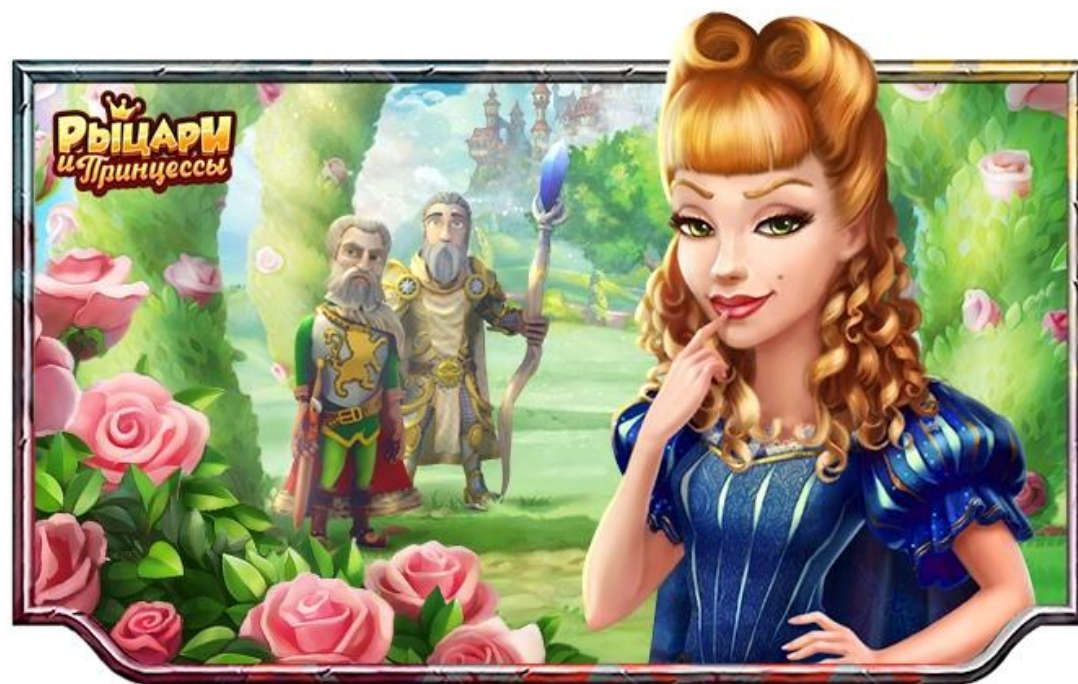


Геймдизайнер

Климович Арина,
геймдизайнер компании Vizer games





Геймдизайнер – режиссёр?

- Реализация «видения» игры,
- Донесение «видения» до всех членов команды,
- Создание и разработка игры в рамках существующих ограничений,
- Фокус на геймплее, механиках,
- Командный игрок.

Геймдизайнер – проектировщик?

- Создание базового и дополнительного игровых циклов,
- Разработка фичей,
- Создание и поддержка игровой экономики,
- Достижение целевых показателей проекта,
- Перевод эмоций пользователя в цифры.

Геймдизанер – тамада?

- Привлечение аудитории,
- Удержание аудитории,
- Возврат.

Геймдизайнер – дирижёр?

- Написание и реализация ГД-документа,
- Балансировка характеристик игры,
- Создание сюжета, нарратива,
- Создание уровней,
- Разработка ТЗ для специалистов,

Необходимые скиллы:

- Грамотная устная и письменная речь,
- Логика и абстрактное мышление,
- Аргументация решений,
- Внимательность,
- Коммуникабельность,
- Оригинальность,
- Адекватность,
- Широкий кругозор,
- Художественный вкус.

Необходимые скиллы:

- Математика,
- Психология,
- Программирование,
- Английский язык,
- Юзабилити,
- Анализ,
- Игровой опыт.

Геймдизайнер:

- Нарративный дизайнер,
- Балансеры,
- Левел-дизайнеры,
- Гемдизайнер.