## Дизайн

## Геймдизайн — процесс проработки основных концепций будущей игры, её правил, контента, игрового мира, механики и геймплея. Геймдизайнер должен обладать одновременно художественными, техническими и писательскими навыками ( для составления документации, диздока ). Ведущий дизайнер, ведущий геймдизайнер — руководитель и координатор остальной дизайнерской команды, в его обязанности входит определение и проработка ключевых элементов будущей игры, взаимодействие с прочими руководителями других отделов ( арт-директором, ведущим программистом и т.д. ), решение иных дизайнерских задач, которые нельзя по каким-либо причинам поручить подчинённым дизайнерам. В общем виде именно ведущий дизайнер является лицом, которое определяет конечный облик игры, её "суть" на уровне геймплея. Дизайнер игровой механики — человек, в чьи обязанности входит определение потребностей со стороны программного кода для реализации идей и геймплея, разработанного дизайнерской командой. Дизайнер игровой механики должен обладать некоторыми техническими навыками в области программирования, чтобы грамотно ставить задачи по реализации геймплея через программный код перед программистами. Дизайнер уровней, левел-дизайнер — человек, в задачи которого входит создание и сборка игровых уровней, карт, локаций и т.д. Левел-дизайнером может быть как узкоспециализированный человек, который занимается только сборкой локаций из готовых элементов ( моделей ), так и совмещать эту должность с другой — например, левел-дизайнер может быть ещё и 3D-художником. Дизайнер интерфейса, дизайнер UI — разрабатывает пользовательский интерфейс, всевозможные меню, HUD'ы, окна и т.д. Рисовать их самостоятельно ему вовсе не обязательно, но в общем это было бы плюсом. Сценарист — человек, который отвечает за текстовую составляющую игры. В его обязанности входит составление диалогов, проработка сюжета, описание всевозможных сцен, событий, возможных вариантов их развития, наполнение внутриигровой литературы, если таковая имеется и т.д. — в общем, всё, что сделает геймплей органично вписанным в игровой мир. Среди новичков существует мода называть себя "сценаристами", однако реальное наполнение этого слова гораздо объёмнее, чем простое написание сюжета для игры. Гораздо более сложной задачей может стать составление непротиворечивых, логичных миссий и заданий, написание реалистичных реплик для разных персонажей — всё это требует высокого художественного мастерства, владения языком и определённой долей таланта.

# 「