

# Horror Adventure Game

## - 「SIREN」 제작경위

Sony Computer Entertainment  
Toyama, Keiichiro

# 기획안

- horror adventure game의 제작 동기
  - 과거 타이틀 제작경험의 승화
  - 유행을 타지 않는 장르
  - 세계 시장에서의 경쟁력 확보

# Planning의 3가지 point

## ● 세계관

- 일본의 이름없는 한촌(寒村)을 무대로 설정
- 다수의 캐릭터가 등장하는 군상극(群像劇)형식의 시나리오

## ● Game System

- 타인의 시야에서 싸움을 벌이는 「시야(視野)Junk」시스템

## ◆ Visual

- Sampling기법
- 일본적인 산, 폐쇄된 마을(廃村)을 배경으로 설정
- 안개를 이용, 습도를 느끼게 하는 앤비언트 효과

모든 요소에 있어 공포감을 불러일으키는 것이 필수  
기존 게임구성의 상식을 벗어난 아이디어에 바탕을 둠

# 실험제작

- 실험제작기간 : 6개월
- 인원 : planner3 / programmer8 / designer7
- 목적
  - 기본 사양의 검증
  - 텍스처 Sampling 실험
  - 시야(視野)Junk System의 확인

# 실험제작 검증

- 실험제작 성과물의 Feedback
  - 기본조작방법 확정
  - 시야(視野)Junk System 재구축
  - Motion System(blendingIK、blending) 쇄신
  - 그래픽 소스의 최적화

# Texture sampling

세계시장에 어필할 수 있는  
SIRE만의 독자적인 리얼리티

배우에게 의상을 입혀 9개  
방향에서 디지털카메라로 촬영



# Facial capture



- 모델의 머리를 고정시키고, 미리 짜여진 연기비디오에 맞춰 촬영
- **Movie**  
AVI애니메이션에 트래킹 보정을 해서 붙여넣는다
- **Interactive**  
용량이 제한되어 있으므로 몇 장만 골라내어 알파 블렌딩을 통해 변화시킨다

# 배경

일본의 奥多摩、長野、長崎、秩父(2回)、伊豆를  
총 6번에 걸쳐 취재





# 제작종료

2년 6개월의 제작기간을 거쳐 2003년 9월에  
제작완료, 올 11월6일 일본발매

6가지 사양과 10개 국어 로컬라이즈 지원