

거인의 성!

The Giant's Castle

Project MAY

CONTENTS

Chapter 1. 작품설명

- 작품 개요
- 시나리오
- 등장인물
- 던전 맵 소개

Chapter 2. 제작과정

- 제작동기 및 목표
- 개발 스케줄
- 업무 분담
- 개발 일지

Chapter 1. 작품설명

1. 작품 개요

- ✓ 제목 : 거인의 성 (The Giant's Castle)
- ✓ 이용 등급 : 15세 이용가
- ✓ 주제 : 동화 '잭과 콩나무'의 현대적 재해석
- ✓ 플랫폼 : PC
- ✓ 장르 : 퍼즐 아케이드
- ✓ 개발 인원 : 5명
- ✓ 제작일 수 : 14일 (4/28~5/12)

1. 작품 개요

"거인의 성" 은

90년대 일본 비디오게임 풍의 그래픽 및 간단한 조작을 베이스로,
다양한 퍼즐을 풀어가며, 팀 "Project MAY" 만의 독특한 시나리오를
감상할 수 있는 "시네마틱 퍼즐 어드벤처" 게임 입니다.

2. 시나리오

"거인의 성"은 "잭과 콩나무", "걸리버 여행기", "양치기 소년"등 친근하지만 서로 다른 동화 속 주인공들의 이야기를 현대적 해석을 통해 "거인의 성"이라는 하나의 테마로 담아냄

3. 등장인물

잭

20대 남성.
게임의 주인공.
겁이 많고 의지력이 약하다. 도박으로 전 재산을 잃었다.
돈에 눈이 멀어 거인의 성을 오른다.

걸리버

60대 남성
과거 모험가로서의 열정과 꿈을 늙은 현재까지도 품고 살아가고 있음.
잭을 이용하여 '황금알을 낳는 거위'를 얻고 싶어 함.

거인

하늘 성의 성주. 과거 도적단의 활동으로 막대한 보물을 손에 넣었다.
과거, 모험가였던 걸리버의 침입을 받은적이 있어 침입자라는 존재에 민감하다.

3. 등장인물

하프

과거 거인의 손에 잡혀와 거인의 방에서 연주를 했으나 현재는 문지기 신세.
거인에게 한방 먹이고 싶다는 생각에 잭을 돕게 된다.

소년 A

10대 후반 남성
양치기로 평범하게 살아왔기 때문에 주목을 받는 것을 좋아한다.
악의는 없지만 본의아니게 잭을 다시 도박장으로 이끌어 죄책감을 갖고 있다.

잭의
엄마

50대 여성
남편을 잃고 생계를 유지하는 데 바빠서 잭에게 많은 관심을 쏟지 못하였다.
병으로 죽는 순간 잭에게 바르게 살라는 유언을 남긴다.

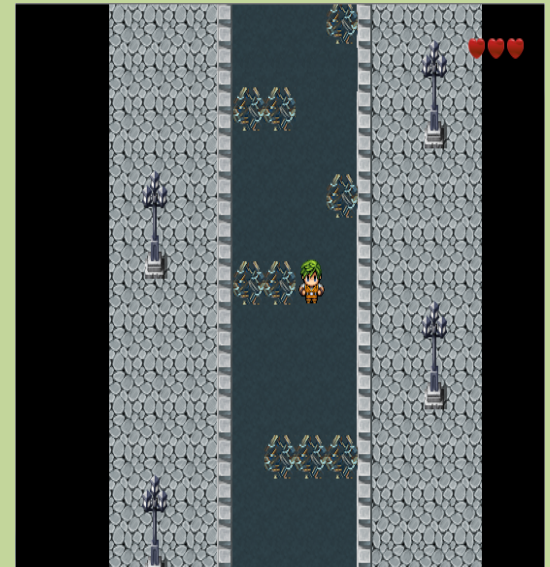
4. 던전전개 소개

독특한 던전 해석을 통해 다양한 트랩

유머러스 한 대사

영화적 연출 등으로 원작동화들 보다 색다르고 다양한 경험

1. 순발력



순발력을 요구하는 던전과 간단한 조작은 유저에게 색다른 스타일을 선사합니다

2. 퀴즈



알 듯 말 듯 간단한 4지 문답 퀴즈들은 지적인 유저들의 도전욕구를 자극할 것 입니다

3. 시네마틱



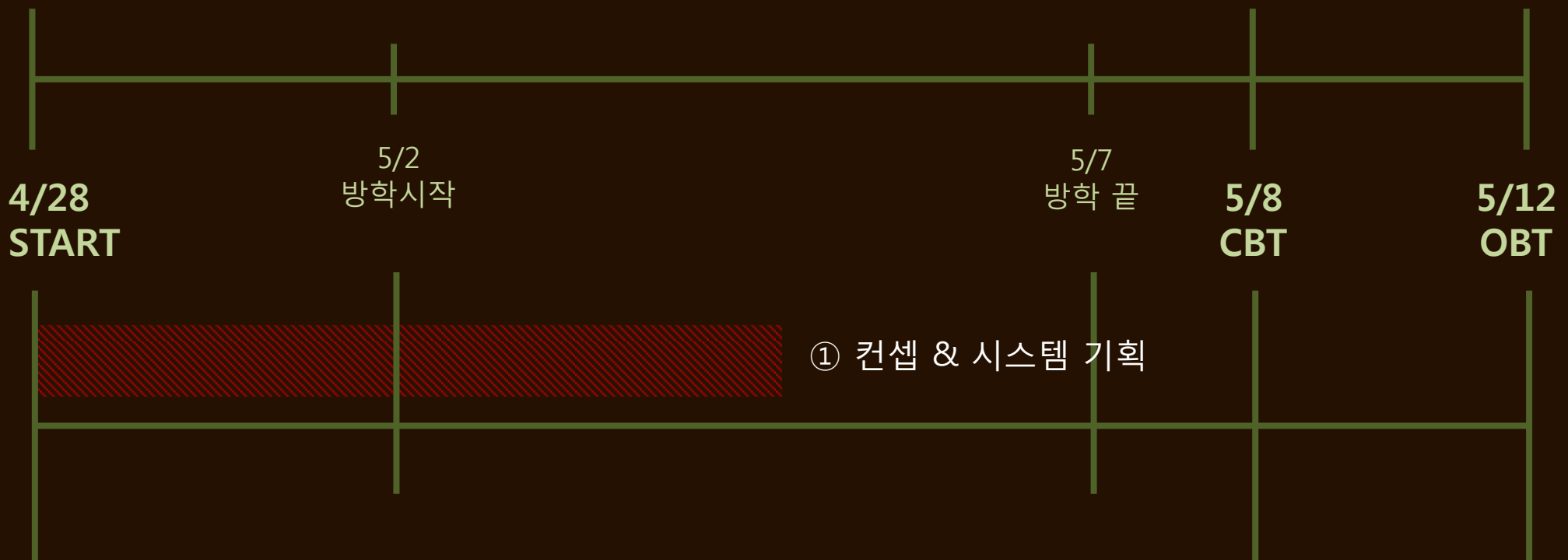
콩나무의 등장, 하프의 조언, 추격하는 거인 등 곳곳에 배치된 시네마틱 연출로 게임의 몰입은 더욱 가열차 질것입니다.

Chapter 2. 제작과정

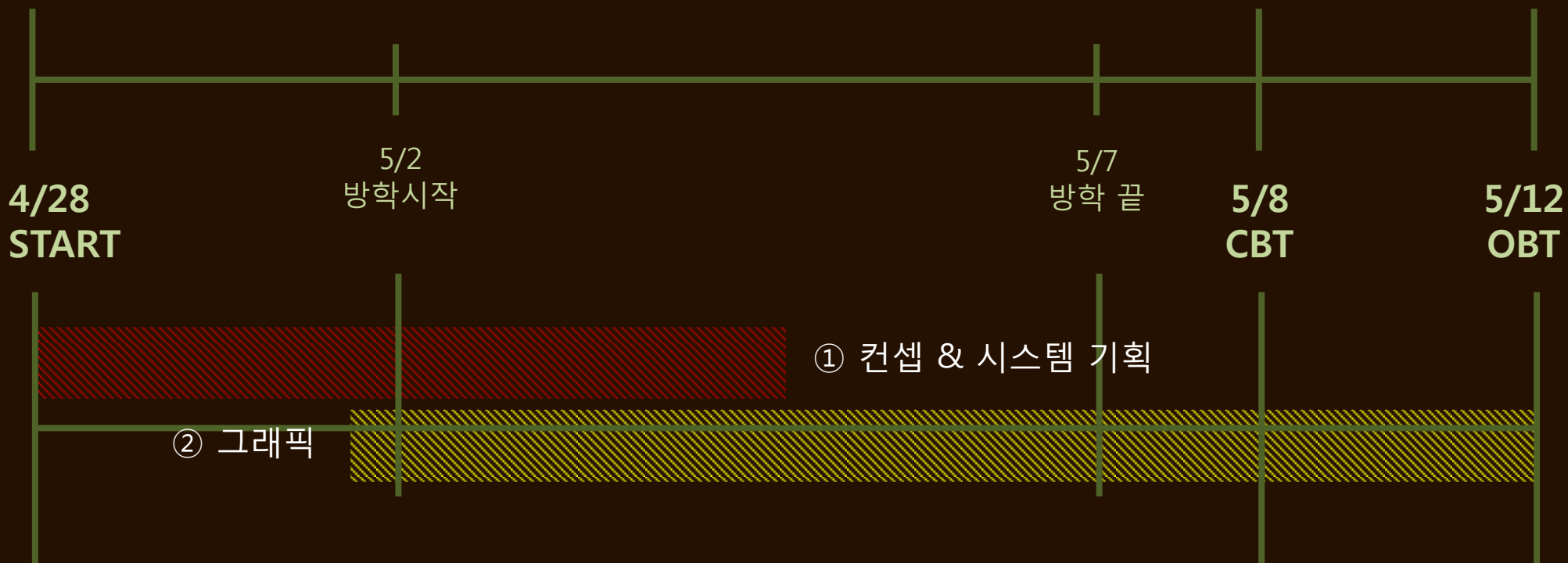
1. 제작 동기 및 목표

- 제작 동기 : Rpg Maker VX Ace 수업 과제.
기존에 배운 툴을 활용하여 개발 프로세스를 익히는 것이
목표여서 개인보다는 팀을 이루게 되었음
- 제작 목표 : 5/12 OBT를 목표로 Rpg Maker VX Ace를 이용한 게임 완성
: 게임 개발 프로세스를 체험하고 기존에 익혀왔던 툴을 활용해
개발하여 툴에 익숙해 지게 한다

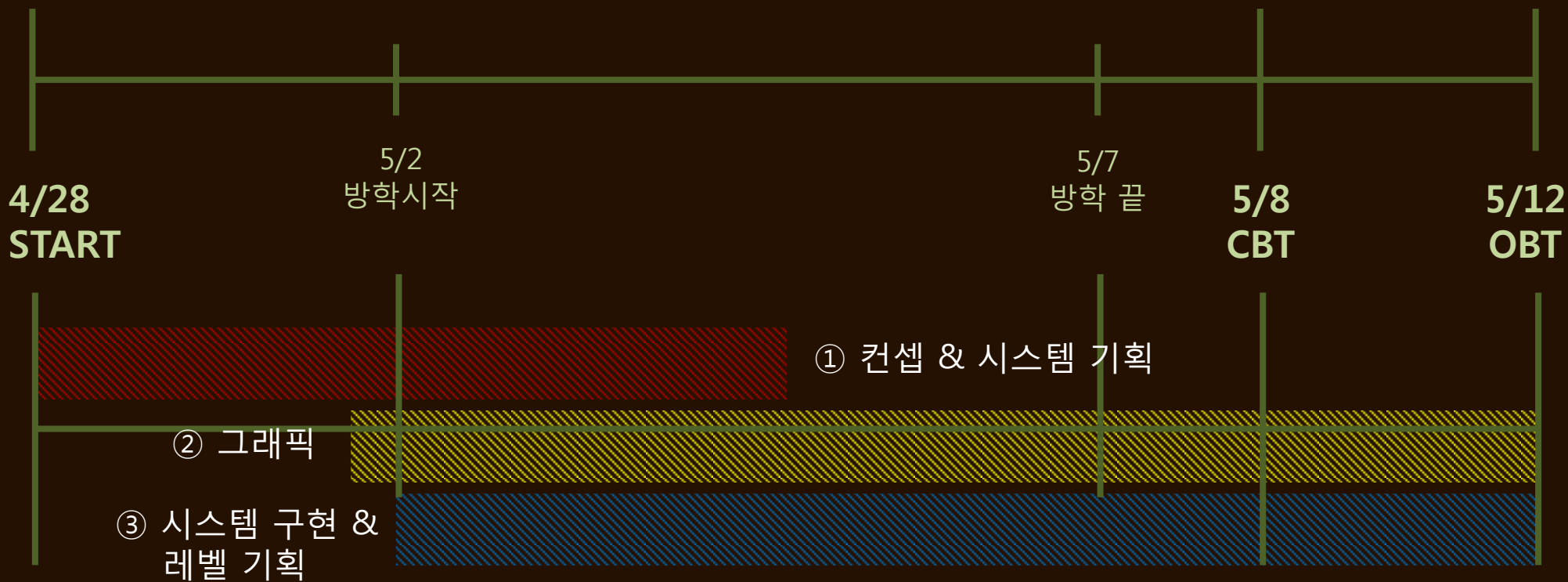
2. 개발 스케줄



2. 개발 스케줄



2. 개발 스케줄



2. 개발 스케줄

담당 파트	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	금	토	일	월	화	수	목	금	토	일	월	
공통사항			프로젝트 제목 결정		던전 모든 소스 완성	던전 마감 회의 (제작자 임시 테스트)	CBT (목표 : 마을/던전완성)	CBT 의견반영 및 버그 테스트	컷씬 및 모든 부분 완성	최종 테스트	OBT	
맵 설계	중앙 홀/수로	거인의 방 /어두운 방	현관/수로 보완	마을								
맵 그래픽	수로	중앙 홀/수로	거인의 방 /어두운 방	현관/수로 보완 /마을	리소스 보완							
맵 시스템	수로 (기능확인 만)	어두운 방 (기능확인만)	중앙 홀	어두운 방 /현관	맵 전체 연결	전체 밸런스 조정	버그 테스트 및 보완 (던전 중심)					
맵 밸런스		수로	거인(보스) 수치화	중앙홀	어두운 방 /현관							
마을 이벤트		마을 이벤트 목록 제시		마을 이벤트 배치	마을 이벤트 대사까지 완료	버그 테스트 및 보완 (마을 중심)						
대사 텍스트			마을 이벤트 목록에 명시된 대사 작성									
인게임 리소스	거인 리소스			그 외 리소스								
컷씬 리소스	컨셉 제시			리소스 필요 목록 작성 및 제작	리소스 제작			인게임과 연결	버그 테스트 및 보완 (컷씬 중심)			
음악(BGM)		컨셉에 따른 목록 작성	인게임 BGM찾기/적용			컷씬 BGM 찾기 및 적용						

- 학원방학 이후로 짜여진 스케줄 표 입니다.
- 이전의 스케줄은 업무분담과 컨셉& 시나리오 기획을 잡는데 주력하였습니다.

3. 업무 분담 - 1차

초기 업무 분담은 각자 파트에서 자신이 최고 권한을 갖고 기획및 제작을 시작

처음에는 자신의 파트에선 자신이 최고 **직책을 가짐으로써 책임감을 가지고 서로 존중해주며 빠른 진행을 의도**

- ✓ PM - 김세욱
- ✓ 컨셉기획 - 이보람 , 박민기
- ✓ 게임 구현 - 김만수 , 김세욱
- ✓ 레벨디자인 - 노정주

3. 업무 분담 - 1차

1차 업무분담으로 작업을 하다보니 다음과 같은 애로사항을 발견

: 게임제작 특성상 컨셉이 나오지 않으면 작업하기가 힘들고
컨셉의 의견을 존중해주려다 오히려 방치 상태가 되어 컨셉에
많은 시간을 소비하고 나온 컨셉도 바뀌는 등
최종 결정권자가 없어 프로젝트가 이리저리 왔다 갔다 하게 됨

3. 업무 분담 - 2차

초기 업무분담에서 최종 결정권자가 없어 프로젝트가 진행이 안되어서 최종 결정권자가 없고
직책에 얽매이지 않고 업무 역시 잘게 쪼개 같은 성질의 것끼리 묶고 그것을 넷으로 나누어서
일을 배분하기로 함

책임자(이보람) : 스케줄관리,밸런스테스트

1. 마을 맵 찍기 대사, 컷씬 그리기(연출),이벤트연출,캐릭터리소스 - 박민기, 노정주
2. 맵 리소스, 맵 찍기,, BGM음악, -이보람
- 3-1. 트랩관련 스크립트,보스 스크립트,트랩배치 - 김세욱, 김만수
- 3-2. 수치(공,방),캐릭터능력 스텟 수치 -김세욱, 김만수

3. 업무 분담 - 2차

2차 업무분담으로 작업을 하여 다음과 같은 효과를 얻음

: 확실한 업무 분담과 최종결정권자에 의한 결정으로
팀원들간의 갈등도 낮아지고 작업 효율 역시 높아짐

4. 개발 단계 - 초기

- ✓ 각 분야별 업무 권한 구분
- ✓ 회의 시 각 분야별 담당자 결정권
- ✓ 중시밀접한 분야끼리 업무 진행
- ✓ 실질적인 업무 진행은 개별 작업

* Good

- ✓ 자신의 업무 방식으로 진행 가능 및 능력 파악 가능
- ✓ 자신의 의견을 강력하고 충분하게 설명 가능
- ✓ 전문적인 담당자일수록 빠르고 정확한 판단 가능
- ✓ 논의 내용이 광범위하지 않고 필요한 이야기만 언급하여 의논 가능

4. 개발 단계를 - 초기

- ✓ 각 분야별 업무 권한 구분
- ✓ 회의 시 각 분야별 담당자 결정권
- ✓ 중시밀접한 분야끼리 업무 진행
- ✓ 실질적인 업무 진행은 개별 작업

* Bad

- ✓ 너무 다른 업무 능력
- ✓ 너무 구분되어 있는 업무 체계 소통되지 않는 업무 방식
- ✓ 역할이 구분되어 있어 적재적소에 인원을 조정하기 힘들 충분한
- ✓ 후에 결정된 내용이 바뀔 경우 다시 시간과 비용이 소요됨

4. 개발 단계를 - 중기

- ✓ 컨셉 및 맵 설정의 지연
- ✓ 전반적인 기획 부재
- ✓ 추상적인 기획을 (느낌) 구체화

* Good

더 이상 흔들리지 않는 기획의 견고함
충분히 여러 요소들을 반영할 수 있는 가능성

* Bad

먼저 해야 하는 업무들이 지연될 경우 모든 업무가 지연됨
다른 업무들의 조급한 개발 재논의하는 시간과 개발 지연
의사소통 방식의 차이로 인한 오해 발생

4. 개발 단계 - 라도기

- ✓ 업무 재조정
- ✓ 연휴 간 업무 일정 조정
- ✓ 작업 결과물 정리
- ✓ 구현 위주의 작업 진행

* Good

- ✓ 적재적소에 필요한 팀원 배치 가능
- ✓ 휴식과 업무를 병행 가능 작업 성과를 한 눈에 파악 가능
- ✓ 빠른 시간 내에 작업 결과물 도출 가능

* Bad

- ✓ 새로 업무가 할당되어 배치 업무에 대한 적응력 부족
- ✓ 이전 작업 중 서로간 달랐던 부분에 대한 재작업 필요
- ✓ 기획과 구현의 타협 재미 요소 결핍

4. 개발 단계 - 말기

- ✓ 버그 수정
- ✓ 오류 및 배치 수정
- ✓ 기획 및 연출의 부재 보완
- ✓ 트랩 수치 균형 조절
- ✓ 컷씬 및 리소스, 음악 삽입
- ✓ 최적화 및 최종 점검

* Good

- ✓ 보다 세밀하고 정확한 기획의 부분들을 마무리 가능
- ✓ 잘못된 부분을 수정하여 완성도를 향상
- ✓ 부족했던 재미 요소를 첨가

4. 개발 단계를 - 말하기

- ✓ 버그 수정
- ✓ 오류 및 배치 수정
- ✓ 기획 및 연출의 부재 보완
- ✓ 트랩 수치 균형 조절
- ✓ 컷씬 및 리소스, 음악 삽입
- ✓ 최적화 및 최종 점검

* Bad

- ✓ 수정 불가능한 버그
- ✓ 수정에 너무 많은 시간을 소요
- ✓ 세밀하지 않은 관찰로 찾고 반복적인 누락의 실수

4. 개발 단계 - 결론

1. 개발에서 가장 중요한 것은 개발 Tool 사용력과 기능 구현력이다.
2. 그 다음으로 중요한 것은 이와 더불어 중요한 것은 논리적인 기획서이다.
3. 끝으로 끊임 없이 발생하는 버그들에 대한 대처 능력이다.

Q & A

THANK U