

게임 제작 과정 & 게임 직군 소개

이화 게임 스터디
컴퓨터공학과 이혜진



목차

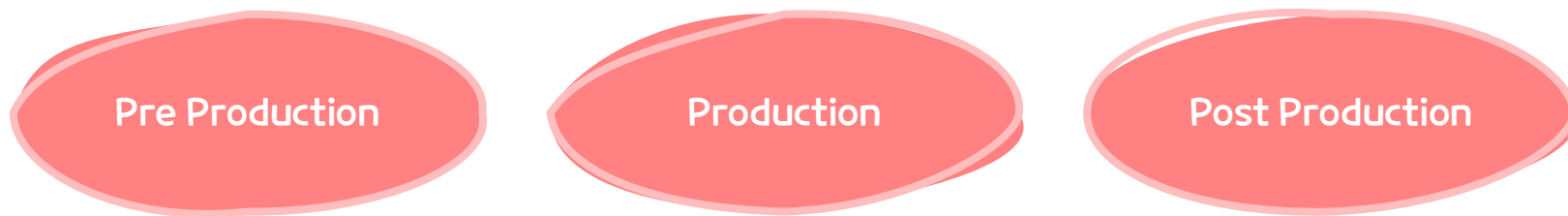
게임 제작 과정

게임 버전

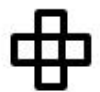
게임 제작 직군



게임 제작 과정



- 게임 제작 과정은 크게 3단계로 나눌 수 있다
- Pre Production: 게임의 전체적인 방향성을 잡고 핵심 요소를 프로토타이핑하는 단계
- Production: 특정 콘텐츠나 핵심 특징을 목표로 하는 제작 단계
- Post Production: 라이브 서비스 단계 (오픈 이후의 모든 과정)



게임 제작 과정

Pre Production

아이디어 발상

기획 회의, 시장분석

게임 개발 기획



게임 제작 과정 1) Pre Production

1) 게임 컨셉 기획

- 게임의 비전 및 전체적인 방향성 설정
→ 어떤 플레이어(타겟)에게 어떤 경험을 줄 것인가?
- 2가지 방향성이 있을 수 있음
 - 1) 시장(트렌드) 분석을 통한 경험을 주기 → 대중의 성향에 맞추어
 - 2) 개발자가 정의한 경험을 주기 : 주로 인디게임 → 매니아층



게임 제작 과정 1) Pre Production

2) 게임 서비스 기획

- 수익 모델 설정
 - 1) Pay to Play (P2P) : 게임 구매 필요 or 정액제 방식의 게임
 - 2) Free to Pay (F2P) : 게임은 무료, 현실 시스템 있음
- 대상 시장 설정
 - 1) 한국 우선 or 해외 동시
 - 2) 다국어 버전 계획
- 마케팅, 이벤트, 수익 배분, 오픈 시기 가늠



3) 게임 제작 계획

- Production 설계
 - 마일스톤 및 중간 리뷰(테스트) 일정
 - 어떤 콘텐츠를 어느 시점에 만들어서 테스트 할 것인지 결정
 - ex) 내부 테스트, FGT(소수 유저 테스트), CBT(클로즈 베타 테스트)의 일정
 - + 일정을 맞추지 못할 경우에 대비 해야함
- 인력 계획
 - 개발 조직 구성 및 인력 확충
 - 아웃 소싱 계획 (외주)
- 배포 및 QA 프로세스 수립



게임 제작 과정

Production

게임 기획서 작성 (시나리오 작성, 원화 작업)
2D 그래픽, 3D 그래픽, 프로그래밍, 사운드 제작
디버깅, 게임 테스트
알파 버전, 베타 버전, FGT, CB



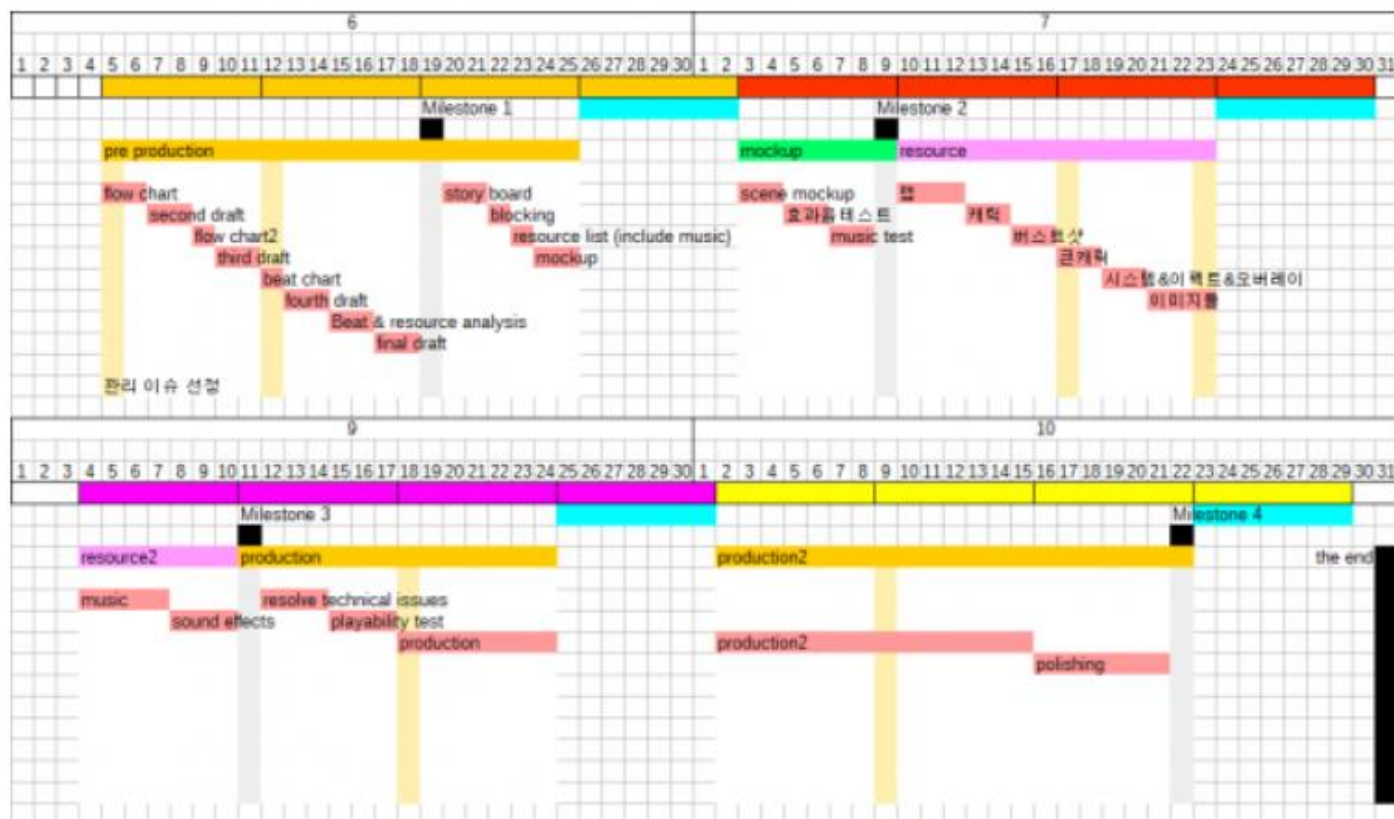
마일스톤

- 특정 콘텐츠나 핵심 특징을 목표로 하는 제작 단계
 - ex) 20레벨 이전 성장 구간의 레벨 디자인 검증 (사냥터, 퀘스트 등)
 - 공성전을 통한 대규모 PVP의 재미 요소 확인
 - 레이드 던전에서의 핵심 시나리오 플레이 확인
- 마일스톤 리뷰
 - 해당 마일스톤의 목표가 잘 달성되었는지 확인하는 테스트
 - 실패했다고 판단되면? 일정에 지장 생김, 차기 마일스톤의 목표로 넣거나 수정 프로세스 거침



게임 제작 과정 2) Production

마일스톤





게임 기획의 수행 순서



- 시스템 기획
 - 게임의 기능적인 것, 게임 규칙과 UI가 동작하는 것의 기능 정의
 - 데이터 테이블 정의, 데이터 타입 정의
 - ex) 퀘스트, 전투 시스템, 길드 시스템 정의
- 콘텐츠 기획
 - 비 기능적인 것, 양적인 것들 만들기
 - ex) 시스템 기획에서 만든 퀘스트 타입에 맞춰 수백개의 퀘스트 만들기
 - 캐릭터/몬스터 설정 기획, 보상 세팅하기 → 데이터 테이블에 넣기



게임 기획의 수행 순서



- 레벨 디자인
 - 만들어진 재료를 잘 배치하는 것
 - 여러 난이도를 즐길 수 있는 스테이지 만들기
 - ex) FPS 맵을 어떻게 구성할 것인가?
 - 퍼즐을 어떻게 배치할 것인가?
 - 건물을 어떻게 배치해야 재미가 극대화 될 것인가?



게임 기획의 수행 순서



- 게임 밸런싱

게임이 재미있으면서도 공정하게 수치를 밸런싱 하는 과정

게임 회사에서도 돈을 벌 수 있는 방향으로 조정해야 함

ex) 레벨업에 필요한 경험치 밸런싱 : 얼마나 시간을 투자해야 성장(레벨업) 가능한가?

적군의 공격력이 스테이지에 따라 어떻게 올라가는가?

- 테스트

클라이언트화 시키기 전 여러 버전을 거치며 테스트 진행

→ 알파 버전, 베타 버전, CBT(클로즈 베타 테스트)



게임 제작 과정

Post Production

라이브 서비스 : OBT

업데이트

이벤트

디버깅 (피드백)



라이브 서비스

- 오픈 이후의 모든 과정을 포함
서비스 관점에서 의사 결정
- 업데이트
소규모 패치 (버그 수정, 밸런스 조정 등)
대규모 패치 (콘텐츠 추가, 확장팩 등)
- 이벤트
콘텐츠 추가 없이 게임을 유지하는 대표적인 방법
ex) 설날 이벤트, 어린이날 이벤트

게임 버전

1. 프로토타입

- 게임을 만들어 출시 할만한 가치가 있는지 판단하는 기준
- 게임의 **핵심 플레이**를 구현해보고 의사결정
- 최소한의 기획, 그래픽, 프로그래밍만!
- 경쟁력 있는 아이디어와 제안서 필요

2. 알파 버전

- 게임이 재미있다고 판단되면 알파 버전을 제작
- 보통 **상용화 구조**까지 동작하는 것을 의미
- 쉬운 레퍼런스 자료, 디자인 스펙 제시
- 여러 콘텐츠를 추가해 완성도를 높여가는 단계

3. 베타 버전

- 외부에 공개되지 않은 **내부 제작** 기준 버전
- 알파 버전과 다른 점은 콘텐츠의 양! → **충분한 콘텐츠의 양**을 보유하고 있음
- 이 과정에서 게임의 대부분이 완성

4. FGT 버전

- Focus Group Test
- 소수의 게임 유저에게 테스트해서 의견 받기 (**5~20명 규모**)
- 튜토리얼, 짧은 시간에 재미를 극대화 할 수 있는 요소들 추가

5. 클로즈 베타 테스트 (CBT)

- 비교적 소수의 대중 (100~10000명)에게 짧은 기간의 테스트 서버 출시
- 서버의 안정성 테스트, 버그 수정, 실제 유저의 의견 받기
- 새로운 시스템 추가
- 시장 친화적으로 만들기

6. 오픈 베타 테스트 (OBT)

- 게임의 정식 출시를 의미
- 상용화 모델을 같이 탑재 → 유료 아이템 가격 확정
- 꾸준히 업데이트 및 관리 필요
- 경제 밸런스, 성장 밸런스 최종 결정

게임 제작 직군

1) 프로그래머

- 클라이언트 개발자
게임의 기능 구현
- 서버 개발자
데이터를 저장하고 이를 클라이언트 개발자에게 전달
- DBA (Database Administration)
데이터베이스 관리자

2) 게임 기획자

- 시스템 기획 : 규칙 / UI 기획
- 콘텐츠 기획 : 양적인 내용
- 전투 기획 : 구체적인 전투 시스템 기획
- 레벨 디자인 : 몬스터 배치, 맵 구성 등
- 시나리오 기획 : 스토리 작성
- 밸런스 디자인 : 전체 수치를 균형적으로

3) 아트 디자이너

- 원화
- 애니메이션
- 배경 : 2D / 3D 배경
- 3d 모델링 : 캐릭터, 배경 모델링
- 이펙트 : 2D / 3D 효과
- UI / UX : 2D의 UI 디자인

4) 사운드 디자이너

그밖에 게임 관련 직군

1) 게임 운영

- GM (게임 운영자) : 공지 사항 업로드, 이벤트 공지, CS 처리
- QA (품질 관리) : 버그 관리 및 테스트

2) 기타

- 사업 PM : 매출을 올리기 위해 지표를 보고 제품을 개선, 프로젝트 관리
- 마케팅 : 많은 사람에게 홍보 및 유저 유입에 노력
- 경영 : 회사의 인사 관리
- 홍보 : 뉴스 기사, 언론사와 커뮤니케이션

THANK YOU

