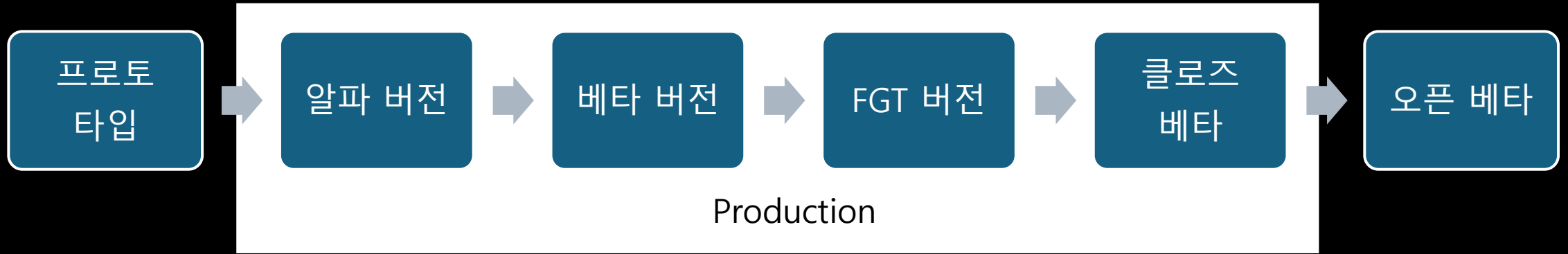

게임 제작 과정

그래서 언제까지 할 수 있는데?

게임 제작 과정



1. Pre Production

- 게임의 전체적인 방향성을 잡고 핵심 재미요소를 프로토 타이핑

2. Production

- 게임 개발 진행 과정, 게임 개발자들은 수많은 데이터를 생성하고 설정하는 작업을 진행

3. Post Production

- 라이브 서비스 단계

Pre Production

1. 게임 컨셉 기획 및 프로젝트 제안
 - 게임의 비전 및 전체적인 방향성 설정
 - 한 문장으로 요약하기
2. 게임 서비스 기획
 - BM(수익)모델 설정, 대상 마켓 설정
3. 게임 제작 계획
 - Production 설계, 인력 계획, 개발환경 셋팅
4. 프로토타입 개발

프로토 타입

1. 구현 내용

- 게임의 핵심 플레이를 구현

2. 기획 내용

- 게임의 재미 요소
- 게임의 차별화 요소
- 게임의 BM 요소

3. 판단 내용

- 게임의 핵심 재미 검증
- 만들 가치가 있는지 확인하기 위해 만드는 과정
- 경영진을 설득할 수 있을만한 경쟁력 있는 아이디어를 내고 제안하는 단계

Production

1. 마일스톤 단위로 프로그램 개발 진행
 - 개발기간 중의 지표, 목표지점
 - 개발진행 도중 특정한 기준에 따라 중간 체크를 하려고 하는 시점
2. 제작 파이프 라인 설계
 - 작업간 의존성이 존재
 - 최대한 효율적인 팀 작업을 하기 위해서 치밀하게 설계
3. 알파버전, 베타 버전
4. 알파 테스트
5. FGT 테스트
6. 클로즈 베타 테스트

알파 버전

1. 구현 내용

- 게임 플레이 전체 구조(시스템) 동작 구현

2. 기획 내용

- 디자인 스펙
- 개발 스펙 : 클라이언트, 서버

3. 판단 내용

- 전체 시스템을 플레이가 가능한 단계
- 콘텐츠를 계속 추가하며 완성도를 높이는 단계

베타 버전

1. 구현 내용

- 유저가 즐길만한 콘텐츠의 양이 충분히 구현된 버전

2. 기획 내용

- 기획서 마무리 단계
- 대부분 게임이 완성되어 기획서 정리하며, 버전 관리

3. 판단 내용

- 모든 시스템의 콘텐츠가 충분히 추가되어 콘텐츠 확인하는 단계

FGT 버전

1. 테스트 내용

- 베타 버전으로 소수의(수십명) 게임 유저에게 테스트를 해서 의견을 받을 수 있도록 구성

2. 기획 내용

- 플레이 초반 진입시 학습할 수 있는 튜토리얼을 제작 및 각종 편의성 개선
- 쉽게 진입하고 짧은 시간에 재미를 극대화 할 수 있는 요소를 추가

클로즈 베타 테스트

1. 테스트 내용

- 소수의 대중(수백에서 수천)에게 정해진 짧은 기간동안 클로즈 베타 테스트 진행
- 서버의 안전성 테스트, 버그수정, 실제 유저들의 의견 수렴

2. 기획 내용

- 재미 없어 보이는 부분 기획 의도 변경
- 새로운 시스템 추가, 밸런싱 변경하여 시장에 좀더 친화적으로 만듦

Post Production

1. 오픈베타 테스트 : 모든 유저 대상으로 공개 진행
2. 라이브 서비스
 - 오픈 이후의 모든 과정
 - 조직 구조의 변경 : 개발팀 -> 라이브팀
3. 업데이트
 - 소규모 패치 : 치명적인 버그 수정, 밸런스 조정 등
 - 대규모 업데이트 : 콘텐츠 추가, 확장팩 등
4. 이벤트
 - 콘텐츠 추가 없이 리텐션 유지하는 대표적인 방법
 - 라이브 팀과 퍼블리셔가 협의

오픈 베타 테스트

1. 테스트 내용

- 게임의 정식 출시, 게임의 상용화 모델을 같이 탑재
- 라이브 운영, 업데이트 및 관리, 마케팅 진행

2. 기획 내용

- 유료 아이템 가격 최종 확정, 밸런스 최종 확정
- 이벤트 기획
- 업데이트 기획 준비

목차
