"У вас есть вопросы. У вас есть материал. Аудит даст ясные и осмысленные ответы, как получить из этого максимум."

Зачем нужен игроаудит



Аудитор объясняет, чем отличается хардкорный калькулятор от казуального.

Аудита всегда мало. Даже если релиз давно позади, консалтинг уже проводился, а в команде два опытных продюсера - игровой аудит не будет лишним. Ситуация сродни тестировке. Независимо от количества тестировщиков, найдутся новые баги кода, апгрейды оптимизации, коррекции арта и "куда расти" геймдизайну.

Так и игровой аудит - проблемы/решения найдутся. Если проблем нет, то команда глубже увидит пропущенное, забытое, игнорируемое. Если всё вообще в полном шоколаде, то аудит увеличит шансы сохранить успех и в будущем.

Вкратце о самых нуждающихся в игроаудите ситуациях:

А. Многие проекты обречены, пока в команде отсутствует опытный продюсер или хотя бы среднего уровня балансировщик. Аудитор знает: если геймдизайном не занимаются специалисты, то стратегические элементы разработки не получают должного внимания. Так слабеет играбельность, юзабельность, презентабельность, стилистика, брендовость, соответствие трендам и т.д.

Б. Аудит нужен, чтобы не потратить впустую 200.000 долларов на 2 года разработки социальной фермы. Осознав перед самым релизом, что игрового баланса нет и не было, гд неадекватен, отсутствует документация, игроки сливаются, и не понятно, что говорить издателям и инвестору. Аудит пригодится и для предотвращения, и для решения подобной ситуации.

В. Если разработчик создает клон, то аудит оптимизирует доступные ресурсы, максимизирует выгоду. Да и тотальные клоны - редкость, ведь руководство так любит внедрять творческую отсебятину. Аудитор избавит таких руководителей от заблуждений, а игру - от лишнего. Или наоборот, усилит идеи, даст им правильную форму, время, место.

Г. Игроконсультация крайне важна для руководителей, которые мнят себя гуру продюсирования. ЧСВ-шник способен аннигилировать проект и команду... Неотложная помощь от 2-4 консультантов предотвращает слив в унитаз, например, 7 гигабайт арта за 1,5 года разработки VK-приложения.

Д. Не редкость, когда разработчики случайно создали отвратительную говноигру, расстроились и готовы заморозить разработку. Независимый аудитор выявит потенциал наработок. Разработчики осознают ошибки, примут реальность и увидят перспективы.

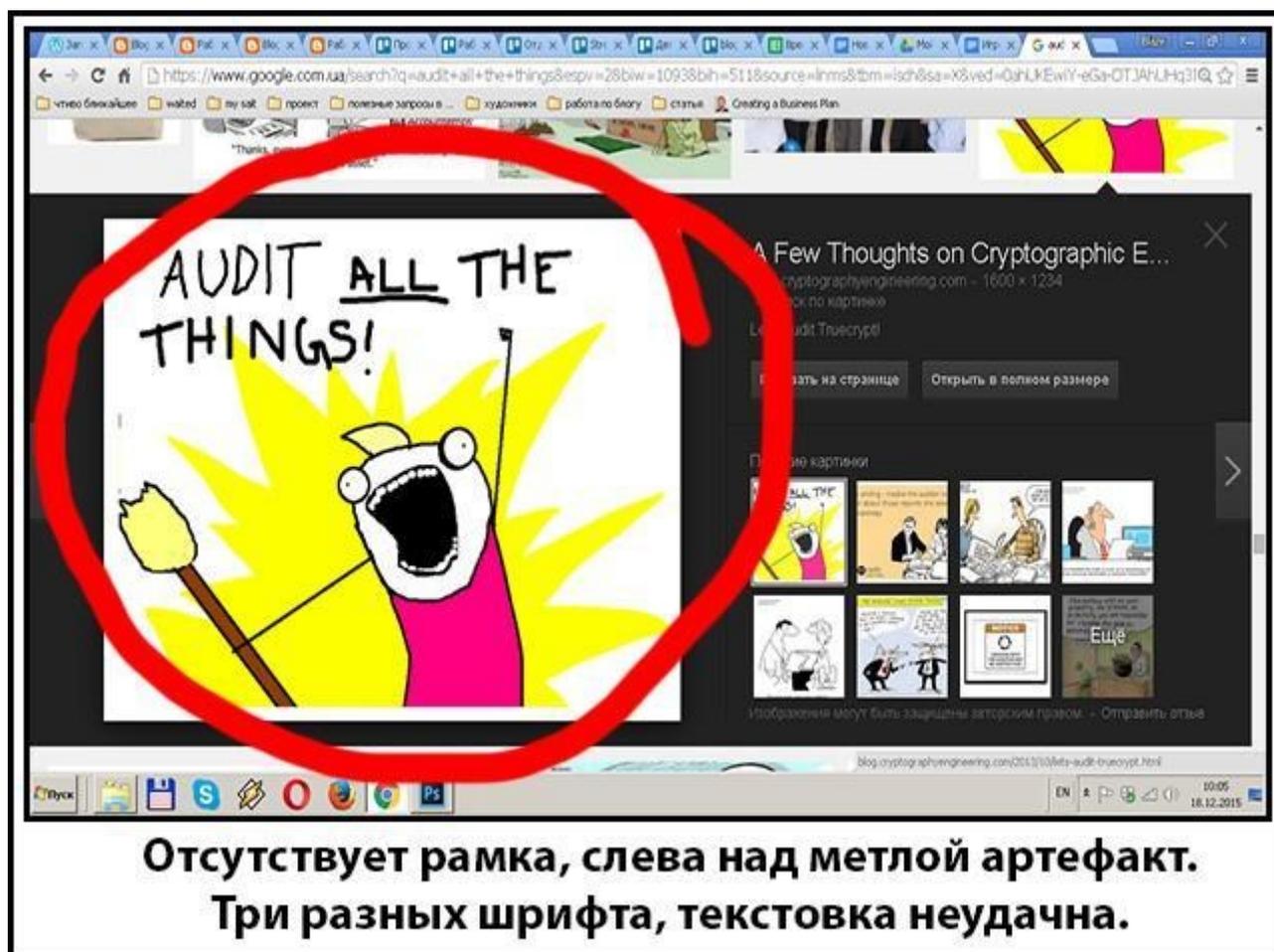
Е. Даже если отсутствует ориентир на качество. Например, соло-программисты штампуют конвейером низкобюджетную хрень и продают первому покупателю. Простейшие коррекции презентабельности и баланса превращают отстой в конфетку. Как минимум, повышают стоимость творения.

Ж. Особо жадные/бедные разработчики любят бесплатные советы знакомых гейм-дизайнеров, гд-комьюнити и игрофанатов. Иногда адекватный друг, действительно, бесплатно (быстро) оценивает ситуацию и выдаёт вектор успешного движения. Но гд-комьюнити и фанаты генерируют кучу-малу идей, зачастую лишних. Фидбек же

разбирают сами разработчики, усталые, предвзятые, склонные повторять ошибки - это риск.

Во многих случаях люди просто не знают о существовании игроаудита или экономят на консультациях опытных профи. Это чревато последствиями, и не все они обратимы. Именно поэтому следующий (основной) раздел статьи рассказывает о типологии аудита.

Каким бывает игровой аудит



Перед началом классификации для адекватного восприятия можно помнить следующее:

Аудит в виде текста удобнее аудио-беседы. Отсутствуют ошибки изменчивой памяти, не мешает личное мнение. Легче возвращаться к результатам аудита, структурировать и перегонять в планировщик задач.

Аудит аудиту рознь. Когда крупная зарубежная компания консультирует многотысячедолларовый проект - это одно. Когда русскоязычный фрилансер работает на пиксельную 2д-аркаду - это совсем другое. Подходы кардинально отличаются.

Красивые тексты сделать несложно. Но зачастую аудит-документация не нуждается в полировке, как ТЗ или ГДД. Чем доступнее аудитор доносит коррекции, тем больше экономит время/деньги заказчик и легче вникает. А при необходимости аудитор обязательно N-раз отредактирует эмоциональный гугл-док с пометками на полях до вида "сухого" обстоятельного игродокумента.

Далее по тексту - типология игрового аудита (по версии автора) с примерами. Желательно понимать, что некоторые документы написаны в прошлом, а литературный стиль и понимание аудита у автора совершенствуются (порой радикально) каждые полгода.

Здравствуйтесь, нужна консультация

В начале работы необходимо организационное общение. Аудитор выясняет "параметры" вашей ситуации - это базовый аудит. Орг-вопросов уйма: кто заказчик и где, на какой стадии, есть ли опыт, поставлены ли цели, чем обоснован выбор идеи, что сделано, какие ресурсы есть, что планируется и т.д и т.п. Вопросы раздражают? Знайте, нет ничего хуже аудитора с неполным видением ситуации.

Иногда базовый аудит сразу вскрывает главную проблему и решение. Или показывает, что нужен не аудит, а уверенное "да/нет" консультанта, удачный контакт, ссылка на референс - и команда готова двигаться дальше. Случается, и что заказчик исчезает после первых же вопросов. Но это исключения. Чаще базовый аудит перерастает в дальнейшее сотрудничество.

Пример:

Базовый аудит "Gravistyk", переходящий в аудит концепции

Есть идея, хотим разработать

Начинает путь игроразработчик с укомплектованной команды. Также есть деньги/время, идея желаемой игры, записи/рисунки/мысли/концепты/референсы. Возможно, прошлый опыт. И четкая реальная цель.

После базового аудита консультант минимизирует стратегические риски проекта - это аудит стратегии. Идея соответствует цели? Хватит сил на реализацию? Знаком ли полный цикл разработки, подводные камни, трудозатраты, времязатраты? Есть план действий? Идея имеет потенциал, стоит ли он раскрытия? Есть понимание про фичекат? А может пора общаться с издателем? Используются ли сильные стороны команды, учтены ли слабые? Продуманы альтернативные платформы? Рынок исследован?

Исключения бывают и здесь. Встречаются талантливые команды, у которых всё есть и всё хорошо. Или интуитивно-удачливые руководители, отличные продюсеры, просто внимательные аналитики. Путь их заметно лёгок, справятся и без игрового консалтинга. Но гораздо чаще разработчик ошибочно считает происходящее нормальным и не задумывается об игровом консалтинге. Стратегия ошибок не прощает. Поэтому перестраховка не помешает, даже если вся команда гениальна.

Для полной картины опытный аудитор проведёт аудит команды. Поверхностный анализ проявляет недостачу или перебор сотрудников, неадекватность отдельных специалистов или скрытый потенциал. Некоторые руководители доверяют игроконсультантам задачи по рекрутингу.

Примеры:

[Аудит стратегии "Draco"](#)

[Аудит стратегии "SITO" вместе с аудитом концепции](#)

[Аудит стратегии "Защиты Башню"](#)

[Аудит стратегии для "Electronic Jaws"](#)

Вперёд или нет

Команда подготовила начальный прототип игры. Теперь три варианта - продолжать, остановиться или переделать.

Аудит концепции - краеугольный камень разработки. Если разработчики не прочитали десятков статей о необходимости создания концепт-документа, то аудитор создаёт оный с нуля. Если разработчик правильный, то аудитор анализирует концепт и по необходимости редизайнит. Стоит учитывать возможную трудоёмкость аудита концепции из-за тщательной оценки ключевых элементов проекта.

Команда сделала базовую работу и жаждет поддержки издателя? Выбран нелегкий путь полноценного бизнес-плана? Грядёт разговор с инвестором? Подойдёт аудит бизнес-презентации. Консультант проводит сео-редактирование письма издателю, причёсывает командный профайл, усиляет вводные/презентационные материалы (скриншоты, видео, документы). А также акцентирует продающие элементы прототипа.

Примеры:

[Аудит концепции "The Runner: Ocean Race" с рекомендациями по стратегии](#)

[Концепт "Rocket Rush" проработанный для оформления в презентацию](#)

[Упрощение интерфейсов демо-версии Ice Cream Ninja](#)

Выпустили игру, не пошла

В мобильные маркеты попадают тысячи неудачных игр. Даже в топы, ненадолго.

Ок трудности позади, команда дошла до релиза и благополучно выпустила игру. Но результаты не устраивают разработчика, мало установок, вялые рейтинги, недолгая жизнь игры, отсутствие удержания, несовершенная монетизация, слабая виральность. Планировалось нечто большее. И разработчик интуитивно чувствует (знает?) о потенциале своего игропроекта.

Так и есть - метрики улучшабельны. Скорее всего, причина неудачи скрыта не в стратегических ошибках. В настоящее время интернетом и геймдевом правит глобальный тренд клонов (кризис веб 2.0). Поэтому успешную стратегию клонировать легко.

Неудача случилась из-за недостатка полировки (polishing). Разработчики уделяли мало внимания важным элементам проекта. Возможно, легко поддались на просьбы фанатов и влезли в ненужный левелдизайн. Или ударились во фичизм и прикручивали, прикручивали, прикручивали достижения, паверапы, итемы, персонажей, акции. Или бесконечно ковыряли арт.

Грубо говоря, разработчики делали тюнинг велосипеда, у которого квадратные колёса. И теперь вытащить это чудо на гору минимальными усилиями (без крайностей) может только игроконсультант.

Срочно - аудит релиза. Игра опубликована, но как? Иконки завлекают? Трейлер адекватен? Название брендовое? Описание ёмкое? Скриншоты продают? Аудит релиза - это оценка воспринимабельности игры, интуитивной узнаваемости, наглядности, стиля, позиционирования. Особое внимание - презентабельности названия, героя, сюжета, сеттинга, и конечно, геймплея.

Как игрок воспринимает игру после запуска приложения? Нельзя допускать ни малейшей фрустрации в первых впечатлениях. Поэтому аудит введения в игру касается её подачи игрокам в первые 30-60 секунд. Аудитор смотрит на прелодер, интро, главное меню, вступительный арт, tutorial, первую игровую сессию, начальные покупки, поп-апы и т.д.

Игрока фрустрируют ошибки стилистики и атмосферности, сложные интерфейсы, банальный сеттинг и герои, некрасивые вводные анимации и эффекты, негармоничные звуки. С этим нужно разбираться, в зависимости от ресурсов и целей. Простые варианты - поиграть параметрами, цветами, переместить, убрать, ускорить/замедлить, акцентировать. Сложнее реализовать, чтобы игра душевно

встречала игрока, мудро обучала, нежно/динамично погружала, атмосферно волновала, незаметно привязывала.

Примеры:

[Аудит трейлера "POIsE"](#)

[Аудит введения в игру "Cloud Path"](#)

[Аудит релиза "Blitz Blotz"](#)

[Аудит введения в игру "Lamphead"](#)

Сделали большую игру, упс

Изначально было сильное желание написать этот подраздел "от себя". Наболело. Но в итоге вышло 2,5 страницы печали... Поэтому был возвращён сухой статейный стиль.

За пять лет работы - пять "больших" проектов, где ни в одном не участвовал опытный продюсер. Страшно представить, сколько команд совершают эту ошибку прямо сейчас. Два кейса из пяти заслуживают особого внимания и очень похожи. В первом - разработчики потратили полтора года разработки и 40 тысяч долларов на VK-ферму. Во втором - 2 года и 200 тысяч долларов на FB-ферму. К аудитору обратились перед самым релизом, когда проблемы игробаланса стали кошмаром, а деньги почти закончились.

Ситуации неприятные. Разработчики делали-делали массивную игру, запустили открытый бета-тест и внезапно сильно удивились метриками/отзывам/прибыли. Попробовали полировку, но она не помогла. И вот, отчаянное положение - релиз на носу, проект теряет аудиторию, команда теряет энтузиазм, инвесторы теряют терпение.

В обоих случаях - отсутствие продюсера в команде привело к неадекватности штатного геймдизайнера, свобода которого породила хаотичную документацию и дисбалансированный геймплей. Несмотря на чудесный арт и мощный движок. Команда не нарабатывала аналитическую базу, не исследовала рынок, не ставила планку качества, проводила тестировку "кое-как". Даже таск-планнер разработчики не использовали. И это только половина проблем.

Если читатель находится в подобной ситуации, то для него хороших новостей мало. Впереди расплата за недальновидность и высокая вероятность эпического провала (epic fail).

Универсального гейм-консалтинга здесь нет. Ситуация требует анализа многих аспектов проекта. Работа игроконсультанта может затянуться, перерастая в полноценное продюсирование. Самое очевидное - аудит геймплея, который подходит для любых проектов и ситуаций из-за огромной вариативности возможных проблем/решений.

Примеры:

[Аудит геймплея "Unreal Tank"](#)

[Аудит геймплея "Deft Bounc"](#)

[Аудит геймплея "Angry Animal"](#)

Пользуясь случаем, автор передаёт совет разработчикам, которые оказались в подобной критической ситуации. Не поддавайтесь панике и не принимайте скоропалительных решений. Не проводите кастрированные исследования. Наймите балансировщика. И заведите в конце концов таск-планнер вместо гугл-дока. В фильме "Автостопом по Галактике" на обратной стороне Путеводителя была большая светящаяся надпись "Don't panic". Успокойтесь - это важно по целому ряду психологических, физиологических и эзотерических причин.

Всё окей, хотим лучше

Допустим, опытный разработчик выпускает адекватную игру, в которую играют сотни тысяч людей. Разработчик знает, что релиз - только начало. Дальше следует поддержка игробизнеса, разработка контентных патчей, общение с комьюнити, анализ фидбека, планирование портирования и сиквела. Но главное, разработчик понимает, что игросовершенство - реально.

Вполне оправдан полный аудит - весь спектр услуг гейм-консультанта. Разработчик может себе позволить долгосрочное дорогостоящее сотрудничество с аудитором, который охотно согласится и на полгода халфтайма. Ведь счастье, что выбрали именно его, а не любого другого гд-лд-пм-продюсера. Работе сопутствуют отличные метрики, хорошее настроение команды, благосклонность издателя. А значит неизбежен успех и труд в радость. Аудитор спокоен и благодарен.

Пример:

[Начальный аудит геймплея "SAS3: ZA" и ссылки на дальнейший ход работ](#)

Только рисерч, плиз

Исследования рынка (рисерчи) идут отдельным пунктом, так как пригодятся в любой ситуации, даже если уже были проведены. Игроиндустрия бурная, динамичная, взрывная, поэтому игроаналитика чрезвычайно актуальна.

Рисерчи делают по-разному. Классическое маркетинговое исследование с точными цифрами из надёжных источников заказывают за большие деньги у крупных консалтинговых компаний. Другая крайность - микро-рисерч. Разработчик самостоятельно гуглит, играет, читает, анализирует. Золотая середина (для

небольшой команды) - делегировать исследование аудитору, который дополнит полученную информацию личными инсайтами, зачастую ценными для внедрения в разработку.

Адекватные разработчики исследуют рынок постоянно, на всех стадиях разработки. Создают и поддерживают аналитическую базу проекта для качественного ускорения всей команды.

Темы ресерчей:

- Исследование жанра игры. Истоки, ключевые события, лучшие представители, характерные черты, актуальность, перспективы.
- Поиски незанятой или перспективной ниши в сегментах игростроя
- Конкуренты.
- Анализ необходимого качества. Какие "тренды успешности" характерны для целевого рынка. Какие фиши и какого уровня реализовали успешные команды.
- Исследование аудитории. Много информации по структуре, объему, предпочтениях и других характеристиках аудитории лежит в открытых интернетах. Но можно довериться и просто опыту консультанта.

Примеры:

Рисерч по мобильным свайперам

Микро-рисерч по мобильным ксониксам

Анализ успешности Фрукт Ниндзя

Исследование коллекционных карточных игр

Выборка по истории мобильных раннеров

Кто и как делает игровой аудит



Медитация успешного разработчика игр.

Данный раздел про характерные черты аудитора больше относится к личному мнению автора. Это отчасти "имхо", отчасти опыт других, а отчасти "идеальный" образ. Поэтому никакой догматики, пусть каждый читатель принимает информацию во внимание и вырабатывает собственную систему по выявлению качественного консультанта.

Итак, с точки зрения автора, адекватный гейм-аудитор обладает сборным опытом геймдевелопмента, гейминга и гейм-аналитики. Что это значит:

А. Опыт геймдевелопмента означает, что аудитор участвовал в игроразработке. Подходящие должности - геймдизайнер, продюсер, проект-менеджер, руководитель. Организовывал и планировал командный труд. Реализовывал свои идеи, работал над чужими. Общался с издателями. Получал инвестирование. Прошел полный цикл от концепта до релиза, и дальше.

Б. Опыт гейминга подразумевает, что аудитор играет в игры, может и профессионально. В крупных компаниях знают, насколько незаменим разножанровый игроопыт кандидата на гд-должность. Гейминг способствует пониманию сути игроков. Тогда аудитор умеет "почувать" представителей разных аудиторий. Внимательно воспринимает детали геймплея, быстро находит оптимальные пути игроразвития, отлично видит недостатки.

В. Опыт гейм-аналитики зависит от личности аудитора. Не все сотрудники шикарных офисов и больших окладов обладают подлинным интересом к игровой индустрии. Несмотря на огромный опыт геймдизайна и продюсирования, креативность-позитивность-активность, уважение коллег и общительность - они не живут игростроем... Не задумываются про игры и игроков, их прошлое и будущее. Не пилят игру мечты на выходных. Не придумывают утопичные диздоки многомиллионных проектов. Не ведут личные блоги о любимом деле. Не слишком то и любят игроанализ. Как следствие, не обладают способностью почувствовать проект целиком, охватить вниманием одновременно и игру, и команду, и ресурсы, и тренды рынка, и перспективы, и риски, и фактор собственных амбиций.

Если повезло найти обладателя трёх "Г", то для успешного сотрудничества нелишне знать о следующем:

- Аудитор сложный и комплексный человек. Скорее всего, общаться с ним непросто.
- Аудитор способен на многое. Даже коучить. А может и лайфкоучить.
- Иногда аудитору лучше известно, что вам от него надо. Есть анекдот:
xxx: Я в отчаянии, помогите мне с проектом!!
ууу: Ок, нужно редизайнить это и это.
xxx: Категорически не согласен!!!
- Зачастую аудитор концептуальщик, не математик. Он оперирует идеями, абстракциями, аналитикой, стратегиями, референсами, косвенными фактами, догадками, прогнозами, и даже ощущениями.
- В документах аудитора кроется ответ на многие вопросы.
- Аудитор не просит верить его опыту на 100%, а вразумительно доносит коррекции.
- Критика аудитора лучше критики арт-директора, даже про рисунки, звуки, эффекты, анимации, постановку сцен, сюжет, озвучку.
- Аудитор знает, фичизм - враг. А также знает, иногда фичизм необходим для успеха.
- Хорошо, когда аудитора интересует проект и заказчик. Совсем хорошо, когда интересует весь жанр.
- Не всякий аудитор - супер-гуру геймдева. Из-за бума игр на рынке много талантливых людей с небольшим стажем работы.

- Аудитор никогда не превратится из беспристрастного тестировщика игры в её хардкорного фаната, требовательного и необъективного. В отличие от разработчика.

Полезные материалы



В процессе редактирования статьи (2015) проводился поиск гейм-консультантов. Список найденных зарубежных компаний и личностей [опубликован в гуглоблоге](#). Годом позже проводилось исследование русскоязычного рынка игрового аудита. Результаты - [по ссылке в гугл-документе](#).

Нашлась единственная [статья про игровых консультантов](#). На английском, коротковатая, но некоторое понимание передаёт.

Также нашелся отличный интересный [блог опытного Ethan Levy](#), специалиста по монетизации. В блоге есть редкая и качественная гейм-аудиторская документация.

Возможно, достойна внимания [устаревшая статья](#) за 2011-й год о том, как не нужен игровой консультант. И комментарии к ней.

В статье неоднократно упомянут продблог автора, работа над которым велась параллельно с написанием статьи.

В течении полугода с момента публикации данной статьи на ресурсе геймдев.ру шло обсуждение игрового аудита и автора. Весь массивный объём троллинга и хейтинга доступен по ссылке на форум.

Послесловие от автора

Благодарю всех, кто поучаствовал в написании статьи, помог идеями, фидбеком, критикой, верой, любовью! И заранее спасибо всем комментаторам, благодаря вам я совершенствую и материал, и своё видение.

Просьба читателям, если найдёте, сбрасывайте ссылки на игроконсультантов, чтобы дополнить статью. Спасибо!

Всего вам игрохорошего)