Почему в моей профессии важен геймдизайн?

Известно, что изначально компьютерные игры писали один-двое человек; программист был одновременно разработчиком [геймплея](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%B9) и, зачастую, главным художником. Разработка геймплея как отдельная профессия впервые появилась в [Coleco](https://ru.wikipedia.org/wiki/Coleco) в [1970-е](https://ru.wikipedia.org/wiki/1970-%D0%B5) годы. Но в те времена это было редким исключением.

Выделить [геймдизайн](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD) в отдельную профессию потребовалось в конце [1980-х](https://ru.wikipedia.org/wiki/1980-%D0%B5) годов, когда один игровой проект стал не под силу малочисленной группе людей.

Геймдизайнер должен уметь донести своё видение игры до остальных (зачастую мыслящих совершенно по-разному, как, например, [художники](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA) и [программисты](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82)) — поэтому ему необходимы навыки общения и умение излагать свои мысли как устно, так и на бумаге. Из дополнительных навыков — любые, применимые в разработке игр: художественный вкус, рисование, [3D-моделирование](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D1%91%D1%85%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0#%D0%9C%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5), минимальное знание [математики](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0), [физики](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B0) и [программирования](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5).

Поэтому необходимо развивать в себе навыки геймдизайна. Это позволит видеть общую картину разработки игры, лучше понимать свою задачу в команде разработчиков и, соответственно, более грамотно подходить к написанию кода.