Játékipar

Video Game Designer

A Designer feladata a projekt elején a játék alapötletének, világának és célzott játékosainak bemutatása a kiadónak. Ezek után a Designerek tervezik meg a gameplay és a kialakítás alapjait. A Designer feladata közé tartozhat a történet és annak csavarjainak megtervezése és azon belül a karakterek megtervezése. A játékvilág megtervezése is feladatuk és azon belül a történések és a nehézségek felfedezése is. Ezenfelül a játék kezelőfelületét is megkell álmodniuk, ami elég nehéz feladat lehet egy nagyobb mmorpg-nél mint a World of Warcraft például, de ide sorolhatnám az újabb játékokat is mint például a destiny sorozat vagy az Elder Scrolls Online. Ezt mind megalkotják egy számitógépes szoftveren keresztül, amely majd létrehozza a világot, amibe játszódik a játék, de ez már belemegy a programozók feladatába. Designer-ek között is van eltérés, vannak tesztelők és persze van a fő Designer aki kordában tartja a projektet. A játék mechanikákon is dolgoznak külön Designerek és aztán ott vannak a környezeti Designerek akik a játék környezetén és a forgatókönyvén.

Video Game QA tesztelő

A játék tesztelő feladata a játék hibáinak, glitcheinek és Bugjainak megtalálás és azok jelentése. A játék tesztelők lehetnek akár lehetnek sima játékosok is, ha korai hozzáférésű egy játék. Általában egy játék fejlesztő a játék elődleges verzióját kapja meg ami tele van még hibákkal és még nincs készen ezzel elkerülve azt, hogy játékosok találják meg a hibákat. Ha nem lennének tesztelőnek minden játék élvezhetetlenül rosszul futna tele hibákkal. Azonban néha nincs elég idő játékok javítására határidők miatt ilyenkor a játékos is tekinthető tesztelőnek.

Video Game Programozó

A játék programozók között is sok variáció van mert a sok platform miatt sok az eltérés. Az audio programozók a játék hangjait és zenéjét összhangba teszi a gameplay-el, mivel sok játékba a zenék és hangok figyelmeztető és megkülönböztető jelek is lehetnek, ilyenek például a boss zenék és a fegyver, mágia hangok. Az effekt és grafikus programozók dolga a játék valóság érzetét megteremteni és ezt mind úgy tömöríteni, hogy nehogy lag legyen. A mesterséges intelligencia programozók feladata megmondani a játéknak az ellenfelek és az npc-k, hogy viselkedjenek és hogy a játék mikor, mennyi ellenfelet küldjön a játékos ellen, nehézségtől függően.

Video Game Artist/Animáló

A játék artist/animálók dolga a technológia és a művészet keverése úgy, hogy létrehozzon animált képeket és tájatakat játékokba. A játék animátorok hozzák létre a mozgásokat és az ellenfelek viselkedését a játékokon belül. A játék Artistok feladata megalkotni a világot és azon belül a karaktereket, modellként a játék stílusán belül. A játék Artistok ezt concept artokról csinálják.

Video Game Audio fejlesztő

A játék hang fejlesztők feladata a játék hangjainak létrehozása és a zene mixelése. Ezt mind úgy kell tennie, hogy azok összeilljenek és hogy a játékos beleélje magát a játékba. Az audió fejlesztő feladata ezek mellett, hogy megértse a játék világának a hangulatát. Az is lehet a munkája, hogy keressen színészeket bizonyos játék belüli karakterek megszólaltatásának. Ezek után a felvett szöveget megszerkeszti esetleg eltorzítja, ha erre szükség van

Video Game Producer

A producer fő feladata, hogy irányítsa és megfigyelje a játék fejlesztés menetét. A játék producerek olyannak körülbelül, mint a termék menedzserek. Egy producernek tudnia kell tömeg elött beszélni és bemutatni a játékot, ilyen lehet egy E3-as bemutatás például, ahol több ezer játékos és a média elött kell megmutatni a játékot. A producernek több nyelvet kell ismernie, mivel, ha több nyelven is kiadják a játékot és vagy cenzúrázzák adott országokban akkor megkell értetnie magát más csapatokkal. A producernek tudnia kell rávenni a stúdiót, hogy elfogadják az ötletet, mivel, ha ez nem sikerül bele se kezdhetnek a játékba a megfelelő támogatás nélkül.