

Define the Future

KGC 2011
Korea Games Conference

2012 SEOUL

SHARE

멀티플랫폼 소셜 게임의 개발과 서비스

(주)빅슨

마젤란팀

정봉재 / 윤석주

PART I

Introduction

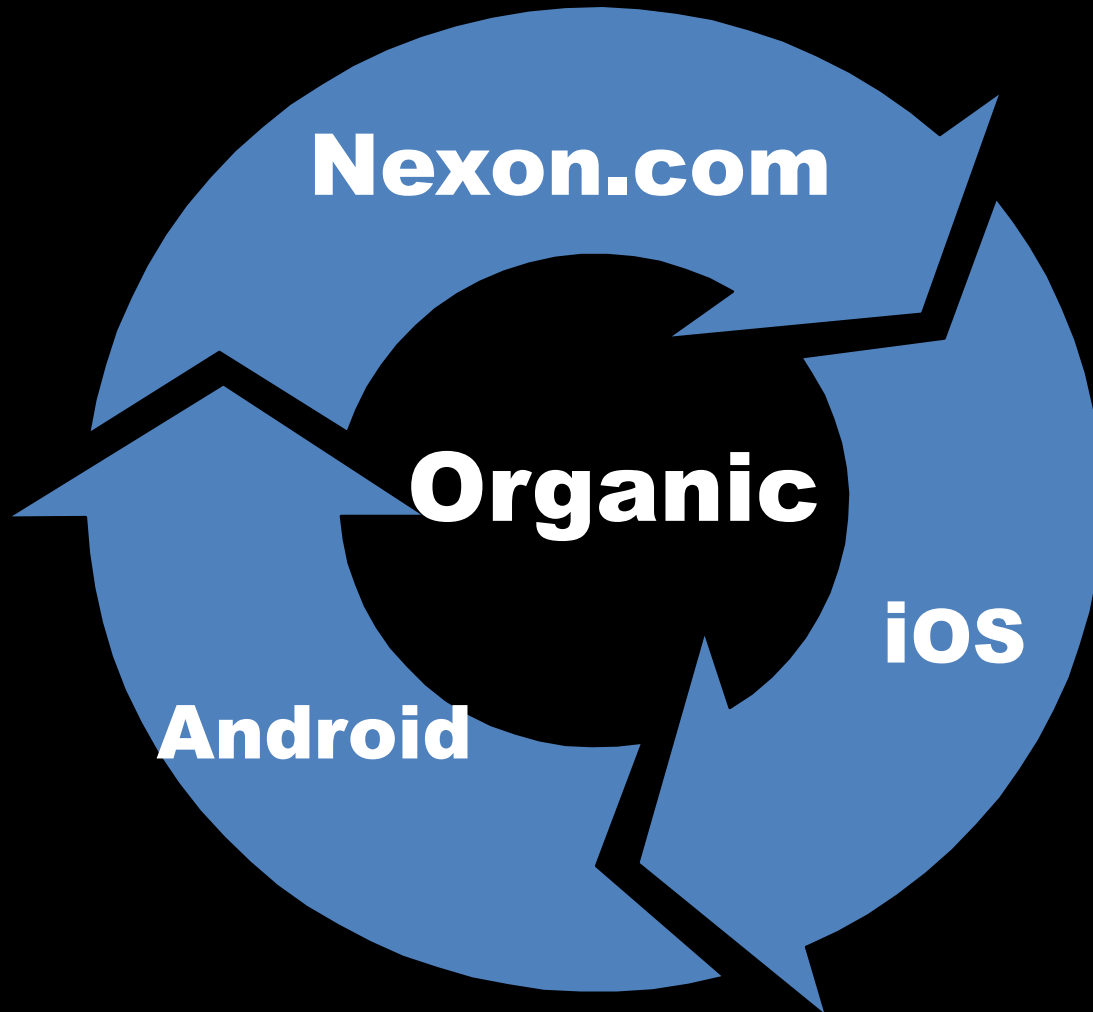
Define the Future

KGC 2011
Korea Games Conference

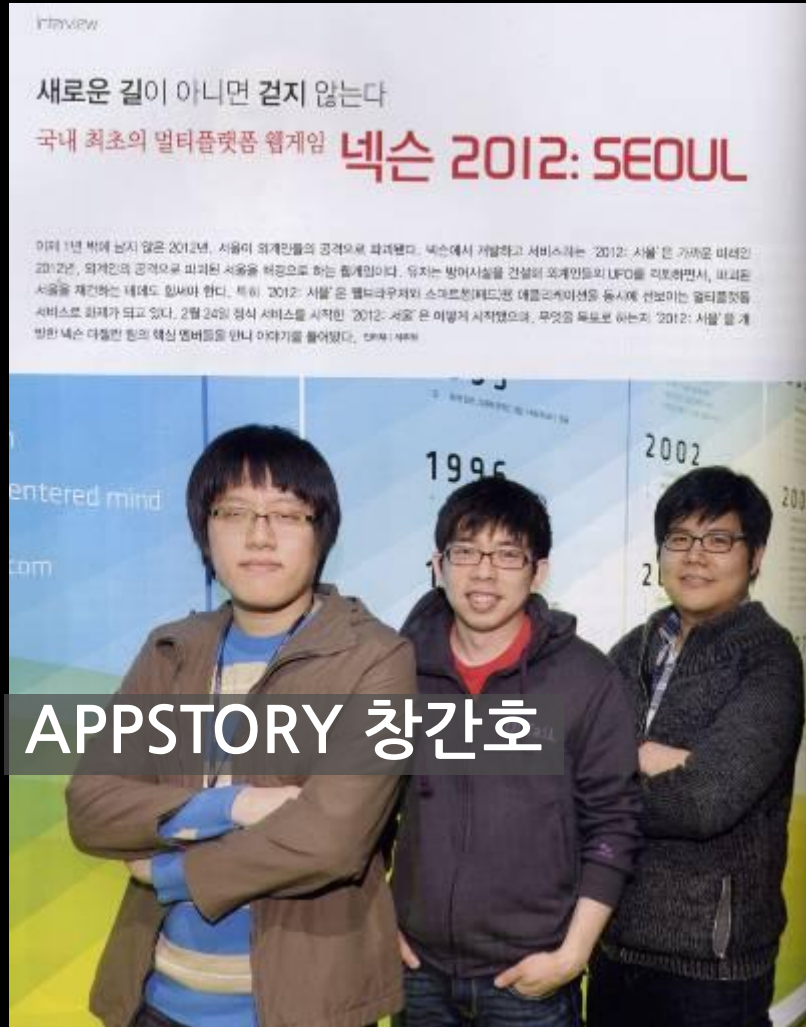
멀티플랫폼



멀티플랫폼 게임 2012:SEOUL



지난 1년 - 한마디로 멀티플!



멀티플랫폼 현실



2010년 3월 <WE RULE> 열풍



2010년 5월 한국판 <WE RULE>을 만들자



진화하는 사고

2011년 2월 24일
세계 최초 넥슨닷컴, ios, Android 동시 오픈





어느 날 갑자기 UFO가 서울을 공격한다면

BREAKING NEWS



2012:SEOUL

넥슨 아이디

로그인

비밀 번호

ID/PW찾기

홈페이지로 이동

회원가입

Define the Future

KGC 2011
Korea Games Conference

PART II

Talk Show 

Q. 개발 기간과 인원

 개발: 10년 6월 ~ 10년 12월

 검수: 11년 1월 ~ 11년 2월

기획/PM - 1명

서버 - 1명

플래시 - 1명

클라이언트 - 1명

Q. 개발 시점 환경과 트렌드

 아이폰 4 출시 / 스마트폰 보급 급증

 갤럭시S 출시 / 안드로이드 기대감

Q. 멀티플랫폼 개발의 초심



모든 플랫폼에서 24시간 동일한 인터페이스 게임 제공 목표

Q. 멀티플랫폼 개발 방법론

 플랫폼 별 개발 책임제

 플랫폼 별 언어 사용

 플래시 플랫폼 개발 리딩 후
컨버팅

Q. 플랫폼 별 개별 특이점



아이폰 보다 앱스토어



티스토어 보다 안드로이드 폰

Q. 그래픽 리소스 매니지먼트



배경 그래픽 리소스 공통 사용



아이폰과 플래시 같은 UI



고해상도 안드로이드 폰 WVGA
에 맞게 UI 추가 제작

Q. 개발 이후 돌발 난관



스마트 폰 디바이스 문제



심각한 프레임 저하



CPU 연산 과용으로 기기 발
열과 앱 다운

Q. 서비스 오픈 당일



동시 오픈의 어려움



충분한 사전 테스트 진행 한계



예상을 초월한 모바일 네트워크 문제

Q. 멀티플랫폼 게임 서비스 특징



대등한 웹 VS 모바일 접속 비율



넥슨닷컴 연동의 장단점



지속적 업데이트 문제

Q. 멀티플랫폼 게임 개발의 한계



지속적 유지 보수 리소스 투입 문제



플랫폼 별 UX 고려 필요



플랫폼 별 강약 조절 필요

Q. 회고

 웹 또는 앱만 진행했다면

 멀티플랫폼 노하우 보유

 순차적 오픈 고려 필요

Q. 멀티플랫폼 게임의 미래

 모바일 환경 성장에 따른 필연적 선택

 어플리케이션을 고수할 필요는 없다

 기술이 아닌 사람의 문제

Define the Future

KGC 2011
Korea Games Conference

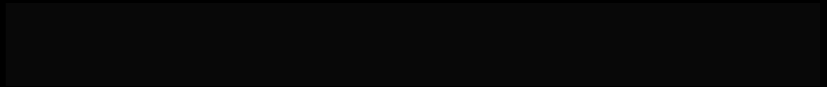
PART III

Future

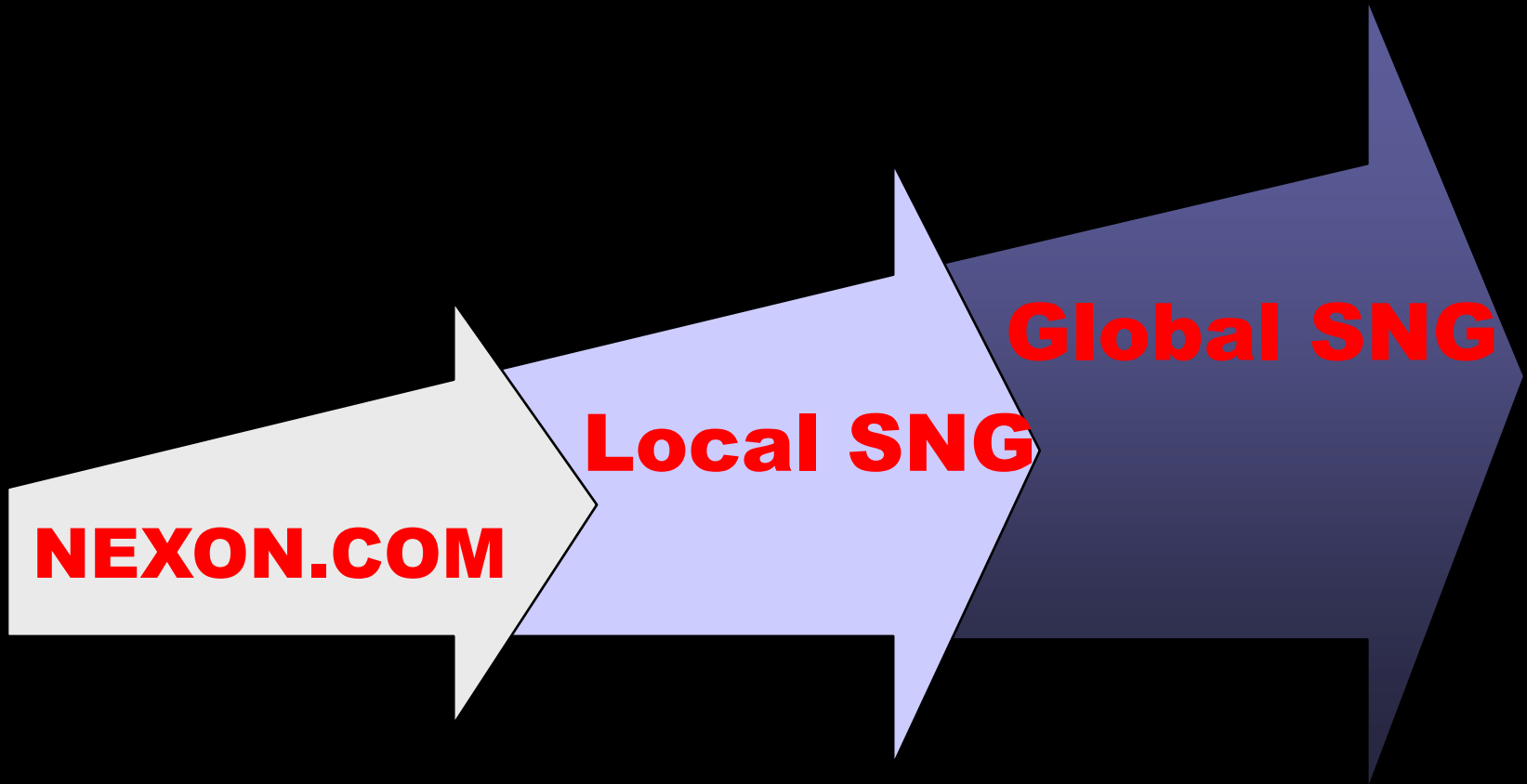


좀더 소셜하게 좀더 멀티플하게

2012 SEON



멀티플랫폼에서 멀티마켓으로



LOCAL SNG 싸이월드 앱스토어 진출



사이월드 앱스토어 에디션 만들기



Q. 개발 기간과 인원



개발: 11년 7월 ~ 11년 8월



기획/PM - 1명

플래시 - 1명

서버 - 1명

Q. 개발 시점 환경과 트렌드



페이스 북 절대 대세



방향성 잃은 국내 SNG 시장

Q. 좀더 소셜 게임으로 변신 과정



ZYNGA의 그림자



싸이월드 앱스토어의 한계

Q. 오픈 그리고 유혹



퀄리티 높아진 게임 낮아진 수익성



글로벌 플랫폼 진출의 문제

Q. 깨달음



전략적 단계별 개발 접근



소셜 게임을 바라보는 시선

멀티플랫폼

먼지 투성이 서울도 밤이 되면 참 관찮은 도시



Q. 멀티플랫폼 소셜 게임을 준비하시나요?



리소스 최적화 가능한 컨셉과 기획



로컬 / 글로벌 플랫폼 시장 탐구

Define the Future

KGC 2011
Korea Games Conference

Q & A