

## CHAPTER 7

## 사용자 경험과 플레이어의 만족도, 그리고 기획에 대해서

추천 채널: [Game Maker's Toolkit](#)

아래 사진을 참고하시어 미션을 업로드 해주세요!

**CLASS101**

## 기획 초안 작성하기

1. 큰 틀을 잡는다. (장르, 플레이 방식, 도전 목표)
2. 플레이어가 재미를 느끼는 메인 포인트를 잡는다.
3. 디테일한 설정을 잡는다. (플레이 시간, 난이도, 환경 디자인 등)
4. 디테일한 요소를 추가한다. (상호 작용 요소, 세부적인 속성 등)

여러분들께서 기획 쪽에 더 관심이 있으시다면

**[수업 목표]**

여러분 반갑습니다. 이번 시간엔 어떤 게임이 좋은 게임인지에 대해서 이야기해보는 시간을 가져보겠습니다.

**[수업 개요]**

**CLASS101**

## 유저가 새로운 게임을 즐기러 오는 목적

- 새롭고 신선한 것의 체험
- 플레이 중 행복과 즐거움을 느끼기 위해
- 현실에서의 도피

새로운 게임을 즐기러 오시는 분들도 계실 겁니다

**1:23 유저가 새로운 게임을 즐기러 오는 목적**

여러분들이 게임을 만들고, 누군가가 플레이하기 위해 플레이어의 입장에서 새로운 게임을 찾게 되는 근본적인 목적부터 생각해볼 필요가 있습니다.

그래야 소비자의 니즈를 만족시킬 수 있고 진정으로 즐거운 게임의 본질에 한 발짝 더욱 다가설 수 있기 때문 이죠.

저는 유저가 새로운 게임을 즐기러 오는 목적에는 위와 같은 이유가 있다고 생각했습니다.

CLASS101

## 유저는 언제 즐거움을 느끼는가?

- 참신한 게임 전개 방식
- 화려한 연출, 시네마틱
- 이해와 공감이 가능한 스토리 전개
- 모험과 수집 요소 달성

즐거움을 줄 수 있을 것 같다고 생각합니다

CLASS101

## 유저는 언제 즐거움을 느끼는가?

- 점점 발전하는 본인의 실력을 느낄 때의 성취감
- 스트레스 해소
- 제작자의 의도를 초월하여 본인만의 방식으로 문제를 해결
- 멋진 그래픽

자 마지막으로 간단히 멋진 그래픽 같은 것들이 있을 수 있겠습니다

### 2:35 유저는 언제 게임에서 즐거움을 느끼는가?

그렇다면 게임 내에서 어떤 요소로 인해 유저가 즐거움을 느끼는지에 대해서도 생각해봐야겠죠. 저는 위와 같은 요소들이 유저를 즐겁게 만든다고 생각합니다.

물론 모든 요소를 다 담으려다보면 게임의 목표를 상실할 수 있고, 장르에 맞지 않는 것을 억지로 넣으면 도리어 반감을 살 수 있기에 적절히 활용하는 것이 좋겠지요.

## 게임의 재미를 방해하는 요소

- 이유 없이 반복되는 요소들
- 유저의 자존감과 의도를 폄하, 무시하는 전개
- 비합리적인 달성 조건 -> 도전 의욕 상실
- 너무 좋지 않은 그래픽 및 최적화
- 납득하기 어려운 보상, 게임 진행

이것의 유저의 의도와 노력을 무시하는

### 6:30 게임의 재미를 방해하는 요소

적절지 못한 게임 기획 디자인으로 게임의 재미를 반감시키는 마이너스 요소들도 살펴봐야 합니다.

저는 위와 같은 요소들이 게임을 크게 재미 없게 만든다고 생각했습니다.

유저는 처음 설명했던 게임을 통해 해소하고 얻고 싶은 무언가를 충족하기 위해 게임 세계에 놀러오기 때문에 그 의도를 폄하하고 부정한다면 좋은 게임으로 남기 어렵겠죠?

## 레벨 디자인의 시작

- 게임의 장르 설계
- 목표와 달성 조건 설계
- 클리어 시의 보상. (단 이 보상은 플레이어의 재미로 대체 가능)
- 게임의 난이도와 플레이어의 매력 포인트
- 게임 플레이 시간 (컨텐츠 소모 속도)

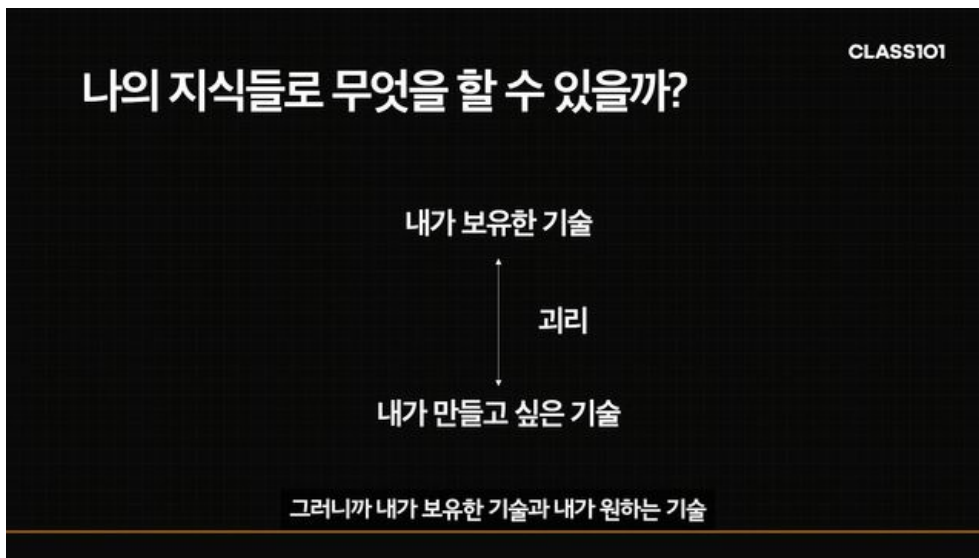
그리고 이 게임을 전체적으로 플레이하는 시간을 설계합니다

### 8:35 레벨 디자인의 시작

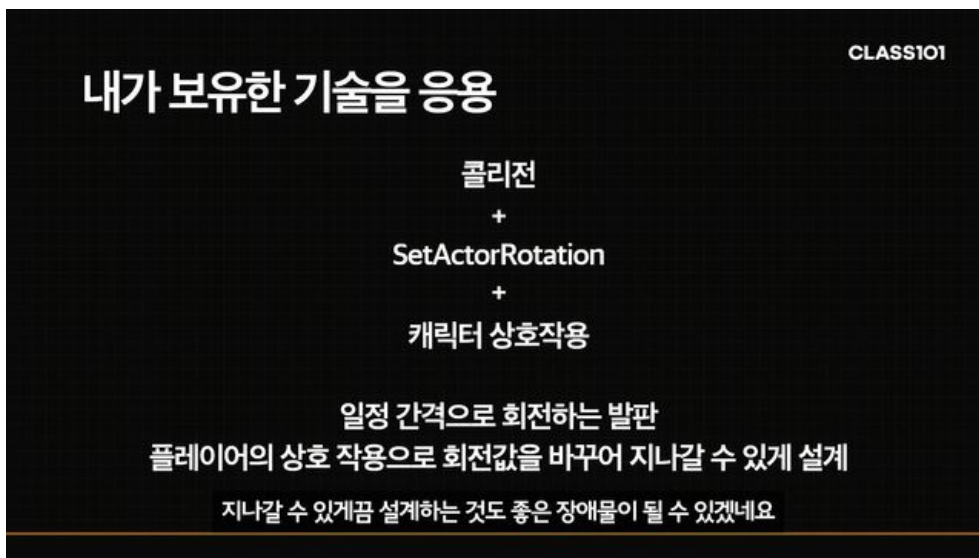
게임은 어떻게 설계를 시작해야 할까요?

우선 어떤 게임을 만들고 싶은지 정하고, 게임 내의 목표와 달성 조건, 보상, 그리고 난이도 등 큰 틀로부터 자그마한 것들로 차근차근 디자인하면 됩니다.

디테일한 설정들까지 한 번에 모두 잡고 넘어가려 하다 보면 기획의 진도가 나가기 쉽지 않게 되죠.



특히, 누구에게나 내가 현재 갖고 있는 기술과 만들고 싶은 이상과의 차이가 있을 수밖에 없습니다. 그렇기에 이런 부분을 해소하기 위해선 언리얼에서 여러분들의 사고 방식을 개방적이고 미래 지향적으로 열어두시면 좋습니다.



미래 지향적이라는 말이 조금 이상하긴 하지만 한 기능을 배워서 딱 하나에만 쓰고 끝이 아닌, 다른 기능들과 융합하고 복합적으로 조합하여 또 새로운 기능을 하는 객체를 만들 수 있지 않을까? 하는 사고방식입니다.

언리얼 엔진에서는 기능 설계가 이런 식으로 되어있기 때문에 많은 기능들을 직접 만들 수 있고 활용하기 좋게 되어있습니다.

## 부족한 기술을 배우기

CLASS101

1. 아는 기술들로 최대한 제작
2. 도중에 막히는 부분이 있음
3. 목표와 현재 위치에서 해당 부분이 어떤 연결고리를 하는지 파악
4. 해당 연결고리를 위한 디테일한 기능들이 무엇이 있는지 파악
5. 연결고리 완성을 위해 새로 배운 기능들을 조합&응용

또 어떻게 해야 되는지 그런 것들을 배워보는 것이죠

내가 목표하는 어떤 기능이 있을 때, 현재 위치에서 해당 기능까지의 부족한 부분이 어떤 것인지 파악합니다.

현재 위치가 A이고, 목표 기능이 C일 때 B가 어떤 역할을 하고 A와 C에 각각 어떤 영향을 미치는지 파악하는 것이죠.

왜냐하면 B가 단순 한 기능이 아닌 여러 기능의 조합으로 구성될 수 있는 요소이기 때문입니다. 기본적으로 복합적 구성을 전제에 깔고 사고하는 방식이죠.

## 무엇을 알고 있을까? - 브레인스토밍

CLASS101

ExponentialHeightFog

FlipFlop 복합 사용

시퀀서 변수

트랜스폼

Boolean과 Branch

타임라인

캐릭터 무브먼트

Boolean과 Branch

이런 기능들의 사용법을 무작정 외우고

그래서 지금까지 배운 기술, 기능들을 더욱 응용해서 나만의 노하우를 만들고 새로운 기능을 창조하는 스킬을 익히시는 것이 좋습니다.

여러분들의 능력을 자주 환기하고 어떤 것을 할 수 있을지 파악하는 것도 중요한 소양 중 하나입니다.

### [다음 수업 예고]

다음 챕터에서는 게임 파일로 만들어 배포하기 위한 준비와 배포 작업에 대해 알아보도록 하겠습니다.

고맙습니다! 러셀이었습니다.