

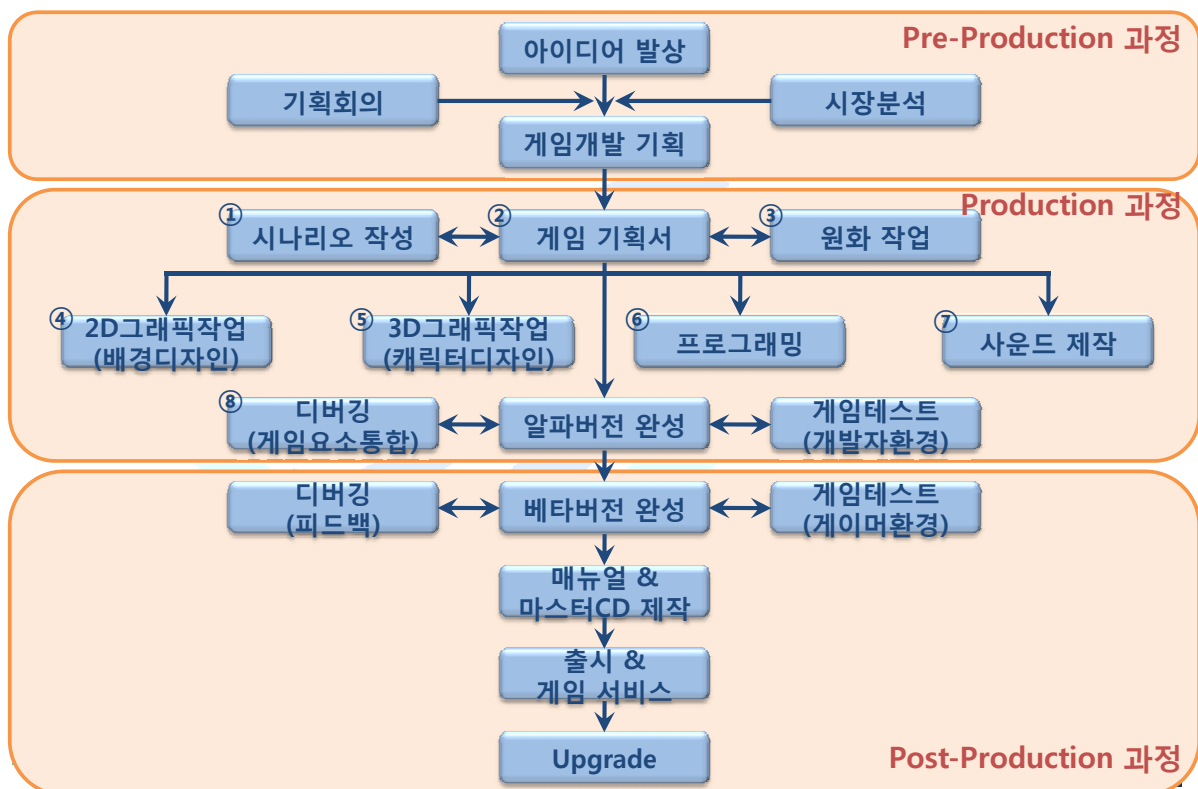
게임 제작 과정



6th Week, 2011



게임 제작 과정



게임 기획

- 게임 개발을 위한 시작부터 사후 관리까지의 모든 과정을 계획, 분석, 설계하는 과정
 - 게임 소재와 아이디어 발상 단계
 - 게임 요소의 창작과 게임 시나리오의 섭외, 게임의 장르와 플랫폼 결정
 - 게임의 전반적인 개발 방향 설정 단계
 - 컨셉 디자인, 개발 방법 결정
 - 게임 개발 계획 설정 단계
 - 개발 문서의 작성과 게임 개발의 전체적인 스케줄링 및 변수 상황의 설정
 - 게임 개발 단계 - 개발 진행 상황 파악과 조율
 - 게임 판매 계획 설정 단계

게임 시나리오

- 게임 제작의 바탕이 되는 스토리 및 캐릭터 설정, 배경 설정 등을 포함
- 게임 제작 업무의 특성에 맞게 제작
 - 개발자와 일반인들을 함께 수용할 수 있는 체계적인 작법
- 단방향 스토리 전달이 아닌, 플레이어의 능동적인 참여가 가능한 상호적인 양방향 구조
 - 플레이어나 플레이 방법에 따라 다른 시나리오
 - 일반적인 시나리오의 기승전결 구조와 다양한 변수, 이벤트가 결합되어 다양성과 복합성을 가질 수 있음
 - 게임에 빠져들 수 있는 재미요소(게임성)를 포함

게임 그래픽

- 게임 화면을 구성하는 시각적인 요소인 캐릭터, 맵, 배경, 아이템, 동영상 등을 제작하는 분야
 - 원화 - 펜 또는 연필로 스케치하는 작업, 최초 컨셉 설정시 개발자의 생각을 빠르게 표현하는 방법
 - 캐릭터 모델링 - 원화의 컨셉이 잘 잡혀 있어야 모델링 하는데 수월
- 그래픽 디자이너에게는 미적 감각과 기본적인 테크닉(예: 원화 드로잉, 색채 표현) 필요
 - 2D 툴 - 배경처리 (Adobe Photoshop)
 - 3D 툴 - 캐릭터 모델링 (3D Studio Max, Maya)
 - 모션 캡처 - 자연스러운 캐릭터의 움직임 표현

게임 프로그래밍

- 게임 제작에 필요한 여러 가지 프로그램을 만드는 작업
- 게임 프로그래머에게는 프로그래밍에 대한 지식과 함께,
 - 일반적인 CS 지식 - 자료 구조, 알고리즘, 운영체제, 네트워크, DB 등
 - 기본 프로그래밍 능력 향상 - C/C++, Win32 API, 등
 - 그래픽 라이브러리 - DirectX, OpenGL
 - 게임 툴, 게임 엔진, 게임 인공지능, 게임 물리 등 제작
 - 게임 구성 요소를 통합, 테스트, 디버깅 역할

게임 사운드

- 게임에 사용되는 음악을 총칭
 - 게임에 사용되는 대사 및 내레이션
 - 배경 음악, 효과 음향 등
- 게임 사운드 담당자는 기본적인 컴퓨터 사운드에 대한 지식이 필요
 - 게임 장르별, 플랫폼별 게임 음악의 동향과 특징을 파악
 - 게임 장면, 이벤트 상황마다 삽입되어야 할 게임 음악의 항목과 분위기 체크
 - 음악 작곡가 – 배경음악 작곡 및 녹음, 편집
 - 효과음향 제작자 – 특수음악, 음성, 자연음, 환경음 등 수집, 분류, 분석하여 효과음 생성 및 가공



Ubiquitous Games

게임 기획



6th Week, 2011

기획서 작성시 고려사항

- 스테이지 및 레벨, 장면 등의 명칭
- 게임 스테이지 및 미션, 이벤트별 전반적인 분야의 상세한 부분 설명
- 화면 상의 물리적 상황 및 사운드 특성 기술
- 게임 공간의 배경 묘사
- 전경의 오브젝트(객체) 및 캐릭터의 상세한 묘사
- 애니메이션의 각 동작
- 배경 음악 및 효과 음악, 특수 사운드 효과
- 캐릭터의 성격 및 대사 등
- 장면 및 배경의 흐름
- 기타 게임 관련 사항 - 팀원, 역할 분담, 스케줄, 비용 등

1차 기획 (예비 기획)

- 아이디어 정리
 - 토의에 참가하기 전, 각자 미리 주제에 대해 준비
 - 자유스러운 분위기에서 진행하되, 남의 아이디어는 비판하지 않음
 - 긴장된 발상을 집중적으로 함
 - 가능한 많은 아이디어를 제출
 - 다양한 아이디어를 복합시켜 보다 실현 가능성 있고 향상된 아이디어를 도출
- 자료 수집과 아이디어 평가
 - 타당성 검토

2차 기획 (1)

- 반드시 문서화!!!
- 게임 기획서 내용
 - 게임의 방향성
 - 게임에서 추구하는 기본적인 방향성 제시
 - 게임 기획의 목표
 - 게임의 목표와 기대, 게임의 세계, 컨트롤의 목적 등
 - 캐릭터와 게임의 주된 초점은 기존 게임과의 차별성
 - 부각시킬 특징
 - 일반적인 특징 및 기획되는 게임만의 특징적인 사항
 - 게임 세계관
 - 게임의 배경이 되는 세계관과 주요 장소, 시간의 흐름 등 플레이어의 배경에 대한 특성 설명

2차 기획 (2)

- 게임 플랫폼 환경
- 파트별 작업 지시서
 - 프로그램 파트 지침서
 - 게임 진행 – 게임이 진행되는 프로세스
 - 캐릭터 – 게임에 등장하는 캐릭터들의 내역과 속성, 패턴 등
 - 맵 – 게임을 구성하는 맵의 형태 및 종류
 - 규칙 – 게임의 룰
 - 인터페이스 – 게임의 화면 구성
 - 그래픽 파트 지침서
 - 게임 진행 – 게임에 삽입되는 그래픽 요소들
 - 캐릭터 – 게임에 등장하는 캐릭터들의 내역, 형태, 프레임 등
 - 아이템 – 게임에 등장하는 아이템의 종류 및 형태
 - 맵 – 게임에 등장하는 맵의 형태 및 종류
 - 인터페이스 – 게임의 화면 구성

2차 기획 (3)

- 사운드 파트 지침서
 - 배경사운드 – 게임에 사용되는 배경 사운드의 종류 및 느낌 등
 - 효과음 – 게임에 사용되는 효과음의 종류 및 느낌 등
- 진행 방식
 - 게임의 목적, 규칙, 조작법, 인터페이스, 배경 및 진행 화면 등의 요소들을 통해 게임의 진행 방식 설명
- 마케팅 전략
 - 기존 게임 분석과 시장 환경의 분석을 통해 기획되는 게임의 장단점 및 위험 요소들을 분석
 - 위험 요소를 최소화하는 단계적인 마케팅 전략
- 외부용 게임 제안서 작성
 - 마케팅을 목적으로 제작
 - 사업개요, 개발전략, 시장분석, 발전방향 등의 프로젝트 총괄적인 소개 → 외부투자 유치의 목적

효과적인 게임기획의 방법

- 제작기간 동안 기획내용을 문서로 잘 정리
 - 팀원들 및 외부의 의견 수렴
- 재미요소 간의 밸런싱을 잘 맞추도록 기획요소의 선택에서 방향성을 잘 유지
 - 단순하면서도 하면할수록 오묘한 게임의 재미
- 진행될 게임을 예측해 볼 수 있도록 플레이어 시나리오 작성
- 동적인 게임 요소를 프로토타입으로 테스트하거나 밸런스 도구 등을 이용
 - 게임의 약점 파악 후 개선 가능, 기획 검증 가능
- 스토리 보드 등으로 게임 진행 화면 표현