

Техническое задание

Геймдизайнер

148b Studio · Вакансия · Версия от 11.03.2025

1. Общие положения

Компания **148b Studio** приглашает **геймдизайнера** для участия в игровых проектах студии. Кандидат будет отвечать за проектирование механик, систем, баланса и контента — от концепции до релиза.

2. Требования к кандидату

- Опыт в геймдизайне от 1 года (коммерческие проекты, инди, джемы)
- Умение формулировать и документировать игровые идеи (GDD, pitch, спецификации)
- Понимание игровых циклов, вовлечения и retention
- Способность проектировать механики, системы и баланс (прогрессия, экономика, сложность)
- Опыт итеративной разработки: тестирование, фидбек, доработка
- Умение работать в команде с программистами, художниками, продакт-менеджерами

3. Обязанности

- Проектирование и документирование механик и игровых систем
- Создание и поддержка GDD, баланс-документов, спецификаций
- Проектирование прогрессии, экономики, сложности
- Прототипирование (бумажные прототипы, скетчи, при необходимости — в движке)
- Участие в тестировании, сбор и анализ фидбека, итерации
- Взаимодействие с командой по постановке задач и согласованию дизайна

4. Технические навыки

- **Обязательно:** структурированное письмо, документация (Google Docs, Notion, Confluence или аналог)
- **Обязательно:** работа с таблицами и формулами для баланса (Excel, Google Sheets)
- **Желательно:** базовое владение Unity или Unreal Engine для прототипирования
- **Желательно:** Figma, Miro или аналоги — макеты, диаграммы, схемы

5. Портфолио

Необходимо портфолио с примерами работ: GDD, pitch-документы, описания механик, баланс-таблицы, скриншоты прототипов или релизных игр. Укажите свою роль в каждом проекте.

6. Условия работы

- Формат: удалённая работа / проектная занятость (по договорённости)
- График: гибкий, с соблюдением дедлайнов
- Оплата: обсуждается индивидуально по результатам собеседования

7. Тестовое задание

Для оценки навыков просим выполнить тестовое задание. Срок — 5–7 рабочих дней с момента выдачи.

Задача

Выберите один из вариантов:

- **Вариант А:** напишите GDD (2–4 страницы) для мобильной казуальной игры — один игровой цикл, core loop, базовые механики. Жанр на выбор: match-3, idle, runner, puzzle.
- **Вариант Б:** спроектируйте одну игровую механику для PC/консольной игры (например: система крафта, диалоги с последствиями, procedurally generated уровень). Опишите механику, параметры, edge cases, примеры баланса.

Требования к документу

- Структурированный текст: разделы, списки, при необходимости — таблицы или схемы
- Конкретика: цифры, примеры, а не только общие формулировки
- Формат: PDF или Google Docs (ссылка с доступом на просмотр)

Что нужно прислать

1. Документ по выбранному варианту (PDF или ссылка)
2. Краткое сопроводительное письмо: почему выбрали этот вариант, какие допущения сделали

Результат приложите к отклику или отправьте ссылкой на облако (Google Drive, Dropbox и т.п.).

8. Как подать заявку

Отправьте резюме, ссылку на портфолио и выполненное тестовое задание через форму на странице вакансий или на контактный email студии. Укажите в теме письма: **Геймдизайнер**.

148b Studio — разработка игр, сайтов, 3D-моделей и дизайна на заказ

<https://148bstudio.ru>