
게임 개발자

게임 개발 관리

1. 프로듀서

- 프로젝트 개발 계획, 인력 계획 작성, 프로젝트 예산 산정
- 프로젝트 완성, 수익 보증

2. 디렉터

- 기획 디렉터, 아트 디렉터, 개발 디렉터
- 프로젝트 완성도 담당

3. PM

- 개발 일정 관리, 게임 리소스 관리
- 유관 부서와 업무 조율과 소통
- 런칭 준비 및 라이브 운영

게임 개발자

1. 게임 디자인 (기획)

- 시스템 기획자, 콘텐츠 기획자, 설정 기획자, 레벨 기획자, 전투 기획자, 밸런스 기획자

2. 게임 엔지니어 (프로그래머)

- 클라이언트, 서버, 엔진

3. 아트

- 원화, 모델러, 애니메이터, UI, 테크니컬 아트

4. 기타

- 사운드 팀, QA팀

게임 기획자

시스템 기획자

1. 업무 내용

- 게임의 기본 규칙 정의, 해당 규칙에 대한 설계도 작성
- 데이터 테이블 설계
- UI/UX 설계

2. 필요 능력

- 게임의 재미에 대한 이해도 및 게임에 적용 시킬 수 있는 능력
- 프로그래밍에 대한 지식
- 합리적인 사고와 게임 개발에 대한 경험과 지식

시스템 기획자

1.

- 게임 내 기반 시스템 기획 및 데이터 구조 설계
- 게임 방향성에 맞는 UX 포함 콘텐츠 시스템 기획

2.

- 게임내 성장, 커뮤니티, 편의기능 등 시스템 기획

3.

- 콘텐츠 의도에 맞는 룰 디자인
- 시스템 구조 및 UX 설계
- 효율적인 데이터 구조 설계 및 관리

시스템 기획자

4.

- 신규 시스템 기획, 기존 시스템 개선
- 이벤트 및 이벤트와 관련된 시스템 기획
- 경제/성장 밸런스 기획
- BM 기획

콘텐츠 기획자

1. 업무 내용

- 유저가 직접 컨트롤 하며, 즐길수 있는 놀거리를 제작
- 캐릭터, 아이템, 몬스터 등 게임에 추가되는 모든 콘텐츠 제작
- 전투 콘텐츠, 생활 콘텐츠 제작

2. 필요 능력

- 데이터 작성 및 관리능력, 설정능력
- 예술, 미술, 음악, 역사, 경제, 정치 등 다양한 분야에서의 기반지식
- 유저들의 선호에 맞는 콘텐츠 생산 능력

콘텐츠 기획자

1.

- 경험설정, 제공하고자 하는 경험을 콘텐츠로 설정 및 기획
- 퀘스트 디자인, 내러티브 연출 기획 및 제작
- 필드 콘텐츠 기획 및 제작
- 퀘스트 및 월드 기반 시스템 디자인

2.

- 콘텐츠 기획 및 콘텐츠 구현용 시스템 기획
- 콘텐츠 데이터 관리
- 월드 레벨 디자인

스토리(설정) 기획자

1. 업무 내용

- 게임의 세계관 설정 및 확장
- 세계관을 바탕으로 메인 스토리 작성
- 세계관을 바탕으로 퀘스트를 구성
- 시나리오 및 캐릭터와 관련된 기반 설정

2. 필요 능력

- 다양한 역사, 영화, 드라마, 문학 등의 이해가 필요함
- 스크립트 작성 능력 or 데이터 작성 및 설계 능력을 필요로 함
- 다양한 콘텐츠 지식

스토리(설정) 기획자

1.

- 게임의 세계관 설정 및 확장
- 메인 및 서브 스토리, 기타 콘텐츠 스토리 시나리오 라이팅
- 캐릭터, NPC, 몬스터 등의 배경 설정 기획 및 관련 시나리오 라이팅
- 스토리 시스템 기반 기획 및 스크립트 업무

2.

- 게임의 세계관 설정 및 확장
- 메인 및 서브 스토리, 기타 콘텐츠 스토리 시나리오 라이팅
- 캐릭터, NPC, 몬스터 등의 배경 설정 기획 및 관련 시나리오 라이팅
- 스토리 시스템 기반 기획 및 스크립트 업무
- 스토리 연출 기반 기획 및 다양한 연출 씬의 스크립트 업무

스토리(설정) 기획자

3.

- 각종 기능의 UI 컨셉 및 네이밍
- 세계관에 맞추어 스토리 구성 및 대사 작성
- 스토리 등 작업 데이터 입력
- 게임 내 언어데이터 관리 및 번역 보조

4.

- IP 기반 설정
- 월드 구현에 필요한 세계관 전반 설정
- 시나리오 및 캐릭터와 관련된 기반 설정

레벨 기획자

1. 업무 내용

- 게임의 무대가 되는 맵, 스테이지, 던전 설계
- 맵에 등장하는 전반적인 레벨디자인 요소의 기획
- 설정 기획자가 설정한 다양한 배경에 대한 유저의 동선 설계

2. 필요 능력

- 미적 감각
- 플레이어의 경험
- 난이도 설계에 대한 감각적 접근이 필요함

레벨 기획자

1.

- 맵에 등장하는 전반적인 레벨디자인 요소의 기획
- 스크립트 및 개발툴 등을 활용한 조립, 구현
- 게임 콘텐츠, 전투 시스템 기획

2.

- 콘텐츠 디자인 전반에 대한 방향을 설계하고 정책을 디자인
- 콘텐츠 제작 프로세스를 정립하고 관리, 개선 등의 업무 수행
- 레벨, 사냥터, 탐험, 놀거리 등 월드 콘텐츠의 전반적인 구성 및 내용 디자인
- 각종 월드 콘텐츠 제작에 필요한 엔진 내 툴의 기능을 제시하고, 구현 조율
- 설계하여 적용한 월드 콘텐츠가 디자인 의도에 따라 정확히 동작하고 상호 균형을 이룰 수 있도록 세부 데이터를 조율 및 관리

전투 기획자

1. 업무 내용

- 전투 시스템, 직업, 직업별 스킬, 몬스터 스킬, 각종 AI 등
- 전투의 연출과 관련된 외형적인 부분 기획
- 캐릭터 기획, 몬스터 기획, 던전 기획 등으로 세분화 될 수 있다

전투 기획자

1.

- 캐릭터(영웅) 설계 및 밸런싱
- 캐릭터(영웅) 데이터 작업

2.

- 게임 전투 밸런스
- 헌터/무기 밸런스, 스킬/장비 밸런스
- 콘텐츠/몬스터 밸런스

3.

- 캐릭터 모션 및 전투 스킬 기획
- 전투 시스템 기획

전투 기획자

4.

- 캐릭터 개발에 필요한 전반적인 기획과 최종적인 완성을 위한 협업 리드
- 스크립트 및 개발툴 등을 활용한 조립, 구현
- 게임 콘텐츠, 전투 시스템 기획

5.

- 몬스터의 전투를 구성하는 전반적인 요소의 기획
- 스크립트 및 개발툴 등을 활용한 조립, 구현
- 게임 콘텐츠, 전투 시스템 기획

기타 기획자

1. 밸런스 기획자

- 게임내 등장하는 모든 수치를 다룬다
- 전투 밸런스, 경제 밸런스
- 게임 제작 전 과정에서 다른 기획과 동시에 밸런싱 작업을 한다

2. UI/UX 기획자

- UX 설계 및 UI 디자인

3. 라이브 기획자

- 라이브 서비스에 대한 준비 및 관리, 이슈 대응
- BM 및 라이브 서비스 연관 시스템 기획 및 콘텐츠 기획
- 이벤트, 시스템 아이템 등 다양한 콘텐츠 기획/개발

게임 프로그래머

게임 프로그래머

1. 클라이언트 프로그래머

- 게임 시스템 및 콘텐츠 개발
- 게임 관련 툴 제작

2. 서버 프로그래머

- 서버 콘텐츠 개발
- 데이터베이스 설계 및 구현

3. 엔진 프로그래머

- 그래픽스 프로그래밍
- 엔진 최적화 및 커스터마이징

게임 아트

아트

1. 캐릭터 원화

- 캐릭터, 의상, 몬스터, 무기 등 게임에 필요한 모든 원화 제작
- 일러스트, 포트레이트, 삽화 등 다양한 스타일의 원화 제작

2. 배경 원화

- 배경모델 원화 제작
- 월드 및 무드 원화 제작

3. 모델러

- 컨셉 아트를 바탕으로 캐릭터, 아이템, 건물, 배경 등 게임에서 보이는 모든 것을 3D 이미

지로 구현

- 캐릭터 모델러, 배경 모델러

아트

4. 애니메이터

- 완성된 캐릭터나 몬스터의 애니메이션을 제작
- 게임 플레이 연출 등의 애니메이션 리소스 제작
- 인게임 시네마틱 연출 애니메이션 제작

5. 이펙터

- 게임 이펙트 전반(스킬, UI 이펙트 등) 제작

6. UI

- 레이아웃 디자인 및 UI 연출, 아이콘 등 리소스 제작

7. TA (테크니컬 아트)

- 게임 엔진 그래픽 최적화 및 개선
- 게임 엔진에서 최적화 된 프로젝트 셋팅
- 기타 아트 관련 기술 R&D

아트
