

GAME Designer



Многим кажется, что профессия геймдизайнера ассоциируется со словом «дизайн» и связана исключительно с творчеством.

Однако обязанности геймдизайнера — это не только генерирование идей, придумывание внешнего вида персонажей и красивых локаций. Он участвует в разработке на всех этапах игры: от концепции до запуска, отвечает за сценарий и игровую механику, организует взаимодействие с членами команды





Функция геймдизайнера — придумать и продумать правила, по которым будет работать игра, причём сделать их как можно интереснее. Именно геймдизайнеры обычно решают, что можно и нельзя будет делать игроку, как будут вести себя враги, какие на пути будут препятствия, а также какой конечный опыт получают пользователи.

Основное отличие [работы в больших и маленьких командах] — это внутренние производственные процессы. Это связано с организационными ограничениями и бюджетом.

В инди-студиях геймдизайнер может работать сразу как несколько специалистов: исполнять все функции геймдиза, немного программировать, тестировать, заниматься анализом рынка и аудитории, нести на себе функции руководителя проекта.

А вот в крупных компаниях геймдизайнер обычно — часть производственного цикла и отвечает за определённую узкую специфику.



планирует основную идею, сюжет,
механику игры





определяет в каком стиле будет дизайн (стимпанк, фантастика и т.д.)



JCHU

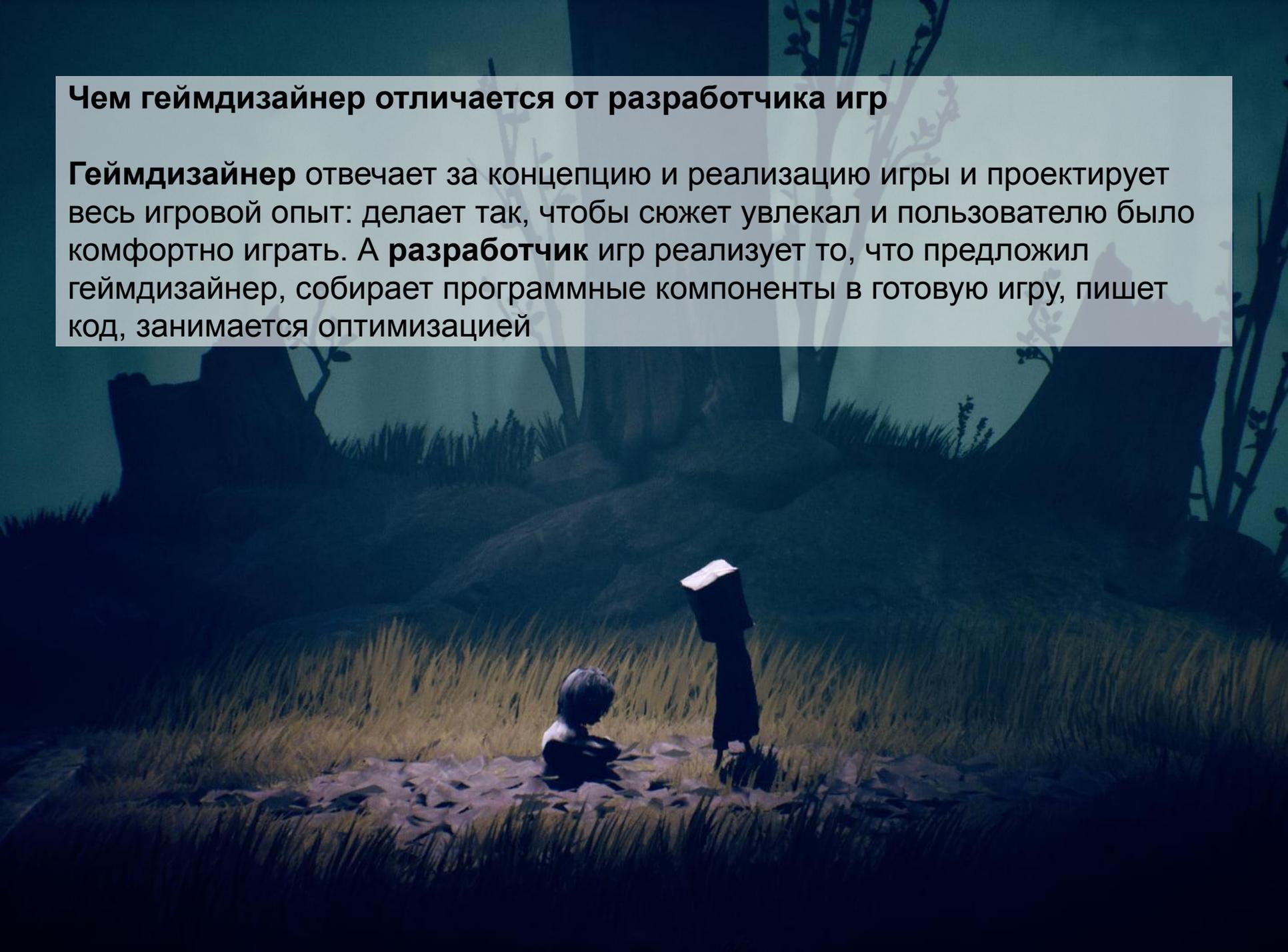
продумывает персонажей, характеры,
КОСТЮМЫ

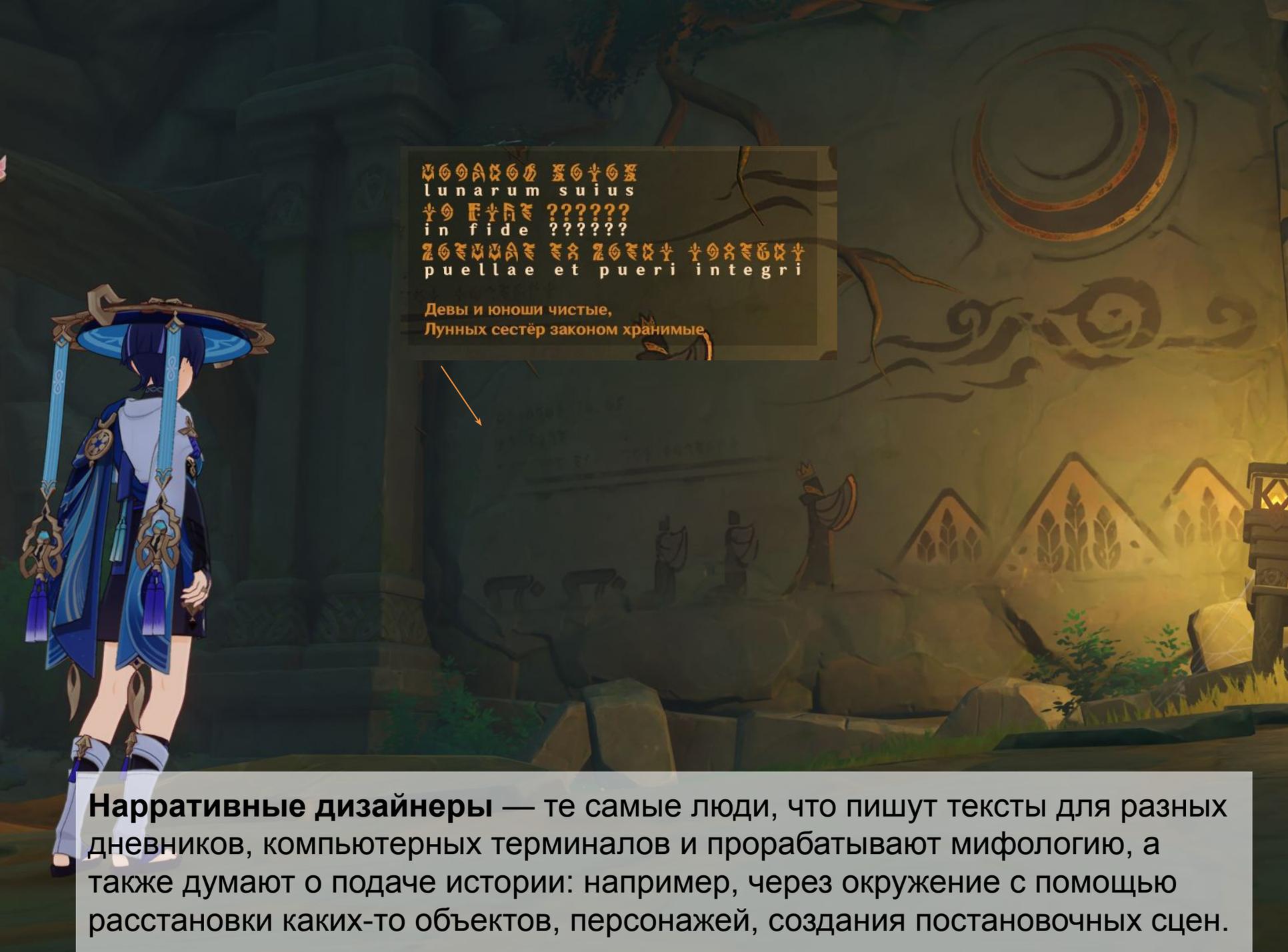


Создание окружения под тему игры
(локации)

Чем геймдизайнер отличается от разработчика игр

Геймдизайнер отвечает за концепцию и реализацию игры и проектирует весь игровой опыт: делает так, чтобы сюжет увлекал и пользователю было комфортно играть. А **разработчик** игр реализует то, что предложил геймдизайнер, собирает программные компоненты в готовую игру, пишет код, занимается оптимизацией

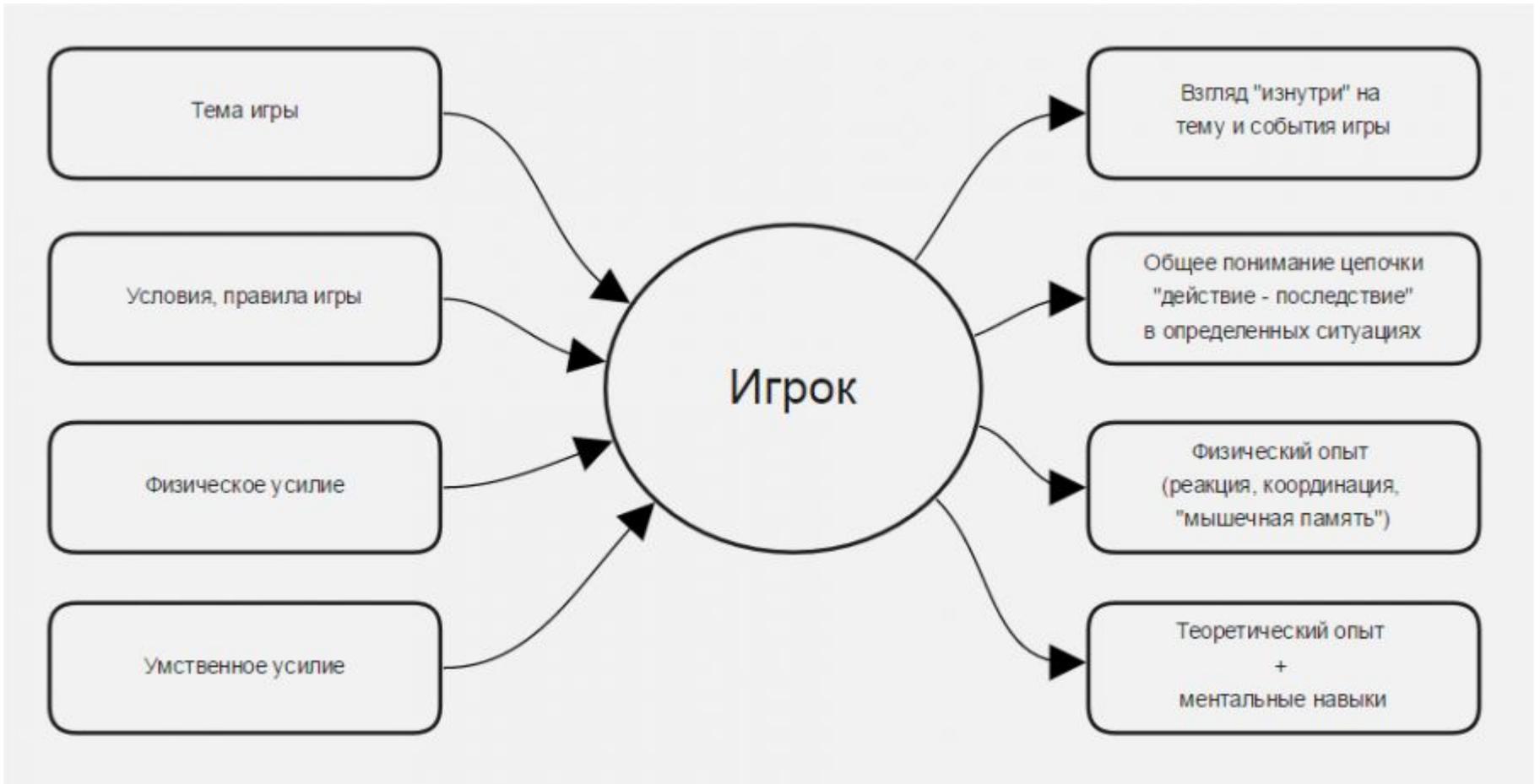




lun ar um sui us
in fide
puellae et pueri integri

Девы и юноши чистые,
Лунных сестёр законом хранимые

Нарративные дизайнеры — те самые люди, что пишут тексты для разных дневников, компьютерных терминалов и прорабатывают мифологию, а также думают о подаче истории: например, через окружение с помощью расстановки каких-то объектов, персонажей, создания постановочных сцен.



Геймдизайнер-механик проектирует правила игры, контролирует видение проекта, отвечает за игровой опыт в целом

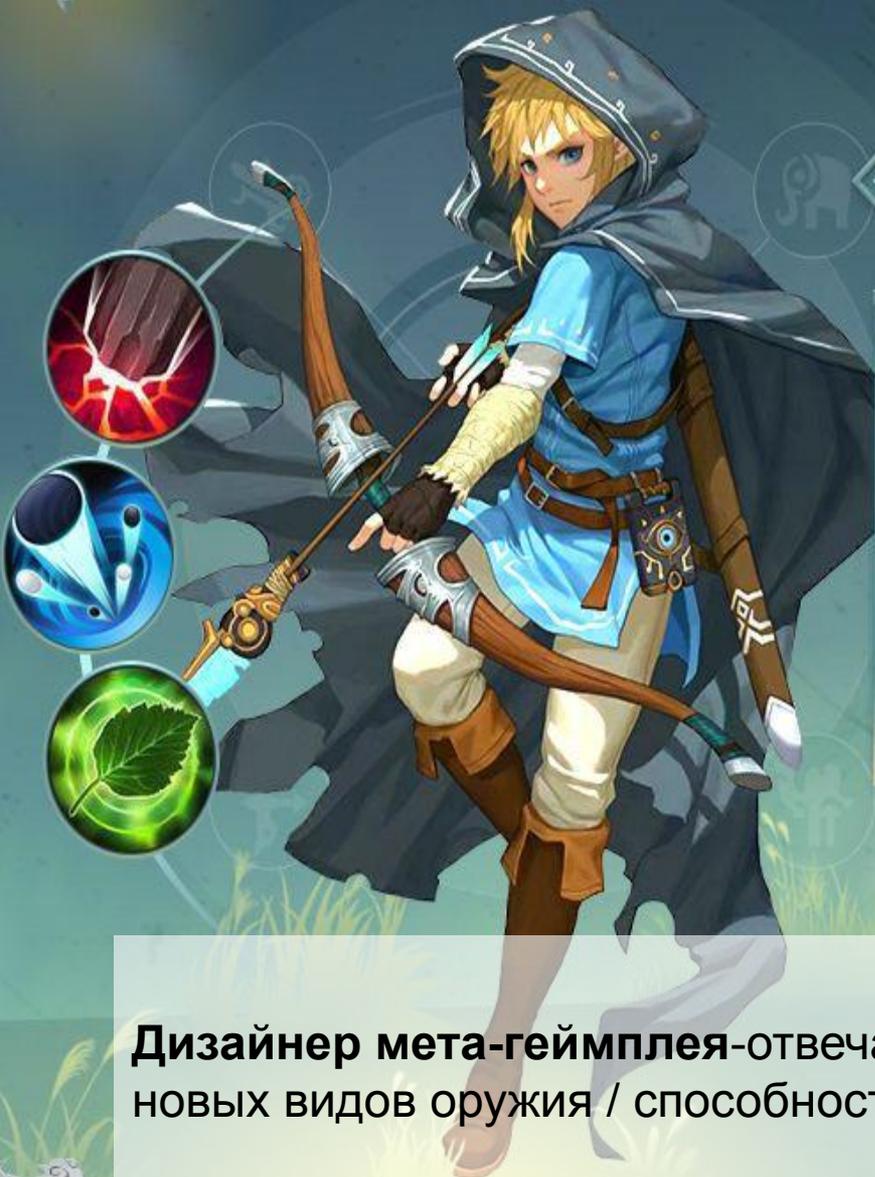


Левел-дизайнер проектирует дизайн уровней, расположение объектов, точки старта, события на уровнях, триггеры, детали и многое другое



1234

697



我的名字七个字

阵型



生命

123/456

攻击

123/456

预览

使用

Дизайнер мета-геймплея-отвечает за достижения, награды, открытие новых видов оружия / способностей, начисление денег, бонусов игроку

UI/UX-дизайнер проектирует игровой опыт, связанный с пользовательскими интерфейсами и взаимодействием игрока с проектом посредством интерфейса, манипуляторов, и т. д.

CARTOON UI



2020 学员作品 札札记 839102600 YEZIXI.COM 叶子学堂 YEZIXI.COM 咨询QQ 320-069-9501 328-354-6413



2020 学员作品 札札记 839102600 YEZIXI.COM 叶子学堂 YEZIXI.COM 咨询QQ 320-069-9501 328-354-6413

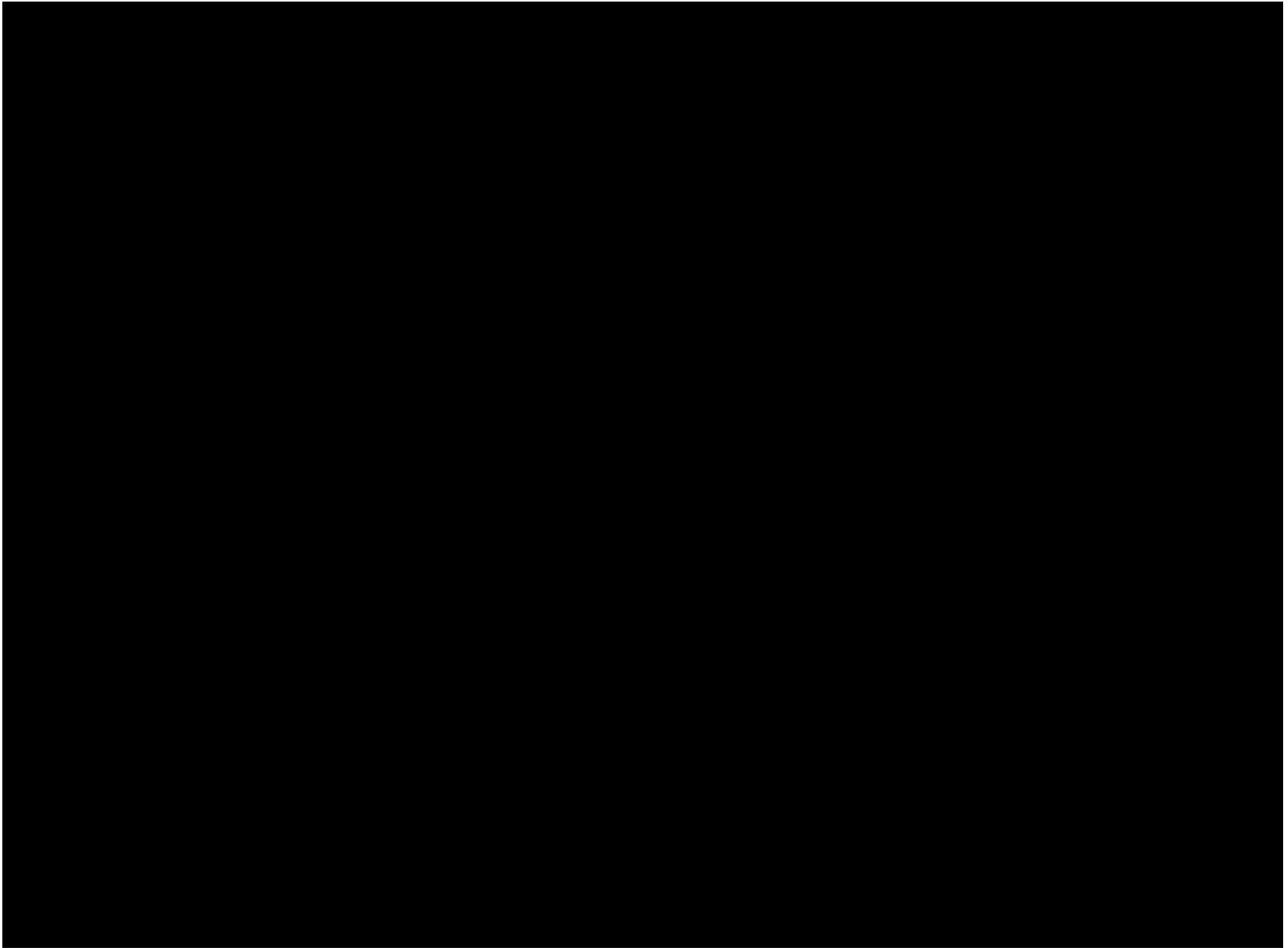


2020 学员作品 札札记 839102600 YEZIXI.COM 叶子学堂 YEZIXI.COM 咨询QQ 320-069-9501 328-354-6413



Создавая игру, геймдизайнер в первую очередь должен **предложить логичное решение**. Все элементы системы должны быть на местах, схемы действий персонажей продуманы, проект должен быть состыкован и проверен. Только после этого геймдизайнер выносит решение в рамках концепции нового проекта.

Есть два стандартных средства проверки гипотез: прототипирование (создание быстрых прототипов при помощи игровых движков) и бумажное прототипирование.



STARDEW VALLEY

Stardew Valley — один из лучших примеров того, как можно дать старт своей карьере. Её создатель Эрик Барон на протяжении пяти лет работал над игрой в одиночку, а на старте не умел делать практически ничего

