



게임기획실무 : 게임기획


장한진

기획서에 대한 편견

- ▶ 기획서 작성은 시간 낭비다.
- ▶ 아무도 기획서를 읽지 않는다.
- ▶ 기획서 검토는 노가다나 다름없다.

기획서에 대한 사실들

- ▶ 게임 디자이너들은 자신의 생각을 다른 사람들과 공유하고 싶어한다.
- ▶ 프로그래머들은 자신들이 만들고 있는 것이 무엇인지 알고 싶어한다.
- ▶ 하지만 대부분의 게임기획서는 재미를 발견해가는 게임 개발의 반복적인 속성을 무시하고 있다.

- 
- ▶ 이 수업의 목표는 무엇인가?
 - ▶ 어떤 규칙에 따라 게임 기획서를 작성하는 게 좋은가?

좋은 게임기획서의 목표

- ▶ 게임기획에 대한 합의를 담고 있어야 한다.
- ▶ 핵심 비전을 공유하는 통로가 되어야 한다.
- ▶ 게임개발에 대한 포커스를 제공해야 한다.
- ▶ 디자인과 개발간의 연관관계 및 기획상의 상충되는 부분들을 미리 확인할 수 있게 해줘야 한다.

좋은 기획서는 왜 찾기 힘들 까?

- ▶ 기획서들이 너무 복잡하게 연결된 시스템들을 다룬다.
- ▶ 게임 디자이너들이 너무 많이 기획하는 경향이 있다.
- ▶ 기획서들이 점진적이고 반복적인 개발을 포함하지 않는다.
- ▶ 게임제작진행에 따른 변화가 기획서에 거의 반영되지 않는다.

독자를 파악하라

- ▶ 기획서에 관심이 있는 사람들
 - ▶ **기획팀.** 기획에 대해 합의하려고
 - ▶ **프로그래밍팀.** 게임을 구현하려고
 - ▶ **프로듀서들.** 일정을 세우고, 예산을 할당받으려고
 - ▶ **품질보증부서(QA).** 테스트 계획을 수립하려고
 - ▶ **외부 파트너들.** 개발팀을 귀찮게 하려고

짧게 쓰기

- ▶ 짧고 간결한 기획서는:
 - ▶ 읽기 쉽고
 - ▶ 쓰기 쉽고
 - ▶ 관리하기 편하고
 - ▶ 다루기 용이하고
 - ▶ 모순될 가능성이 적고
 - ▶ 단순한 기획이 될 가능성이 높아진다.

짧게 쓰기

- ▶ 군더더기를 제거 한다.
- ▶ 빈 항목들을 제거한다.
- ▶ 복사해서 붙여넣기를 피한다.
- ▶ 시스템에 불필요하게 덧붙인 설명을 제거한다.

짧게 쓰기

▶ 길드 초대 확인 UI

- ▶ **플레이어가 길드를 생성하면 확인 UI가 나타납니다.** 확인 UI는 “이 길드에 가입하시겠습니까?” 라고 묻고, 확인 버튼과 취소 버튼이 달려 있습니다.
- ▶ **확인버튼.** 확인 UI에는 확인 버튼이 달려 있고, 이 동작을 승인합니다.
- ▶ **취소버튼.** 확인 UI에는 취소 버튼이 달려 있고, 길드 생성을 방지합니다.
- ▶ **닫기버튼.** 확인 UI의 오른쪽 상단에는 ‘X’ 버튼이 달려 있고, 취소 버튼과 동일한 역할을 합니다.
- ▶ **ESC.** 이스케이프를 누르면 이 동작을 취소하고, 취소 버튼을 누르는 것과 같습니다.

짧게 쓰기

▶ 길드 초대 확인 UI

- ▶ 플레이어들이 길드에 초대를 받으면, 확인창이 열립니다.

(일반 대화창.doc 참조)

짧게 쓰기

▶ 명심하자.

- ▶ 게임 개발프로그래머들은 짧은 목록을 좋아한다.
- ▶ 목록에 있는 것들을 지워나가는 걸 좋아한다.

우선 순위를 부여하라

- ▶ 플레이어는 소지품 창에서 아이템을 장착할 수 있다.
- ▶ 플레이어가 아이템을 장착하면, 전투력이 변경된다.
- ▶ 플레이어가 장비를 입으면, 겉으로 표시된다.
- ▶ 플레이어들의 장비는 특수 효과가 부여될 수도 있다.
- ▶ 플레이어는 자신의 방패에 자신이 속한 길드의 문장을 그려넣을 수 있다.

우선 순위를 부여하라

- ▶ **(1단계)** 플레이어는 소지품 창에서 아이템을 장착할 수 있다.
- ▶ **(1단계)** 플레이어가 아이템을 장착하면, 전투력이 변경된다.
- ▶ **(2단계)** 플레이어가 장비를 입으면, 겉으로 표시된다.
- ▶ **(2단계)** 플레이어들의 장비는 특수 효과가 부여될 수도 있다.
- ▶ **(4단계)** 플레이어는 자신의 방패에 자신이 속한 길드의 문장을 그려넣을 수 있다.

우선 순위를 부여하라

▶ 기본 장비 (프로토타입)

- ▶ 플레이어는 소지품 창에서 아이템을 장착할 수 있다.
- ▶ 플레이어가 아이템을 장착하면, 전투력이 변경된다.

▶ 고급 장비 (2단계)

- ▶ 플레이어가 장비를 입으면, 겉으로 표시된다.
- ▶ 플레이어들의 장비는 특수 효과가 부여될 수도 있다.

▶ 장비와 길드 문장 (4단계)

- ▶ 플레이어는 자신의 방패에 자신이 속한 길드의 문장을 그려넣을 수 있다.

보여주어라

▶ 유사한 형태를 가진 다른 게임들의 스크린샷



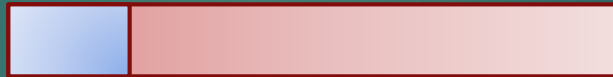
보여주어라

▶ 게임 캐릭터의 파워

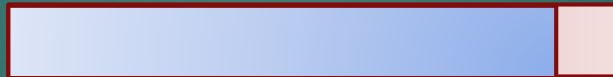
아이언맨



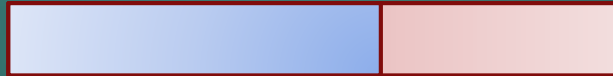
울트라맨



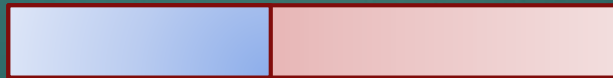
원펀맨



호빵맨



스파이더맨



보여주어라

▶ 게임 캐릭터의 파워

아이언맨



울트라맨



원펀맨



호빵맨



스파이더맨



어떻게 작업해야 하는지에 대해 시시콜콜 적지 말라

- ▶ 이걸 게임기획자가 상관할 문제가 아니다.

“퀘스트.doc”

퀘스트 변수는 캐릭터 오브젝트에 있는 비트 벡터의 연결된 목록에 저장된다.

어떻게 작업해야 하는지에 대해 시시콜콜 적지 말라

▶ 이것이 기획자들이 할 일이다.

“퀘스트.doc”

퀘스트 변수와 메모리에 대해서 고려할 사항들.

게임에는 약 2,500개의 퀘스트들이 있다. 플레이어들은 진행중인 퀘스트를 한 번에 최대 20개까지 갖고 있을 수 있다. 플레이어들은 한 퀘스트에서 최대 10번의 선택을 하게 되며, 각 선택지에서 한 결정은 퀘스트가 끝날 때까지 저장되어 있어야 한다. 나중에 어떤 퀘스트를 완료했느냐에 따라 콘텐츠의 잠금이 해제될 수 있으므로, 각 퀘스트의 완료 상태와 그 결과가 저장되어야 한다.

콘텐츠로부터 코드를 분리

- ▶ 필요한 정보를 찾아 헤매게 하지 말자.
- ▶ 콘텐츠는 부록이나 표로 분리하자.

콘텐츠로부터 코드를 분리

▶ 복잡한 글머리 기호

제작 도구. 어떤 제작 기술은 도구가 필요하며, 없을 경우에는 그 기술을 사용할 수 없다는 메시지가 출력된다.

제련. 제련에는 대장장이의 망치와 부절가락이 필요하다. 고급 망치와 부절가락이 있으면, 더 다양한 아이템을 만들 수 있다.

재단. 재단사가 되려면 베틀이 필요하다.

연금술. 연금술에는 시험관 세트가 필요하다. 고급 시험관 세트를 갖고 있으면, 더 다양한 아이템을 만들 수 있다.

조각. 조각에는 망치와 끌이 필요하다.

콘텐츠로부터 코드를 분리

▶ 요구사항을 아래처럼 쉽게~!

제작 도구. 어떤 제작 기술은 도구가 필요하며, 없을 경우에는 그 기술을 사용할 수 없다는 메시지가 출력된다.

고급 도구. 어떤 제작 기술은 더 강력한 도구를 사용해서 더 강력한 아이템을 제작할 수 있다.

제작 기술과 도구		
기술	도구	고급 도구
제련	망치와 부절가락	예
재단	베틀	
연금술	시험관 세트	예
조각	망치와 끌	

명확한 용어 사용

- ▶ 독자가 이미 알고 있을 거라고 전제하지 말자.
- ▶ 이 주문은 높은 **DPS**를 갖고 있지만, 증오 감소 효과를 갖고 있어서 **레이드**에서 **어그로**를 감소시킨다.

명확한 용어 사용

- ▶ 평범하고 쉬운 어휘를 사용한다.
- ▶ 오덕 용어는 피한다.
- ▶ 회사 내부 용어도 피한다.
- ▶ 새로운 용어를 사용할 때는 일관적으로 사용한다.
- ▶ 용어집을 만드는 것도 고려한다.

중복을 제거하라

- ▶ 기획서에서 중복은 악이며, 혼란을 야기하고, 오류를 발생시킨다.

전투능력치.doc

근력은 플레이어의 공격력을 $\text{근력}/2$ 만큼 증가 시킵니다.

민첩성은 플레이어의 정확도를 민첩성 $/3$ 만큼 증가시킵니다.

마력은 플레이어의 마법공격력을 마력 $/5$ 만큼 증가시킵니다.

아이템.doc

근력은 플레이어의 공격력을 $\text{근력}/2$ 만큼 증가 시킵니다.

민첩성은 플레이어의 정확도를 민첩성 $/3$ 만큼 증가시킵니다.

마력은 플레이어의 마법공격력을 마력 $/5$ 만큼 증가시킵니다.

중복을 제거하라

- ▶ 기획서에서 중복은 악이며, 혼란을 야기하고, 오류를 발생시킨다.

전투능력치.doc

근력은 플레이어의 공격력을 근력/2만큼 증가 시킵니다.

민첩성은 플레이어의 정확도를 민첩성/3만큼 증가시킵니다.

마력은 플레이어의 마법공격력을 마력/5만큼 증가시킵니다.

아이템.doc

마력이 부여된 아이템을 장착할 경우, 플레이어의 능력치가 증가할 수 있습니다.

자세한 것은 전투 능력치.doc를 참고하세요.

애매한 표현을 금지하라

- ▶ 명확한 평서문을 사용하자
 - ▶ 금지어: “아마도”, “가능할 수도“ 혹은 “그럴지도 모릅니다”, “~할 수도 있습니다”
- ▶ 여러가지로 해석가능한 표현을 쓰지말자
- ▶ “우리”라는 말을 쓰지말자
- ▶ 기획에서 방향을 명확히 선택하자

애매한 표현을 금지하라

▶ 아래와 같은 표현은 금지하자.

플레이어는 이성 NPC에게 구매할 수 있을지도 모릅니다.

훗날에는, 낭만적인 사랑의 노래를 불러서 여성을 꼬실 확률을 높일 수 있는 기능을 추가할지도 모릅니다.

이게 구현이 되면, 아마도 플레이어들은 자신의 사랑 노래를 작곡할 수도 있습니다.

애매한 표현을 금지하라

▶ 이렇게 표현하자.

NPC와 연애하기

(프로토타입)

플레이어는 대화를 통해서 이성 NPC를 꼬실 수 있습니다. 또한 플레이어는 자신이 배운 노래를 불러줌으로써, 이성 NPC를 꼬실 수 있습니다.

연애고급

(4단계)

플레이어는 연애 시스템에서 사용할 자신만의 노래를 만들 수 있습니다.

게임 제작 특징

미디어	같은점	차이점
프로그램	컴퓨터를 이용해 작동한다.	게임은 재미를 위해 만들고, 목적이 명확하지 않다.
영화	음성과 영상이 나오고 스토리가 정해져 있다.	원하는 방향으로 스토리를 선택해 진행할 수 있다.
소설	텍스트로 스토리 전달을 하고 기본 스토리가 정해져 있다.	원하는 방향으로 스토리를 선택해 진행할 수 있다.
웹사이트	네트워크를 기반으로 정보를 저장한다.	원하는 사이트로 선택해 이동이 가능하며, 음성과 영상, 텍스트를 동시지원하여 다양한 형태의 선택이 가능하다.

게임 기획

게임 개발의 3단계

제작 전 단계 : Pre-
Production



제작단계 : Production



제작 후 단계 : Post-
Production

게임의 컨셉을 정하고 중간 목표로 삼고 있는 프로토타입을 제작해 구현이 가능한 기술을 검증해 봐야한다.

프로토타입의 진행이 완료되면 확인된 기술을 이용해 게임을 디자인 한다.

테스트와 마케팅, 기타 서비스가 포함된다. 즉, 아직 안정화 되지 않은 기술 등을 중심으로 검증을 거치는 단계이다.

제작 전 단계 (Pre-Production)

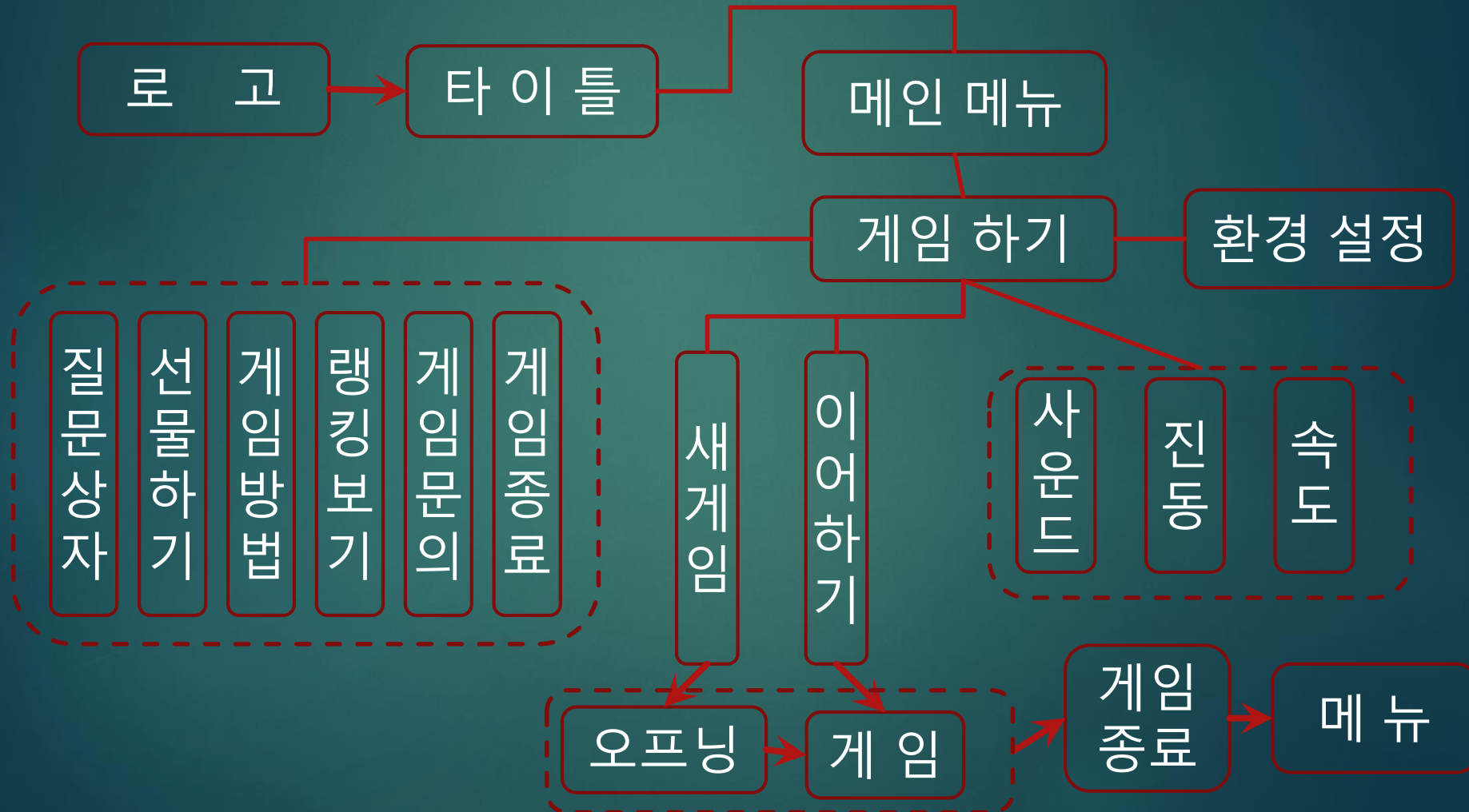
- ▶ 이 단계는 제작을 준비하는 것이 기본이 된다.

컨셉 기획서

기술 기획서

프로토타입

컨셉 기획서



컨셉 기획서

- ▶ 제목 : 저작권에 저촉되는지, 유사 이름이 있는지, 상표권 등록이 되어있는지를 미리 확인해야 한다.
- ▶ 장르 : 제작되는 장르를 기술한다.
- ▶ 플랫폼 : PC, 콘솔, 모바일 기기 등의 플랫폼을 결정한다.
- ▶ 권장사양 : 타깃유저의 성향과 관련 게임을 보고 권장사양을 결정한다.

컨셉 기획서

- ▶ 게임조작 : 기본적인 게임 조작에 대한 설명을 한다.
- ▶ 게임성의 묘사 : 제작하고자 하는 게임의 특징과 장점이 나타나야 한다. 제작 전 단계에서는 이 게임이 다른 게임과 다른 점, 이 게임의 구매 이유에 해당하는 특징들을 서술하며, 제작단계에서 좀 더 세밀한 기획을 진행한다.