

Гейм-дизайнер

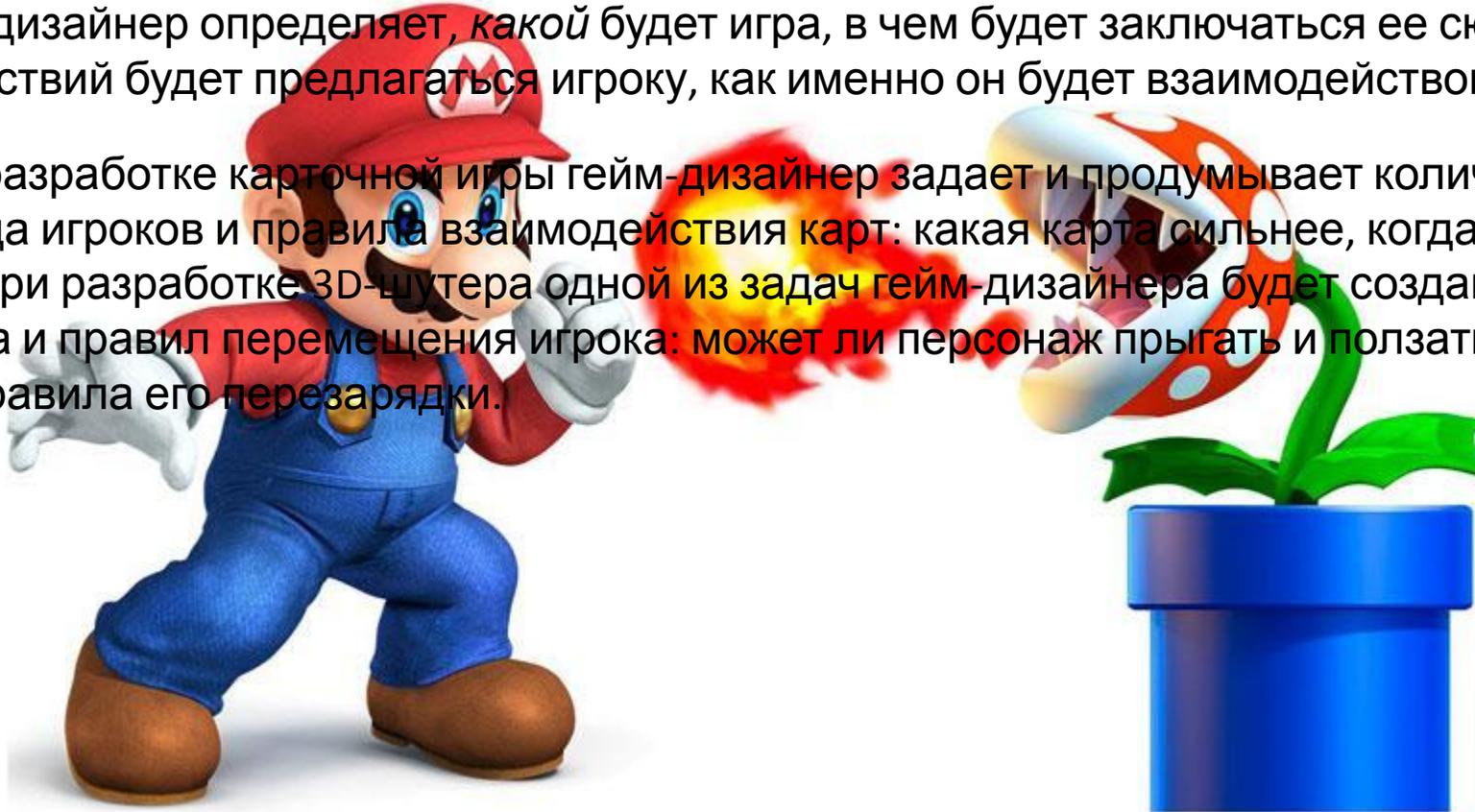
Карьера в IT: должность гейм-дизайнер



Задачи и обязанности

Ключевая задача гейм-дизайнера — разработка концепции игры, ее правил, содержания, игрового процесса. Гейм-дизайнер определяет, *какой* будет игра, в чем будет заключаться ее сюжет и игровой вызов, какой набор действий будет предлагаться игроку, как именно он будет взаимодействовать с игровым миром.

К примеру, при разработке карточной игры гейм-дизайнер задает и продумывает количество карт, очередность хода игроков и правила взаимодействия карт: какая карта сильнее, когда можно ходить, идут ли карты в отбой. При разработке 3D-шутера одной из задач гейм-дизайнера будет создание механики нанесения урона и правил перемещения игрока: может ли персонаж прыгать и ползать, какие есть виды оружия, какие правила его перезарядки.



«Игровой дизайнер проектирует эмоциональный опыт, который игрок получает во время игры. Правила, механики, звук и прочие компоненты игрового продукта — это инструментарий для достижения цели. В каком-то смысле почти все участники разработки занимаются игровым дизайном: звукорежиссер — подбирая фоновую музыку, художник — создавая визуальный стиль продукта и вызываемые им ассоциации».

В современном гейм-дизайне есть несколько **отдельных специализаций**, среди которых наиболее часто встречаются:

1. **системный дизайн** — создание правил и сопутствующих расчетов для игры;
2. **дизайн уровней** — разработка игровой карты и элементов, из которых будет состоять каждый игровой уровень;
3. **проектирование игровой механики** — разработка законов, по которым устроен игровой мир, характеристик его объектов, формул движения;
4. **настройка баланса** — конфигурирование сложности игры, чтобы игроку не было слишком трудно или легко, уровни были не слишком короткие или длинные.

«Гейм-дизайнер решает, какой нужно сделать игру, чтобы она снискала максимально возможную популярность и заработала максимальное количество денег. В зависимости от уровня ответственности он может отвечать как на глобальные вопросы (стоит ли делать RPG про пиратов или гонки на хOVERбордах?), так и на самые приземленные (сколько врагов должны напасть на игрока в этой комнате?)».

Технический гейм-дизайнер работает с математикой, игровой статистикой и алгоритмами. Этот специалист настраивает все числа, которые можно увидеть в играх: заработанные очки, уровень персонажа, вероятность критического урона. Под настройкой подразумевается не только сухая математика, а и создание игрового опыта. К примеру, продолжительность сессии в шутере может быть настроена так, чтобы решающие события происходили именно в последние секунды матча.

Art гейм-дизайнер может отвечать за графический и звуковой дизайн, написание текстов и сценариев, создание уровней и персонажей, 3D-моделирование и анимацию. Как правило, при развитии карьеры такой специалист углубляется в какой-то один аспект своей работы, но все равно важной особенностью профессии остается универсальность и широкий спектр навыков.

«Иногда в качестве игровых дизайнеров нанимают специализированных консультантов по истории, психологии, искусству. Работать с такими сотрудниками очень интересно :) Например, к разработке игры „Hellblade: Senua’s Sacrifice“, главная героиня которой страдает от психоза, привлекались несколько Mental Health Advisors. А в титрах игры разработчики даже оставили комментарий со ссылкой на список учреждений на случай, если пользователь переживал подобный увиденному в игре опыт».

Итого, в круг обязанностей гейм-дизайнера может входить:

- проектирование правил игры и игрового процесса;
- проектирование механики игры;
- проектирование и сборка уровней;
- написание сюжета и создание персонажей;
- настройка игрового баланса;
- аналитика игровых процессов и монетизации;
- формирование технических заданий для художников и программистов;
- контроль и анализ юзер-тестов.



Обратная сторона медали — отсутствие формализма, что и определяет главные вызовы профессии:

«Гейм-дизайн — это наименее изученная, наименее формализованная область разработки игр. В этой сфере невероятно высок уровень субъективизма. И любой спор с коллегами всегда рискует перейти в унылую дискуссию про цвет и вкус фломастеров. К примеру, вы делаете фэнтезийную игру, и главный герой должен ездить верхом на каком-то животном. Это должен быть конь или огромный белый тигр? Такие вопросы очень зыбкие. Их всегда можно свести к каким-то аргументам, которые сами по себе ничего не значат. В данном случае можно сказать, что конь реалистичнее, а тигр — волшебнее. Но сложно сказать, что собственно понравится игрокам: реализм или волшебство. Поэтому очень важно каждый день грести руками и ногами и выбираться из этой трясины на твердую почву научных обоснований».



Как стать и куда двигаться дальше

Специалисты по гейм-дизайну рекомендуют новичкам много играть самим. Но не только ради удовольствия, а чтобы понять, что и как уже сделано, насколько те или иные идеи пользуются спросом. Для этого полезно просматривать комментарии к игре, чтобы понять, что нравится и не нравится пользователям. Очень важно задаваться вопросами, что делает игру интересной. Анализировать, что можно улучшить в конкретной игре и учиться подробно это объяснять. Чтобы понять всю кухню игровой разработки, можно начать с должности гейм-тестировщика или комьюнити-менеджера. Также новичков берут на позицию дизайнера уровней — но для этого необходим опыт в создании моделей, рендеринге или работе с текстурами.

Из личных качеств важны:

- креативность, хорошее воображение;
- аналитический склад ума;
- умение просчитывать и оценивать свои идеи;
- коммуникабельность, умение последовательно и структурированно излагать свои мысли.

Возможные карьерные пути гейм-

дизайнера:

- расти горизонтально, осваивая смежные навыки;
- стать руководителем команды гейм-дизайнеров, координируя их работу;
- стать продюсером — специалистом, который отвечает за глобальное видение проекта



К чему нужно быть готовым

Не всегда получается сделать то, что ты изначально хочешь. В процессе донесения информации для большого количества людей первоначальный смысл искажается. Задача гейм-дизайнера — свести к минимуму эти искажения. Нужно быть готовым к критике — слышать, что говорят, не обижаться, делать выводы.

Важно быть готовым к общению с большим количеством людей. Когда программист не может найти общий язык с другими людьми, это не страшно, когда дизайнер — это сразу же отражается на конечном продукте, потому что вся команда перестаёт понимать, какую игру они делают.

Возраст не преграда для этой профессии, но поначалу могут помешать романтизированные представления об игровой индустрии. Я сам мечтал, что приду на первую работу и целыми днями буду придумывать игры. Вместо этого сел заполнять документ в Excel на двадцать листов. Первое время я выполнял довольно скучную, совсем не творческую работу, чтобы научиться основам.

Начинающим гейм-дизайнерам я советую не бояться рутины на первых порах. Если доказать свою работоспособность вначале, открывается доступ к более интересным задачам.

Делать игры — это весело и здорово. Больше всего я радуюсь, когда вижу, как в мою игру играют люди, какие эмоции они испытывают, какие отзывы оставляют. Ради этого можно перебороть любые сложности.