|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 11주차 | 기간 | 24.06.10~2024.06.17 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽기 | | | | |

<상세 수행 내용>

[효과적인 게임 기획 프로세스 방안 연구]를 읽고, 소요 시간 13분, 10p

게임 기획의 파트는 크게 셋, 시나리오/콘텐츠/시스템으로 나눌 수 있다. 시나리오는 캐릭터 간의 관계와 세계를 설정하는 파트다. 콘텐츠는 주로 게임 플레이를 보조하는 시스템들을 개발하는 파트다. 마지막으로 시스템은 주로 게임 내에서 사용되는 수치들을 다루는 파트다.

시나리오:세계를 창조하기 위해서는 시대, 화폐, 규칙, 그리고 최종 장애물을 설정해야 한다.

밸런스:밸런스 테이블을 이용한 콘텐츠 지도를 만들어 게임의 난이도를 조정할 수 있다. 몬스터를 처치할 때 들어가는 총 시간을 기준으로 삼으면 플레이어의 행동을 계산할 수 있게 된다.

실무에서 사용하는 방법들을 토대로 한 기획 과정을 살펴보았다. 게임 기획에 대한 지식이 충분하지 않을 때 이 글이 가이드를 제공할 수 있으리라고 여긴다.

[게임 캐릭터 디자인 및 개선 전략에서의 Stable Diffusion 적용]을 읽고, 소요 시간 3분, 2p

Stable Diffusion은 딥 러닝 텍스트-이미지 모델이다. 게임 캐릭터 디자인 분야에서 널리 활용되고 있다.

Stable Diffusion은 텍스트 설명에 따라 다양한 복잡한 장면, 배경 등을 생성할 수 있다. 또한 디자이너 없이 매우 빠르고 정확하게 캐릭터를 만들어 내는 것이 가능하다.

Stable Diffusion의 데이터셋을 개선해 생성 품질을 높이자. 혹은 알고리즘을 최적화해 더 다양한 요구사항들에 적합하게 만들어보도록 하자.

[인터넷 게임 방송 분석을 통한 방송 친화적 게임 디자인 연구와 게임 기획 가이드라인 제시]를 읽고, 소요시간 15분, 10p

'방송친화적'이란 전문적이거나 희극적인 장면 연출을 통해 시청자의 흥미를 유발하는 게임 시스템 및 콘텐츠적 특징을 말한다(한마디로 게임 속에 방송 뽕맛이 생길만한 요소가 있는지를 뜻하는 듯 하다).

'리뷰어' 유형은 초보적 방송이다. '마스터' 유형은 전문적인 방송으로, 능숙한 기술을 선보이고 유용한 정보를 제공한다. '엔터테이너' 유형은 유희적 방송으로 게임을 잘하진 못해도 희극적인 방송을 보여준다. '아크로뱃' 유형은 게임에 대한 이해력과 희화화하는 능력도 뛰어나다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 12주차 | 다음 기간 | 24.06.17~2024.06.24 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |