

# 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

# ■ 게임개발 요구사항 수집 단계 -산출물

## 1) 게임기획 관련

- 초안기획서 및 게임개요서
- 테크리컬 리포트
- 트렌드 분석자료
- 아이디어 기술서
- 게임사양표

## ▪ 게임개발 요구사항 수집 단계 -산출물

### 2) 프로젝트 진행 관련

- 개발일정표
- 게임개발 제안서
- 요구기술 명세서
- 요구사항 분석서
- 제품소개 문서

## ▪ 게임개발 요구사항 수집 단계 -산출물

### 2) 프로젝트 진행 관련

- 시장분석자료
- 개발 예산계획서 작성
- 경쟁 제품 분석서
- 수익모델 문서
- 위험계획서

## ▪ 게임개발 요구사항 수집 단계 -산출물

### 2) 프로젝트 진행 관련

- 프로토타입 계획서
- 기술분석서
- 유료화 모델
- 회의록

## ▪ 게임개발 요구사항 수집 단계 -산출물

### 3) 프로그램 관련

- 게임용 기본 엔진
- 엔진 기능요구
- 엔진 아키텍처 문서

### 4) 마케팅 관련

- 마케팅 기획서
- 수정 마케팅 기획서

### ▪ 게임개발 요구사항 수집 단계 -스텝

- 1) 프로젝트 관리 관련 : PM, PD, 리더, 팀장
- 2) 기획관련:기획자, 시나리오 작가
- 3) 마케팅 관련: 마케터
- 4) 디자인관련:디자이너, 그래픽디자이너, 원화
- 5) 프로그램관련: 프로그래머, 클라이언트, 기술 책임, 서버
- 6) 경영관리: 경영진
- 7) 운영/서비스 관련: 운영자



### ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

1. 게임요소분석 및 설계 단계 활동에서 가장 중요시 하고 있는 항목은 공통디자인작성과 시스템 설계 관련임.
2. 요구사항 수집 단계에서 작성된 초기 기획 자료를 근거로 개발하고자 하는 게임에 대한 구체적인 요소를 작성하기 때문.

### ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

- 1) 버전계획수립관련
- 2) 공통디자인 작성 관련업무
- 3) 시스템 설계 관련
- 4) 사운드 관련
- 5) 그래픽 관련
- 6) 프로그램 관련
- 7) 분석설계 평가 관련

## ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 1) 버전계획수립 관련업무

- 개발자회의를 통한 업무 조율 및 방향성 제시
- 업그레이드 계획
- 시장상황 분석 및 마케팅계획 검토
- 플랫폼별 시장상황 분석
- 프로모션 계획서 검토
- 인원보충
- 위험요소 재파악

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 1) 버전계획수립 관련업무

- 상세 일정 계획 조정
- 비전에 합치되는지 확인
- 게임 타겟에 맞는 마케팅 기획서 작성
- 그래픽 엔진 분석(2D/3D)
- 그래픽작업 추산
- 게임사용자 동향 분석
- OSMU Plan

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 2) 공통디자인작성 관련 업무

- 주요 컨셉디자인
- 세부기획에 따른 사운드 외주 진행
- 프로토타입 정의
- 프로그래밍디자인
- 통신관련 시퀀스 설정
- 인터페이스 설정
- 시스템 기획서

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 2) 공통디자인작성 관련 업무

- 세부 시스템 관련 비주얼 기획
- 세계관 설정에 따른 이미지 수집
- 설정에 맞는 캐릭터 및 배경 디자인
- 사운드 컨셉정의
- 사운드 자료수집
- 배경/지역 별 NPC 설정
- 배경 요소(오브젝트)디자인→배경 기획서

## ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 2) 공통디자인작성 관련 업무

- 몬스터 설정 및 경험치 분배
- 메인/서브 퀘스트 기획안
- 메인 맵
- 캐릭터 제작
- 맵디자인
- 동영상 스토리보드
- 데이터 저장 및 저장소 구축

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 2) 공통디자인작성 관련 업무

- 로딩방식 연구
- 대략적인 게임 시스템 별 기획안 작성
- 기본 리소스 제작
- 그래픽 콘티 디자인
- 게임 워크 플로우 상세 제작
- 게임 특징적 요소의 선정
- 게임 스토리텔링 관련 기획



## ■ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 2) 공통디자인작성 관련 업무

- 게임 디자인 최종 의사 결정
- 각 파트의 의견을 수집, 각 썬 시나리오 보드
- 유저 인터페이스 설계 및 디자인
- 문서 작성
- 상호작용 시나리오 작성
- 아트 디자인 문서 작성
- RTM(Recovery Termination Manager)

## ▪ 게임요소분석 및 설계 단계 -활동

### 2) 공통디자인작성 관련 업무

- 게임 디자인 최종 의사 결정
- 각 파트의 의견을 수집, 각 씬 시나리오 보드
- 유저 인터페이스 설계 및 디자인
- Sound design 문서 작성
- 상호작용 시나리오 작성
- 아트 디자인 문서 작성
- RTM(Recovery Termination Manager)

## ▪ 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