

АЛЕКСАНДР МИРОВ

# КАК СТАТЬ ГЕЙМДЕВЕЛОПЕРОМ

ВСЁ О ПРОФЕССИИ  
ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА



Александр Мирон

**Как стать геймдевелопером. Всё  
о профессии гейм-дизайнера**

«Издательские решения»

**Миров А.**

Как стать геймдевелопером. Всё о профессии гейм-дизайнера /  
А. Миров — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-901916-5

В общей массе цифрового контента сегмент «Игры» приносит максимальный доход и давно опережает другие: видео, музыку и электронные книги. И если в 2015 году прогнозировали приближение значения показателей дохода от видеоигр к доходам от спортивной индустрии, то в 2018 все аналитики единогласно пришли к выводу: за этим сегментом — будущее.

ISBN 978-5-44-901916-5

© Миров А.  
© Издательские решения

# Содержание

Введение	7
Конец ознакомительного фрагмента.	9

# Как стать геймдевелопером Всё о профессии гейм-дизайнера

**Александр Мирон**

© Александр Мирон, 2018

ISBN 978-5-4490-1916-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

В общей массе цифрового контента сегмент «Игры» приносит максимальный доход и давно опережает другие: видео, музыку и электронные книги. И если в 2015 году прогнозировали приближение значения показателей дохода от видеоигр к доходам от спортивной индустрии, то в 2018 все аналитики единогласно пришли к выводу: за этим сегментом – будущее.



## Введение

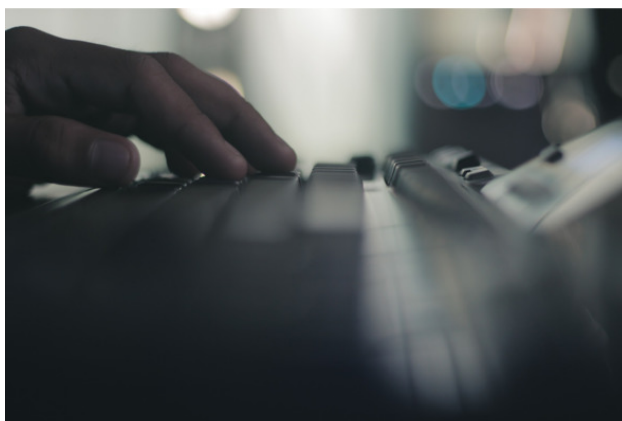
В современном мире все больше взрослых хотят продлить свое детство, ну или вернуть остроту ощущений ребенка, для которого весь мир – игра.

В кинотеатрах большую популярность набирают мультфильмы для взрослой аудитории, ниша же виртуальных игр с момента появления первых приставок к телевизорам до нынешних сетевых баталий в компьютерах никогда не пустовала.

В общей массе цифрового контента сегмент «Игры» приносит максимальный доход и давно опережает другие: видео, музыку и электронные книги. И если в 2015 году прогнозировали приближение значения показателей дохода от видеоигр к доходам от спортивной индустрии, то в 2017 все аналитики единогласно пришли к выводу: за этим сегментом – будущее.

Термин «киберспортсмен» запротоколирован и внесен в реестр наравне с другими видами спорта: футболом, баскетболом и хоккеем. По прогнозам специалистов к 2020 году в мире количество геймеров будет насчитывать 70 млн. человек.

Канули в лету большие доходы от разработки классических видеоигр на компакт-дисках или от продаж приставок к телевизору.



Прибыль от онлайн игр, мобильных приложений и социальных игр в настоящее время несоизмерима с тем, что было еще лет 10—15 назад. Психологи и маркетологи точно рассчитали, что интерактивные развлечения в виде онлайн игр повлекут за собой финансовое участие со стороны игрока в покупке дополнительных бонусов для своего персонажа игры, повышения уровня мастерства не от прохождения уровней, а с помощью более доступных «мирских» способов.

Кроме того, в век интернета контакты между людьми очень часто завязываются в сетях, а это значит, что сообщество геймеров определенной игры – уже дружеская компания. Общение между персонажами проходит не только в процессе виртуальных сражений, но и в чате в промежутках между играми.

Правильно просчитанные при создании игры стратегии вводят игрока в заблуждение: он думает, что игра создана для его развлечения и комфортного проведения времени. Но может быть ему и не нужно знать основы данной бизнес-модели. Большинство игр требуют регу-

лярного обновления, возможности онлайн персонажа игрока сокращаются, он уже не стоит на голову выше остальных участников, а значит надо опять тратить деньги на возвращение имевшихся до этого благ.



Таким образом очевидно, что растут доходы не только от продажи видео-игр, но и от процесса их использования.

Технический прогресс постоянно движется вперед, выходят новые игры, каждая превосходит другую по графическим и функциональным характеристикам. И геймерам-фанатам видеоигр приходится покупать новые, более мощные компьютеры, которые удовлетворяют системным требованиям новых игр.

В условиях такой популярности видеоигр и растущих от их продаж доходов рынок труда требует профессионалов, первоклассных знатоков своего дела. Какие специальности вошли в сплав универсальной профессии геймдизайнера?

Кто этот человек, создающий удачные видеоигры – программист, художник или хороший продюсер?

Итак, гейм-дизайнер (от англ. game – игра) – специалист и профессионал высшей пробы, принимающий участие в создании видео игры на всех стадиях процесса. Эту специализацию можно условно разделить на три вида: дизайнеры-интерфейсники, визионеры и системщики.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.