

# 왕의 자격 제작과정

인디게임팀 드림메이커 / 김인권

## 목 차

1. 게 임 소 개
2. 제 작 스 케 줄
3. 제 작 프 로 세 스
4. 업 무 분 담
5. To o i 활 용
6. 레 벨 디 자 인 제 작 과 정
7. 플 레 이 영 상

게 임 소 개

## 게임 소개

왕의 자격은 RPG Maker 툴을 이용하여 제작한 퍼즐RPG 게임입니다.

크게 3가지(얼음, 사막, 숲) 컨셉의 던전으로 이루어져있으며, 각각의 던전은 다른 형태의 퍼즐로 구성되어 있습니다.

낮은 난이도에서부터 높은 난이도 까지 설정된 퍼즐(한붓그리기, 동선을 제한한 미로 찾기, 트랩과 퀴즈)을 풀어냄으로써 오는 성취감 유도하였으며,

각 던전 클리어 시 획득하는 아이템을 수집 및 조합하는데서 오는 즐거움을 주고자 하였습니다.

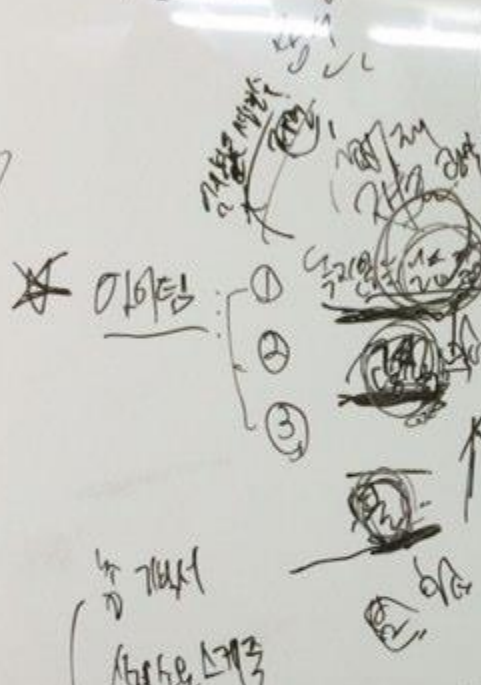


# 제작 스케줄

드림캐쳐 팀인.

1. 잉어 매번 쓰기
2. 회의록 작성하기
3. SVN에 공유
4. 기획서 작성
5. 스케줄 작성

신비리 나무 (☹️ ⊖)



성 내  
↓  
리 (대사)  
↓  
주점 (대사)  
↓  
대사

상기 게임 기획서, 던전

게임 기획서, 스토리지

미정 C/D. 게임 기획서 수정, 스토리지.

## 왕의자격 프로젝트 제작 스케줄

게임 아이디어와 시나리오를 구상한 이후 게임에 필요한 리소스 및 문서작업을 리스트화(마을이나 던전(레벨디자인), NPC, 사운드, UI 등) 하였습니다. 이 리스트를 토대로 스케줄을 제작하였습니다.

1st week (기획 및 준비)						
1 Monday	2 Tuesday	3 Wednesday	4 Thursday	5 Friday	6 Saturday	7 Sunday
기획 회의/ 파트 배분/ RMVXA 톨 준비작업	세계관 및 시나리오 설정	개요서 작성	1차 Presentation (개요서 및 스케줄) / 기획서 초안 작성	기획서 작성	월드맵 제작	레벨디자인 설정
	시스템 관련 리소스 준비 작업	기획 매뉴얼 마인드맵 작성		기획서 작성 및 이미지 제작	레벨디자인 설정	
		스케줄표 작성		기획서 작성	레벨디자인 설정	

2nd week (제작)						
8 Monday	9 Tuesday	10 Wednesday	11 Thursday	12 Friday	13 Saturday	14 Sunday
2차 Presentation (기획서 완성)	레벨디자인 (사막 던전 제작)			아이템 제작 및 적용	PC, NPC 대사 제작 및 적용	
	레벨디자인(아이스 던전 제작)		월드맵 리소스 제작 및 수정			타이틀 이미지 제작/ 폰트 및 UI 수정
	레벨디자인(초원 던전 제작)		프롤로그 에필로그 제작 이미지 서치			

3rd week (통합 및 테스트)						
15 Monday	16 Tuesday	17 Wednesday	18 Thursday	19 Friday	20 Saturday	21 Sunday
PC, NPC 배치	개별 파일 최종 검토 및 통합 파일 변환작업		파일 통합 및 버그 테스트	수정 사항 검토 보완 사항 추가 및	테스트 완료	완성
사운드/이펙트 제작 및 적용						

## 크런치 모드 개발

집중 개발을 위해 3주간의 집중 제작 크런치 모드를 실시 했습니다. 총 3주 만에 기획부터 제작을 마치도록 진행했습니다.

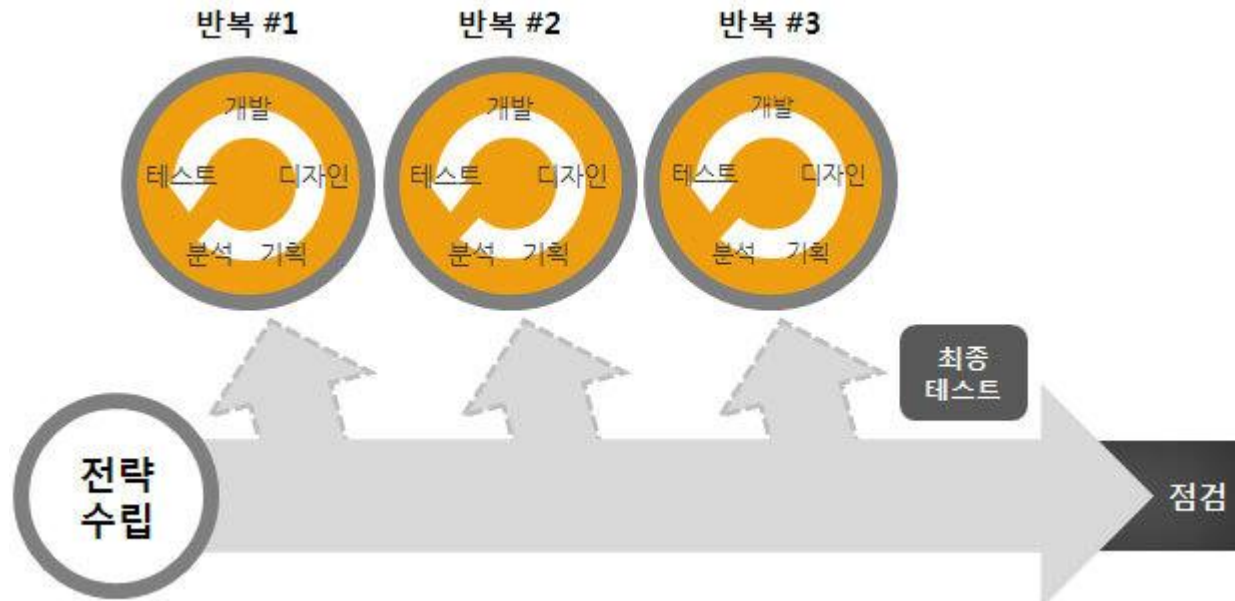
제 작 프로세스



## 제작 프로세스 – 애자일 개발 프로세스

RPG Maker를 기반으로 했기에 저희가 기획한 의도대로 개발을 하는데 있어서 구현 여부가 확실치 않았습니다.

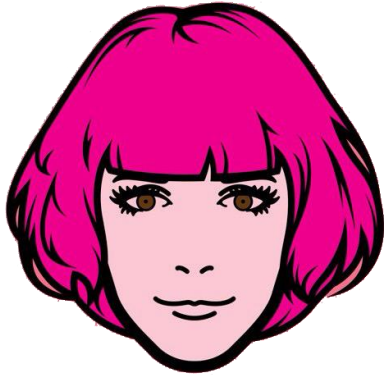
이슈가 생기는 일이 빈번하였기에 이에 유연하게 대처할 수 있는 애자일 개발 프로세스로 진행하였습니다.



업무 부담

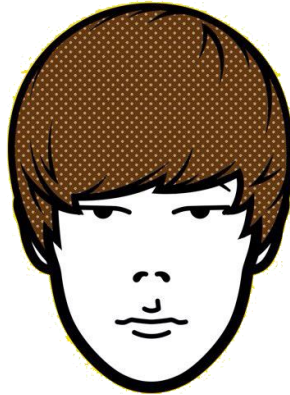
## 팀 내 업무분담

애자일 개발 프로세스로 진행했기에 특정 업무를 도맡기 보다는 자유롭게 업무를 분담하였습니다.



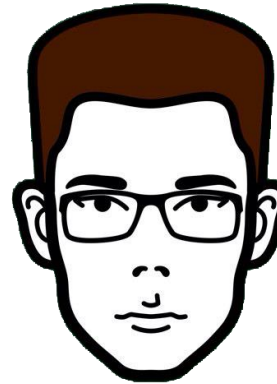
강민정

레벨디자인(월드맵, 키유 던전)제작 및  
구현, NPC컨셉, 사운드, UI, 폰트 구현  
및 그래픽 전반적인 부분



최중훈

레벨디자인(바카타 던전, 아마란스  
마을)제작 및 구현, RPG maker 구  
현 전반적인 부분.



최상규

시나리오, 레벨디자인(람노르베크  
던전)제작 및 구현, 스토리 및  
시나리오 전반적인 부분.



김인권

프로듀싱, 일정관리, 밸런싱 작업,  
파일 히스토리 및 관리, 게임 리소스  
관리, 업데이트, 툴 기획 및 구현

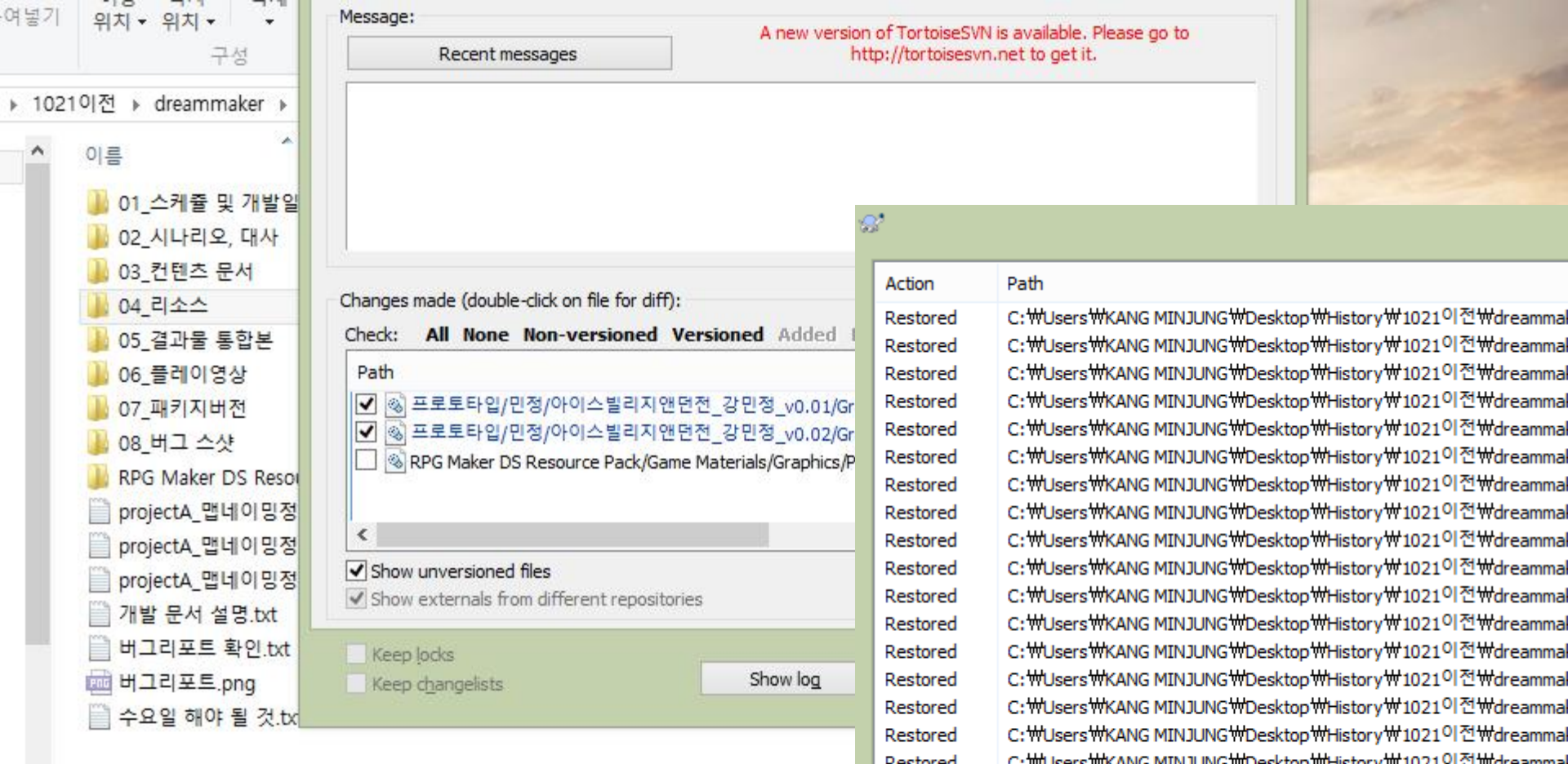
Tool 활용

## Trello를 통한 스케줄 관리

짧은 기간 동안 개발을 극대화하기 위해 크런치 모드를 진행하였고,

프로젝트 진행 중 스케줄 관리 프로그램을 활용하여 팀원 각자의 스케줄 관리를 하였습니다.





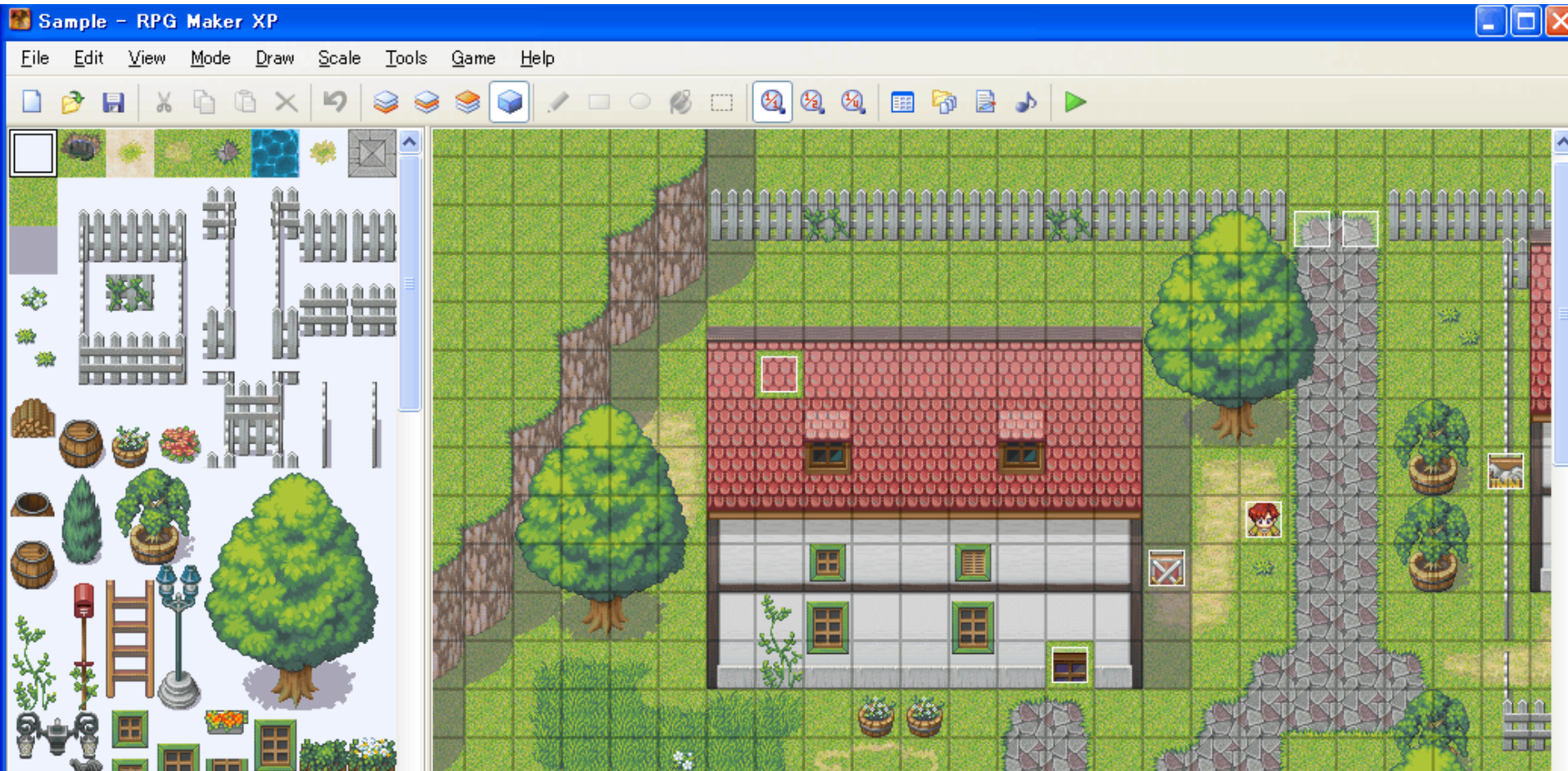
## SVN을 통한 게임 리소스 및 프로젝트 히스토리 관리

게임 기획을 하고 제작에 들어가게 되면서 게임에 관한 산출물들은 모두 SVN을 통한 관리하였습니다.



# RPG Maker를 통한 게임 개발

드림메이커 팀이 기획한 게임을 구현하기 위해 RPG Maker를 활용하였습니다.



# 일감

▼ 검색조건

☒ 상태

진행중 ▼

검색조건 추가

▶ 옵션

☒ 적용
 ☒ 지우기

✓ # ▼	유형	상태	제목	변경	범주
<input type="checkbox"/> 17662	Defect	New	Change hours into Days	2014-08-12 11:29	Project settings
<input type="checkbox"/> 17660	Feature	New	Gantt chart-increase column size of issue description	2014-08-12 11:57	Gantt
<input type="checkbox"/> 17659	Defect	New	Problem with Sendmail and BCC	2014-08-12 10:50	Email notificatio
<input type="checkbox"/> 17658	Defect	New	Summary report against Version needs to be more more detailed	2014-08-12 06:42	Issues
<input type="checkbox"/> 17654	Feature	New	Change in redmine field	2014-08-11 10:51	Issues
<input type="checkbox"/> 17652	Defect	New	DemoLab7	2014-08-11 03:16	
<input type="checkbox"/> 17651	Defect	New	Quản lý lỗi phát sinh	2014-08-11 03:09	
<input type="checkbox"/> 17650	Defect	New	Quản lý lỗi linh kiện máy tính	2014-08-11 03:07	
<input type="checkbox"/> 17649	Defect	New	Quản lý lỗi linh kiện máy tính	2014-08-11 03:03	
<input type="checkbox"/> 17642	Feature	New	Provide a QR Code of the API key to auto log-in with mobile apps	2014-08-09 13:32	REST AP
<input type="checkbox"/> 17641	Feature	New	User-specific setting to enable or disable the display of gravatars	2014-08-11 08:50	Themes
<input type="checkbox"/> 17632	Defect	New	Users can't see private notes created by themselves if "Mark notes as private" is set but "View private notes" is not	2014-08-08 08:38	
<input type="checkbox"/> 17630	Defect	New	Non-Administrator account can't show Issues list on multi role.	2014-08-08 06:56	Issues

## Redmine을 통한 버그 및 이슈 관리

게임 산출물을 QA 후 버그 및 이슈는 레드마인을 통해 대응 및 관리하였습니다.

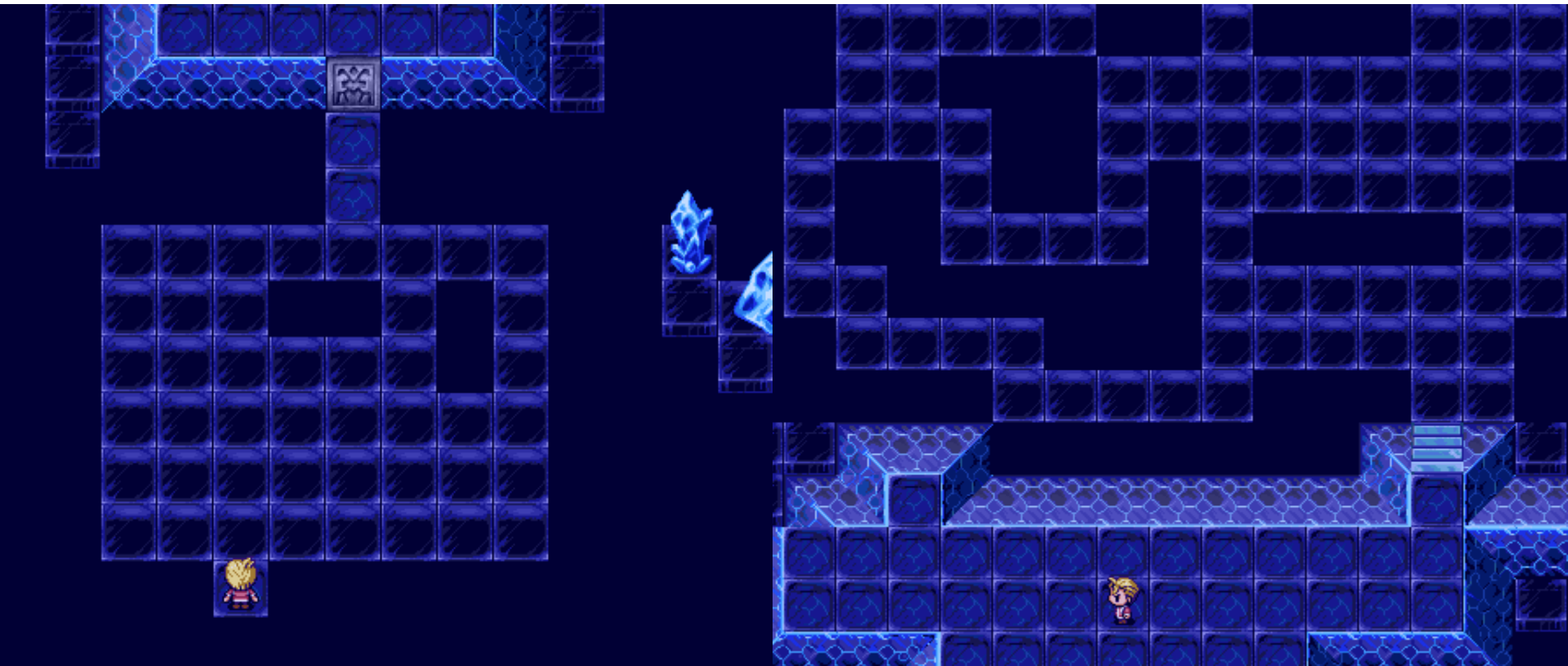


레벨 디자인 제작 과정

## 레벨디자인 제작 과정

왕의 자격은 주인공 캐릭터가 왕이 되기 위해 여러가지 시험을 통과해야하는 스토리를 가지고 있습니다.

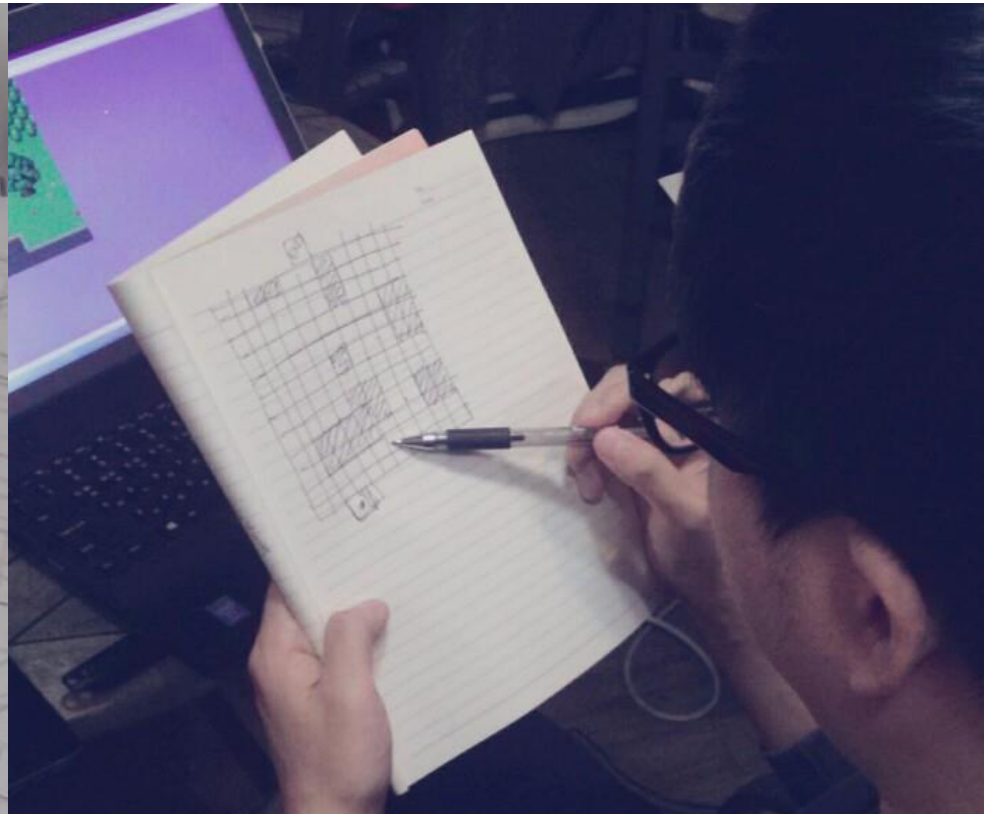
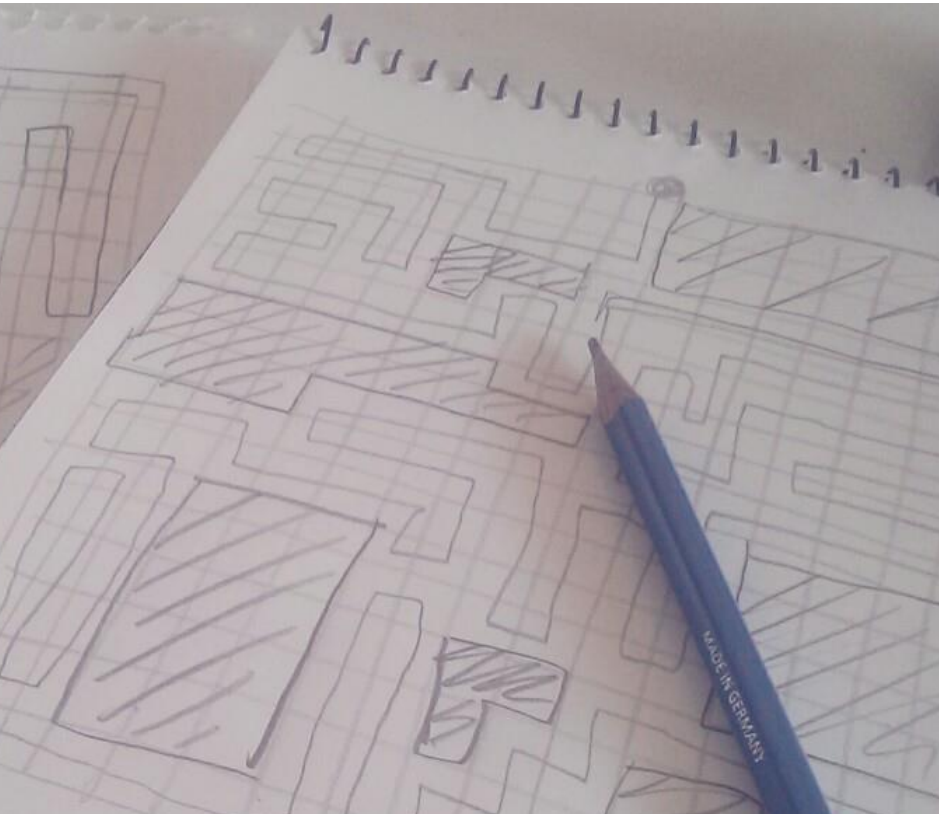
그 중에서 키유섬의 키유던전 부분(ice\_dun001~003)은 퍼즐게임인 한붓그리기로 이루어져있습니다.



## 레벨디자인 제작 과정

전반적으로 페이퍼 프로토타입을 제작한 후 유저 테스트를 진행하였습니다.

테스트 진행 후 피드백 을 통해 난이도 및 플레이 타임을 조절하였습니다.



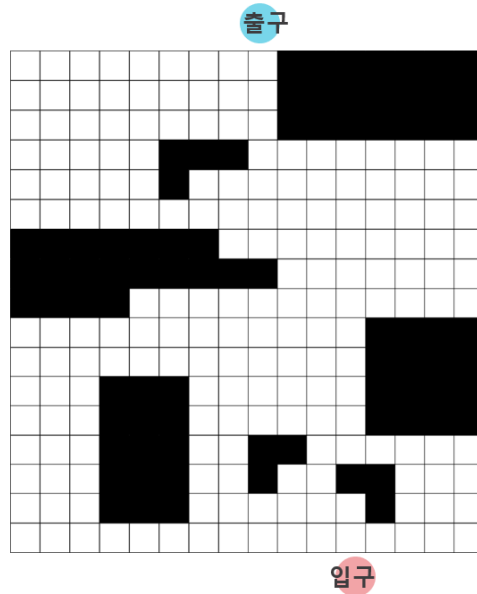
# 레벨디자인 제작 과정

문서 작업을 통해 배치할 지형을 미리 그려보는 작업을 거쳤습니다. 또한, NPC등의 세부 설정을 통해 게임의 분위기를 더욱 쉽게 전달하기 위한 디테일 작업을 착수하였습니다.

## 세번째 스테이지

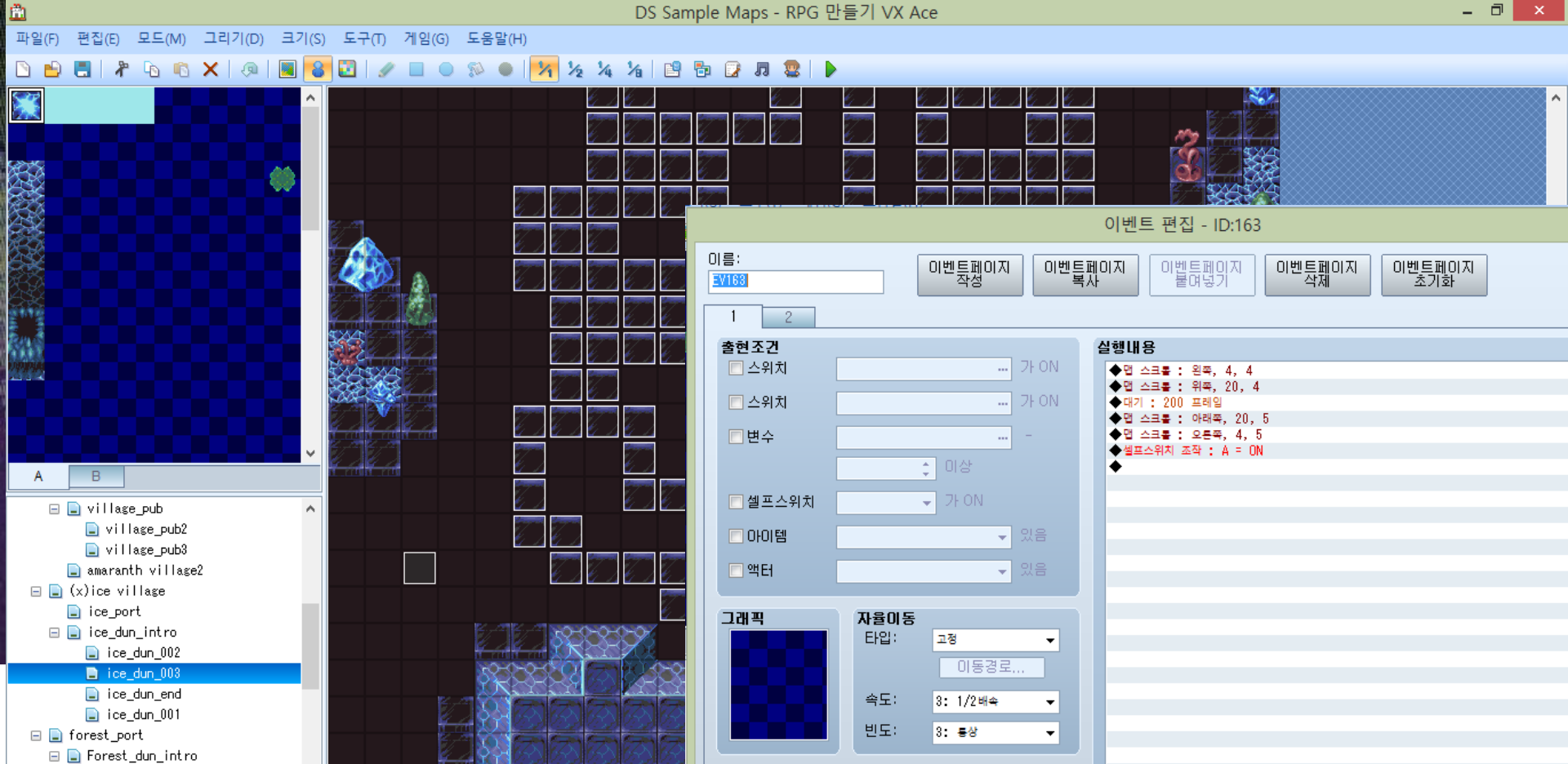
사각형 캡처(R)

- 타일 수 : 190개



### NPC\_기욤 드 할슈타인

이름	기욤 드 할슈타인	
인종	코카서스 백인	
기본 정보	국적	미노스제국
	나이	50대 후반
	직업	미노스제국의 황제
	체형	키185cm, 체중80kg
	이미지	
	세부 설정	
외형	1. 대장군 출신다운 우람한 기본 골격 2. 세월의 흐름으로 머리색은 백발이며 조금은 왜소해짐 3. 왕을 상징하는 왕관과 붉은 색 망토를 두르고 있음	
성격	1. 남의 의견을 경청하고, 좋은 의견이라면 서슴지 않고 받아들이는 성격 2. 만인에게 존경받는 뛰어난 능력과 인품	
배경 스토리	미라 공국군에 복무한지 7년 만인 게레스력 295년 미라 공국군의 대장군의 자리에 올랐다. 게레스력 298년에 벌어진 민중 봉기에 사령관이 되어 미라 공국과 대륙의 여러 나라들과 전투를 벌여 미노스 제국을 창건했고, 국민들의 추대를 받아 제국의 초대 황제로 등극했다. 50세가 되도록 결혼을 하지 않아 대신들이 걱정을 하지만 정작 자신의 아들인 루트비히의 존재를 알고 있기 때문인지 태평하게 사냥을 다니고 정력적으로 정무를 수행하고 있다.	
역할	intro부분 대사 연출	
NPC 위치	epica_castle_intro(017,002), epica_castle_intro(017,003)	
파일명	21 - Royal	
타입	Fixed	
작동방식	Autorun	



## RPG Maker를 통한 개발 & 레벨디자인 짜기

앞선 페이퍼프로토타입과 문서를 바탕으로 스크립트 개발에 들어갑니다.

다양한 방법으로 공략이 가능하도록 가능성을 열어두는데 주력했습니다.

플 레 이 영 상

## 플레이 영상

<https://youtu.be/4GdpiCi88Rg>



Thank you!