

# 게임프로젝트

Game Design Project

모바일콘텐츠학부 황세진

Copyright © by Hwang Sezin.

## ■ 강의개요

- 게임 제작 프로세스 단계별 이해
- 게임업무 영역분석
- 요구사항 수집
- 게임요소 분석 및 설계
- 테스트
- 배포

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 3) 시스템 설계 관련 업무

- 초기 기획서와 게임시스템에 맞는 메인 맵
- 캐릭터 제작
- 인공지능 구성 및 설계
- 실무개발 시작
- 스크립트 체계 분석
- 프로토타입 게임 설계
- 프로그램 외형 설계

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 3) 시스템 설계 관련 업무

- 프로그램 구조설계
- 코어 시스템 기획안
- 커뮤니티 시스템
- 캐릭터 레벨업 시스템
- 스킬 시스템
- 그래픽 최적 엔진 개발
- 엔진 필수요소 구성 및 구현

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 3) 시스템 설계 관련 업무

- 시스템 모듈 구성도 제작
- 시스템 메커니즘 정의
- 수정 프로토타입 설계
- 수정 시스템 기획안
- 세부프로그램 설계
- 서버 시스템 기획
- 설계에 따른 구현 설계

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 3) 시스템 설계 관련 업무

- 서버 설계
- 샘플 데이터 제작
- 부서별 상세 설계
- 베이스 설계
- 캐릭터 기초모델링
- 기능별 구현 설계
- 구체적인 컨셉 그래픽 제작(캐릭터, 배경)

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 3) 시스템 설계 관련 업무

- 관리툴 정의 및 공유
- 고객관리 툴 설계
- 게임시스템 설정
- 게임 프로그램 설계
- 엔진 구체화
- 각종 데이터베이스 값 입력
- 1차 세부 기획서

## ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 4) 사운드 관련 업무

- 사운드 작업 추산/수주
- 게임사운드 개발 요소 정립
- 필요한 사운드 작업에 대한 참고자료 정의
- 파일명등의 작업규칙 정의
- 사운드 콘티 디자인
- 사운드 제작
- 원화 검토후 사운드 방향 결정→게임사운드기획서



## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 5) 그래픽 관련 업무

- 이미지 제작
- 애니메이션 디자인
- 실이미지 작업 기획
- 필요한 그래픽 작업에 대한 참고자료와 파일명규칙
- 프로토타입 그래픽 소스 제작
- 컨셉 이미지 일러스트

## ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 5) 그래픽 관련 업무

- 엔진테스트 용 그래픽 제공
- 세부 원화 작성
- 아트 제작물 명세서 작성
- 샘플캐릭터 제작
- 그림콘티 작성
- 게임그래픽 디자인 설계

## ❖ 게임프로젝트

### ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

#### 6) 프로그램 관련 업무

- 클라이언트 프로토 타입 제작

# ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

## 7) 분석설계 평가 관련

- 작업검토
- 프로토타입 검토
- 프로토타입 테스트
- 프로그래밍 요소 분석 및 평가
- 캐릭터 디자인 테스트
- 엔지니어링적 기획서 분서

# ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

## 7) 분석설계 평가 관련

- 게임사운드 요소 분석 및 평가

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -산출물

### 1) 기획관련

- 1차 세부 기획서
- 1차 시스템 기획서
- 각종 리스트 문서
- 각종 세부디자인 문서
- 각종 원화.컨셉문서
- 게임1차 디자인 문서

## ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -산출물

### 1) 기획관련

- 게임 2차 디자인 문서
- 게임 그래픽 작업산정서
- 그래픽작업 지시서
- 사운드 리소스 기획서
- 배경 기획서
- 수정된 상세 기획서

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -산출물

### 1) 기획관련

- 스케줄 플랜
- 스토리보드 콘티
- 진행 순서도
- 차별화 전략 기획서



## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -산출물

### 2) 프로그램 관련

- 개발 로드맵
- 개발 명세서
- 개발 스케줄
- 개발 아키텍처 구성
- 게임 설계 문서
- 게임 프로그램 설계서

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -산출물

### 2) 프로그램 관련

- 기능별 구현 명세서
- 서버 설계안
- 서버 연결 구성
- 데이터 베이스
- 클라이언트
- 프로토 타입 가능성 결과 문서

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -산출물

### 2) 프로그램 관련

- 클래스 다이어그램
- 시퀀스 다이어그램
- 엔진,개발 툴의 등의 설계
- 툴제작

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -산출물

### 3) 그래픽 관련

- 1차 게임용 맵
- 게임 그래픽 리소스
- 샘플 그래픽 데이터 테스트
- 그래픽 리소스 리스트
- 그래픽 작업물
- 그래픽 팀원 업무 분장표