

초청강연

한국 게임산업 발전을위한 제언

-게임제작이론 VGF

주재선 부사장

(주)노리야

한국 게임산업 발전을 위한 제언

Virtual Game Factory -A New Vision

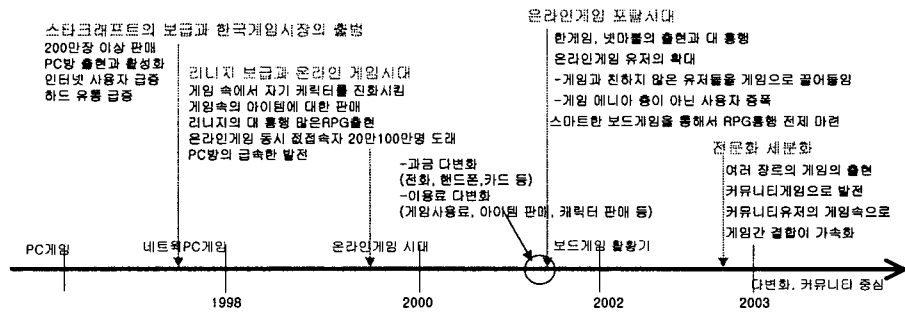
㈜노리야 부사장
주재선

1

목차

- 1-1 한국게임 시장의 발전
- 1-2 한국 온라인 게임시장
- 1-3 2004년 겨울, 부익부 빈익빈의 심화
- 2-1. Virtual Game Factory의 정의
- 2-2. Virtual Game Factory의 개요
- 2-3. Virtual Game Factory의 시스템
- 2-4. Virtual Game Factory의 비즈니스 모델
- 3-1. Virtual Game Factory의 핵심요소
- 4-1. Virtual Game Factory의 구성 개요
- 4-2. Virtual Game Factory의 구성 (1)
- 4-3. Virtual Game Factory의 구성 (2)
- 5-1. Virtual Game Factory의 신규고용창출 및 인큐베이팅
- 6-1. Virtual Game Factory의 비전
- 별첨. Virtual Game Factory의 예- Project A 운영원칙 (1)

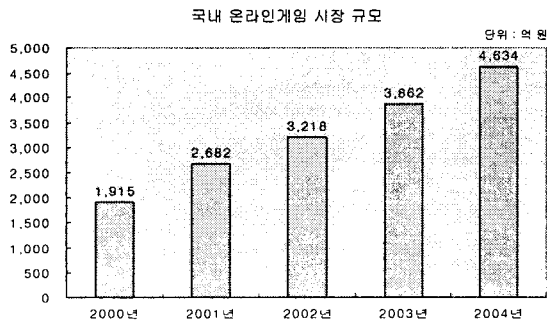
1-1. 한국 게임 시장의 발전



	~1998	1998~2000	2000~2002	2002~2003	2003~
인터넷 보급률	5%미만	5%~27%	27%~41%	41%~59%	59%(현재)
PC방 개수	1,500개 미만	1,500개~17,000개	17,000개~22,000개	22,000개~28,000개	25,000개(현재)
온라인게임 이용자		25만 동시접속자	25만~300만 동시접속자	300만~850만	최고 1,000만 동시접속자(현)
온라인게임 시장규모		2000년도 2000 억원	2002년 3218억	2003년 4000억	2004년 4700억 예상

3

1-2. 한국 온라인 게임 시장



매년 20% 성장
상위 5개사 50%이상

회사명	2002년 상반기	2001년 상반기	주력 제품	장르(중)	장르(대)
엔씨 소프트	766	520	리니지	2D MMORPG	Persistent
넥슨	194	128	BrB	On-Line Board	Casual
CCR	175	135	포트리스	On-Line Board	Casual
NHN	144	25	한게임	On-Line Board	Casual
잡젠	140	0	류	3D MMORPG	Persistent

4

1-3. 2004년 겨울, 부익부 빈익빈의 심화

게임업계 상위 5~6개 회사로 집중

- 자본의 집중 ; 게임 시장 전체 매출의 8~90% 차지
- 인력의 집중 ; 고급인력의 자본력을 통한 유입
- 기술과 경험의 집중

중 소 개발사의 독자적 생존의 어려움

- 종속을 강요 받고 있다
- 완성된 게임이 아니면 자본 투입 거의 불가능
- 부분적 영역의 축적물에 대한 노하우 활용이 어려움

V.G.F의 토양 만들어지기 시작

- 초기 단계의 개발 Studio 출현
- 반독점, 공유의 V.G.F의 문화적 토양
- 게임 제작의 총괄 매니지먼트 인력 발굴 조건 형성
- V.G.F Management 역할을 자임하는 회사의 출현

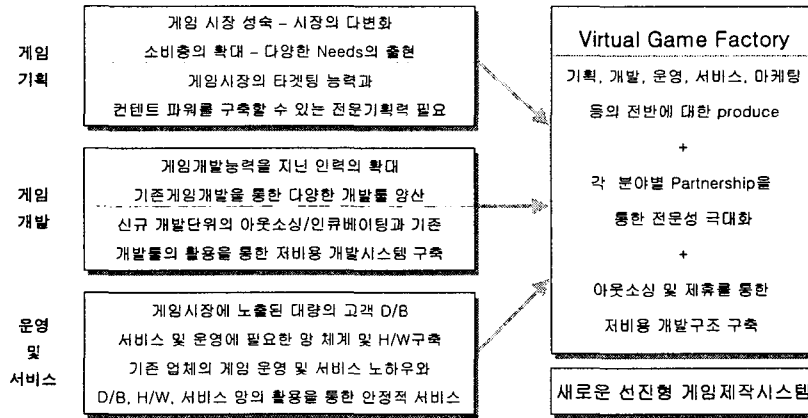
5

2-1. Virtual Game Factory의 정의

- V.G.F는 가상의 공간, 온라인에서 만들어지는 게임 제작 시스템
- V.G.F는 Game Develop 을 위해 구성되어진 Project Develop Team 및 자원 조달 및 관리 체계를 말한다.
- V.G.F는 전문적 영역의 Studio를 발굴, 육성 하는 시스템.
- V.G.F는 갖고 있는 능력, 경험, 제 부를 교환하고 나눌 수 있는 협력 개발 시스템
- V.G.F는 Variety Goodness Fun 이라고 정의 할 수 있다. 정말 놀라운 즐거움이 V.G.F를 통해서 나온다.

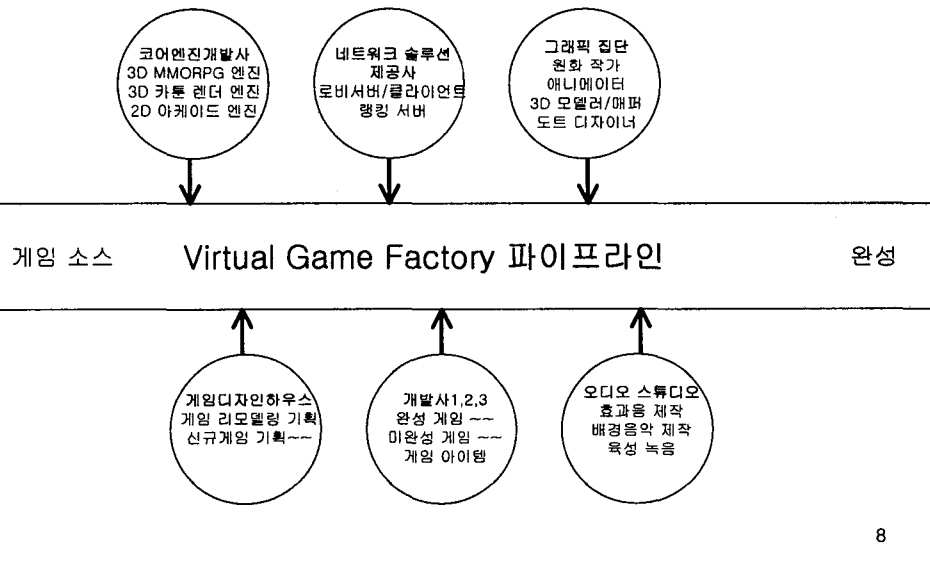
6

2-2. Virtual Game Factory의 개요



7

2-3. Virtual Game Factory의 시스템



8

2-4. Virtual Game Factory의 비즈니스 모델

A 게임 제작 공정(개발기간 및 비용 산출 공식)

기존 공정 - 총 개발 기간 12개월, 총 제작비 : 1억 2천만원

VGf 공정 - 총 개발 기간 4개월 총 제작비 : 5천50만원

기존 공정	게임 디자인	코어 엔진	원화	그래픽	네트워크	프로그래밍	사운드	소계
인원	1	1	1	4	1	2	1	
평균월급여	1500	2500	2500	1500	2500	1500	2000	
개발기간	4	6	2	6	6	4	1	
비용	6000	15000	5000	36000	15000	12000	2000	91000
게임개발기간	6	6	6	6	6	6	6	12개월
제작비	9000	15000	15000	36000	15000	18000	12000	120000

VGf 공정	디자인하우스	코어엔진사	원화 작가	그래픽집단	네트워크	프로그래밍	스튜디오	
개발기간	1	*	1	4	2	4	1	4개월
비용	3500	*	3000	16000	10000	16000	2000	50500
제작비	3500	*	3000	16000	10000	16000	2000	50500

- 여러 게임을 개발하면 할수록 게임당 제작비 절감 - 게임 상품화에 주력 구조
- 엔진 개발사나 네트워크 솔루션 개발사가 투자 효과를 극대화 시킬 수 있는 구조
- 다양한 게임을 발굴하고 런칭 시킬 수 있는 구조
- 일반적인 외주 처리에 따른 관리 리스크를 없애는 안정적 개발 구조

9

3-1. Virtual Game Factory의 핵심요소

Studio

게임개발 영역에서 분야별 완결된 생산영역
게임 기획, 게임 그래픽, 게임 엔진 등 전문 회사

- 게임의 각 분야에서 완성도 높은 생산능력
- 부분별 전문성
- 시장의 트렌드를 전문 분야에서 소화

PM

프로젝트 총괄 매니지먼트 전체 제작요소 총괄 관리
게임의 성공요소(시기성, 게임성, 마케팅) 관리

- 분야별 전문 Studio, 개발진 관리 및 컨트롤
- 프로젝트에 맞는 개발 틀에 대한 활용 및 수정
- 신규 Studio, 또는 개발팀 소싱

Management

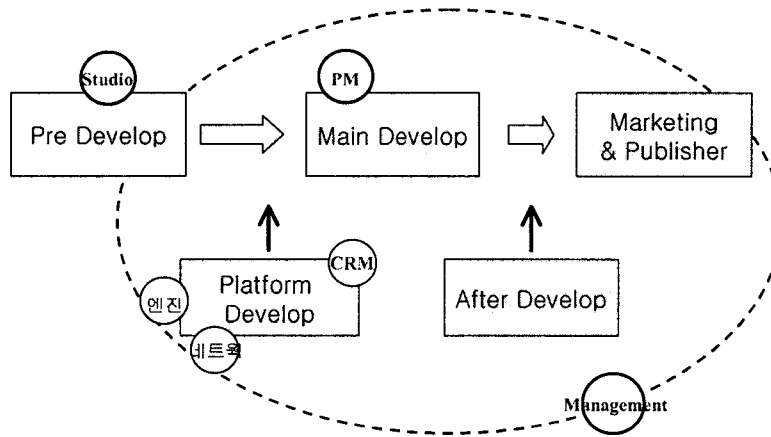
유관 업체 활용 위한 네트워크 능력
운영 및 서비스 시스템, 마케팅 활용 능력
콘텐츠 파워 구축

- 기존 운영 및 서비스 마케팅 시스템 활용 ;
- 시장개척 및 마케팅 비용 절감
- 연계서비스 가능하게 콘텐츠 파워 구축
- 신규 Studio, 또는 개발팀 소싱
- 예비 개발자들의 개발참여율 유도 ;
- 새로운 사업의 자원으로 활용

10

4-1. Virtual Game Factory의 구성 개요

- 제 단계의 자원 투입 및 배분 체계를 망라하여 구성
- 각 부분의 역할에 대한 투여 시기와 내용에 관한 정의



11

4-2. Virtual Game Factory의 구성 (1)

Pre Develop - 개발 착수 위해 필요한 최소한의 리소스 개발 단계.

- 기획(Game Design), 원화(Concept Art), Game Proto로 구성.
- 프로젝트 수행 결정을 위해서 Pre Develop의 구성 요소를 갖추어야 한다.

Platform Develop - 게임 구성요소 세팅

- 2D/3D Engine, Network Solution, Billing Solution, CRM Solution 등

Main Develop - 실 개발 단계 및 구성 요소

- Graphic Workers, Programming.
- Chief Director(총 감독), Art Director (미술 감독), Sound Director(음악 감독), Chief Programmer(프로그램 팀장), Graphic Workers, Programming.

12

4-3. Virtual Game Factory의 구성 (2)

After Develop

- 개발 후의 Package 작업, Promotion 및 Play 동영상, OST 작업 등.

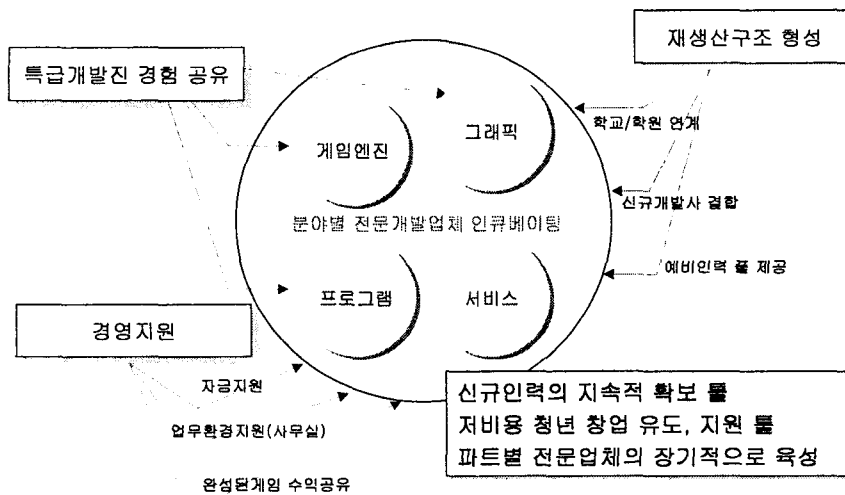
Publisher & Marketting

- 배급 및 마케팅 영업 단계 및 구성 요소이다.

V.G.F Management

- V.G.F의 Product에 대한 품질 관리, 일정 관리, 자원 관리를 수행한다.
- Financial Plan의 구축 및 실행을 책임 수행한다.
- Pre Dev를 검토, 개발 Product 선정 및 V.G.F 프로젝트 구성.

5-1. Virtual Game Factory – 신규고용창출 및 인큐베이팅



6-1. Virtual Game Factory의 비전

- 산학협동
- 지역경제 활성화
- Game Industry 경쟁력 제고
- Game 창작 의욕 고취
- 분야별 전문 Studio 육성
- 세계적 차원의 반독점 Game Dev 구성

15

별첨. Virtual Game Factory의 예- Project A 운영원칙 (1)

1. 정의

Virtual Game Factory(1)(이하 VGF(1)호)호는 Project(A) Game의 개발을 위해 구성되어진 ㈜노리아, ㈜코디넷 및 ㈜디조게임아카데미에서 구성한 Project Develop Team 및 자원 조달 및 관리 체계를 말한다.

2. 구성

VGF(1)호의 구성은 Project(A) Game 개발의 제 단계의 자원 투입 및 배분 체계를 망라하여 구성된다.

Pre Develop

- 정의 : 본격 개발에 착수하기 위해 필요한 최소한의 리소스 개발 단계 - 기획(Game Design), 원화(Concept Art), Game Proto로 구성. Game Develop을 결정하기 위해서는 반드시 Pre Develop의 구성 요소를 갖추어야 한다.
- 담당 : VGF(1)호의 Pre Develop은 ㈜코디넷에서 담당한다.

Platform Develop

- 정의 : 2D/3D Engine, Network Solution, Billing Solution, ERM Solution 등의 구성 요소.
- 담당 : VGF(1)호의 Network Solution 및 서버 엔진은 ㈜노리아가 담당한다.

Main Develop

- 정의 : Game Develop의 실 개발 단계 및 구성 요소이다.
- Chief Director(총 감독), Art Director (미술 감독), Sound Director(음악 감독), Chief Programmer(프로그래밍 팀장), Graphic Workers, Programmers 로 구성되어진다.
- 담당 : Chief Director - 000 대표이사 (책임하에 해당하는 인력을 구성, 프로젝트에 대한 총체적 지휘감독) / Programmers와 Graphic Workers - ㈜디조게임아카데미.

After Develop

- 정의 : 개발 후의 Package 작업, Promotion, Play 동영상, OST 작업등을 수행하는 단계 및 구성 요소이다.
- 담당 : ㈜노리아의 000 가 After Develop를 책임 진행한다.

16

별첨. Virtual Game Factory의 예- Project A 운영원칙 (2)

- Marketing 및 Publisher
 - 정의 : 배급 및 마케팅 영업 단계 및 구성 요소이다
 - 담당 : ㈜노리아 (OOO) 가 책임을 담당한다.
- VGf(1)호 Management
 - 정의 : VGf의 구성 / Product 품질 관리, 일정 관리, 자원 관리 / VGf의 Financial Plan의 구축 및 실행.
 - 담당 : ㈜노리아 (OOO)가 VGf(1)호의 VGf Management를 수행한다.
- VGf(1)호 자원의 조달
 - VGf(1)호의 각 단계에 소모되는 자원은 각 단계를 맡은 주체들이 자체적으로 조달한다.
- 3. 개발 총 자원
 - Chief Director : ㈜코디넷 OOO
 - VGf.M : ㈜노리아 OOO
 - Game Designer : ㈜코디넷 OOO (㈜디조게임아카데미 OOO)
 - Graphic Workers : OOO
 - Sever & Network Solution : ㈜노리아 OOO
- 4. 개발 일정
 - 2004. 8 ~ 2005. 7
- 5. 향후 별첨 문서
 - 1) 게임 기획서 (제작 바이블) : OOO
 - 2) 개발 일정표(자원 별, 퀄 별, 주 별, 일 별) : PM OOO (감독) 각 책임 담당자
 - 3) 품질 관리 보고서 : OOO (책임) 각 책임 담당자
 - 4) 배급 및 마케팅 기획서 : OOO (책임)
 - 5) After Dev 기획서 : OOO (책임) / 담당 : OOO

17

감사합니다

끝

18