

1

1주차: 기획자란?

게임을 설계하는 사람. 시스템, 콘텐츠, 전투, 설정, 밸런스, 레벨디자인 등과 관련된 업무를 함.

시스템	인벤토리, HUD, 우편함, 파티, 월드맵, 미니맵, 강화, 채팅, 매칭, 장착, 업적, 칭호, 채널 등 *HUD: 게임 플레이 도중 화면 위에 겹쳐 놓이는 계기판이나 정보.
콘텐츠	던전(인던), 레이드, 공성전, 하우스, 미니게임, 차별화 요소 등등
전투	전투 시스템, 직업, 직업별 스킬, 몬스터 스킬, 각종 AI 등
설정	시나리오, 메인 퀘스트, 서브 퀘스트, 등장인물, 종족 관계, 배경, 날씨, 다양한 고증 및 다양한 설정 등등등
밸런스	전투 밸런스, 경제 밸런스
레벨 디자인	PC가 움직이는 동선들에 대한 설계, 설정과 콘텐츠와 밸런스와 함께 업무 진행



레벨 디자인은 콘텐츠 혹은 설정에 포함되는 경우도 있음

1 시스템 기획자

시스템 기획자가 하는 일

시스템	인벤토리, HUD, 우편함, 파티, 월드맵, 미니맵, 강화, 채팅, 매칭, 장착, 업적, 칭호, 채널 등*HUD: 게임 플레이 도중 화면 위에 겹쳐 놓이는 계기판이나 정보
-----	---

대규모 프로젝트, 특히 MMORPG 같이 대량의 데이터를 다루는 게임에서 중요.

소규모에서는 데이터 테이블을 사용하지 않고 엔진에서 직접 수치를 입력하는 경우도 있다.

규칙, 규격, 게임 내 용어 등 UI나 UX적인 부분까지 시스템 기획자가 맡아서 하는 경우가 많다.

데이터 테이블

Extrald	ExtraName	ExtraLv	ExtraGroupID	ModuleType	ExtraType	ExtraTime	RepeatTime	RemoveDie	Option0	IsDisplay	Icon	ExtraDesc
1	최대 생명력 증가	1	100	1	1	600	<null>	1	100	1	Buff_HP.Png	10분동안 최대 생명력 + 100 증가
2	최대 생명력 증가	2	100	1	1	600	<null>	1	200	1	Buff_HP.Png	10분동안 최대 생명력 + 200 증가
3	최대 생명력 증가	3	100	1	1	600	<null>	1	300	1	Buff_HP.Png	10분동안 최대 생명력 + 300 증가
4	최대 생명력 증가	4	100	1	1	600	<null>	1	400	1	Buff_HP.Png	10분동안 최대 생명력 + 400 증가
5	최대 생명력 증가	5	100	1	1	600	<null>	1	500	1	Buff_HP.Png	10분동안 최대 생명력 + 500 증가
6	최대 마나 증가	1	200	4	1	600	<null>	1	100	1	Buff_MP.Png	10분동안 최대 마나 + 100 증가
7	최대 마나 증가	2	200	4	1	600	<null>	1	200	1	Buff_MP.Png	10분동안 최대 마나 + 200 증가
8	최대 마나 증가	3	200	4	1	600	<null>	1	300	1	Buff_MP.Png	10분동안 최대 마나 + 300 증가
9	최대 마나 증가	4	200	4	1	600	<null>	1	400	1	Buff_MP.Png	10분동안 최대 마나 + 400 증가
10	최대 마나 증가	5	200	4	1	600	<null>	1	500	1	Buff_MP.Png	10분동안 최대 마나 + 500 증가
11	경험치 획득 증가	1	300	7	1	3,600	<null>	1	1000	1	Buff_Exp.Png	1시간동안 경험치 +10% 증가
12	경험치 획득 증가	2	300	7	1	3,600	<null>	1	2500	1	Buff_Exp.Png	1시간동안 경험치 +25% 증가
13	경험치량 증가	1	400	8	1	3,600	<null>	1	100	1	Buff_Exp.Png	1시간 동안 추가 경험치 + 100 증가
14	경험치량 증가	2	400	8	1	3,600	<null>	1	250	1	Buff_Exp.Png	1시간 동안 추가 경험치 + 250 증가
15	드랍 확률 증가	1	300	9	1	3,600	<null>	1	2500	1	Buff_Exp.Png	1시간 동안 드랍 확률 +25% 증가

시스템 기획자가 하는 일 중 데이터 테이블 설계가 매우 중요하다. 데이터 테이블 설계가 잘 되어 있어야 대량의 데이터 작업을 할 때, 수월하게 작업할 수 있다. (특히 라이브할때!)

라이브 전까지는 복잡하고 손이 많이 가는 구조의 데이터 테이블이라도 여유가 있기 때문에 핸들링 가능하지만, 라이브가 시작 된 순간부터는 감당할 수 없을 정도로 에러가 발생하기도 함. 이 때, 데이터 테이블 설계가 잘 되어 있으면 휴먼 에러가 현저하게 줄어든다. (*휴먼 에러: 인간의 멍청한 선택/실수/행동 의해 발생하는 에러) 또한, 담당자가 변경되는 일도 부지기수인데, 데이터 테이블 설계가 잘 되어 있으면 인계 받은 담당자가 빠르게 파악을 할 수 있다.

하나의 데이터 테이블에 대해 담당자가 여러 명일 수도 있으며, 여러 명이 데이터 추적을 하는 경우 많다. 어쨌든 결국 결론은 데이터 테이블 설계를 잘하자!

2 콘텐츠 기획자

콘텐츠 기획자가 하는 일

콘텐츠	던전(인던), 레이드, 공성전, 하우징, 미니게임, 차별화 요소 등등
-----	--

콘텐츠 기획자는 유저가 직접 컨트롤하며 즐길 수 있는 놀거리를 기획한다. 프로젝트가 가지고 있는 방향성에 따라 무엇을 가지고 어떻게 놀 것 인지에 대해 고민한다.

보통(MMORPG에서) 전투 콘텐츠와 생활 콘텐츠로 분류할 수 있다.

전투 콘텐츠

전투의 대한 기획은 전투 기획자와 논의하며 주로 어떻게 전투의 재미를 살릴 지에 대해 이야기 한다. RPG의 경우 직업이 존재하며 직업 별로 전투 내의 역할이 주어진다. 직업 별 역할이 이 콘텐츠에서 어떻게 재미있게 작동될 지에 대해서 고민한다. 거기에 더해 돌발 이벤트, 밸런스과 관련된 다양한 장치들을 설계하는 일을 한다.

이러한 부분을 작업할 때, 콘텐츠의 방향성에 대해서 잊으면 안됨!!! 하나의 게임 안에서 이름만 다를 뿐 비슷한 콘텐츠가 여럿 존재하지 않도록 조심하고, 게임의 전체적인 방향성을 해치는 콘

텐츠가 되지 않도록 조심해야한다.

생활 콘텐츠

수집, 채집, 제작, 하우징, 예술, 경제 등 다양한 생활 콘텐츠가 존재. 파이널판타지 온라인이나 마비노기, 대항해시대, 이브 온라인 등에서 생활 콘텐츠에 대한 아이디어를 살펴볼 수 있음

3 전투 기획자

전투 기획자가 하는 일

전투	전투 시스템, 직업, 직업별 스킬, 몬스터 스킬, 각종 AI 등
----	-------------------------------------

전투 기획자가 하는 업무는 크게 1. 전투의 연출, 2. 전투와 관련된 외형적인 부분으로 나눌 수 있다. 이러한 전투의 연출 관련된 부분의 밑그림을 그리고 게임 내 전체 스킬을 설계하는 것이 전투 기획자의 업무 중 하나이다.

플레이어 전투 기획

프로젝트의 세계관에 따라서 직업이 정해지고, 프로젝트의 방향성에 따라서 전투 스타일이 정해진다. 그 후 각각의 직업에 따라 어떻게 싸울지 외형적인 부분들을 고민하게 된다. 정적으로 가만히 서서 적을 때리는 형태의 전투일 수 있으며 (ex. 포켓몬 본가 작품) 화려한 연출을 통해서 이동하며, 적과 전투를 할 수도 있다. (ex. MMORPG)

몬스터 전투 기획

전투 기획자는 몬스터와의 전투를 기획하기 때문에 플레이어블 캐릭터(PC) 뿐만 아니라 PC에 맞서 싸우는 몬스터들의 스킬 또한 설계해야한다.

일반적으로 필드 사냥터에서의 몬스터 혹은 일반적으로 등장하는 몬스터의 경우에는 샌드백 형태로 만든다. 엘리트 몬스터나 중간 보스, 그리고 보스 혹은 레이드 보스와 같은 경우에는 PC를 어느 정도의 수준으로 괴롭히기 위하여 만들게 된다. 또한 몬스터 각각의 특징과 설정을 살릴 수 있는 독특한 보스 스킬을 기획한다.

보통 콘텐츠 기획자 + 전투 기획자 + 밸런스 기획자가 콜라보를 하는 경우도 많다

(인디 정도의 소규모의 경우에는 한 사람이 이 일을 다할 수도?)

4 설정 기획자

설정 기획자가 하는 일

설정	시나리오, 메인 퀘스트, 서브 퀘스트, 등장인물, 종족 관계, 배경, 날씨, 다양한 고종 및 다양한 설정 등등등
----	--

설정 기획자는 세계관과 그에 따른 메인 스토리를 작성한다. 이러한 스토리 속에서 여러 등장인물들이 생기고, 이를 엮어 메인 퀘스트를 만든다.

세계관과 메인 스토리를 어떻게 퀘스트로 만들며, 어떤 포인트에 컷씬을 만들어서 보여줄지에 대한 고민을 한다. 인물 뿐만 아니라 세계관 내의 조직, 장소 등에 대한 설정과 배경을 기획하며, 실제 등장했던 곳이거나 현재 있는 곳을 소재로 썼을 경우에는 고증이 잘 되어 있는지 확인해야 한다.

5 밸런스 기획자

밸런스 기획자가 하는 일

밸런스	전투 밸런스, 경제 밸런스
-----	----------------

밸런스 기획자는 게임 내 등장하는 모든 수치를 다룬다. 전투 밸런스는 전투나 성장에 관련된 모든 수치, 경제 밸런스는 재화와 관련된 모든 수치를 다룬다.

하나의 재료를 얻기까지 필요한 시간과 그 재료로 완제품을 만들기 위해서는 또 얼마만큼의 시간이 필요한 지 등, 밸런스와 시간 사이에는 밀접한 관련이 있고, 밸런스 기획자들은 이를 다루는 역할을 한다. +인플레이션이 일어나지 않도록 하는 것이 매우 중요.

PLC내에 콘텐츠가 과하거나 부족하지 않도록 적절한 밸런스가 필요하다. 여러가지 콘텐츠가 존재하는 MMORPG와 Pay to Win이라고 부르는 BM이 있는 한국형 MMORPG에서는 성장의 영역에 따라서 같은 시간 안에 매우 다양한 성장이 존재하기 때문에 다양한 고민이 뒤따른다.

(*PLC: Product Life cycle 제품 수명 주기)

6 레벨 디자인 기획자

레벨 디자인 기획자가 하는 일

레벨 디자인	PC가 움직이는 동선들에 대한 설계, 설정과 콘텐츠와 밸런스와 함께 업무 진행
--------	---

레벨 디자인 기획자는 설정 기획자가 설정한 다양한 배경에 대한 유저의 동선을 만든다. 인게임 내에서 대륙과 바다를 구성하고 그 위에 도시를 짓고, 도시를 잇는 도로와 중간 중간 존재하는

마을의 형태도 구성한다. 전투와 관련된 전초기지와 몬스터가 어떤 지역에서 출몰하는지도 기획하며, 퀘스트와 사냥터 로드맵도 설계한다.

웨이 포인트나 포탈 등을 만들어 동선을 짧게도 혹은 길게도 만드는 작업을 진행하며, 중간 중간 숨겨진 장소나 랜드마크 등을 배치하여 유저들의 시선을 다른 곳으로 돌리기도 한다.

1주차 모임에서 이야기하면 좋을 것들

- 1 6주차 모임까지의 스터디 규칙 및 계획 확정
- 2 각자 과제 다 해왔는지 확인 + 이해 안가는 부분 짚기
- 3 다양한 기획 직군 중 가장 흥미가 있는 직군이 있다면?
- 4 각자 어떤 장르의 게임에 관심이 있는지?