

# Руководство для дизайнеров по устройству на работу в Target Games

Вы любите видеоигры во всех проявлениях, даже самых парадоксальных? Вы разбираетесь в механиках компьютерных, настольных и карточных игр? Вы всегда мечтали делать компьютерные игры и даже собрали на коленке пару карт для любимой игры? Тогда вы зашли в нужное место.

Гейм-дизайнер одновременно занимается и довольно абстрактными задачами, вроде написания документов, описания механик и формулировки техзаданий для художников и программистов, и максимально конкретными задачами, вроде прописывания параметров каждого параметра каждой детальки и расставлению ящиков на уровне. То есть, гейм-дизайнер задействован во всем процессе создания игры и отдельных её элементов: от создания концепта, до конкретной реализации. И, пожалуй, главное. Дизайнер - это человек обладающий видением, способный это видение донести до других разработчиков и аргументированно его обосновать. Не помешает также и знание английского языка и некоторые фундаментальные знания о создании игр.

Все еще интересно?

Для начала стоит изучить **информацию об индустрии**:

- Читайте блоги и [тематические сайты](#), посвященные разработке игр
- Читайте [постмортемы](#) успешных проектов.

**Полезно почитать книги:**

Начальный уровень

- Andrew Rollings and Ernest Adams “on Game Design”.
- Ernest Adams “Fundamentals of Game Design”.
- Game Architecture and Design “A New Edition by Andrew Rollings”.

Средний уровень

- Jesse Schell “The Art of Game Design: A book of lenses”.
- Raph Koster “Theory of Fun for Game Design”.

Продвинутый уровень

- Katie Salen Tekinbas (Author), Eric Zimmerman “Rules of Play: Game Design Fundamentals”.
- Katie Salen Tekinbas (Editor), Eric Zimmerman “The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology”.

Мы используем собственный движок, но приветствуем **знание популярных редакторов игр** и опыт создания модов или карт к ним: Unity, Unreal Engine, Crytech, да тот же RPG Maker.

От вас потребуются примеры каких-то реальных работ - ссылки на репозитории с кодом, созданные вами карты, моды или даже игры. Ведь если вы действительно любите игры и хотите работать над их созданием, то вряд ли удержитесь от порыва сделать что-то самостоятельно. Не требуется качества экстра-класса, само умение доводить дело до конца и ответственность за качество работы мы ценим не меньше, чем творчество и гениальные идеи.

Полезно будет прислать не только ссылку на ваш мод или карту, но и демонстрационное видео - это увеличит шансы на просмотр.

На собеседовании могут быть, например, такие **вопросы**:

- Что такое баланс? А хороший баланс? А какими методами его можно добиться?
- Что такое фан?
- Чем отличается классовая ролевая система от скиловой?
- Что такое counterplay?
- Какая монетизация у этой игры?

Также вам придется быть готовым отвечать на вопросы о дизайне одной из актуальных игр.

### **Что делать дальше?**

Если вы считаете что готовы к собеседованию, то отправляйте резюме на адрес [job@targem.ru](mailto:job@targem.ru). И не стесняйтесь похвастаться примерами своего дизайна.

Удачи!