

Game Programmer

[notwendig]

Aufgaben eines Game Programmers

Ein Game Programmer ist zuständig für die technische Umsetzung des Game Designs und spielt eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung von Videospielen.

- 1. Engine-Entwicklung:**
 - Entwicklung oder Anpassung von Spiel-Engines, um die Grundlage für das Spiel zu schaffen.
 - Implementierung von Physik, Grafikrendering, Sound und anderen Kerntechnologien.
- 2. Gameplay-Programmierung:**
 - Umsetzung der Spielmechaniken und -logiken, die im Game Design Dokument festgelegt wurden.
 - Programmierung von Charakterbewegungen, Kollisionserkennungen, Spielregeln und anderen Gameplay-Elementen.
- 3. UI-Programmierung:**
 - Entwicklung von Benutzeroberflächen, einschließlich Menüs, HUDs (Heads-Up Displays) und anderen interaktiven Elementen.
- 4. Netzwerkprogrammierung:**
 - Implementierung von Multiplayer-Funktionalitäten, einschließlich Netzwerkkommunikation, Synchronisierung und Server-Management.
- 5. Künstliche Intelligenz:**
 - Programmierung von KI-Verhalten für Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs), einschließlich Wegfindung, Entscheidungsfindung und Taktiken.
- 6. Tools-Entwicklung:**
 - Erstellung von Tools und Editoren zur Unterstützung des Entwicklungsprozesses, z.B. für Level-Design, Asset-Management und Performance-Tests.
- 7. Optimierung und Debugging:**
 - Analyse und Optimierung von Code für bessere Performance und Stabilität.
 - Identifizierung und Behebung von Bugs und Fehlern.
- 8. Integration von Assets:**
 - Zusammenarbeit mit Artists und Designern, um Grafiken, Animationen und Sounds ins Spiel zu integrieren.
- 9. Dokumentation und Testing:**
 - Erstellung technischer Dokumentation für den Code und die Entwicklungsprozesse.
 - Unterstützung bei der Qualitätssicherung durch Testen von Spielkomponenten.
- 10. Kollaboration und Kommunikation:**

- Enge Zusammenarbeit mit dem Game Design- und Art-Team, um sicherzustellen, dass das Spiel die kreative Vision erfüllt.
- Kommunikation mit anderen Entwicklern, um Best Practices zu teilen und technische Herausforderungen zu lösen.

Besondere Verantwortung des Lead Game Programmers:

Qualitätssicherung, Problemmanagement und Innovationsförderung:

- Sicherstellung der Code-Qualität und der Einhaltung von Programmierstandards.
- Überwachung der Testverfahren und der Bug-Behandlung.
- Identifizierung und Lösung technischer Herausforderungen und Engpässe.
- Anpassung der technischen Strategien an Projektänderungen.
- Förderung der Einführung neuer Technologien und Methoden zur Verbesserung der Entwicklungseffizienz und Spielqualität.

Revision #6

Created 14 February 2024 10:52:03 by max

Updated 27 February 2024 17:33:50 by max