

# [제로기획] 1주차 - 게임기획자란?

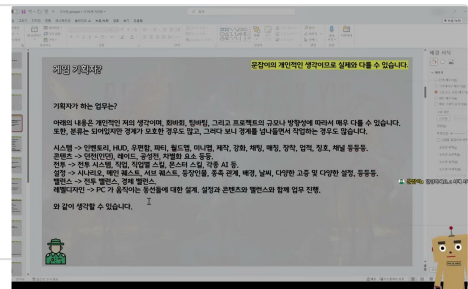
## [제로부터 시작하는 기획자 키우기] KING 챌린지 스터디 1주차

게임 기획자에 대해 알아보자.

문잡이 [ 21년차 게임 기획자] - 게임 기획 강의 1 편 // 21 년차 게임 기획자의 기획 강의

게임 기획 강의 1 편 // 21 년차 게임 기획자의 기획 강의  
21 년차 게임 기획자의 게임 기획 강의.  
1 편 - 게임 기획자란?

<https://www.youtube.com/watch?v=xEempNBjfdc&list=PLOJPxg-c4qSjUH15K7fZw8iK4wVTJEohZ&index=13>



## 기획자의 업무 분류

(강의자의 의견)

- 시스템
- 콘텐츠
- 설정
- 밸런스
- 레벨디자인

## <시스템 기획자>

- 대규모 프로젝트(대량의 데이터 사용)에서 중요
- 데이터 테이블 설계 및 관리  
시스템 기획자가 얼마나 경험이 많고 꼼꼼히 작업하는지가 중요  
mmorpg의 경우 앱 출시가 끝이 아니다. 자주 업데이트가 되는데, 설계가 잘되어 있으면 휴먼 에러가 줄어들고 빠른 처리가 가능하다. (파악하고, 찾고, 수정하기가 쉬우므로)
- UI/UX 밑바탕이 되는 규칙, 규격 등을 설계  
ex) 팝업 창에서 수락 버튼의 위치, 스크롤바의 위치, 형태, 용어 정리 등등

-> 유저가 게임에 집중할 수 있게 통일하는 역할

## <콘텐츠 기획자>

- 유저가 직접 컨트롤 하면서 즐길 수 있는 것을 만듦
- 프로젝트 방향성에 따라, 무엇으로 어떻게 놀 것인지 고민
- 전투 / 생활 콘텐츠로 분류  
전투: 전투 기획자와 논의, 전투의 재미 고민  
ex) rpg에서는 직업별로 역할이 이 게임에서 어떻게 작동 될지, 돌발 이벤트, 밸런스 관련 다양한 장치들 설계  
생활: 수집, 채집, 제작, 하우징, 예술, 경제 등 (마비노기 생각)
- 현 프로젝트의 방향성을 잊어서는 안된다.

## <전투 기획자>

- 전투의 외형  
프로젝트 세계관->직업 결정, 프로젝트 방향성-> 전투 스타일 결정  
직업별 전투 외형 결정  
전투의 연출 관련 밑그림을 그리고 게임 내 전체 스킬을 설계 (디테일보다 전체적으로 기획-디테일은 아트 작업자)  
데미지, 캐스팅 바 등
- 전투 시스템  
밸런스와 매우 밀접.  
스킬의 쿨타임, 소모MP, 사거리, 범위, 버프, 디버프 등등  
이런 데이터 테이블 설계, 스킬 툴에서의 값 지정  
특히 mmorpg 프로젝트에서는 전투 밸런스의 수정이 많기 때문에 테이블 설계를 잘해야한다.
- 몬스터  
몬스터의 설정에 따라 여러 스킬 설계  
필드 몬스터/엘리트 몬스터에 따라서도 설계  
페이지에 따른 패턴 변화
- 중요한 것은 콘텐츠, 밸런스 기획자와 함께 기획하기도 함

## <설정 기획자>

- 세계관 작성 (아니면 그대로 사용, 변형)
- 메인 스토리 작성하며 히어로, 빌런등의 등장 인물 생성

- 인물들에 대한 상세 설정
- 세계관과 메인 스토리를 퀘스트로 만들고, 컷씬 설정
- 종족, 조직, 장소, 장소의 배경(어떻게 생겼는지) 설정
- 고증(레퍼런스 조사)

## <밸런스 기획자>

- 전투 밸런스: 전투, 성장과 관련된 밸런스. 스택 강화 레벨마다 얼마나 차이나는지, 과금/무과금 차이 등 모든 수치
- 경제 밸런스: 재화와 관련된 모든 수치 골드, 다이아, 제작에서의 재료(획득 시간, 제작 시간), 보상 등 수치 조절
- PLC, Pay to Win에 따른 성장 고민  
-> 이런 것 때문에 BM 기획자를 따로 두고 같이 기획하기도 함

## <레벨 디자인 기획자>

- 설정 기획자가 설정한 다양한 배경에 대한 유저 동선 결정
- 이동 가능/불가능 영역
- 대륙, 바다, 도시, 도로와 마을, 전초기지, 몬스터 영역 등
- 웨이포인트와 포탈 등으로 동선 길이 조절
- 숨겨진 장소, 랜드마크 등으로 유저 관심 끌기
- 콘텐츠(던전, 공성전)

## <강의 중 궁금했던 용어>

- 마일 스톤: 사전적 정의 - 길을 따라 일정 간격으로 세워져 있는 이정표  
프로젝트에서 - 프로젝트 성공을 위해 반드시 거쳐야 하는 중요한 지점  
달성 날짜와 달성 내용 서술 필요, 달성을 체크하기 위한 여러 세부 체크리스트들로 이루어짐.

참고:

<https://blog.naver.com/bcknightt/40173380231>

일정관리를 위해 반드시 필요한 지점을 체크하기 위해 사용. 프로젝트 성공을 위해 필수적인 사항들을 각 단계별로 체크함으로써 일정이 제 시간 안에 종료될 수 있도록 관리하는데 도움을 준다. 결정적으로 중요한 핵심적인 사항들만 체크하기 때문에, 프로젝트 진행에 꼭 필요한 다양한 요소들을 상세하게 파악하기 힘들다는 단점이 있다.(위키백과^^)

- PLC(Product Life Cycle): 게임 제품 수명 주기, 마케팅에서 자주 사용되는 용어인데 게임 개발에서도 잘 쓰임. 소비자의 콘텐츠 소비 속도에 따라 달라진다.(아.. 망겜 할 거 없네) 과거의 콘솔/패키지 게임과 달리 출시 이후에도 새로운 콘텐츠를 계속 서비스할 수 있는 온라인 게임이 등장.

출시 초기에 콘텐츠가 대부분 미숙 -> 업데이트로 PLC 성장

게임 PLC 관련 참고 사이트:

<https://devdevdev.tistory.com/13>

- Pay to Win(P2W): 과금러가 무과금러보다 유리한 게임 (이기려면 돈줘~~)  
현재 대부분의 게임에서 나타나는 과금 시스템