

Кто такие Game Design

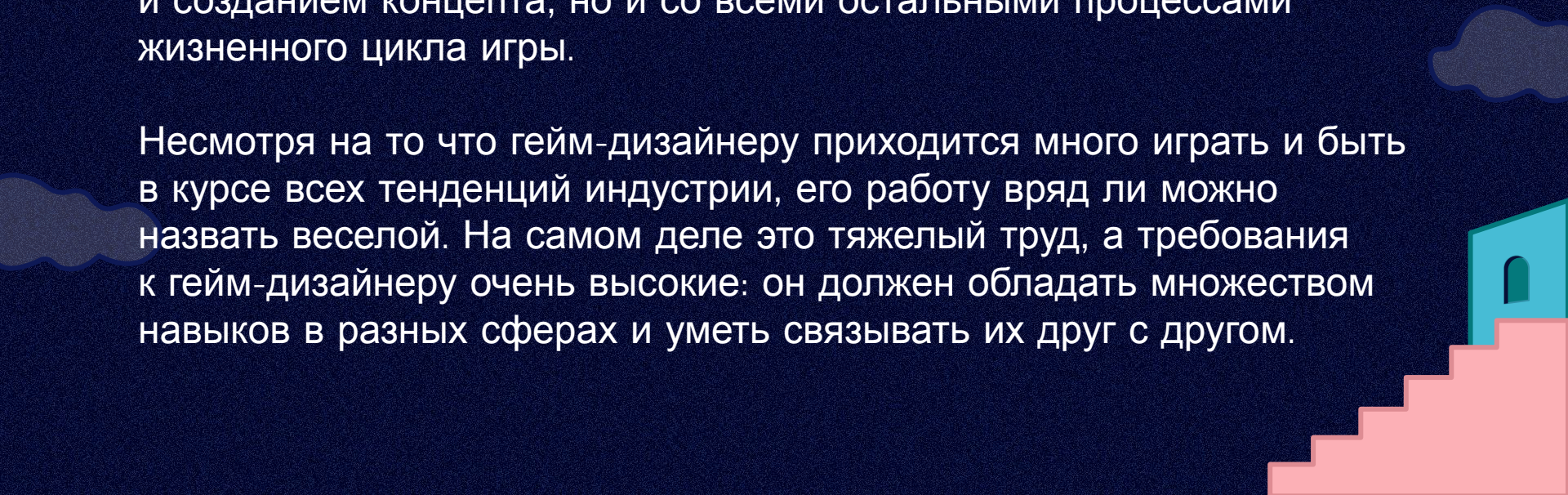




WHO ARE YOU?

Гейм-дизайнер – это тот, кто придумывает игры и следит за их разработкой. То есть он связан не только с дизайном и созданием концепта, но и со всеми остальными процессами жизненного цикла игры.

Несмотря на то что гейм-дизайнеру приходится много играть и быть в курсе всех тенденций индустрии, его работу вряд ли можно назвать веселой. На самом деле это тяжелый труд, а требования к гейм-дизайнеру очень высокие: он должен обладать множеством навыков в разных сферах и уметь связывать их друг с другом.



Game Development — разработка игр

Для игры он должен в деталях продумать:

001

механики

002

графику

003

сюжет

004

персонажей

005

баланс

006

сеттинг (фантастика,
космоопера, стимпанк,
киберпанк)

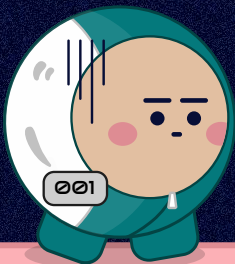
007

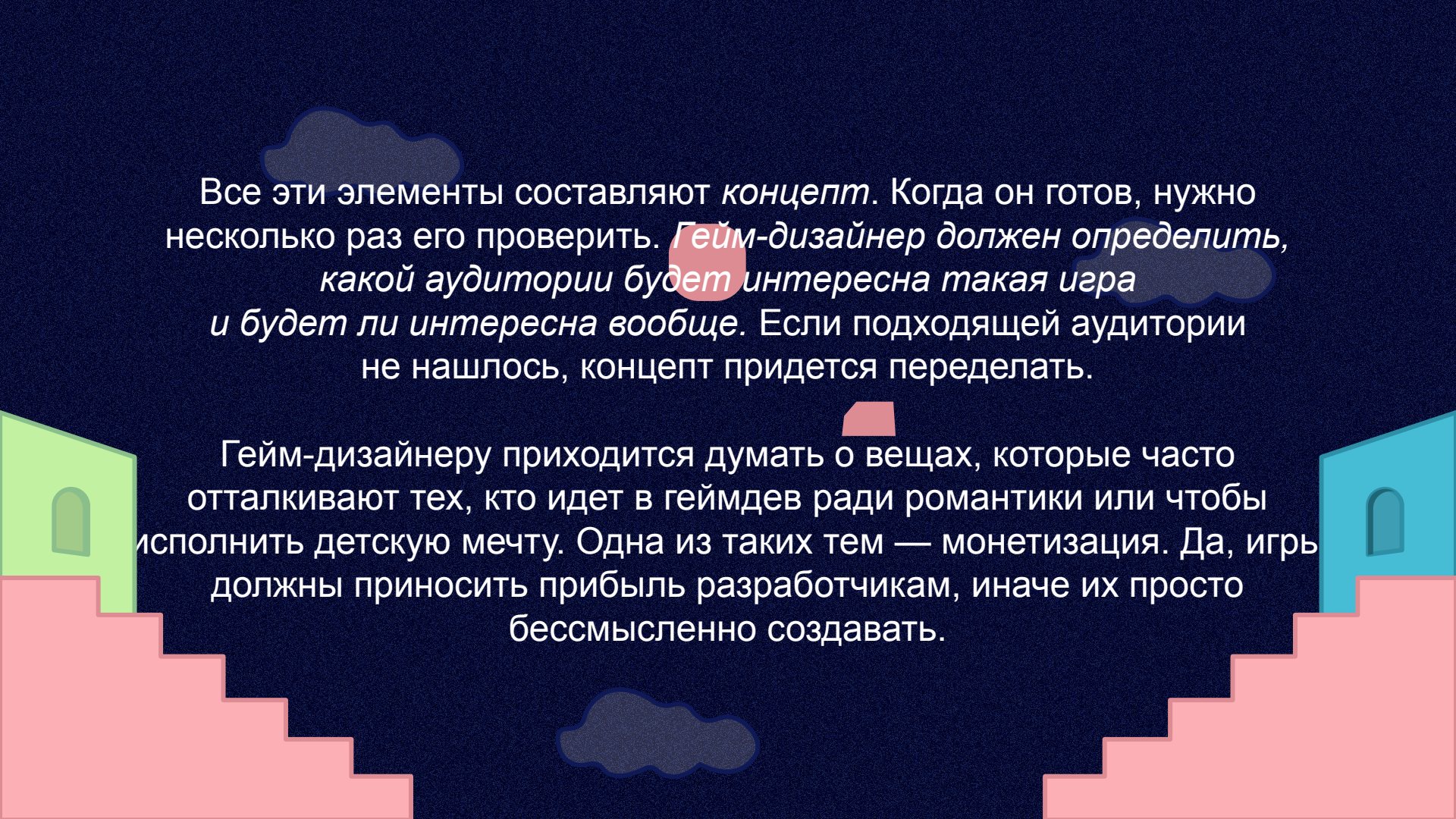
геймпей

Работы у гейм-дизайнера много: от придумывания идеи игры до контроля работы программистов, дизайнеров, сценаристов, маркетологов, художников, аниматоров и других

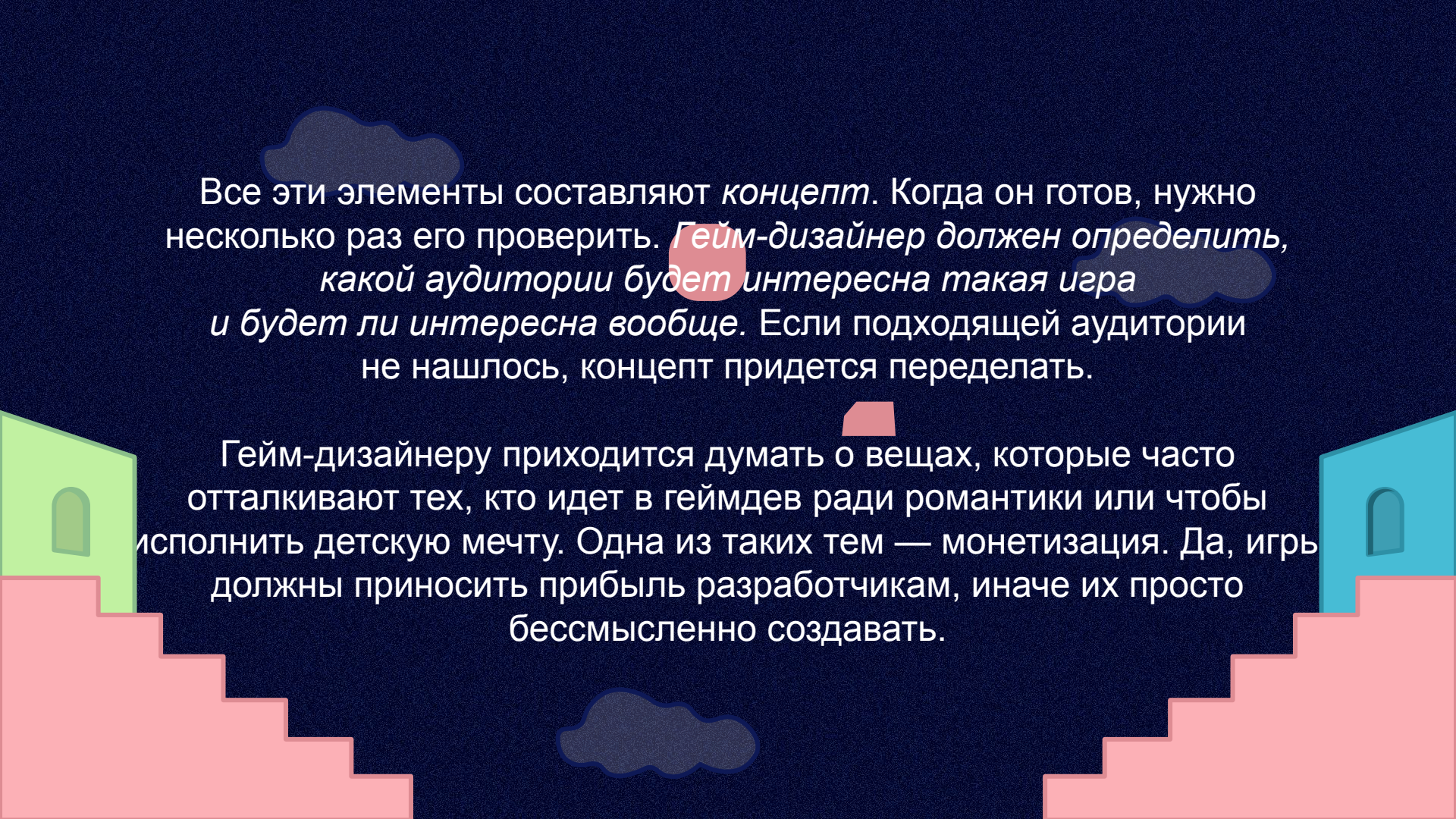
Его работа над проектом начинается с создания концепта. Чтобы создать хороший концепт, гейм-дизайнер должен не только много играть (как в старые, так и в новые игры), но и постоянно анализировать рынок, чтобы быть в курсе

последних событий
в геймдеве





Все эти элементы составляют *концепт*. Когда он готов, нужно несколько раз его проверить. *Гейм-дизайнер должен определить, какой аудитории будет интересна такая игра и будет ли интересна вообще.* Если подходящей аудитории не нашлось, концепт придется переделать.



Гейм-дизайнеру приходится думать о вещах, которые часто отталкивают тех, кто идет в геймдев ради романтики или чтобы исполнить детскую мечту. Одна из таких тем — монетизация. Да, игры должны приносить прибыль разработчикам, иначе их просто бессмысленно создавать.

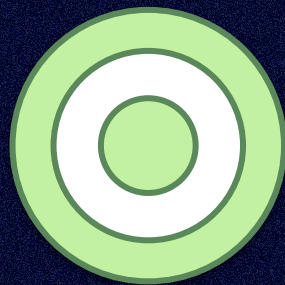
способы игра пригодности

прибыль, нужно

продумать:

способы
продвижения;

вопросы
защиты



способ заработка
на игре

ИСТОЧНИКИ
ИНВЕСТИЦИЙ

COOK OF GAMES

START

01



КОНЦЕПТ –
ДОКУМЕНТ

02



ПИТЧ

03



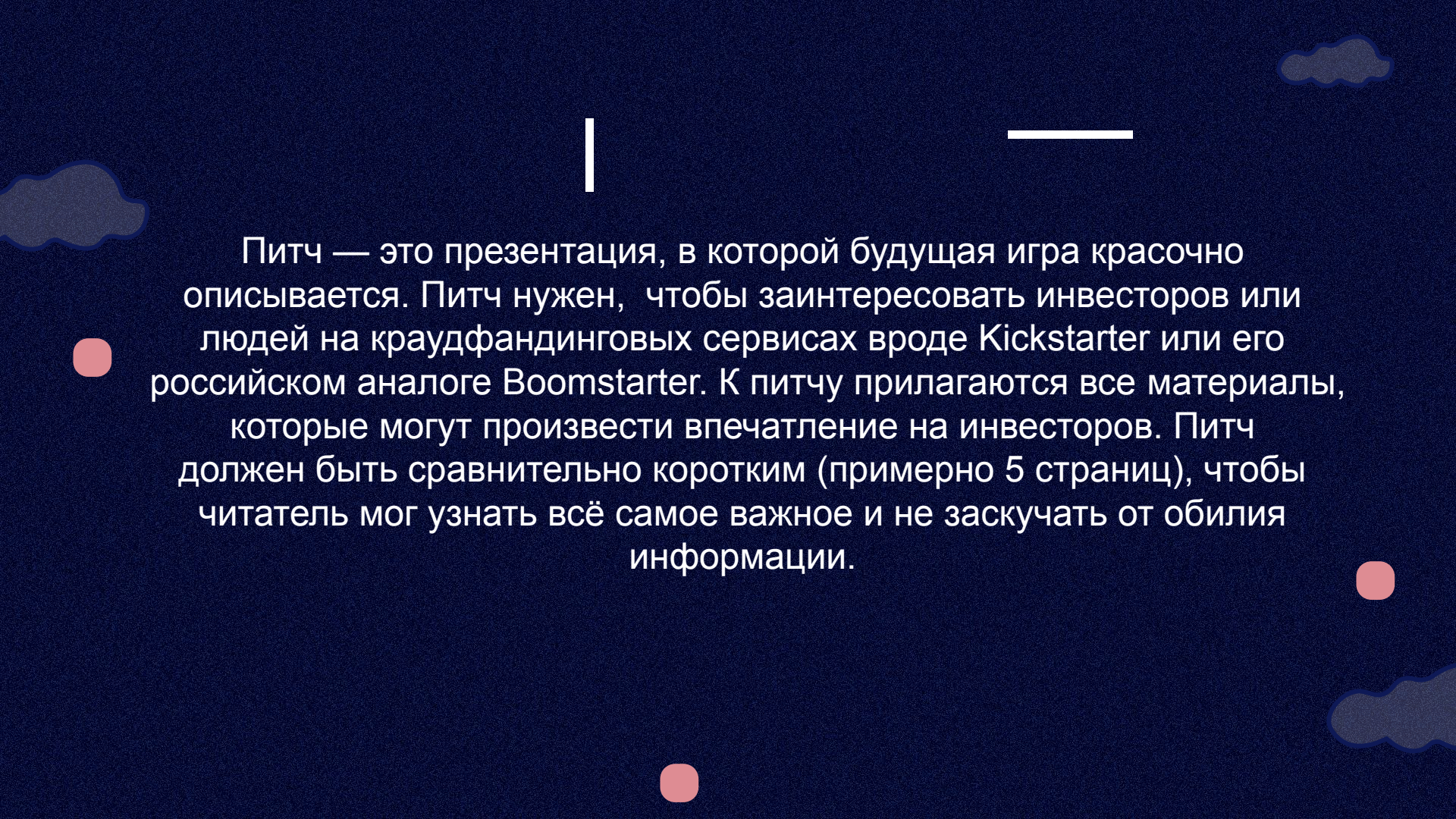
ДИЗАЙН –
ДОКУМЕНТ



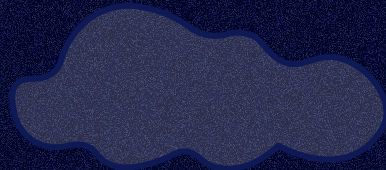
GAME

Собрав информацию и обозначив идеи, гейм-дизайнер составляет концепт-документ — в нем содержится вся важная информация об игре. Концепт-документ должен быть подробным, но простым и понятным.

Сначала концепт-документ показывается команде. Если всех всё устраивает, то начинается подготовка к привлечению инвесторов. Для этого создаются эскизы, разрабатываются демоверсии, монтируется трейлер и — самое главное — пишется питч.



Питч — это презентация, в которой будущая игра красочно описывается. Питч нужен, чтобы заинтересовать инвесторов или людей на краудфандинговых сервисах вроде Kickstarter или его российском аналоге Boomstarter. К питчу прилагаются все материалы, которые могут произвести впечатление на инвесторов. Питч должен быть сравнительно коротким (примерно 5 страниц), чтобы читатель мог узнать всё самое важное и не заскучать от обилия информации.

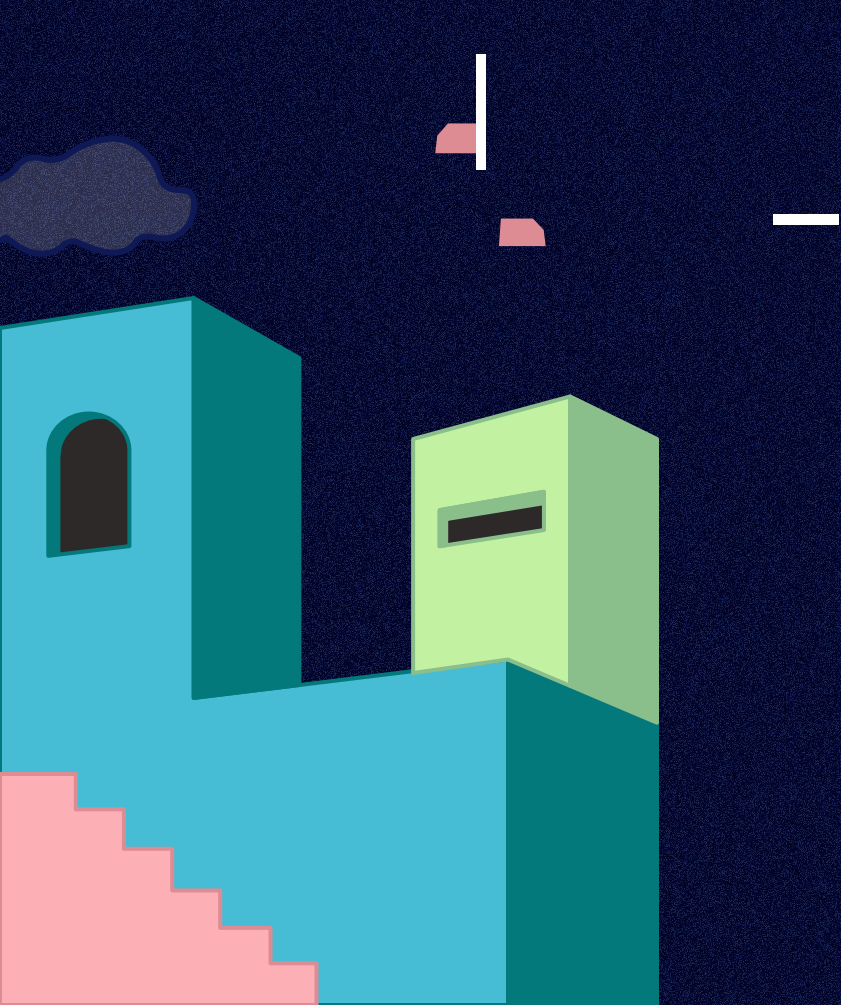


Когда инвесторы найдены, гейм-дизайнер составляет дизайн-документ. В нем нужно очень подробно описать вообще всё, что касается игры и ее разработки.

Читать дизайн-документ будет команда, там подробно описаны задачи каждого участника. Например, элементы, которые должны отрисовать художники, — текстуры, спрайты, анимации, шрифты, визуальные эффекты и так далее. Каждый член команды должен понимать задачи всех остальных специалистов.

Например, программист из дизайн-документа должен понять не только какой код он будет писать, но и как ему добавлять в игру спрайты или 3D-модели. То есть в дизайн-документе описывается работа команды в целом. Более частная информация передается специалистам в виде технического задания.

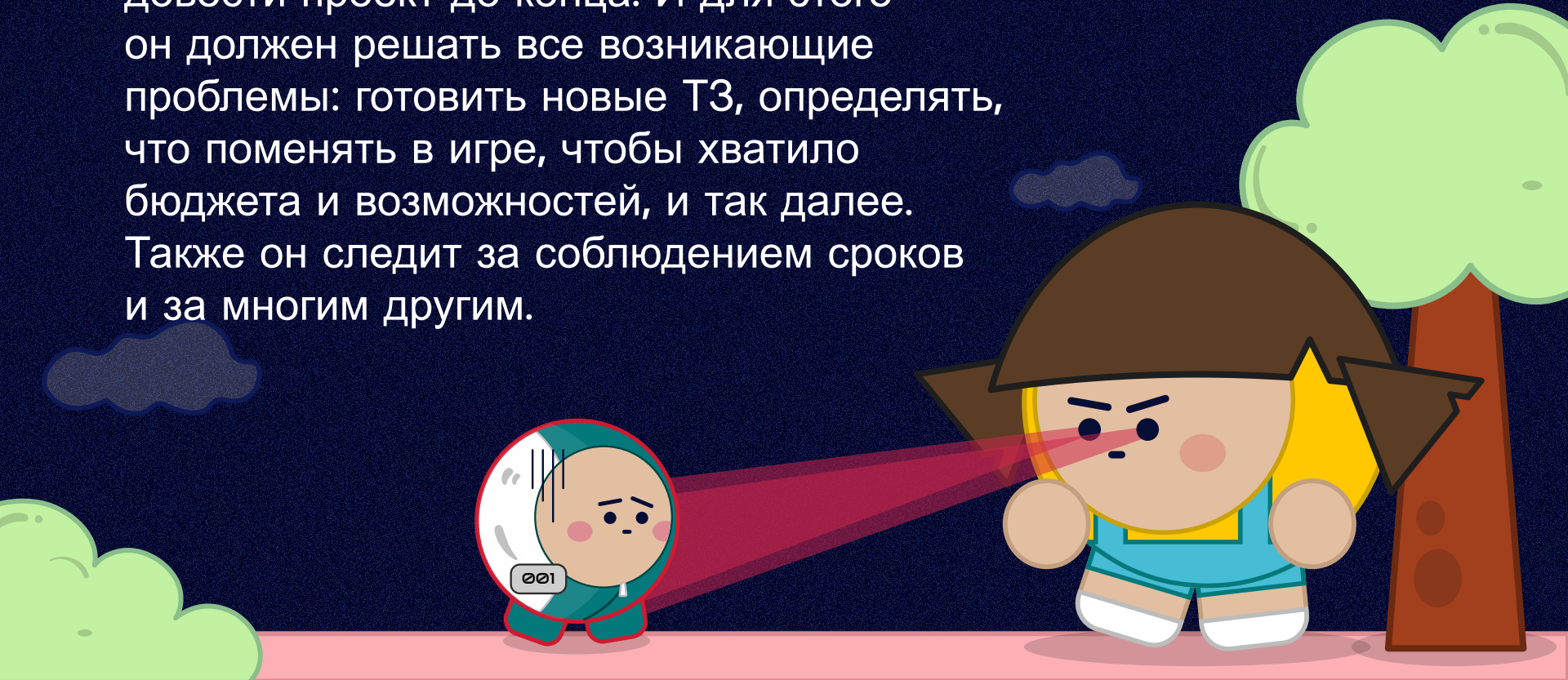




Когда все документы будут готовы, а работа над игрой начнется, гейм-дизайнер принимает участие в каждом этапе работы и в каждом ее направлении:

- помогает сценаристам продумать сюжет так, чтобы он вписывался в игровые механики;
- помогает художникам создать такую графику, чтобы она дополняла сюжет;
- помогает программистам добавить в игру всё, что придумали другие специалисты.

Самая важная работа гейм-дизайнера — довести проект до конца. И для этого он должен решать все возникающие проблемы: готовить новые ТЗ, определять, что поменять в игре, чтобы хватило бюджета и возможностей, и так далее. Также он следит за соблюдением сроков и за многим другим.

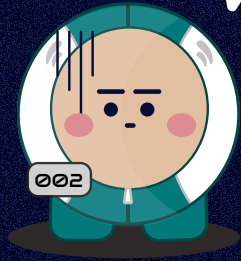




ВЖУХ!

И ВСЁ ОПЯТЬ
ПЕРЕПИСЫВАТЬ!

WHO IS WHO



Геймдизайнер - <https://www.youtube.com/watch?v=i9r9NLIiDI4>

Геймдизайнер балансер - <https://www.youtube.com/watch?v=3ogVFJsl8gE>

Профессия левел-дизайнер - <https://www.youtube.com/watch?v=gH5y1Ss3QME>

Нарративный дизайнер -

https://www.youtube.com/watch?v=e0u4gKck6Es&list=RDCMUClIt69f5D44s2cdb9vXQNzA&start_radio=1&rv=e0u4gKck6Es&t=5

Thanks!

GAME

