

## 제로부터시작하는기획자 키우기 스터디 3조 1주차 강의정리본

2171027안유경

### [게임 기획자]

- 기획자는 게임을 설계하는 사람으로, 크게 프로그래머(서버/클라이언트), 기획자, 아트, 사운드로 나뉘며 게임 출시는 PM, QA(버그 수정), 사업부가 협업하여 출시됨.
- **기획자의 업무:** 시스템, 콘텐츠, 전투, 설정, 밸런스, 레벨디자인 등을 기획

### [시스템 기획자]

- 시스템: 인벤토리, HUD, 우편함, 파티, 월드맵, 미니맵, 제작, 강화, 채팅, 매칭, 장착, 업적, 칭호, 채널 등
- 대량의 데이터를 사용하는 대규모 프로젝트(MMO RPG)에서 중요
- 데이터 테이블 설계가 잘 되어있어야 빠르고 접근성 높은 데이터 추적이 가능하며, 휴먼 에러를 줄이고 수월하게 작업할 수 있음.
- UI, UX의 규칙 및 규격을 관리하여 유저의 행동을 예측하여 시스템을 설계해 게임에 집중할 수 있게 함 (Ex: 팝업창 닫기 버튼의 위치)

### [콘텐츠 기획자]

- 콘텐츠: 던전(인던), 레이드, 공성전, 차별화 요소 등
- 프로젝트의 방향성(전투 콘텐츠/생활 콘텐츠)에 따라서 유저가 직접 컨트롤 할 수 있는 콘텐츠 기획
- 콘텐츠를 기획하면서 프로젝트의 방향성을 잃어버리게 되면, 하나의 게임 안에서 이름만 다른 비슷한 콘텐츠들로만 채워질 수 있음 => 콘텐츠 하나하나가 추구하는 방향성을 잘 파악
- 생활 콘텐츠: 수집, 채집, 제작, 하우징, 예술, 경제 등
- 전투 콘텐츠: 던전, 레이드 등

### [전투 기획자]

- 전투: 전투 시스템, 직업별 전투 특징, 직업별 스킬, 몬스터 스킬, 각종 AI(패턴) 등
- 전투의 연출과 관련된 외형적인 부분: 세계관~직업, 방향성~전투스타일에 따른 외형적인 부분(정적/동적 이펙트 연출, 전투 화면의 UI 등)
- 전투 시스템의 설계: 상대와 나, 타직업과의 차별화를 수치적으로 가져올 수 있는 요소들(스킬의 쿨타임, 소모 MP, 사거리, 광역 범위, 버프, 디버트, CC, 연계기 등)을 설계하여 밸런스 조정
- 몬스터 전투: 몬스터의 설정과 스킬에 따라 플레이어가 느끼는 난이도를 조정하여, 밸런스 기획자와 함께 기획하여 고난과 역경, 보람을 느끼게 함
- 대규모 프로젝트(MMO RPG)에서는 전투 밸런스의 수정이 많음 -> 데이터 테이블을 설계하기도 함
- 레이드 전투를 설계할 때는 콘텐츠/전투/밸런스 기획자가 협업

### [설정 기획자]

- 설정: 시나리오(세계관), 메인 퀘스트, 서브 퀘스트, 다양한 고증 및 설정(등장인물, 종족 관계, 배경, 날씨) 등
  - 세계관, 메인 스토리, 등장인물을 설정해 이를 기반으로 메인 퀘스트를 기획, 컷씬의 등장
  - 방대한 세계관, 세계관에 따른 장소와 그 배경, 스토리 라인을 잘 구축해놓아야 스토리 전개에 빈틈이 없을 수 있음
  - 실제 공간을 배경으로 했을 경우 고증이 필요

### [밸런스 기획자]

- 밸런스: 전투 밸런스, 경제 밸런스 수치 조정
  - 전투 밸런스: 전투나 성장에 관련된 모든 수치 - 레벨, 장비, 강화, 도감 등
  - 경제 밸런스: 재화와 관련된 모든 수치 - 게임 내 성장이나 제작 등 특정 콘텐츠에서 소모되는 재료, 골드, 다이아 등을 관리/ 인플레이션 관리
- 성장
  - PLC(Product Life cycle, 제품 수명 주기): MMO RPG에서 보통 많이 사용, 업데이트마다 반복되어 MMO RPG의 경우 업데이트 주기가 빈번하게 일어나므로 PLC가 무한하게 반복된다고 볼 수 있음, 콘텐츠가 PLC동안 유지될 지에 대한 고민 필요
  - 예를 들어 게임 속 콘텐츠를 모두 소비하게 되면 그 게임의 PLC, 수명은 다했다고 볼 수 있고, 업데이트를 통해 게임 속 콘텐츠를 제공하며 게임의 PLC, 수명을 늘릴 수 있음
  - Pay to Win BM: 게임에서 이기기 위해서는 돈을 지불하는, 즉 과금을 한 유저가 그렇지 않은 유저보다 압도적으로 유리해지는 BM
  - BM 기획자는 전투 및 경제 밸런스 기획자와 협업하여 게임 내 과금이 어떤 가치를 갖게끔 할지를 정함

### [레벨디자인 기획자]

- 레벨디자인: PC가 움직이는 동선들에 대한 설계, 설정/콘텐츠/밸런스 기획자와 함께 업무 진행
  - 설정 기획자가 설정한 다양한 배경에 유저가 어떻게 움직일지를 예상하여 동선을 구축
  - 도시의 도로와 마을, 몬스터의 위치, 전초기지 등을 고려하여 유저가 퀘스트와 사냥을 수행할 동선에 대해 설계
  - 웨이 포인트나 포탈 등을 통해 동선의 짧게 하거나 길게 하기도 함
  - 숨겨진 장소나 랜드마크 등을 배치하여 유저의 시선을 다른 곳을 돌리기도 함

---

+ 강의를 통해 '레벨 디자인'이라는 것을 처음 접하게 되었다. 평소 게임을 하면서 게임 내 본인 캐릭터의 동선을 인식하면서 게임을 하지 않았던 것 같은데 플레이어의 동선도 기획 요소 중 하나라는 점이 흥미로웠다. 또한 개발자가 플레이어에게 너무 동선을 유도하는 듯한 요소가 보이면 거부감이 들 때도 있어, 레벨 디자인 기획자의 동선 기획이 게임 속에서 자연스럽게 녹아들도록 기획하는 것이 중요하겠다는 생각을 했다.