|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **게임 기획 용어 사전** |
| 용어 정리 |
|  |
| 게임의 종류, 기술과 시스템, 유저 서비스와 수익, 행사, OS와 기기, 테스트, 그래픽, 업무, 게임 내적 콘텐츠 |
|  |
|  |
|  |
|  |

**용어 정리**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **게임의 종류** | | |
| **1** | AOS | **Aeon Of Strife** | ◆플레이어가 하나의 캐릭터를 선택하여 정해진 맵에서 레벨과 스킬을 올리고 아이템을 갖춰 영웅을 강화시켜 상대방 진영을 파괴하는 실시간 공성 게임 장르.    <AOS 대표 게임 리그 오브 레전드> |
| **2** | ADV | **Adventure Game** | ◆플레이어 자신이 게임 속의 주인공이 되어 주어진 시나리오를 중심으로 던전 속을 모험하면서 모험 중에 얻은 아이템과 스킬을 이용하여 사건과 문제를 풀어나가는 게임.    <툼 레이더의 한 장면> |
| **3** | MMORPG | **Massive Multiplayer Online Role Playing Game** | ◆게임 속 등장인물의 역할을 수행하는 형식의 게임인 RPG 게임의 일종으로, 온라인으로 연결된 여러 플레이어가 같은 공간에서 동시에 즐길 수 있는 게임.    <월드 오브 워크래프트의 한 장면> |
| **4** | SRPG | **Simulation Role Playing Game** | ◆시뮬레이션 게임과 RPG 게임이 결합된 게임. RPG게임 안에 전략 시뮬레이션 요소가 가미되어 군대나 조직을 이끌고 임무를 달성하는 게임.    <파이어 엠블렘 풍화설월의 한 장면> |
| **5** | MUD(머드) | **Multiple User Dungeon**  **혹은**  **Multiple User Dialogue** | ◆통신상에서 여러 명의 사용자가 한꺼번에 즐길 수 있는 게임으로, 텍스트 대화 위주로 진행하는 게임.    <단군의 땅의 한 장면> |
| **6** | MUG(머그) | **Multy User Graphic** | ◆기존의 텍스트 형 멀티 게임인 MUD(머드)게임에서 발전한 형태로 멀티미디어를 포함한 게임.    <리니지의 한 장면> |
| **7** | FPS | **First-Person Shooter** | ◆플레이어의 시점, 내가 사물을 보는 시점과 같은 화면에서 무기나 도구를 이용해 전투를 벌이는 슈팅 게임을 총칭하는 장르. 즉, 1인칭 슈팅’게임.  <배틀 필드 4의 한 장면> |
| **8** | TPS | **Third-Person Shooter** | ◆FPS(1인칭 슈팅)과는 다르게 플레이어가 조작하는 캐릭터의 모습이 화면에 계속해서 보이는 슈팅 게임을 총칭하는 장르.    <맥스 페인의 한 장면> |
| **9** | RTS | **Real-Time Strategy** | ◆실시간으로 진행되는 전략 게임을 총칭하는 장르.    <스타크래프트의 한 장면> |
| **10** | TCG | **Trading Card Game** | ◆수집과 게임을 목적으로 디자인된 카드게임을 일컫는 단어. 트레이딩이라는 명칭처럼 사용자 간 거래 유무가 중요시됨.    <매직 더 개더링을 플레이하는 모습> |
| **11** | 캐주얼  게임 | **Casual Game** | ◆설명을 읽지 않아도 규칙과 조작 방법을 알 수 있을 정도로 간단하고 단순한 게임으로 누구나 쉽게 자투리 시간을 이용해 플레이가 가능.    <2004년에 출시된 레이싱 게임 카트라이더> |
| **12** | DLC | **Downloadable Content** | ◆패키지 게임이나 콘솔 게임이 발매된 이후 다운로드를 통해 받을 수 있는 추가 콘텐츠.    <엔딩을 DLC로 팔아먹었던 아수라의 분노> |
|  | **기술과 시스템** | | |
| **1** | AR | **Augmented Reality**  **증강 현실** | ◆실제로 존재하는 사물이나 환경에 가상의 이미지를 합성하여 실제로 존재하는 것처럼 보여주는 컴퓨터 그래픽 기술.    <증강현실 게임으로 흥행했던 포켓몬 고> |
| **2** | CDN | **Contents Delivery Network** | ◆복잡한 네트워크 환경에서 게임 클라이언트나 콘텐츠를 효율적으로 전달하기 위해 분산된 서버에 데이터를 저장해 사용자에게 안정적으로 전송해 주는 시스템.    <CDN 구조도> |
| **3** | Multi-User | **다중 사용자** | ◆1대의 컴퓨터를 동시에 여러 사람이 쓸 수 있게 하는 시스템. 여러 단말이 접속되어 있고 각 단말을 이용하는 유저는 마치 그 컴퓨터를 홀로 사용하는 것처럼 보임.    <다중 사용자 구조>  비디오 게임에서 멀티플레이(multiplayer)란 2인 이상의 사용자가 같은 게임 속 환경에서 동시에 플레이하는 것.  C:\Users\Seoul IT\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Multi.jpg  <월드 오브 워크래프트 속 멀티 플레이어들> |
| Multi-Player | **멀티 플레이어** |
| **4** | PLC | **Product Life Cycle** | ◆제품 수명 주기. 게임내 유저의 목표에 대한 수명을 의미.  2  <NDC 중 PLC에 대한 강연 중 자료> |
| **5** | UI | **User Interface** | ◆휴대폰, 컴퓨터, 내비게이션 등 디지털 기기를 작동시키는 명령어나 기법을 포함하는 사용자 환경.  4  <하스스톤의 인터페이스와 UI> |
| **6** | UML | **Unified Modeling Language** | ◆요구 분석, 시스템 설계, 시스템 구현 등의 시스템 개발 과정에서, 개발자 간의 의사소통을 원활하게 이루어지게 하기 위하여 표준화한 모델링 언어.    <UML중 하나인 시퀀스 다이어그램 예시> |
| **7** | UDP | **User Datagram Protocol** | ◆인터넷에서 정보를 주고받을 때, 서로 주고받는 형식이 아닌 한쪽에서 일방적으로 보내는 방식의 통신 프로토콜.  C:\Users\Seoul IT\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\3.jpg  <UDP와 TCP의 차이에 대한 자료> |
| **8** | Unity 3D | **Unity 3D** | ◆C#기반의 대표적인 게임 엔진 중 하나로 3D게임을 제작할 때 사용하는 툴.    <Unity 3D의 실행화면> |
| **9** | VR | **Virtual Reality** | ◆가상 현실을 의미하며 실제와 유사하지만 실제가 아닌 인공 환경을 의미. 컴퓨터로 만들어 놓은 가상 세계에서 사람이 실제 같은 체험을 할 수 있도록 하는 기술. |
| **10** | Visio | **Microsoft Office Visio** | ◆도면이나 다이어그램, 순서도 등의 벡터 그래픽 형태의 그림을 작성하기 위한 소프트웨어. 벡터 그래픽을 사용하여 그림을 그리기 때문에 그림을 확대해도 손상되지 않음. |
| **11** | 디자인  패턴 | **Design Pattern** | ◆자주 사용하는 설계 형태를 정형화해서 유형별로 설계 템플릿을 만들어 둔 것. 즉 유사한 상황에서 구조적인 문제를 해결할 수 있는 방안을 제시하며 높은 효율성과 재사용성이 보장. |
| **12** | 동기화 | **Synchronization** | ◆2개 이상의 제품을 적절한 방법으로 결합하고 제어해서 위상을 같게 하는 것. 즉, 양쪽의 데이터를 동일하게 만들어 주는 과정. |
| **13** | 더블  버퍼 링 | **Double-Buffering** | ◆파일의 입출력에 대하여 각각 여러 개의 버퍼 구역을 할당함으로써 사용자 프로그램과 채널 프로그램의 속도 차이를 완화시키는 방법. |
| 다중  버퍼 링 | **Multi-Buffering** |
| **14** | 디버깅 | **Debugging** | ◆프로그래밍에서 잘못된 부분을 찾아 고치는 것. 또는 버그를 잡는다는 의미로도 말함. |
| **15** | 다이렉트 x | **Direct X** | ◆미국 Microsoft사가 윈도우즈 용으로 개발한 멀티미디어 응용 프로그램이 하드웨어 장치를 직업 접속(direct access)하여 고속으로 처리할 수 있도록 해 주는 API라는 의미에서 Direct X라고 불림. |
| **16** | 렉 | **Lag** | ◆네트워크를 이용하는 게임에서 서버와 클라이언트의 정보를 주고받는 사이에 지연이 발생하는 현상. |
| **17** | 매크로 | **Macro** | ◆일련의 명령어를 반복하여 자주 사용할 때, 하나의 키를 입력하여 원하는 명령들을 수행할 수 있도록 짜인 프로그램 기능.    <반복작업 중인 매크로 프로그램> |
| **18** | 버그 | **Bug** | ◆해당 하드웨어와 소프트웨어를 구성하고 있는 프로그램의 내용 중에 잘못된 코드가 들어있어서 프로그램 상의 결함에 의해 컴퓨터 오류나 프로그램 오작동이 일어나는 현상.    <사이버 펑크 2077의 물리엔진 버그> |
| **19** | 스크립트 | **Script** | ◆게임 프로그램에서 간단한 프로그래밍을 위해 프로그램 언어 외의 간단한 언어로 작성한 명령어를 뜻함. 또는 게임 내 대사나 시나리오 등을 담은 지문.    <제노블레이드2의 대사 스크립트 출력> |
| **20** | 스트리밍 | **Streaming** | ◆인터넷에서 영상이나 음향, 애니메이션 등을 다운로드 없이 실시간으로 재생해 주는 기법.    <스트리밍 서비스를 지원하는 OTT 서비스들> |
| **21** | 심리스  방식 | **Seamless** | ◆지역과 지역 간의 경계가 없는 맵 방식. 맵을 구역단위로 나눈 존 방식과 달리 심리스 방식은 맵이 나눠져 있지 않기 때문에 지역이동으로 인한 로딩이 거의 없음.    <몬스터 헌터: 월드의 광활한 풍경> |
| **22** | 존 방식 | **Zone** | ◆맵을 작은 단위로 나눈 후에 맵에 설정된 입구를 통해 서로 연결한 후 그 위치를 통해 각 맵을 이동하는 방식. 포탈을 통해 이동하기 때문에 포탈맵 방식이라고도 불림.    <존 방식의 게임 메이플스토리> |
| **23** | 알고리즘 | **Algorithm** | ◆어떠한**문제를 해결하기 위한 여러 동작들의 모임.** 수학과 컴퓨터 과학에서 알고리즘이란 작동이 일어나게 하는 내재하는 단계적 집합이며 연산, 데이터 진행 또는 자동화된 추론.    <알고리즘의 예> |
| **24** | 액티비티 | **Activity** | ◆작업의 실행을 의미하는 것으로 일련의 액션들로 구성된 작업 프로세스. |
| **25** | 클라이언트 | **Client** | ◆서버-클라이언트 구조의 온라인 게임에서 서버에 접속할 수 있게 해주는 응용 소프트웨어.    <검은사막의 클라이언트> |
| **26** | 코딩 | **Coding** | ◆명령을 컴퓨터가 이해할 수 있는 C언어, 자바(JAVA), 파이썬(python) 등의 프로그래밍 언어로 입력하는 과정.  <코딩하는 과정> |
| **27** | 패치 | **Patch** | ◆게임 등 프로그램에서 수정이 필요할 때, 일부 파일이나 소스코드 등을 변경해 수정하는 것.    <패치 작업을 수행하는 리니지> |
| **28** | 프로토콜 | **Protocol** | ◆정보기기 사이, 즉, 컴퓨터끼리 또는 컴퓨터와 단말기 사이 등에서 정보교환이 필요한 경우, 이를 원활하게 하기 위하여 정한 여러가지 통신 규칙과 방법에 대한 약속, 즉, 통신의 규약.    <프로토콜의 예 – 전화 연결을 위한 규칙> |
| **29** | 핑 | **Ping** | ◆다른 호스트에 IP 데이터 그램 도달 여부를 조사하기 위한 프로그램. 인터넷에 연결된 특정 시스템이 정상적으로 연결되었는지를 확인하기 위해서 이용하는 통신 프로그램.    <핑 테스트를 진행중인 모습> |
| **30** | 패킷 | **Packet** | ◆package와 bucket의 합성어로 네트워크를 통해 전송하기 쉽도록 자른 데이터의 전송 단위.    <패킷 분석> |
| **31** | 호스트 | **Host** | ◆네트워크를 구성하는 컴퓨터 시스템에서, 각각의 단말기로부터의 자료 처리 요구를 받아 처리하는 중심이 되는 컴퓨터. |
|  | **유저 서비스와 수익** | | |
| **1** | ARPU | **Average Revenue Per User** | ◆게임에 가입한 유저 1명 당 평균 결제금액을 나타내는 수치를 말한다. 보통 ARPU라고 한다면 그 기간을 한 달로 정의하는 경우가 많음.    < 수익 기준 상위 30위 게임의 월평균 ARPU > |
| **2** | CS | **Customer Service** | ◆재화나 서비스 상품을 구입한 고객에게 제공하는 사후 관리 서비스. 즉 고객의 만족을 이끌어내기 위한 서비스.    < 검은사막 홈페이지 고객센터 > |
| **3** | CCU | **Concurrent Connected User** | ◆동일한 시간대에 게임 서버에 접속한 사람 수. 게임 서버 규모에 비해 동시 접속자가 많을 경우, 서버를 증설하는 결정으로 이어질 수도 있음.    <Steam의 동시 접속자수> |
| **4** | P2P | **Pay to Play** | ◆일정 금액을 지불해야 게임을 할 수 있는 시스템. 모바일 게임에서는 게임을 다운로드 받기 전에 먼저 돈을 내고 구매해야 하는 유료 다운로드 게임이 P2P게임에 속함.    <Google Play 스토어 유료 다운로드 게임> |
| **5** | PG | **Payment Gateway** | ◆인터넷상에서 금융 기관과의 거래를 대행해 주는 서비스. 신용카드, 계좌이체, 휴대전화 요금 결제, 자동응답 서비스 결제 등 다양한 소액결제 서비스를 제공.    <KG이니시스와 Pay Gate의 결제 화면> |
| **6** | 빌링 | **Billing** | ◆전자 결제 시스템을 이르는 말. 게임 등에서는 캐시 결제를 할 때 쓰는 시스템.    <한게임의 캐시 충전 화면> |
| **7** | UX | **User Experience** | ◆사용자가 어떤 시스템, 제품, 서비스를 직간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 총체적 경험. |
| **8** | 비트코인 | **Bitcoin** | ◆블록 체인 기술을 기반으로 만들어진 온라인 가상 암호 화폐.  텍스트, 전자기기, 회로이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| **9** | 채널 링 | **Channeling** | ◆이미 서비스 중인 온라인 게임을 다른 제휴사의 유저들이 접속할 수 있도록 하는 서비스. 즉 제휴사의 계정으로 게임이 이용 가능.  텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  <한게임에 채널 링 서비스 중인 소울워커> |
| **10** | 퍼블리싱 | **Publishing** | ◆개발사의 게임 판매권을 가져와 유통하는 것으로, 게임 서비스 인프라 구축, 게임의 번역 및 현지화, 홍보 등 게임의 서비스에 관련한 모든 사항들을 책임지고 운영.  텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  <국내 게임 퍼블리싱 업체 카카오 게임즈> |
|  | **행사** | | |
| **1** | TGS | **Tokyo Game Show** | ◆"컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(Computer Entertainment Software Association=CESA)"가 개최하는 일본 최대의 게임 쇼. 세계 3대 게임 쇼 중 하나, 1996년에 처음 개최됨.    <일본 TGS 행사장 사진> |
| **2** | E3 | **Electronic Entertainment**  **Expo** | ◆매년 6월마다 로스앤젤레스에서 열리는 세계 최대, 최고의 게임 쇼. Electronic Entertainment Expo의 이름 중 3개의  E를 본떠 E3. 일본 도쿄 게임 쇼, 유럽 ECTS와 함께 세계 3대 게임 쇼 중 하나.    <미국 E3 행사장 사진> |
| **3** | ECTS | **European**  **Computer**  **Trade**  **Show** | ◆1990년부터 실시된 이 행사는 처음에 일반  컴퓨터 관련 전시회로 출발하였고 게임업체들의 참가가 늘어나면서 인터랙티브 미디어 부문에  특화된 유럽 최대의 전시회로 발전.세계 3대 게임 쇼 중 하나였지만 2004년을 마지막으로 폐쇄. 이후 게임스컴이 자리를 차지함.    <유럽 ECTS 행사장 사진> |
|  | **OS와 기기** | | |
| **1** | IOS | **IPhone OS** | ◆Apple이 생산하는 제품 중 모바일 기기에  탑재되는 독자 운영 체제.    <Apple iOS 운영체제> |
| **2** | 안드로이드 | **Android** | ◆리눅스 커널을 기반으로 Google에서 제작하고  있는 모바일 운영 체제. 미드웨이 및 중요  애플리케이션이 포함된 소프트웨어 집합이다.  기반 기술인 소스 코드를 모두 공개함으로써 소프트웨어와 기기를 만들어 판매할 수 있도록 함.    <Android 운영체제> |
| **3** | 스탠드  얼론 | **Stand alone** | ◆네트워크의 관점: 싱글, 멀티 플레이의 구분.  콘텐츠의 관점: 전작을 구매하지 않거나 스토리  진행 흐름에 문제가 없이 연결이 가능한 DLC.    <도타 올스타즈> |
| **4** | 콘솔 | **Console** | ◆비디오 게임과 동의어, 전용 디바이스를 모니터 화면에 연결시켜 작동하는 게임. 닌텐도의 위, 마이크로소프트의 엑스박스, 소니 플레이스테이션 등이 대부분을 차지함.    <비디오 게임기> |
| **5** | 오큘러스  리프트 | **Oculus Rift** | ◆가상현실 게임을 위한 장치. 헤드 셋을 쓰면 헤드 셋이 머리의 움직임을 실시간으로 감지하여 머리가 어느 방향으로 움직이든지 그 방향으로의 시각을 제공. 또한 각각의 오른쪽, 왼쪽 렌즈는 오목하게 굽어진 파노라마 디스플레이 영상을 제공.    <오큘러스 리프트> |
| **6** | 플랫폼 | **Platform** | ◆컴퓨터 시스템의 기본이 되는 특정 프로세서 모델과 하나의 컴퓨터를 바탕으로 하는 운영체제. 예를 들면, MS-DOS사에서 동작하는 플랫폼이며, MS-Windows상에서 동작하는 응용 소프트웨어에 있어서는 MS-Windows가 플랫폼. |
|  | **테스트** | | |
| **1** | FGT | **Focus Group Test** | ◆소수의 인원을 특정 장소에 모아서 진행하는 테스트 |
| **2** | CBT | **Closed**  **Beta**  **Test** | ◆ 알파 테스트를 통과한 작품을 회사가 선발한 제한된 유저들에게 제공하여 테스트. 장기적으로 서비스할 작품의 완성도를 높이고, 유저들의 반응을 살피기 위해 진행.    <웹진에서 출시한 ‘뮤 아크 엔젤2’ CBT 광고> |
| **3** | 베타  테스트 | **Beta Test** | ◆소프트웨어를 공식적으로 발표하기 전에 오류가 있는지를 발견하기 위해 미리 정한 사용자 계층들이 써 보도록 하는 테스트.    <알파 테스트 후 CBT, OBT 순으로 이어진다> |
| **4** | 스트레스  테스트 | **Stress Test** | ◆주로 서버의 수용력, 수많은 사람들이 일제히 접속했을 때의 게임 상태를 집중적으로 체크하기 위한 베타 테스트의 일종.    <사내 스트레스 테스트가 진행되고 있다> |
| **5** | 알파 버전 | **Alpha Version** | ◆사내에서만 제공되는 비공개 버전. 성능이나 사용성을 평가하기 위해 주로 개발자, QA 등이 직접 실행해보고 평가.    <알파 버전의 스타크래프트> |
| **6** | 프로토 타입 | **Prototype** | ◆게임의 재미 요소와 핵심 메커니즘의 검증을 위해 핵심 기능만 구현하여 제작한 시제품.    <재미요소 검증을 위해 핵심 기능만 구현한다> |
| **7** | 알파 타입 | **Alpha Type** | ◆제품 즉, 상용 서비스가 가능한 버전을 개발자들이 재 검증하는 과정.    <스타크래프트 알파버전 96년도> |
|  | **그래픽** | | |
| **1** | AA | **Anti-Aliasing** | ◆계단 현상을 해결하기 위한 방법.    <적용 후(왼쪽) 적용 전(오른쪽)> |
| **2** | RGB | **Red Green Blue** | ◆빛의 삼원색을 이용하여 색을 표현하는 방식. |
| **3** | SD | **Supper Deformed** | ◆미술의 표현 방식 중 하나인 데포르메(deformed)에서 온 것으로 일본식 영어조어인 super를 붙인 것. 신체의 왜곡을 통해 표현의 극대화를 꾀하는 것으로 주로 표정을 부각하기 위해 머리가 크게 표현. |
| **4** | 도트 | **Dot** | ◆미세한 점이 모여 화면을 구성하는데 이 하나하나의 점을 도트라고 부른다. 이 점을 단위로 하여 만들어지는 그림과 그래픽을 도트 그래픽이라고 한다.  지극히 사소하고 개인적인 :: 도트감성. |
| **5** | 버텍스 | **Vertex** | ◆3D 모델링의 기본 단위. 3개 이상의 버텍스가 모여 폴리곤을 형성.    (순서대로 vertex polygon edge mesh) |
| **6** | 벡터 | **Vector** | ◆그림 자체가 가진 정보를 바탕으로 정점과 정점 사이를 수학적으로 계산하여 그림을 표현하는 방식 수학시간에 방적식으로 그래프를 그리는 것과 비슷함. |
| **7** | 비트맵 | **Bitmap** | ◆작은 점, 픽셀 또는 화소는 사각형의 점으로 디지털 화상을 구성하는 기본적인 단위. bmp, gif, jpeg, png가 이것을 사용하는 대표적인 포맷. |
| **8** | 렌더링 | **Rendering** | ◆2D 또는 3D 장면을 바탕으로 컴퓨터를 이용해 사진이나 영상을 만들어내는 과정 3D모델링에 색칠을 하는것과 비슷한 느낌. |
| **9** | 모션 캡쳐 | **Motion Capture** | ◆몸에 센서를 부착시키거나, 적외선을 이용하는 등의 방법으로 인체의 움직임을 디지털 형태로 기록하는 작업을 말한다. |
| **10** | 스프라이트 | **Sprite** | ◆게임에서 사용되는 움직이는 2차원 비트맵 개체를 가리키는 용어.  <록맨의 스프라이트> |
| **11** | 와이어  프레임 | **Wireframe** | ◆컴퓨터 그래픽에서 3차원 물체의 형상을 나타내기 위해 물체의 형상을 수많은 선의 모임으로 표시하여 입체감을 나타내는 것.  <인체 모형에 선을 통해 입체감을 표현한 모습> |
| **12** | 카툰  렌더링 | **Cartoon Rendering** | ◆3D 그래픽을 이용하여 만화와 같은 느낌을 주는 화면을 만드는 것.  <원신의 카툰 렌더링 원화> |
| **13** | 텍스처 매핑 | **Texture Mapping** | ◆가상의 3차원 물체의 표면에 세부적인 질감의 묘사를 하거나 색을 입히는 기법.  <지구 텍스처 매핑> |
| **14** | 폴리곤 | **Polygon** | ◆3D 그래픽에서 물체를 표현할 때 쓰이는 기본 단위인 다각형.  C:\Users\GIGA\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\폴리곤.jpg  <박지훈 폴리곤 아트> |
| **15** | 픽셀 | **Pixel** | ◆이미지를 구성하는 최소 단위인 점. 화소와 같은 뜻이며, 게임에서는‘도트’라고 부르기도 함.    <요시 픽셀 아트> |
| **16** | 파티클 | **Particle** | ◆먼지, 눈, 비 등의 자연 현상을 표현하는 수단.    <유니티 파티클로 구현한 눈보라> |
| **17** | 백 뷰 | **Back View** | ◆게임을 할 때 캐릭터 뒤에서 보는 시점.    <백 뷰 형식의 에이지 오브 스톰> |
| **18** | 사이드 뷰 | **Side View** | ◆측면에서 본 시점. 시점을 자유로이 구분할 수 없는 측면 고정 시점을 뜻하기 때문에, 몇몇 예외를 제하면 거의 2D 게임에서 쓰이는 용어.    <사이드 뷰 형식의 메이플 스토리> |
| **19** | 쿼터 뷰 | **Quarter View** | ◆탑 뷰의 공간감과 사이드 뷰의 그래픽적 매력을 절충하는, 대각선 방향에서 바라보는 시점을 말한다.    <쿼터 뷰 형식의 디아블로> |
| **20** | 탑 뷰 | **Top View** | ◆위에서 본 시점. 탑다운으로 불리기도 한다. 3D게임을 만들 수 없던 시절, 공간감을 나타내기 위하여 사용하였다. |
|  | **업무** | | |
| **1** | KPI | **Key**  **Performance**  **Indicators** | ◆목표를 성공적으로 달성하기 위해 핵심적으로 관리해야 하는 요소들에 대한 성과지표. |
| **2** | PM | **Product**  **Manager** | ◆마케팅 관리자로, 마케팅 계획 수립과 집행을 하며 맡은 프로젝트를 성공으로 이끌기 위한 모든 업무를 담당. 게임을 성공시키기 위해 상품전략을 관리. |
| **3** | PPL | **Product**  **PLacement** | ◆영화나 드라마의 영상 매체로 자기 회사의 제품을 광고하는 마케팅 전략. |
| **4** | SWOT | **Strength**  **Weakness**  **Opportunities**  **Threats** | ◆기업 내외의 환경 요인을 파악하여 마케팅 전략을 수립하는 기법. 내부 환경 요인인 강점(strength)과 약점(weakness), 외부 환경 요인인 기회(opportunity)와 위협(threat)의 머리글자를 따온 말이다. 미국의 경영 컨설턴트인 험프리(Humphrey, A.)가 고안한 기법. |
| **5** | VC | **Venture Capital** | ◆고도의 기술력을 가지고 있으나, 자본이나 경영기반이 취약한 기업에 대해 종합적인 지원을 제공함으로써 높은 이득을 추구하는 자본 또는 금융활동을 말함. |
| **6** | QA | **Quality Assurance** | ◆QA(Quality Assurance)는 게임업계의 직종 중 하나로, 게임이 일정 수준의 품질(Quality)을 가질 수 있도록 제품 출시 이전에 각종 테스트(Test) 및 검수 작업을 하는 업무. |
| **7** | 마일스톤 | **Milestone** | ◆개발자가 올바르게 개발을 하고 있는지 점검을 하고, 성과물의 시장성이 있을지 검토해보는 과정. 프로젝트 진행과정에서 특정할 만한 건이나 표를 말함. |
| **8** | 브레인  스토밍 | **Brainstorming** | ◆여러사람들이 모여서 아이디어를 자유롭게 내고, 그 중에서 독창적인 아이디를 얻는 방법. |
| **9** | 아웃 소싱 | **Outsourcing** | ◆프로젝트의 생산, 유통, 용역 등을 외부의 제3자에게 위탁, 처리하는 것. |
|  | **게임 내적 콘텐츠** | | |
| **1** | NPC | **Non-Player**  **Character** | ◆플레이어가 직접 조종할 수 없는 캐릭터. 플레이어와 상호작용이 가능하며 퀘스트를 제공하거나 상점 등 다양한 콘텐츠를 제공하는 도우미 캐릭터.    <엘더스크롤5: 스카이림의 NPC> |
| **2** | PK | **Player Killing**  **Player Killer** | ◆게임상에서 다른 플레이어를 살해하는 플레이어 킬링(Player Killing) 혹은 그 일을 행하는 플레이어 킬러(Player Killer)의 줄임 말.  <mmorpg 아키에이지의 pk현장> |
| **3** | PVP | **Player VS Player** | ◆플레이어의 캐릭터가 다른 플레이어가 조작하는 캐릭터와 대적하는 행동 또는 그런 행동을 담은 콘텐츠.    <던전앤파이터의 pvp 결투장> |
| **4** | 길드 | **Guild** | ◆온라인 게임에서 형성되는 유저들의 모임. 혹은 집단. 어원은 중세 유럽에서 상공업자들의 동업자 조합에서 유래한. 유저들이 함께 모여서 게임을 즐기기 위해 구성되는 모임. 일반적으로 rpg게임에서 자주 쓰임.    <mmorpg 월드오브워크래프트의 길드원들> |
| **5** | 클랜 | **Clan** | ◆온라인 게임에서 일정한 목적을 가진 사람의 집단. 일반적으로 FPS게임에서 자주 쓰임.    <FPS 서든어택의 클랜전> |
| **6** | 샌드박스 | **Sand Box** | ◆높은 수준의 자유도를 제공하여, 유저 마음대로 무엇이든 할 수 있는 시스템 또는 플레이 방식. 직역하면 ‘모래 놀이터’, 어렸을 때 모래로 무언가를 자유롭게 만들면서 놀았던 것처럼, 유저가 무엇이든 자유롭게 만드는 것을 ‘샌드박스(Sand Box)‘로 정의.    <다양한 샌드박스 게임들> |
| **7** | 이스터 에그 | **Easter Egg** | ◆게임 개발자가 자신이 개발한 게임에 재미로 숨겨놓은 메시지나 기능. 부활절 행사에서 부활절 토끼가 달걀을 숨기는 것처럼, 개발자가 프로그램에 무언가를 숨겨 놓은 것을 ‘이스터 에그(Easter Egg)’라고 부르게 됨    <스타2 캠페인 영상에 자사의  전 직원을 추모하는 장면> |
| **8** | BGM | **BackGround Music** | ◆직역하면 ‘배경음악’을 뜻함. 영상이나 이미지 등 어떤 장면의 분위기를 좀 더 효과적으로 전달하기 위해 배경에 흐르는 음악.  <2021로아온 윈터, 쿠크세이튼 테마 공연> |
| **9** | CDN | **Contents Delivery Network** | ◆게임 클라이언트나 콘텐츠 등을 효율적으로 전달하기 위해 분산된 서버에 데이터를 저장하고, 이를 사용자에게 전달하는 시스템.  <CDN 정의> |
| **10** | PLC | **Product Life Cycle** | ◆제품 수명 주기를 뜻함. 제품이 생기고 나서부터 없어질 때 까지의 일생.  \* 웹,모바일 게임 - 6개월 / mmorpg - 3개월 / fps - 1년  <게임 장르의 수명 주기(출처:GAMASUTRA)> |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **날짜 및 버전** | **내용** | **비고** |
| 2022년 2월 11일, Ver 1.0 | 초안 작성 |  |
| 2022년 2월 15일, Ver 2.0 | 그림 삽입 및 오타 수정 |  |