

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

■ 게임요소구현 단계 -활동

3) 프로그램 구현 관련

- 대기실 제작
- 연출 및 이펙트 구현
- 외부 라이브러리 적용
- 웹사이트 제작
- 이벤트 생성 툴 제작
- 최초 시험용 버전 제작

▪ 게임요소구현 단계 -활동

3) 프로그램 구현 관련

- 프로토타입 코딩
- 클라이언트 제작
- 몬스터 NPC 제작
- 캐릭터 별 애니메이션 프로그래밍
- 캐릭터 제어 툴 제작
- 이펙트 프로그래밍

▪ 게임요소구현 단계 -활동

3) 프로그램 구현 관련

- 이펙트 효과 테스트
- 인공지능
- 인터페이스 그래픽 제작
- 월드 및 오브젝트 구현
- 유저 인터페이스 제작
- 각 파트 별 코딩

▪ 게임요소구현 단계 -활동

3) 프로그램 구현 관련

- 데이터 밸런싱
- 데이터 수정.디버깅
- 렌더링 엔진 제작
- 메인 게임제작
- 메인 스크립팅
- 서버 모듈 구성

■ 게임요소구현 단계 -활동

3) 프로그램 구현 관련

- 알파버전제작과 확장한 베타 버전 개발
- 전체 구성 인터페이스 프로그래밍
- 전투 시스템 개발
- 커뮤니티 시스템 개발
- 중감 점검 버전 제작
- 최종 레벨 스크립 작성

▪ 게임요소구현 단계 -활동

3) 프로그램 구현 관련

- 품질보증테스트
- 마을 시스템 테스트
- 메인 및 보조 캐릭터 제작
- 베틀 시스템 테스트

▪ 게임요소구현 단계 -활동

4) 사운드 제작 관련

- 사운드 데이터 작업
- 사운드 리소스 작업
- 사운드 수정
- 이펙트 사운드 작곡
- 프로토타입 사운드 제작

▪ 게임요소구현 단계 -활동

5) 통합 테스트 관련

- 시뮬레이션
- 메인 시스템 병합
- 플레이 데모 테스트
- 프로토타입 테스트
- 결과물 통합
- 베타 버전 테스트

▪ 게임요소구현 단계 -활동

5) 통합 테스트 관련

- 시뮬레이션
- 메인 시스템 병합
- 플레이 데모 테스트
- 프로토타입 테스트
- 결과물 통합
- 베타 버전 테스트

▪ 게임요소구현 단계 -활동

5) 통합 테스트 관련

- 오브젝트 테스트
- 중간 플레이 테스트
- 통합 데이터 작업
- 파트별 소스 통합
- 밸런싱 수정