

게임산업 직무별 핵심역량 분석



Competency Coach
for
promising yours



DEVKOREA
KOREA GAME DEVELOPER PORTAL

<http://www.devkorea.co.kr>

국내 최대 게임개발자 커뮤니티 데브코리아에 오시면 더 많은 자료를 보실 수 있습니다.

1. Game산업 전문 인력의 역량 요구상



게임 개발 전문 인력은 개발툴이나 소프트웨어 활용뿐만 아니라 게임 개발의 전과정에서 분석력, 기획력, 설계력, 평가능력과 같은 상위의 인지능력을 갖춰야 한다.

1 게임개발자는 인류역사의 대사건, 그리스 신화의 서사시, 건국신화나 성서의 에피소드 등의 다양한 문화 배경을 바탕으로 과거 현재 미래 그리고 지구와 우주의 공간적 한계를 넘나들며 첨단 전자-통신기술을 통해 독창적인 이야기를 창조 할 줄 알아야 한다.

2 미래 사회에 대한 사회과학적 분석과 예측을 통해 미래 사회를 설계하고 그 미래 사회 법칙을 게임 속에서 창조 할 수 있어야 한다.

3 수학적 특성과 사회학, 경제학 및 정치학적인 문제들에 대한 다양한 응용을 바탕으로 게임의 논리를 정립할 수 있어야 한다.

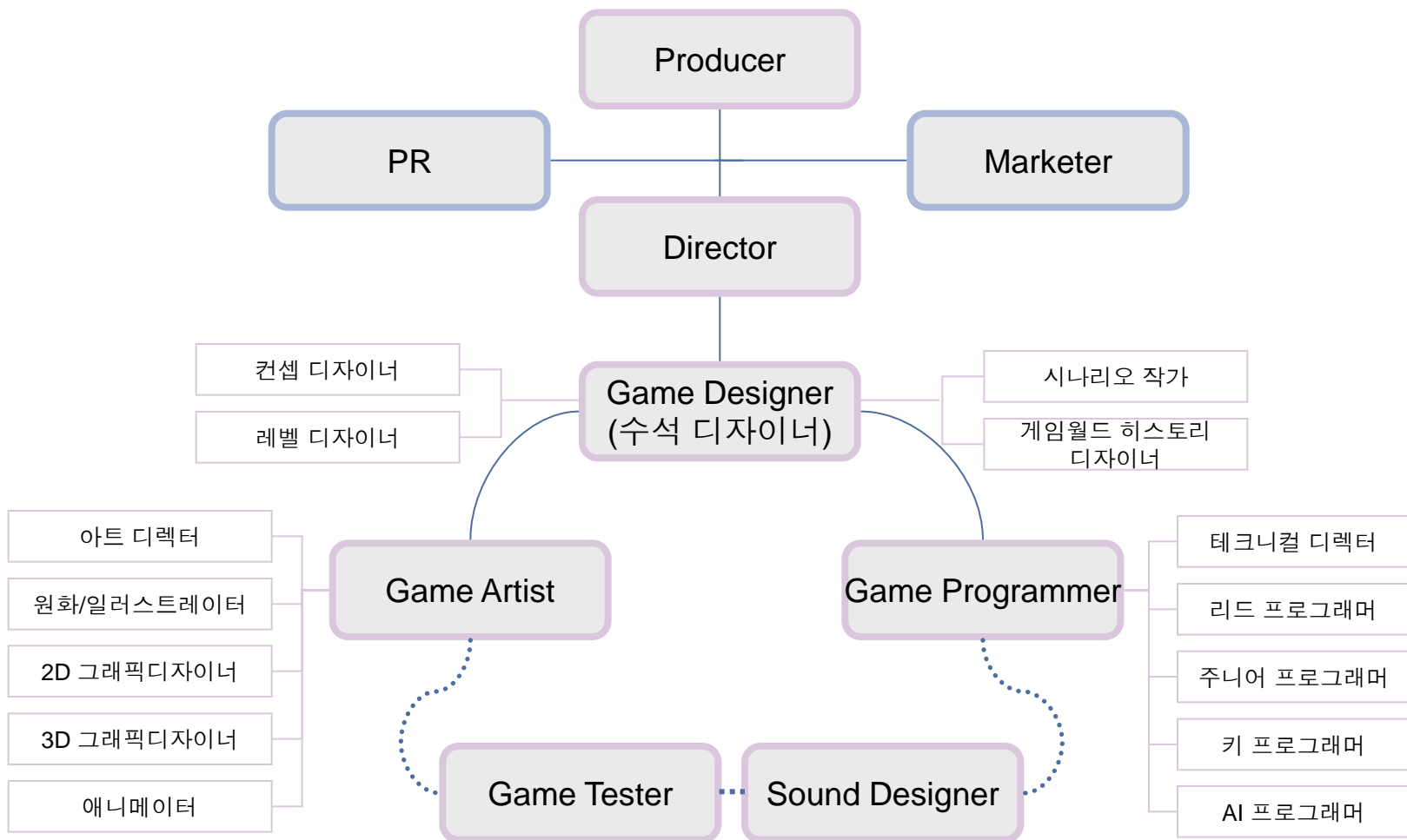
4 컴퓨터, 통신 네트워크, 인간의 감각계통을 만족 시키는 각종 휴먼 인터페이스 기기들의 발달이 가져온 최첨단 기술환경의 응용을 통해 게임을 구현 할 수 있어야 한다.

5 게임의 논리 구조를 체계화 하고 전개하는 과정에 사회 과학적인 현상의 대입과 인간 심리의 반응, 윤리 도덕의 위해 여부, 인간 생활과 행복 추구에 기여정도를 면밀히 평가 할 수 있어야 한다.

6 사회 조류의 파악과 미래 예측의 논리적 정확성에 근거하여 시장에서 성공 가능한 게임 시스템을 기획 할 줄 알아야 한다.

2. Game산업 직무 분류

어떤 프로젝트라도 투입된 인력이 가장 중요하지만, 특히 게임 개발은 다양한 분야에서의 전문가들이 모여서 협업을 해야 하는 관계로, 구성원들의 능력 뿐 아니라 팀워크와 효율적인 프로젝트 관리가 더욱 더 중요하다.



3. 세부 직무별 핵심역량

2.1 Producer

게임개발의 총책임자로서 게임제작 전반에 걸친 업무를 관장한다. 아이디어 회의를 통해 얻어진 게임개발계획에 대한 결재권을 가지고 있으며, 이에 따른 예산, 일정계획 작성, 개발팀의 구성 및 마케팅 등 전체 제작진을 관리하고 이끌어간다. 이때 게임의 규모에 따라서 총괄 프로듀서(Executive Producer), 수석 프로듀서(Senior Producer), 라인 프로듀서(Line Producer), 부 프로듀서(Associate Producer), 보조 프로듀서(Assistant Producer)등으로 나누어진다. 현재 국내에는 엄밀히 말해서 프로듀서라는 직책은 하나의 독립된 직책이 아니라 일반적으로 기획 업무와 디렉터(Director)에 해당하는 업무까지 전담하고 있다.

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임 제작 총괄 책임자• 게임 개발 기획의 결정과 결재권 보유• 계약의 협상• 팀 구성 및 스텝의 편성• 예산의 편성 및 관리• 스케줄 관리• 스텝간의 의견 조정• 광고와 마케팅 전략의 결정	<ul style="list-style-type: none">• 게임산업의 다양한 현장 경험• 게임 제작 전반에 걸친 지식(프로그래밍, 디자인, 기획, 운영)• 팀 매니지먼트 능력(조직 운영 능력)• 리더십• 책임감• 판단력, 의사결정력• 마케팅 능력• 프로젝트 관리 능력• 경영능력

3. 세부 직무별 핵심역량

2.2 Director

게임제작진 중 개발 부문의 책임자로서 기획, 그래픽, 프로그래밍, 사운드 등 게임개발의 총괄적인 업무를 담당한다. 게임디렉터는 게임 전반에 걸쳐 폭넓은 지식과 경험을 가진 사람이어야 한다. 게임개발 시 각 부문의 개발진들을 관리하기 때문에 팀장들과 긴밀한 관계를 가지면서 협력을 이끌어낼 수 있는 지도력과 추진력 등을 겸비한 자라야 한다. 제작하는 게임의 규모와 장르에 따라서 그래픽, 프로그래밍, 사운드 등의 분야에서도 디렉터급이 존재하며 프랜차이즈 디렉터(Franchise Director), 아트 디렉터(Art Director), 개발 디렉터(Development Director), 사운드 디렉터(Sound Director), 마케팅 디렉터(Marketing Director)등으로 나누어지기도 하나 대개는 프로듀서가 겸임하는 경우가 많다.

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임의 전체 작품성과 관련된 책임• 게임개발 공정 전체의 감독 및 의사결정• 인쇄물 및 문서 관련 관리• 프로듀서의 업무 보조• 그래픽, 사운드, 프로그래밍 분야의 업무 조율과 결정, 관리 책임	<ul style="list-style-type: none">• 멀티미디어에 대한 이해• 게임전반에 대한 폭 넓은 지식과 경험• 각 분야 팀장들과 협력을 이끌어 낼 수 있는 지도력과 추진력• 그래픽 디자인, 사운드, 프로그래밍에 대한 이해• 판단력, 의사결정력• 게임 연출력

3. 세부 직무별 핵심역량

2.3 Game Designer

국내 게임제작사의 규모로 보았을 때 전반적으로 게임프로듀서와 디렉터의 역할까지 같이 하고 있는 형편이다. 게임디자이너는 게임을 기획하고 설계하는 사람을 말한다. 즉 개발하려는 게임에 대한 전체적인 개념을 설정하고, 장르에 따라서 시나리오 작업을 하며, 게임에 등장하는 캐릭터 및 아이템의 수치를 설정하면서 구성원들에게 개발 게임에 대해서 자세하게 설명할 수 있는 분석력을 가지고 있고 아이디어가 풍부한 자라야한다. 게임디자이너는 수석(Senior) 디자이너, 컨셉(Concept) 디자이너, 레벨 (Level) 디자이너, 싱글미션(Single Mission) 디자이너, 게임월드 히스토리 (Game World History) 디자이너 등으로 나뉘지며 개발사나 게임의 장르에 따라 부르는 명칭도 다르다.

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임 전체를 기획하며 설계• 게임 전체 개념 설정• 작품 개발 사양서(작업 지시서)제작 및 콘티 제작• 시나리오 각색• 역할 분담 조정• 프로젝트 관리• 팀웍조정• 회의 운영• 캐릭터 및 아이템의 수치 설정	<ul style="list-style-type: none">• 풍부한 아이디어/ 창의력• 사회학과 경제, 문화에 대한 이해• 제반 여건 및 게임 제작기술에 대한 요소와 한계에 대한 정확한 이해• 문서(기획서)작성 능력• 스테이지 스케치 능력• 그래픽과 프로그래밍에 대한 이해• 프리젠테이션 능력• 커뮤니케이션 능력/ 리더쉽• 게임 분석 능력/ 시장 분석 능력• 게임 유저 성향 분석 능력• 문제 해결능력

3. 세부 직무별 핵심역량

2.4 Game Graphic Designer

사용자가 게임을 접함에 있어 가장 먼저 보고 느끼게 되는 것이 그 게임의 그래픽과 관련된 부분이다. 그래픽 디자이너는 바로 게임의 포장부분부터 전반적으로 사용되는 게임에서의 시각적인 부분을 담당하는 사람이다. 초기에는 캐릭터, 배경, 인터페이스, 매뉴얼 및 박스 디자인 정도를 담당하는 사람을 일컬었지만, 게임이 점점 복잡해지고 관련 기술이 발전함에 따라, 담당하는 분야도 세분화되어 졌다. 외국에서는 이 분야에 종사하는 사람들을 아티스트(Artist)라 하는데 수석(Lead) 아티스트, 선임(Senior) 아티스트, 그리고 매뉴얼 디자인(Manual Designer), 박스 디자인(Box Design), 캐릭터(Character) 아티스트, 배경(Background) 아티스트등과 같은 2D아티스트와 3D모델링(Modelling), 애니메이션, 모션캡처(Motion Capture) 아티스트 등과 같은 3D아티스트 등으로 나누어진다.

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임 시나리오에 따른 그래픽 작업• 원화 디자인• 캐릭터, 배경, 인터페이스, 매뉴얼 박스 디자인• 2D아티스트• 3D모델링• 모션 캡처	<ul style="list-style-type: none">• 데생, 회화 능력(드로잉)• 그래픽 가공 능력(Modify)• 시나리오 흐름의 이해 능력• 프로그래밍에 대한 이해• 캐릭터 디자인 능력• 2D 디자인/ 3D 디자인• 애니메이션, 시뮬레이션에 대한 이해• 하드웨어 및 시스템에 대한 이해• 참신한 아이디어• 풍부한 경험 / 색채 감각• 오소링 툴(저작 도구)활용능력• 인내력

3. 세부 직무별 핵심역량

2.5 Game Programmer

게임을 제작함에 있어 중추적 역할을 담당하는 프로그래머는 각 부문에서 만들어진 데이터들을 모아 하나의 작품을 만드는 역할을 한다. 예를 들어 기계나 로봇을 제작할 때 각각의 부품을 조립하는 역할과 비슷한 업무를 담당하는 것이 프로그래머다. 아무리 그래픽 작업과 사운드 작업, 그리고 기획 작업이 잘되어 있다하더라도 프로그래머가 제대로 구현을 하지 않으면 좋은 게임은 나오기 어렵다. 프로그래머는 게임의 알고리즘, 인공지능, 게임을 구현할 플랫폼(Platform)의 특성 등 제반 장치에 대한 지식을 알아야 하며 게임의 장르에 따라 물리적인 역학에 대해 어느 정도 이해하여야 한다. 따라서 뛰어난 프로그래밍 기술에 기계공학이나 물리학, 토목공학을 전공한 사람들에게 유리한 분야이다. 예전에는 단순히 캐릭터의 제어나 게임진행 부분에만 참여하는 경향이 있었으나, 근래에는 게임의 대형화에 힘입어 그 분야가 세밀화 되고 있으며 게임 그래픽 관련 분야에서도 프로그래머의 필요성이 대두되고 있다. 게임 프로그래밍은 게임그래픽과 마찬가지로 2D게임 프로그래밍과 3D게임 프로그래밍, 클라이언트·서버프로 그램으로 나누어진다. 게임 프로그래머는 다시 게임의 큰 줄기를 프로그래밍 하는 메인 프로그래머와 그 파생된 줄기 분야를 프로그래밍 하는 서브 프로그래머로 나누어지며 게임의 장르와 제작진의 규모에 따라, 다시 렌더링(Rendering) 프로그래머, 인공지능(AI) 프로그래머, 인터넷과 네트워킹(Internet & Networking) 프로그래머 등으로 나누어진다.

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 시나리오, 그래픽 디자인, 음악 등으로 구성된 게임의 내용을 컴퓨터 프로그래밍을 통해 제어• 키 입력 조작• 애니메이션 관리• 화면표시 프로그래밍• 게임용 프로그램(게임개발엔진 또는 게임 툴)의 제작	<ul style="list-style-type: none">• 프로그래밍 언어(C, C++)능력• 다양한 언어의 프로그래밍 지식• 하드웨어 및 시스템, 네트워킹에 대한 지식• 사용자 인터페이스(HCI)에 대한 지식• 데이터 구조 알고리즘, 인공지능에 대한 이해• 사운드/시뮬레이션에 대한 이해• 인내력• 시나리오에 대한 이해

3. 세부 직무별 핵심역량

2.6 시나리오 작가

기획자가 창조한 게임의 세계관에 생명력을 불어넣어 주는 사람인 게임 시나리오 작가는 게임의 이야기를 작성하고 각 캐릭터의 성격을 설정하며 롤플레잉(Role Playing) 게임이나 어드벤처(Adventure) 게임에서는 대사 및 이야기 구조를 설정하는 자이다. 영화나 연극의 시나리오와는 달리 게임시나리오의 이야기는 단선적인 이야기 구조를 가지기 보단 복선적인 이야기 구조에서 사용자가 자신의 선택에 의해서 여러 가지 이야기 중 하나를 골라서 즐길 수 있다. 이를 자유도라 하는데 자유도는 롤플레잉 게임이나 아케이드형 게임에서 종종 볼 수 있다. 사용자의 선택에 따라 즐기는 게임의 결말부분이 각기 다르기 때문에 시나리오 작가는 이러한 점에 특히 유의해서 시나리오를 작성해야 한다. 시나리오 작가의 역할은 게임 제작진의 규모나 제작하려는 게임의 특성상 프로듀서나 디렉터 또는 게임디자이너가 맡을 수도 있으며, 시나리오 설계(Scenario Design), 시나리오 구성(Scenario Layout), 각본 및 줄거리 (Script & Story)부문으로 나뉘지기도 한다.

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임 스토리를 창작• 캐릭터 유형을 설정• 게임 속의 대사 창작	<ul style="list-style-type: none">• 사회학, 경제학, 문화에 대한 이해• 세계 역사와 신화, 다양한 이야기 꺼리• 구성력• 독창성• 사용자의 심리 이해• 게임 장르별 특징 파악

3. 세부 직무별 핵심역량

2.7 사운드 크리에이터

게임에 나오는 효과음과 배경음악을 담당하는 사람들을 말한다. 게임을 평가함에 있어서 보이지는 않지만 가장 중요한 요소 중 하나로 꼽히는 이 분야는 음악적인 실력과 재능도 필요하지만, 게임에 대한 이해력이 있어야하고 기획자가 의도하는 바를 정확히 집어내는 능력이 필요하다. 게임의 효과음은 게임을 즐기는 사용자에게 시각적인 효과를 충분히 살려주면서 가상현실감을 느끼게 하는데 큰 공헌을 함과 동시에 근래에는 각종 댄스 체감 게임의 등장에 힘입어 그 비중이 게임제작 초기와는 달리 커져나가고 있다. 게임음악을 담당하는 유지션은 게임뿐만 아니라 대중음악의 경향과 흐름에 대해서도 잘 파악할 수 있는 사람이어야 한다. 하지만 이 분야는 다른 제작구성인원들과는 달리 독립된 형태를 가지는 경우가 많으며 보통은 자체제작인원을 가지기보다 외부에 작업을 맡기는 경향이 많다. 제작 규모와 장르에 따라 음악 감독(Music Director), 작곡 및 편곡(Composer), 사운드 아티스트(Sound Artist), 사운드 디자이너(Sound Designer), 각본(Speech Script), 음향 효과 (Speech FX), 음성 편집(Voice Editing) 등으로 책임이 나뉜다.

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임에 쓰여지는 음악 작곡 및 편집<ul style="list-style-type: none">-배경 음악 및 효과음 작성• 음악 편집 소프트웨어 툴을 이용하여 소리를 녹음하고, 디지털화 하여 화면에 맞게 편집• 애니메이션 관리• 화면 표시 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none">• 게임 시나리오에 대한 이해• 배경음악 창작 능력• 효과음향 창작 능력• 음악의 리믹스 능력• 음악에 대한 폭 넓은 지식• 사운드 제작용 툴 활용 능력

3. 세부 직무별 핵심역량

2.8 게임 마케터

게임 마케터(Marketer)는 게임의 판매뿐만 아니라, 게임시장의 동향 분석 및 수요 예측, 판매 전략 및 계획을 수립함과 동시에 게임의 판매와 프로모션을 책임지는 자

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임시장의 동향 분석• 게임시장의 수요 예측• 판매전략 및 프로모션 계획 수립• 미래의 게임 시장 예측	<ul style="list-style-type: none">• 게임산업의 특징과 구조 이해• 4P전략과 PLC의 이해• 캐릭터 머천다이징의 이해• 신제품 개발 전략과 개발기획 관리실무 이해• 게임분석과 평가• 게임 퍼블리싱 기법의 이해• 효과적 광고전략의 이해• 판매 전략 및 마케팅 기획 수립 능력• 업체 제휴 능력

3. 세부 직무별 핵심역량

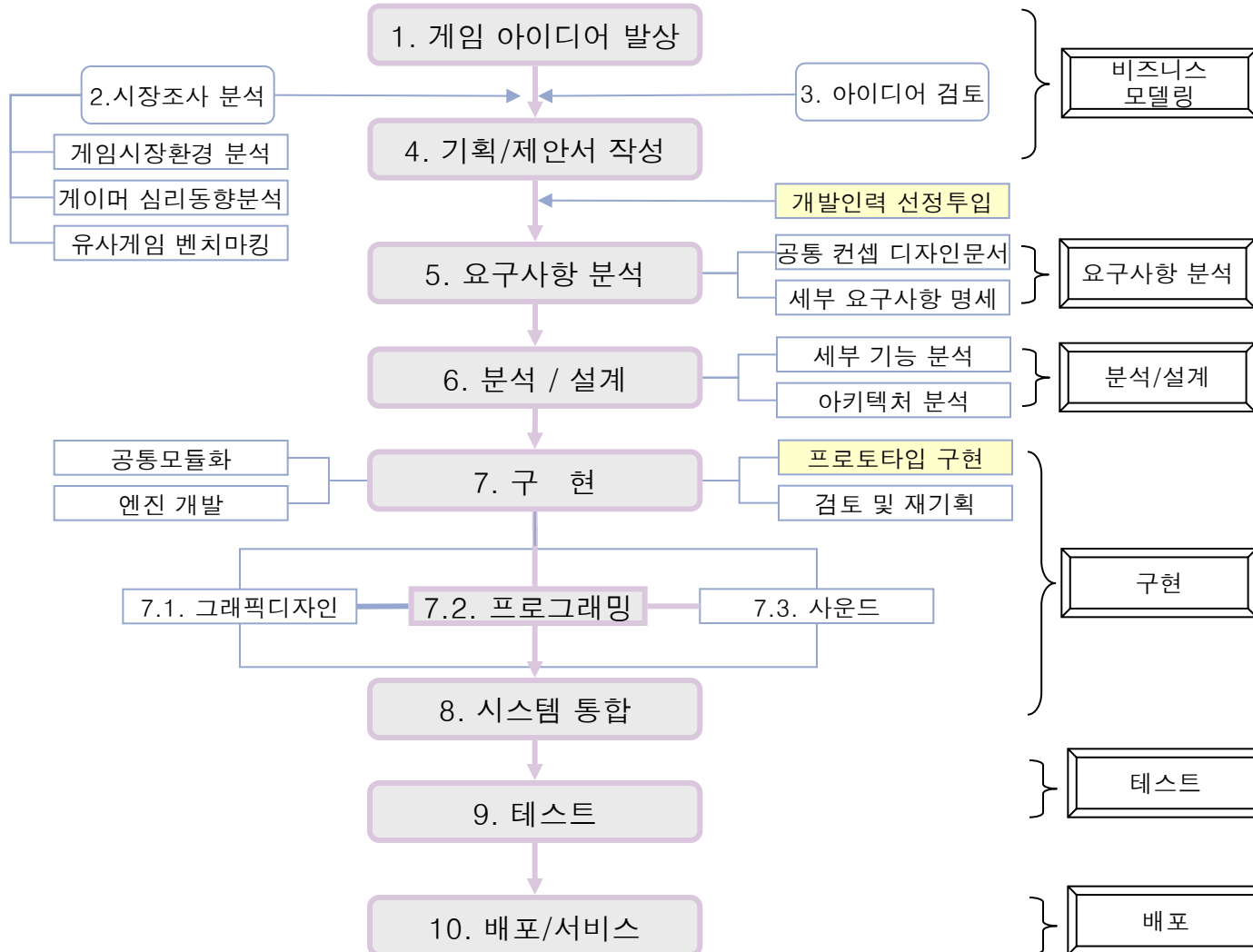
2.9 게임 홍보

기업과 게임상품에 대한 홍보업무 전반을 책임. 언론매체관리 및 홍보 기사작성 송고, 홍보 행사 계획 및 진행, 홍보자료 및 브로셔, pop제작 관리, PR전략 수립

역 할	핵심 역량
<ul style="list-style-type: none">• 게임에 대한 대외 홍보 업무• 언론 매체를 통한 프레스 릴리즈• 각종 홍보 자료 및 브로셔, POP물 제작• 광고의 계획 및 집행• 아이덴티티 및 브랜드 관리	<ul style="list-style-type: none">• 게임산업의 특징과 구조 이해• 4P전략과 PLC의 이해• 캐릭터 머천다이징의 이해• 게임분석과 평가• 게임 퍼블리싱 기법의 이해• 효과적 광고전략의 이해• 언론을 대상으로 하는 커뮤니케이션 Skill• 미디어 Article 분석(매체별 분석)• PR기획서 작성• Media Relations• 인쇄매체 제작 프로세스의 이해

4. 게임 제작 과정

4.1 게임 제작과정 개요



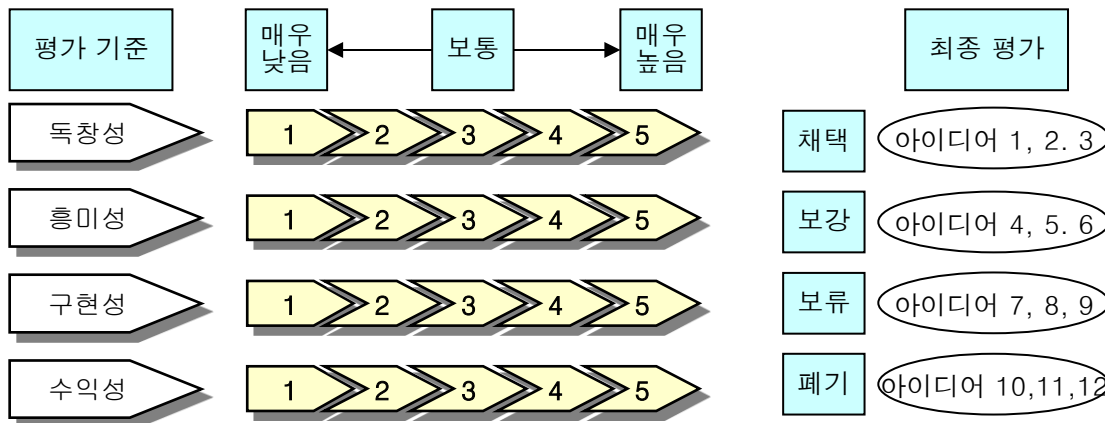
4. 게임 제작 과정

4.2 세부 게임 제작 프로세스

4.2.1 게임 아이디어 발상

어떤 장르의 게임을 제작할 것인지, 그 게임은 어떤 점이 재미있고, 다른 게임과는 어떤 점에서 차별화가 되는지 등등... 제작하고자 하는 게임에 대한 아이디어를 창출하고 기획 의도를 정리하는 과정입니다.

- 사용기법 : 브레인 스토밍(Brain Storming) 기법, 체크 리스트(Check List) 기법, 브레인 라이팅 기법



Ex)

아스가르드 기획 의도

아스가르드는 어둠의 전설에 이은 "Dark Ages" 시리즈의 두 번째 작품으로 기획되었습니다.

"Dark Ages"는 10년이 넘게 이어질 넥슨의 정통 롤플레이 게임의 브랜드 네임으로 첫 번째 작품이 어둠의 전설이고, 두 번째로 아스가르드가 기획되었습니다. Dark Ages 시리즈는 배경 스토리에 따라 총 9개의 시리즈로 이어질 예정이며, 어둠의 전설은 네 번째, 아스가르드는 여섯 번째 이야기입니다.

아스가르드는 Dark Ages의 스토리 라인을 기본으로, "선과 악의 대립과 갈등에 의한 혼돈과 멸망, 그에 따른 새로운 세상의 창조라는 큰 명제를 게이머들에게 제시하게 될 것입니다.

- 채택된 아이디어는 게임 기획의 기본적인 개념으로 수정 보완되어 기획서로 발전한다.
- 보강이 필요하거나, 보류된 아이디어도 폐기하지 않고, 아이디어뱅크에 넣어 향후 재활용된다.
- 평가의 기준은 회사(팀)의 전략에 따라 다르게 적용될 수도 있다.

4. 게임 제작 과정

4.2.2 시장조사 분석

- 기획부서와 마케팅 부서는 게임 시장에 대한 기본적인 동향과 시장 트렌드와 게이머 심리를 조사•분석한다.
- 개발하고자 하는 분야의 시장 조사를 철저히 하고, 성장가능성 등에 대해서도 조사/분석한다.
- 개발 예정 게임장르의 유사게임과 성공, 실패작들에 대한 철저한 벤치마킹을 통해 성공/실패 요인 철저분석
- 특정 유저층을 주요 목표 대상으로 할 경우, 그 유저층의 선호도, 소비자 동향, 게임플레이 유형, 라이프 스타일 등을 면밀히 조사하여 게임 개발시에 반영하여야 한다.
- 국내 뿐 아니라 해외로 수출하고자 할 때에는 수출희망국가 지역의 문화에 대해서도 연구조사가 필요하다.

4.2.3 아이디어 검토

- 제안된 아이디어는 개발사의 전략과 목표에 따라 특정 기준을 갖고 평가되어야 한다.
- 제안된 아이디어에 대한 검토는 5W 3H의 방법을 통해 검토해 볼 수 있다.
- 아래의 내용 외에도 소요예산과 수익성을 제안서에 명확하게 표현되어야 한다.

Why(목적, 용도)	우리는 왜 이 게임을 개발하는가? 유저의 효용은 어떤 것인가? 수익모델은?
What(내용)	무엇을 게임플레이하게 할 것인가? 그 내용물은 무엇인가?
Whom(대상)	누구를 대상으로 만들 것인가?
When(시기)	게임을 배포, 서비스 하는 시기를 언제로 할 것인가?
Who(주체)	어떤 개발자들을 투입할 것인가?
Where(장소)	게임 개발을 하는 장소는 어디로 할 것인가?
How(방법)	어떤 장비와 프로그램을 활용하여 어떻게 구현할 것인가?
How-Much	소요되는 총 제작비용은 얼마나 될 것인가? 필요한 예산을 투입할 수 있는가?
How-Long	총 제작기간은 얼마나 될 것인가? 일정계획은 현실적인가?

4. 게임 제작 과정

4.2.4 기획/제안서 작성

① 기초 기획서 작성

기초 기획서에는, 게임의 개요, 특징, 게임 플레이 방법, 캐릭터, 기술 및 성장, 게임성, 팀 구성원 및 담당 업무 등을 위주로 작성을 합니다

② 세부 기획서 작성

제작팀과의 회의를 통해, 방향 설정이 완료되면, 이 기초 기획서를 토대로 세부 기획서를 작성합니다. 세부 기획서에 포함될 내용은 △작업계획표 및 상세 일정, △게임 특징, △게임 시장 분석, △예산, △시나리오, △캐릭터/몬스터 설정, △게임 세계관, △마법, 기술체계 △ 작업 참여자별 업무 리스트 △맵 등 게임 전반에 관한 내용들과 각 부문별(프로그램 부문, 그래픽 부문, 사운드 부문 등) 기획서가 따로 필요합니다.

③ 제안서 작성

이 기획서는 제안서가 되어 첫째, 투자를 유치하거나, 내부적으로 프로젝트 수행 승인을 받을 때 둘째, 비전을 제시하며 게임개발자들을 모집하고 할 때, 셋째, 1차 기획안에 대한 검토의 대상으로 활용된다.

• 게임의 개요 : 게임의 타이틀, 게임의 장르, 주요 대상 고객, 수익모델 등
• 차별화 요소(독창성) : 유사한 게임과의 비교 분석, 차별성
• 게임의 재미요소 : 게임적 요소들
• 개발에 참여할 예상 인력
• 실현가능성 : 투입인력의 능력과 시간적 실현 가능성
• 개발기간 및 일정
• 소요예산
• 셀링 포인트(Selling Point) 등

4. 게임 제작 과정

4.2.4 기획/제안서 작성

[상세 기획서의 작성 단계]



- ◆ 기획의 방향 결정 : 선정된 아이디어를 기반으로 알맞은 게임의 방향(장르, 특징 등) 설정
- ◆ 정보의 수집 : 기획이 단순한 착상이 아님을 증명하기 위한 다양하고 객관적인 자료 수집
- ◆ 정보 분석 : 수집된 자료를 토대로 문제점을 파악, 분석한다
- ◆ 과제의 결정 : 분석한 자료를 토대로 개발하여야 할 게임의 조건을 명시한다



- ◆ 기획안 구상 : 명시한 게임의 조건을 개발하기 위한 전략을 구상한다
- ◆ 계획서 작성 : 구상한 내용을 토대로 각 팀별 제작 계획을 세운다
- ◆ 종합 정리 및 조정 : 팀별 제작 계획을 취합하여 개발 일정, 수준, 업무 분장, 예산을 잡는다
- ◆ 기획서 완성 : 종합 기획서, 팀별 개발 계획서, 전체 요약 기획서(제안서)를 작성한다

<출처 : 유현수, “좋은게임만들기 세미나” 자료중 인용>

4. 게임 제작 과정

4.2.4 기획/제안서 작성

세부 기획서 예

● 기획

- 작품 개요
- i. 소재
- ii. 게임진행방식
- iii. Flow Chart
- iv. 게임컨셉

- 아스가르드란?
- 게임특징

● 시나리오

- 배경스토리
- 세계관

● 게임시스템

- 룬 조합마법
- 후견인제도
- 갬블
- 길드랭킹시스템
- 선악시스템
- 명성시스템

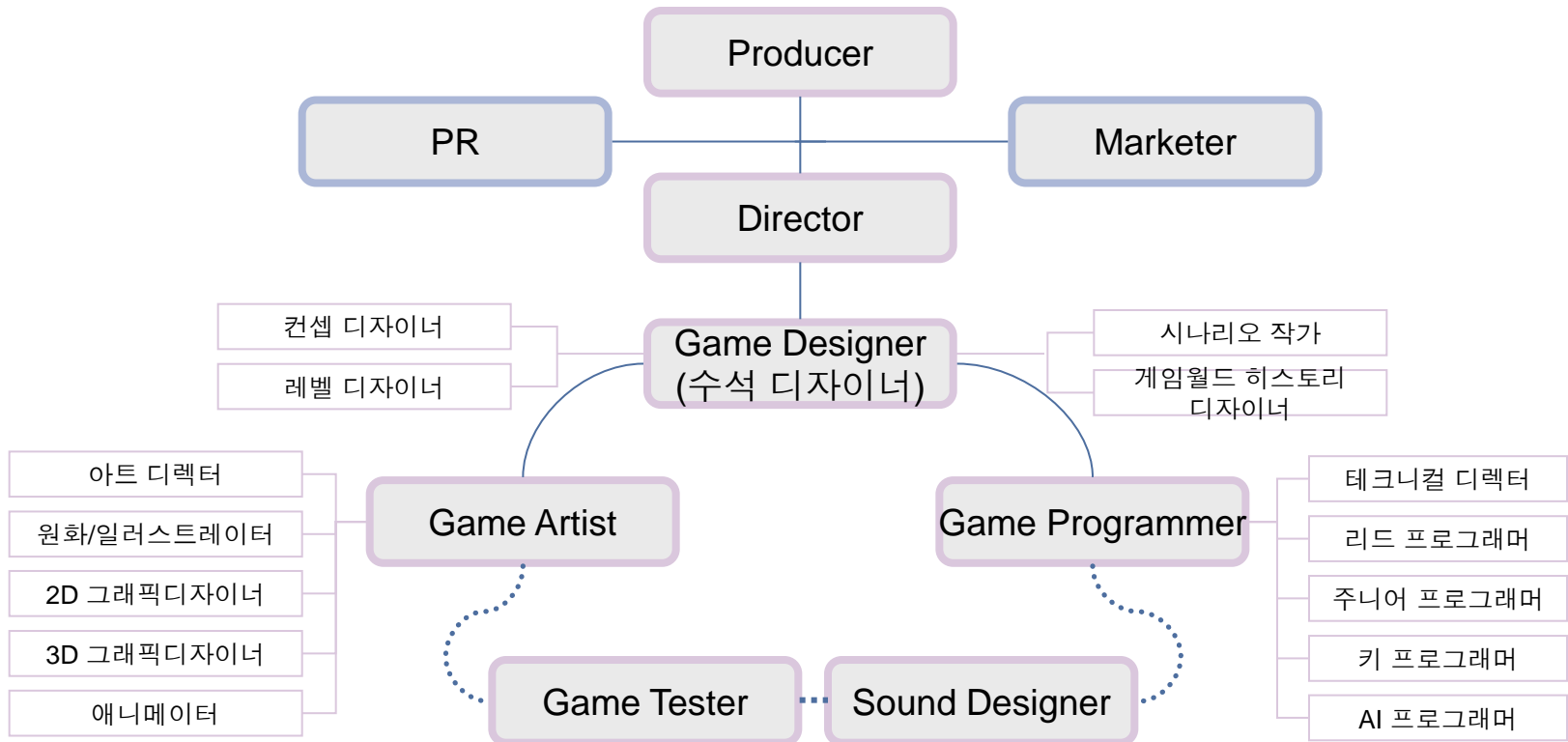
● 게임 세부 설정

- 신 설정
- 도시 및 배경
- 아이템
- 제조
- 마법
- 기술
- 몬스터
- 수호동물

4. 게임 제작 과정

4.2.5 게임 제작 팀 구성

- 위 제안서가 통과되면 본격적인 개발팀의 구성이 이루어져야 한다. 이 부분은 성공적인 개발을 위해서는 매우 중요한 부분으로 구현해야 할 요소에 대한 기술을 가진 개발자 및 파트별 역할을 잘 수행해 낼 수 있는 사람들을 선발해야 한다.
- 대부분의 경우는 다음과 같은 조직으로 구성된다.



4. 게임 제작 과정

4.2.6 요구 사항 분석

- 요구사항 분석 단계에서는 기획초안문서를 토대로 게임을 구성하는 요소를 보다 발전시키면서, 그러한 구성요소들을 구현하기 위해서는 추가적으로 어떠한 요소들이 필요하게 될 것인지를 분석하는 단계 게임.
- 다음의 각 항목에 해당하는 공통된 개발요소를 찾아내어 공통용어집을 작성하고, 요구사항 명세서를 보다 명확히 하는 단계 게임.

• 게임의 개요 : 게임의 장르, 제목, 게임의 주요대상 목표 등
• 스토리 전개 : 게임의 진행방법
• 세계관 설정 : 게임이 진행되는 사회,문화,종교,정치경제적 배경,철학 등
• 배경 설정 : 게임의 시공간적 배경
• 캐릭터, 아이템 설정 : 주요 캐릭터 설정, 게임진행을 위한 아이템 설정 등
• 게임플레이 : 게임을 진행해나가는 방법과 게임의 재미적 요소
• 인터페이스 : 데이터 입력이나 동작을 제어하기 위해 사용하는 명령, 기법
• 레벨디자인 : 게임의 세계와 구조를 만들고, 게임내의 캐릭터간 밸런스와 난이도 등을 조정하는 것
• 게임 규칙 : 게임을 진행해나가는 데 필요한 규칙 작성
• 시스템 요구사항 : 게이머의 컴퓨터 시스템 요구사항
• 개발일정 : 전체 개발일정 및 구현목록별 개발일정
• 소요 예산 : 전체 개발비용의 명세
• 간략한 마케팅 계획 : 간략한 홍보, 프로모션 등의 마케팅 전략

4. 게임 제작 과정

4.2.7 분석 및 설계

- 분석 및 설계 단계에서는 요구사항 분석에서 도출된 세부적인 구성 요소를 어떻게 구현할 것인가를 분석하고, 아키텍처를 설계하는 단계로서 시스템 전체에 대해 세부적으로 분석하여, 데이터베이스 및 전체 구조를 설계한다.
- 게임디자이너는 주요 요구사항에 대해 분석하며, 프로그래머는 전체 아키텍처를 설계하는 역할을 담당한다.
- 분석 및 설계단계는 어떤 게임을 제작하든 가장 중요한 과정중의 하나이다. 이 과정이 생략되거나 소홀이 된다면, 수도 없는 시행착오를 반복하는 결과를 가져오게 된다.
- 한국의 경우는 아직 거대 게임 프로젝트를 수행해 본 경험이 부족하고, 분석과 설계보다는 구체적인 개발요소의 구현에 초점이 맞추어져 개발하는 경향이 있어 개발과정이 연장되거나 게임의 질이 저하되는 결과를 가져오는 경우가 많은 편이다.

4. 게임 제작 과정

4.2.8 구현

구현단계에서는 세부적으로 작성된 게임 기획서를 바탕으로 각 개발자들은 게임의 디자인 요소들을 구현해 나간다.

전반적으로 구현단계는 게임을 구성하는 요소들을 하나씩 개발하여 나가는 것이지만, 하나하나의 요소마다 계획한 것을 구현하고, 검토하고 분석하여 다시 개발하는 과정을 되풀이하는 과정이다.

디렉터

디렉터는 게임 개발 전체의 공정 감독하고, 개발자간의 의견을 조율함, 개발과정중의 게임의 연출에 대해 감독하는 역할을 한다.

게임 디자이너

게임디자이너는 기획된 세부 요소들이 그래픽 팀과 프로그래밍 팀에서 잘 구현 할 수 있도록 커뮤니케이션을 하고 문제되는 요소를 전달 받아 재 수정하거나 개발자간의 의견을 조율한다.

게임 디자이너는 구체적인 작업사양서(또는 작업지시서)를 작성하여, 개발팀에 배포하고 개발중에도 게임 디자인 문서에 표현된 요구사항들과 현재 구현되고 있는 것들의 차이를 점검하고 확인한다.

그래픽 디자인

1> 원화 디자인 : 원화 디자이너는, 게임 비주얼의 기본 컨셉들을 제시해 주는 각종 아트웍(원화)를 담당합니다. 이런 원화들을 토대로, 캐릭터, 배경, 몬스터 들을 발전시켜 나가게 됩니다. 게임 원화 디자인은, 게임의 전체 분위기를 좌지우지 할 수 있는 중요한 과정입니다.

4. 게임 제작 과정

4.2.8 구현

그래픽 디자인

2> 게임 배경 디자인 : 게임을 플레이 하게 되는 마을, 상점, 각 건물의 내부 등을 디자인합니다. 기획서에 제시된 맵과 시나리오에 따라 게임의 세계관과 배경별 특성을 잘 살릴 수 있도록 특히 신경을 씁니다. 배경의 색은 캐릭터와의 조화를 위해 미리 캐릭터 디자이너와 상의하여 컬러를 결정 하도록 합니다. 배경은 타일로 구성되는데, 타일은 일반 블럭 타일과 오브젝트 타일로 크게 나눌 수 있고, 팔레트 스크롤 여부에 따라서 나눌 수도 있습니다. 일반 블럭 타일은 가장 일반적으로 16*16, 8*8, 32*32등의 크기로 잘라서 사용되는 타일을 말하며, 맵과 1:1로 대응합니다. 오브젝트 타일은 움직임이 있는 것과 없는 것으로 나눌 수 있으며, 움직임이 없는 것은 비정형으로 맵과 1:1로 대응되지 않을 수 있는 타일을 말합니다. 예를 들면 나무의 둥치 부분을 기점으로 하는 타일이면 나무의 기둥과 나뭇가지, 잎새 등은 화면에 표시는 되지만 맵과는 대응하지 않습니다. 움직이는 오브젝트 타일은 그 크기가 변화가 있을 수도 있고 움직임이 있을 수 있습니다.

3> 캐릭터, 아이템 디자인 : 캐릭터가 가진 성격, 나이, 직업 등의 특징을 가장 잘 살려낼 수 있도록 디자인합니다. 보통 스케치 과정에서 대략적인 형태를 정한 다음에, 컬러링 작업에 들어갑니다. 캐릭터의 기본형 디자인이 완료되면, 머리 색상, 의상, 표정, 동작, 아이템 장착 후 모습 등의 응용 디자인과 애니메이션 작업이 이어집니다.

사운드

사운드 디자이너는 게임의 플레이에 맞추어 배경음악을 작곡하고, 게임의 분위기에 맞는 사운드 이펙트를 단계별로 제작하여 프로그램팀에 넘겨준다. 한국의 경우 게임 사운드는 외주를 줘서 작업하는 경우가 많은 편이다. 멋있는 사운드도 중요하지만, 게임의 전체 용량에 무리가 되지 않는 선에서 잘 조정하는 것이 필요하다.

4. 게임 제작 과정

4.2.8 구현

프로그래밍

- 프로그래머들은 게임 디자인 문서를 토대로 게임 개발에 필요한 공통 모듈중 재사용가능한 코드를 먼저 게임 엔진으로 개발하여 개발 속도를 높이고, 개발과정중에 다양한 프로토타입을 만들면서 나선형적(spiral) 개발과정을 통해 개발기간을 단축할 수 있다.
- 온라인 게임은 게임을 개발하는데 핵심적인 기능을 하는 게임 엔진개발, 온라인 게임들이 구현되는 데 필요한 서버를 설계하고 프로그래밍하는 서버 프로그래밍, 유저의 PC에 설치하여 게임이 구동되는데 필요한 클라이언트 프로그래밍으로 나뉜다. 온라인 게임에서의 서버 프로그래밍은 수많은 서버를 유기적으로 연결하여 예러가 없는 안정적인 서버 프로그램 개발이 성공의 관건이 되기도 한다.
- 최근에는 게임엔진은 외부로부터 상용엔진을 구매하여 개발하는 경우가 많아지고 있다.

1> 게임엔진

게임 엔진은 자체적으로 제작해서 쓰는 경우도 있고, 상용 엔진을 구입하는 경우도 있습니다. 이 엔진을 바탕으로, 각 게임에 맞는 특성들을 구현하는 서버 프로그램, 클라이언트 프로그램들을 개발해 나갑니다.

2> 클라이언트 프로그램

유저들의 PC에 설치하여, 게임을 실행시키는데 사용되는 프로그램입니다. 요즘은 그래픽 및 게임 효과 등이 화려해지고, 대규모 스케일의 게임도 많아져서, 클라이언트 용량을 어떻게 최적화 할 것인지도 게임 프로그래머가 풀어야 할 커다란 숙제가 되었습니다.

3> 서버 프로그램

인터넷 게임들이 구현/서비스되는데 필요한 서버를 총괄적으로 설계하고 프로그래밍 합니다. 여러 대의 서버를 유기적으로 연결하고, 게임 도중 접속이 끊기지 않도록 안정적인 서버 프로그램 개발이 필수적으로 요구됩니다.

4. 게임 제작 과정

4.2.8 구현

프로그래밍

4> 게임 지원 Tool 프로그램

게임을 개발/운영하는데 있어 작업의 빠르고 효율적인 진행을 돕기 위한 여러 종류의 작업 도구, 작업 지원 시스템 역시 게임 제작에 있어서 필수적인 요소입니다. 게임 그래픽 에디팅 툴, 게임 데이터 저작 및 관리 툴, 게임 월드 디자인 툴 등을 개발하는 과정입니다.

프로토타입(Prototype) 개발

- 프로토타입의 정의 : 소프트웨어 시스템이나 컴퓨터 하드웨어 시스템을 본격적으로 생산하기 전에 그 타당성의 검증이나 성능 평가를 위해 미리 시험 삼아 만들어 보는 모형제작방법.
- 프로토타입의 구현은 게임제작 과정에 있어서 가장 중요한 과정이라고 할 수 있다.
- 게임 기획서만으로 개발자들이 게임 기획서를 완전히 이해하고 있다고 생각하기 쉬우나 개발팀은 이런 프로토타입을 만들면서 앞으로 개발해야 할 게임 아이디어의 시각화한 초기 형태를 통해 비전을 공유할 수 있는 중요한 과정이다.
- 프로토타입은 구성원 전체의 업무를 파악하게 하고, 게임의 핵심 재미요소를 간접적으로 경험할 수 있으며, 구현해야 할 구성요소를 도출해내는데 많은 도움을 준다.
- 프로토타입은 게임의 핵심요소를 시각적으로 경험하여 게임 디자인 문서를 검토, 수정하고 다시 디자인하는 과정을 제공해준다.

4. 게임 제작 과정

4.2.8 구현

- 프로토타입은 다음과 같은 이유로 게임개발에 있어 매우 중요하다.
 - 핵심적인 게임 플레이를 미리 테스트하기 위한 수단이 된다.
 - 게임 스케치와 간략한 프로그래밍으로 개발팀에게 어떤 게임을 만들 것인가에 대한 방향을 제시한다.
 - 핵심 로직의 테스트 버전으로서 중요한 시행착오를 줄일 수 있게 한다.
 - 게임의 부분 시뮬레이션을 통해 게임의 재미를 미리 경험해 볼 수 있다.
 - 게임 디자이너들은 기획된 내용과 실제로 구현된 게임플레이의 차이를 알고, 게임 디자인을 다시 분석하고, 점검할 기회를 갖게 된다.
 - 게임 기술적 차원에서도 프로토타입의 개발은 빠르면 빠를 수록 좋다.

4.2.9 시스템 통합

시스템 통합은 구현단계에서 각 기능별로 개발된 시스템 구성요소들을 순차적으로 결합하여 하나의 전체 시스템을 구축하는 과정으로 하나의 통합된 게임으로 태어나게 되는 단계이다. 최근에는 게임 프로젝트가 대형화됨에 따라, 분석 설계 뿐 아니라 시스템 통합과정 또한 점차 중요하게 인식되고 있다.

4. 게임 제작 과정

4.2.10 테스트

시스템 통합 과정이 완료되면 버그 테스트를 통해 게임을 출시 또는 서비스 하기 전까지 최종적으로 게임의 밸런스와 버그를 수정하는 단계를 거친다. 이런 테스트 과정은 알파와 베타 테스트로 구분할 수 있다. 베타 테스트는 온라인게임의 경우 클로스 베타 테스트와 오픈 베타 테스트로 구분하여 테스트 한다.

● 알파 테스트 (α -Test)

게임의 자세한 내용을 외부에 공개하지 않고 자사 내에서 실시하는 테스트를 말한다. 이 테스트의 경우 테스트의 효율은 높지만, 게임의 성격이나 기능에 대해 잘 알고 있는 회사 내부의 사람들이 테스트를 하기 때문에 게임의 밸런스나 난이도 조정이 어려운 경우가 있다. 주로 프로그램상의 치명적인 버그를 찾아내는 데 활용된다.

● 클로스 베타 테스트 (Closed β -test)

전문적으로 의뢰 받은 외부인 또는 게임에 대해 잘 알고 있는 소수의 사람들이 회사 내에 들어와 게임을 테스트 하는 단계이다. 온라인 게임의 경우에는 100~1000명 정도의 테스터 요원을 선발하여 게임을 테스트 한다. 대부분의 콘솔 게임이나 비온라인 게임은 이 단계까지만 테스트를 마치고 게임을 출시하게 된다. 이 경우 내부에서 발견하지 못한 치명적인 프로그램 버그 리포트를 받거나 게임에 대한 유저들의 다양한 의견을 묻고 수렴하는 과정을 거치게 된다.

● 오픈 베타 테스트 (Open β -test)

개발된 온라인 게임을 상용화 이전에 다수의 외부 사용자를 대상으로 테스트 하는 것으로서 기본적으로는 테스터의 수를 제한하지 않는다. 이 과정에서 개발사는 게임을 무료로 플레이할 수 있게 하면서 동시에 게임 상용화를 위한 마케팅의 사전 단계로 삼는다. 클로스 베타 테스트 시에 소수의 사람 만이 테스트에 참여했기 때문에 발견하지 못했던 서버의 부하 테스트, 대규모 유저들이 동시에 플레이 하는 상황에서 발생할 수 있는 다양한 버그들과 밸런싱상의 문제점들을 찾아낼 수 있다.

한국의 경우 클로스 베타시의 유저들의 반응과 오픈베타 테스트 과정에서의 동시접속자수는 온라인 게임이 상용화까지 갈 수 있느냐 없느냐를 결정하는 중요한 과정이 되고 있다.

4. 게임 제작 과정

4.2.11 서비스 단계

홈페이지 제작/언론홍보/광고/이벤트

게임 개발이 어느 정도 진행이 돼서, 클로우즈드 베타 서비스를 시작할 수 있는 구체적인 일정이 나올 때 즈음에는, 게임의 홍보 및 마케팅 전략에 대한 큰 그림도 나와 있어야 합니다. 보도자료는 언제 어떤 내용으로 어떻게 배포할 것인지, 기자 간담회나 유저들 대상의 발표회는 할 것인지, 이벤트는 언제 어떤 방식으로 하고, 홈페이지는 언제쯤 오픈해야 하는지 등등... 게임을 출시하기 위한 본격적인 마케팅/홍보 작업이 게임 제작 일정에 맞춰서 함께 진행되어야 합니다.

게임 홈페이지는 유저가 게임에 대해 가장 자세하고 정확하게 접할 수 있는 매체입니다. 게임 홈페이지는 전체적인 마케팅 스케줄에 따라 언제 홈페이지를 오픈하고, 어느 정도의 내용까지 공개할 것인지를 정한 후 홈페이지를 준비합니다. 역시 외주를 줘서 개발하는 경우가 있고 자체 제작하는 경우가 있습니다.

동영상

게임 동영상만 틀어주는 방송 프로그램이 등장할 정도로 동영상 역시 게임 홍보를 위한 중요한 수단으로 자리잡았습니다. 요즘에는 게임 제작비와 맞먹는 예산을 투입하여 게임 동영상을 제작하는 회사도 많아질 정도로 게임 동영상에 기울이는 노력이 대단합니다. 동영상 제작 시에도, 시나리오 작업, 콘티 작업, 그래픽, 사운드 작업 등 게임 제작 과정에 버금가는 복잡한 과정을 거쳐야 합니다.

빌링/유통/영업

게임 상용화 전에 게임의 요금 정책, PC방 유통 및 영업 전략, 요금 납부 방법 등을 정하고 필요한 시스템을 정비합니다.

4. 게임 제작 과정

4.2.11 서비스 단계

고객 지원

흔히들 인터넷 게임의 경우, 게임을 본격 서비스 한 후 부터가 본격적인 개발이 시작되는 시점이라고 합니다. 그만큼 게임 출시 후에 할 일도 만만치 않게 많이 있습니다. 계속해서 게임의 내용을 추가해 나가야 할 뿐 아니라, 고객 만족을 위한 고객 상담 및 서비스도 함께 진행돼야 하기 때문입니다. 따라서 소규모의 제작팀이나 제작사의 경우는 게임 개발까지만 완료하고, 유통, 고객지원, 과금 등은 다른 회사와의 제휴를 통하는 경우도 많이 있습니다.

