게임 콘텐츠 디자인: 전체 콘텐츠 관리

콘텐츠 순환 구조

콘텐츠 순환 구조

핵심 콘텐츠와 파생 콘텐츠를 통해 게임 내 각종 자원과 소모성 콘텐츠(유저가 자신의 목적을 이루기 위해 사용하는 각종 콘텐츠)의 순환 구조를 설계

콘텐츠 순환 구조의 디자인은 유저의 콘텐츠 **사용 방식**, 콘텐츠의 **소모 속도**, **밸런싱** 등을 결정하기 때문에 콘텐츠 기획에서 매우 중요

콘텐츠 순환 구조 설계 원칙

유저가 게임에서 **가장 중요하게 생각하는 가치**는?

유저는 위의 가치를 획득하는 **가장 효율적인 플레이**를 추구

유저가 즐기지 않는 **버려지는 콘텐츠**를 없애야 한다

* 버려지는 콘텐츠를 없애기 위해서는 모든 콘텐츠가 위의 두 가지와 직, 간접적으로 연결이 되어야 한다

콘텐츠 순환 구조는 유저의 **플레이 패턴**에 따라 달라질 수 있다

* 유저의 플레이 패턴 변화는 레벨, 직업(클래스)에 영향을 받는다
* 예시) 유저의 목표: 나의 목표는 광속 레벨 업!
* 가장 효율적인 플레이를 하기 위해 소모되는 콘텐츠: 여우 굴(여기가 적당 하겠다)
* 버려지는 콘텐츠: 산적 산채(산적은 선공 몬스터라 잡기 힘들어), 뒷동산(몹이 너무 적어)
* 버려지는 콘텐츠를 살리기 위해 가장 효율적인 콘텐츠를 수정 (여우 굴: 경험치 획득하기는 좋은 곳이지만 그만큼 물약 소모가 심하게)
* 또는 버려지는 콘텐츠를 활용(산적 산채: 전사 형 직업에게 선공 형 몬스터는 힘들지만 몰이 사냥이 가능한 법사는 산채를 선호하게 / 뒷동산: 여기는 몬스터 수가 적지만 광렙을 위해 물약 재료를 여기서 채집해야 돼)

순환 구조를 설계해 줘야 하는 항목들

1. **레벨**: 레벨 별로 게임 플레이 콘텐츠 순환 구조 정리
2. **직업 또는 클래스**: 직업 별로 게임 플레이 콘텐츠 순환 구조 정리

* 레벨 X 직업의 조합 개수만큼 구조를 정리하는 것이 필요

1. **경험치 효율**: 경험치 획득 속도는 유저가 가장 중요하게 생각하는 가치 중 하나
2. **자원의 획득과 소비**: 돈, 강화석 등의 획득과 소비

* 획득 속도, 획득량, 획득 난이도 등 고려

1. **소모성 콘텐츠**: 맵, 아이템, 카드 등의 활용, 소비 구조 관리

* 콘텐츠가 버려지지 않고, 너무 빨리 소모되지 않고, 남아 돌지 않도록 한다

게임플레이 콘텐츠 순환 구조 설계

레벨은 크게 3가지로 나뉜다

게임 시작 ~ 초반 레벨

* 게임에 재미를 붙이고 게임의 유저가 되어가는 단계

중반 레벨

* 최고 레벨을 달성하기 위해 노력하는 상태

후반 레벨

* 최고 레벨을 달성하거나 현재 게임 내에서 서비스 중인 모든 콘텐츠 타입을 체험한 상태

각 과정은 **긍정적 감정, 관계성, 의미, 업적 달성**의 의미가 내포 되어야 한다

레벨 순환 구조 설계 예시

말 목장 경영 게임의 초반 레벨 콘텐츠 순환 구조

경주(경주로 수익 확보) 🡪 목장 확장 (말을 더 많이 저장할 공간 확보) 🡪 말 뽑기(뽑기 시스템을 새로운 말 확보) 🡪 경주 🡪 …

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 경주 | 목장 확장 | 코인 |
| 소모 | 하트 | 코인 | 코인 |
| 획득 | 코인, 경험치 | 말 저장 공간 | 말 |

유저의 플레이 목적: 경쟁(말 경주)에서 승리

유저의 플레이: 경쟁의 승리 🡪 좋은 능력치의 말 다수 확보 🡪 말을 더 많이 키울 수 있도록 목장 규모 확충 🡪 목장 규모 확충을 위해 코인이 필요 🡪 경주를 통한 코인 획득 …

순환 구조 검증

가장 중요한 검증 포인트는 다음과 같다

1. 각 항목 별 유저들의 반응
2. 순환 구조 전체에서 유저가 얻을 수 있는 만족감
3. 의미 있는 반복성 제시

순환 구조의 검증 예시

* 위의 구조는 5분마다 하트가 1개씩 충전되는 하트가 콘텐츠 소모 속도를 조절하겠군
* 경주를 하지 않으면 경험치도 없다고? 그럼 이 구조는 상위 콘텐츠 체험을 위해 경주를 강제하는 구조네?
* 경주가 끝날 때마다 공짜로 말을 1마리씩 뽑을 수 있게 한다면 순환 구조가 어떻게 바뀔까?
* 목장이 단지 말을 저장하는 공간이라면 굳이 목장을 만들 필요가 있을까? 인벤토리 공간을 만들고 이름만 목장이라고 하면 되지 않을까? 목장을 활용할 수 있는 방법이 또 없을까?
* 4마리의 말이 경주에 참여한다면 유저의 승리 확률은 1/4인데 위 순환 구조에서는 유저는 승리보다 패배를 훨씬 많이 체험하게 되지 않을까? 나라면 이 게임하기 싫을 듯?
* 승리 확률을 높이기 전에 경주 참여를 하고 싶지 않을 유저도 있을 텐데 그런 유저는 어떻게 돈을 벌지?

앞에서와 같이 다양한 측면에서 본인이나 팀의 기획을 검증하면서 완성도 높여야

지금까지 배운 게임 분석, 재미 요소, MDA, 마케팅, 욕구 이론 등 다양한 프레임을 통해 검증을 해 보자

MDA: 어떤 구조가 있으면 그것을 통해서 플레이어는 어떤 상태로 플레이하게 되는지? 그 플레이를 통해서 얻을 수 있는 체험, 감정은 무엇이 존재하는지 🡪 이것을 기준으로 플레이 설계

자원 / 소모성 콘텐츠 순환 구조

자원 혹은 소모성 콘텐츠의 획득, 소모의 흐름을 정리

실제로 유저가 활용하는 순환 구조를 정리하는 것이 효과적. 즉, 레벨 / 직업 단위로 나누어서 정리해야

* 예: 낮은 레벨이면 레벨 업을 위해 돈을 소모 🡪 높은 레벨에서는 공성 전을 위해 돈을 소모

획득 / 소모하는 콘텐츠의 수량, 수준, 빈도, 동기 부여 요소의 설계가 중요

자원 / 소모성 콘텐츠의 순환 구조 설계

1. **수량**: 해당 콘텐츠의 사용을 통해 소모 / 획득하는 자원(또는 소모성 콘텐츠)의 수량은?
2. **수준**: 유저는 해당 콘텐츠의 사용을 통해 어떤 등급의 콘텐츠를 소모 / 획득하는지
3. **빈도**: 유저는 해당 콘텐츠를 얼마나 자주 이용하는지?
4. **동기 부여 요소**: 유저는 왜(이득, 제약 사항, 편의성 등) 해당 콘텐츠를 이용하게 되는가?

콘텐츠 배치

콘텐츠 배치

게임 안에 있는 모든 콘텐츠를 레벨, 클래스, 플레이타임 별로 배분하는 작업

위의 작업을 통해 **콘텐츠 부족 구간** 체크, **플레이 타임 배분**, **필요 리소스 량 산출** 등이 가능

콘텐츠 가이드라인 제작

전체 기획의도를 **정리한 콘텐츠 정책 문서** 또는 **콘텐츠 가이드라인**을 제작

레벨 구간(또는 게임의 진행 정도)별로

기획 의도를 중심으로 한 각 레벨 간 **주요 목표**와 각종 **목표 지표**들 기록

특히 구간 별 **플레이 타임**의 배분이 가장 중요

앞의 목표를 달성하기 위해 필요한 주요 콘텐츠, 유저의 실제 게임 플레이 양상, 예상되는 잠재적 위험 요소 및 해결 방식을 기록

각 구간 별 새로 오픈 되는 게임 시스템과 게임 콘텐츠 수량, 주로 소비되는 게임 시스템과 콘텐츠의 수량 기록

플레이타임과 퀘스트 수량 산정

비슷한 장르, 볼륨의 다른 게임을 기준으로 **초반 구간, 중반 구간, 후반 구간**의 플레이 타임을 나눔

나눈 플레이 타임을 다시 **레벨 별**로 세분화

각 플레이 타임의 **비율** 구분: 사냥, 퀘스트, PVP 등(마을에서 정비 등의 시간은 별도 산정하지 않는다)

퀘스트, 레이드, PVP의 **회당 적정 시간 기준**을 정하고(회당 10분, 1시간 등) 위에서 계산된 플레이 타임을 회당 시간으로 나누어 각 플레이어의 수행 횟수 계산: 총 퀘스트 수량 계산

콘텐츠 수량의 산정

총 필요 맵: 레벨 구간 별, 진영 별로 큰 덩어리를 나누어 지역 설정 🡪 각 지역 별 필요 도시, 필드, 던전 수량 지정

총 필요 몬스터: **레벨**, **사냥 시간** 당 추가 몬스터 (레벨 당 새 몬스터 1종, 2시간 당 1종) + **퀘스트** 회당, 시간 당 추가 몬스터 (퀘스트 3회당 1종, 2시간 당 1종) + **레이드**, **인던** 개수 당 추가 몬스터 – 중복 이용 가능한 몬스터 수량

총 필요 아이템: 직업 클래스, 플레이타임을 고려하여 레벨 별 새로 오픈 되는 기본 아이템 수량 산출 🡪 각 기본 아이템의 베리에이션 수량

콘텐츠 배치

앞에서의 가이드 라인을 바탕으로 각 구간 별 실제로 배치되는 시스템과 콘텐츠를 정리

새로 오픈 되는 게임 시스템, 맵, 몬스터, 아이템 등을 기록

해당 구간에서 주로 소비되는 게임 시스템, 맵, 몬스터, 아이템 등을 기록

콘텐츠와 리소스

참치 김밥, 치즈 김밥을 만드는 가게가 있을 때

참치 김밥, 치즈 김밥 = 콘텐츠

밥, 김, 단무지, 참치, 치즈 = 리소스

리소스 배치

구간 별로 새로 오픈 되는 시스템과 콘텐츠를 바탕으로 필요한 **업무**가 추가되어야 하는 **리소스**(원화, 메쉬, 텍스처, 애니메이션, 이펙트, BGM, SE, UI, AI 스크립트, 퀘스트 스크립트, 배경, 레벨 디자인 데이터 등)를 기록

위의 항목에서 구간 별로 작업해야 하는 리소스의 **수량** 산출

콘텐츠 리스트 정리

앞에서 말한 콘텐츠 배치와 연동되는 콘텐츠 리스트 정리

캐릭터, 몬스터, 맵, 아이템 등 콘텐츠 별로 콘텐츠, 리소스 정리

* 예) 몬스터: 몬스터 ID, UI이미지, 메쉬(삼각형으로 이루어진 폴리곤으로 이루어진 덩어리), 텍스처(질감), 애니메이션 SE, AI 스크립트 등

콘텐츠 배치와 콘텐츠 리스트는 한 쪽을 고치면 다른 쪽에 변경 사항이 적용되도록 제작

리소스 리스트도 자세하게 정리하면 좋지만, 해당 문서에서는 리소스 리스트 자체만 정리(실제 리소스에 대한 세부 관리는 별도의 리소스 매니저 문서화를 통해 정리)