|  |  |
| --- | --- |
| **게임 디자인: 컨셉 기획**  **2019.10.01.화.** | |
| **“컨셉 좀 잡아볼까?”**   * 컨셉이란?   + 컨셉은 본질이며 특징이다   + 소비자를 유혹하는 것은 상품이 아니라 “컨셉”이다   + 컨셉은 기획과 프로젝트를 살아있게 만드는 실제로 써먹을 수 있는 것이어야 한다 * 살아있는 컨셉, 죽어 있는 컨셉   + 죽어있는 컨셉: 어느 금융권 회사     - 최첨단, 혁신적인, 신뢰, 새로운 시대를 주도하는, 고객과 함께 성장하는 새로운 시대에 적합한…   + 살아있는 컨셉: 스루가 은행     - 개인 금융업무 특화, 은행에 나가지 않아도 되는 온라인 지점, 손바닥 정맥으로 인증하는 보안 시스템, 생활과 비즈니스의 관리 * 좋은 컨셉   + 컨셉은 “차별화”이자 “본성”이다   + 유니크한가?   + 차별화 했는가?   + 고객지향적인가?   + 조건에 맞는가? * “컨셉 기획?”   + 게임의 방향성을 결정하는 기획   + 시스템, 컨텐츠 기획의 시작 단계에서 진행 * 컨셉 기획에서 정해야 하는 것들   + 중심 테마   + 핵심 컨텐츠와 파생 컨텐츠   + 위 각 컨텐츠의 기획의도   + 핵심 사이클 설정 및 검증   + 게임의 재미 포인트: 유저 흡인 구조   + 게임의 유저 잔류 요소: 컨텐츠 소모 관리 구조   + 게임의 결제 유도 요소: 유료화 구조 * 컨셉 기획을 통해 정해질 수 있는 사항   + 게임 세계관   + 게임의 주요 시스템   + 게임 스토리   + 세부 개발 스펙 및 대략적인 작업 규모 * 중심 테마   + 게임에 일정의 이미지와 방향성을 이끌어내는 말 혹은 문장   + 비슷한 장르, 소재의 타 게임과의 차별성을 통해 해당 게임 고유의 정체성을 부여 * 중심 테마의 예시   + 모던 워 페어: 실제 전장의 긴장감과 고통까지 전달되는 체험형 FPS   + 바이오 해저드: 좀비가 사는 마을에서 탈출할 수 있을까?   + 문명 온라인: 유저가 스스로 선택하고 만들어가는 세상 * 중심 테마의 중요성   + 테마는 게임 플레이의 전반에 걸쳐 표현되어야 한다     - 테마와 실제 게임이 따로 놀면 안 됨   + 테마를 통해 게임의 스토리와 컨텐츠, 시스템이 파생된다     - 나만의 커피 가게를 운영하는 게임이니까… 단골 손님을 만들어 가는 건 어떨까?     - 실제 전장의 긴장감을 표현하는 게임이니까… 부상을 당하면 땀과 피로 화면을 뿌옇게 만들자   “이 컨셉의 핵심이 뭐야?   * 핵심 컨텐츠?   + 유저가 해당 게임을 선택하고 즐기게 되는 가장 핵심적이고 차별적인 컨텐츠   + 핵심 컨텐츠의 성공 = 해당 게임의 성공 (가끔 예외적인 경우도…)   + 컨셉 단계에서의 핵심 컨텐츠란 게임 디자인 관점에서의 컨텐츠가 아니라 유저 관점에서의 컨텐츠 (컨텐츠, 시스템, 레벨 디자인, 밸런싱 등이 모두 합쳐진 게임의 즐길 거리) * 핵심 컨텐츠는 게임의 정체성을 결정한다   + “리니지의 공성전”     - 혈맹이라는 유저 모임의 결속력 강화     - 혈맹 간의 경쟁 심화     - 게임에 대한 이해도가 높고, 게임 접속 시간이 매우 긴 하드 코어 유저가 게임을 주도     - 캐릭터, 아이템 거래 급증     - 게임 내 각종 작업장, 봇, 오토 프로그램의 난립 * 조별 실습: “핵심 컨텐츠 정리”      * 핵심 컨텐츠와 주변 컨텐츠   + 핵심 컨텐츠를 중심으로 많은 주변 컨텐츠들이 파생된다   + 좋은 핵심 컨텐츠는 강력한 확장성을 가진다     - 던파는 ‘재미있는 온라인 벨트 스크롤 액션’이라는 좋은 핵심 컨텐츠가 있어 10년 이상 주변 컨텐츠를 보강해가며 수명을 이어갈 수 있었음   + 게임빌 프로야구: 나만의 선수를 키우자     - 해당 선수 고유의 스킬 장착, 스킬 레벨 업그레이드     - 훈련, 경기 참가 등이 이루어지는 스케줄 진행     - 다양한 장착 아이템들     - 다양한 주변 인물들과의 에피소드 및 여성들과의 연애   + 게임을 더 재미있게 개선해 보자! 라는 이슈에 대부분의 신입 급 기획자가 접근하는 방식     - 더 강한 적     - 더 많은 지역과 던전     - 더 좋은 아이템     - 다양한 모드     - 더 풍성한 스토리텔링 라인   + 즉, 핵심 컨텐츠를 강화하는 데는 전혀 고민하지 않고 주변 컨텐츠만 덕지덕지 붙이는 식으로 접근한다 * 좋은 핵심 컨텐츠   + “좋은 핵심 컨텐츠에 대한 교민은 신규 기획의 핵심!”   + 질문: 왜 모바일 플랫폼에서 Match-3는 Rush Hour보다 더 좋은 핵심 컨텐츠인가?   “기획 의도를 살려볼까?   * 기획 의도   + 시스템 디자인: 게임의 구조를 설계하는 일   + 기획 의도의 명확화: 시스템 기획의 목표이자 검증 항목   + 기획 의도를 파악하는 훈련은 초보 게임 기획자에게 중요하다 * 기획 의도가 불명확한 시스템 기획은   + 시간을 낭비한다   + 명확한 의사 결정을 내리지 못하게 한다   + 지저분한 구조, 하드 코딩, 수많은 주석 처리된 소스 코드, 만들어 놓고 쓰이지 않는 그래픽 리소스, 쓰이지 않고 폐기되는 기획서들을 양산한다 * 기획 의도에 들어갈 내용   + 들어갈 시스템에 대한 명확한 정의   + 해당 시스템이 유저에게 전달하고자 하는 것: To Give   + 해당 시스템을 통해 유저로부터 기대할 수 있는 것: To Get * 기획 의도의 설정   + 게임 내 주요 핵심 컨텐츠와 파생 컨텐츠의 기획 의도 설정을 통해 각 컨텐츠의 리소스 양(작업 기간, 작업 인력, 데이터 량, 그래픽 리소스 량 등)을 배분한다 * 기획 의도의 예시   + FB ver. 비주얼드 블리츠에 들어간 Daily Spin 시스템     - 날마다 공짜로 보너스를 얻을 수 있는 기회를 제공     - 보너스에 랜덤 요소를 넣어 유저들에게 긴장감을 부여     - 유저가 1일 1회 이상 정기적으로 해당 어플을 플레이 하도록 유도     - 게임 플레이 패턴에 중요한 이점을 제공하므로 3인의 작은 팀(기획자, 프로그래머, 아티스트)을 구성 1개월 내에 개발한다 * 기획 의도의 정리   + 핵심 컨텐츠와 파생 컨텐츠, 기획 의도 정리를 통해 게임의 재미 포인트, 유저 잔류 요소, 결제 유도 요소 등이 정리되지만 방향성을 명확히 하기 위해 해당 요소들은 따로 떼어 정리하는 것이 좋다 * 컨셉 기획 제작 시 체크 항목   + 플레이어의 목표가 무엇인가?   + 플레이어가 승리하기 위해서는 무엇을 해야 하는가?   + 게임에서 플레이어의 행동 중 가장 중요한 한 가지는 무엇인가?   + 게임에서 가장 위험한 순간/룰은 무엇인가? 가장 극적인 부분은?   + 얼마나 많은 플레이어들이 플레이 할 수 있나?   + 얼마나 오래 게임을 할 수 있나? 해야 하나?   + 플레이어들이 다른 플레이어들과 어떻게 상호작용하는가?   + 플레이어들이 언제, 무슨 행동을 해야 하는가?   + 어떠한 충돌이 있는가?   + 이 게임의 제목은 무엇인가?   + 타겟 고객은 누구인가?   + 어떤 플랫폼에서 게임이 실행되는가?   + 현재의 환경에서 어떤 위기와 기회가 있는가?   “핵심 사이클”   * 핵심 사이클   + 유저가 게임 내에서 반복적으로 진행하는 플레이   + 해당 게임의 핵심 컨텐츠를 나타냄     - 예) 작물을 심고 -> 수확하고 -> 가공하고 -> 판매하고 -> 작물을 심고…     - 예) 미니언을 잡아서 -> 돈과 경험치를 얻고 -> 상대의 CS를 견제하면서 -> 상대 챔피언을 잡거나 상대로부터 자신을 보호하고->그러면서 미니언을 잡아서…   + 게임의 규모 컨텐츠에 따라 핵심 사이클이 1개 이상인 경우도 존재     - 예) 라인전 플레이, 한타 플레이, 오브젝트 확보 * 핵심 사이클의 중요성   + 유저가 가장 자주, 빈번하게, 게임의 극초반부터 하게 되는 반복적인 플레이   + 게임의 핵심적인 재미와 몰입감에 결정적 영향을 미침 * 좋은 핵심 사이클 설계   + 플레이를 통한 보상, 성장 등을 떠나 그 자체로 재미와 놀이의 기본적인 요소를 만족시켜야 함   + 재미의 흐름을 끊는 요소를 체크해 해결, 제거해야 함   + 상황에 적합한 부정적, 긍정적 피드백이 유도되어야 함   + 게임에 지속적인 영향을 미치는 자원(토큰)의 생산, 소비를 고려해야 함 (Engine 과 Deadlock 상황 체크) * Engine & Deadlock   + Engine: 무한 동력 상황     - 예) 알을 낳음 -> 그 알을 먹고 뱀이 커짐-> 커진 뱀이 커진 알을 낳음   + Deadlock: 자원 순환이 더 이상 일어나지 못하는 상황     - 예) 워3의 언데드는 금을 캐려면 금광에 건물을 지어야 함 -> 언데드는 자신의 건물을 팔 수 있음 -> 초반에 금광을 팔면? -> 일꾼이 건재해도 금이 없어 금광에 건물을 짓지 못함 -> 플레이가 더 이상 진행되지 못함   + 초보 기획자의 경우 의외로 초반 Deadlock 식 설계를 하는 경우가 많음: 사람이 머리가 있으면 설마 이렇게 플레이 하겠어? 라는 안일한 접근 * **조별실습: 10.04.금. 아침 발표**      * 핵심 컨텐츠 및 파생 컨텐츠, 핵심 사이클, 주요 재미 요소, 유저 잔류 요소, 유료화 구조를 포함한 전체적인 컨셉 기획 * 삼국지 AOS * 영토 전쟁, 정치, 영지 경영 요소가 추가된 삼국지 IP의 PC AOS 게임 * 서비스 후 6개월 내에 한국과 중국에서 LOL 점유율의 40% 수준을 달성, 유지해야한다 * 서비스 후 6개월 내에 위의 양국에서 매출 수준을 LOL과 비슷한 수준으로 달성, 유지 해야 한다. (이 부분이 힘들 경우 부족분을 양국 이외의 해외 매출을 통해 보충해야 한다 * 발표시간 제한 없음PPT로 제작 | 컨셉=회사와 개인이 어떻게 일해야 할지 방향성 제시하는데 가장 중요  특징=고유의 성질, 남과 다른 성질, 남과 같은 성질 / 제품군=같은 특질을 가진 것  뭘 사야 할까 결정하는 것은 내 용도에 맞는 분류작업 필요  내가 생각하는 특징을 모두 내포하는 ex) 가볍고, 배터리 오래가고, 예쁘고, 성능이 좋은 노트북  분류를 하다가 어느 시점에 이르면 대표성 상징성 가진 것 하나 고르게 됨  사람들이 이해하기 쉽게 상징, 특징을 잡아주는 작업이 컨셉  컨셉이 불명확한 제품은 쉽게 선택X. 컨셉이 불명확할 수록 우선순위에서 밀려남  컨셉의 선점 예) LG 그램, 삼성 올 웨이즈, 삼성 메탈  컨셉이 명확하지 않으면 접근 어렵고, 저렴한 가격 같은 실행하기 어려운 조건이 있어야 차별화됨  기획=목표 수립하고 어떻게 나아갈지 전략 수립  컨셉=소비자가 우리 제품을 어떻게 인식하고 접근할지 방향성 제시  특징은 소비자에게 유효해야 하고 만드는 사람에게도 무엇을 지칭하는지 납득이 가야  컨셉=특징의 개념화->잘못 이해하면 추상적인 표현. 특징을 정의하면서도 구체적일 수 있어야 좋은 컨셉  화려한 X ->무엇이 화려함을 이루고 있는지 구체적으로 상대가 받아들일 수 있는 개념을 정의해 나가야 제일 먼저는 개발진을 그 후에 소비자에게 어필할 수 있다  유니크=이 제품만이 이 특성을 가지고 있다. 유니크함은 차별화로 만들어질수있음  유니크함은 없지만 차별화한 요소들  예) 김밥천국, 고봉민 김밥 등 다양한 프랜차이즈… 만약 새로운 김밥 전문점을 만든다면?  좋은 컨셉이 발명될 경우 시장 전체에 큰 영향 예) 허니버터칩, 꼬꼬면  원래 스타벅스는 테이크아웃 기반의 저렴한 가격에 좋은 커피를 파는 것으로 시작했으나, 이후 고급화되고 공간을 빌려주는 방식의 사업이 추가됨  이디야=저렴하고 스타벅스 동급 커피를 테이크아웃 본엔에 충실하게  빽다방=저렴함을 가격보다 양에 맞추어 접근  예) 삼국지 게임: (코에이) 군주제? 장수제? 영지경영, 전투의 재현, 무쌍류, 토탈워(대규모 전투의 재미) 테마를 어떻게 선정하고 어떻게 해석해서 어떤 핵심 컨텐츠를 만들어야 좋은 게임 만들까  핵심: 무쌍을 벌인다 파생: 그러면 장비를 잘 갖춰야 한다  무쌍류의 재미포인트: 캐릭터 고유의 스킬? 장비의 기능?  코에이가 토탈 워에 밀린 이유: 대규모 전투를 실시간으로 진행하는 것을 사실적으로 묘사. 삼국지 정사를 기반으로 함.  어떤 부분 때문에 더 플레이를 강화할 수 있나? 성장의 모델을 다변화?  이것을 어떻게 해소하고 강화할까->유료화 방안  배틀그라운드의 중심 테마: 섬에서 살아남기  어떤 플레이가 중심이고 어떤 내용이 있고 어떤 형태가 있겠다는 것을 알 수 있는 것  HP 나타내는 HUD 없애고 화면 효과  달리기 오래하면 호흡 거칠어지고 컨트롤이 잘 안되도록  콜 오브 듀티와 쌍벽을 이룬 배틀필드. 배틀필드는 전장은 보병만 있지 않으므로 총력전이라는 개념 살리는데 중심(다양한 탑승물로 이루어진 전장 구현)  서로에게 영향 받아 각각의 요소 도입  바이오해저드: 좀비+탈출. 대규모 좀비 학살 디펜스 형식과는 다름. 게임의 내용이 한정된 자원으로 살아남는데 중심. 그에 맞는 스토리.  문명 온라인: 원래 문명은 유저가 전지적 입장에서 무엇을 선택할까 결정해 자기 세상을 만들어 가는 게임. 전쟁을 할지 문명 발전을 시킬지. 진행의 척도가 명확함. 일정 시간 지나면 서버가 끝남. 누가 문명 승리를 하면 그 서버는 닫힘. 그러나 실제로는 집단적으로 문명을 발달시키지 못하고 트롤 플레이로 서버 망함. 유저 이탈.  설계 시 유저가 선의의 플레이만 하지 않는 다는 것을 알아야 함. “일탈감”에 주의.  배틀그라운드는 그를 보완하기 위해 자기장 도입 (어디 숨어서 기다리지 못하게)  그러면 문명 온라인은 테마는 잘 살렸지만 게임은 망했네. 바보인가? 차별화되고 새로운 시스템을 설계한 것 만으로도 존중 받을 만하다.  예) 광활한 대륙에서의 모험  스카이림: 게임에서 할 수 있는 장치가 많다. 다채로운 플레이 가능. 플레이가 게임의 전체적 설정이나 환경에 영향  젤다: 스카이림만큼 다채로운 시스템은 없다. 환경 자체가 많은 상호작용 가지고 있다. “등반”이라는 개념이 정립되면서 지역 하나하나를 어떻게 플레이할까 제시함  두 게임 모두 다채로운 자연 환경과 문화를 경험할 수 있도록 구성  통상적으로 어떤 컨텐츠 플레이를 하는가를 지칭하게 됨  예) 검은사막: 커스터마이징은 차별화요소. 핵심 컨셉은 논타겟팅 방식의 빠른 전투  FIFA와 FM:  툼레이더: 파쿠르 플레이.  툼레이더와 유사한 게임: 언차티드. 플레이 방식은 비슷. 캐릭터성이 차이. 원래 인디아나 존스에서 파생된 남자 캐릭터가 어드벤처 주인공의 대세였으나 여자 캐릭터로 주인공을 만들어 차별성을 주었다. 남자 캐릭터의 물리적 액션 대신 쌍권총을 사용하도록. 이것이 도굴과 모험 장르의 대명사가 툼레이더가 되었다가 여기서 다시 차별성을 주려고 캐릭터가 남자가 됨.  예외적 경우: 마비노기. 초창기 마비노기는 다양한 생활 컨텐츠가 결합된 것 추구. 그러나 주 플레이가 같이 떠들고 노는 것 (아바타 채팅)이 됨. /문명온라인: 핵심 컨텐츠는 잘 만들어졌지만 실패.  부정적 이미지를 운영으로 거래를 막거나 봇을 없애거나 하는 고민을 강화 했어야 함  유사한 게임 종류는 많다 어떤 컨텐츠가 구축되고 따라서 어떤 플레이가 되느냐가 중요  게임이라는 컨텐츠의 주체는 플레이어임을 명심  핵심 컨텐츠란  예) 오버히트: 시네마틱 연출을 이용한 액션. 왜 이것을 핵심으로 했을까? 근본적으로 당시 게임 플레이 트랜드였던 자동 플레이 기반으로 하기 때문에 내 액션보다 보는 재미가 중요. 수집형 RPG들이 왜 비슷한 인상을 주나, 기본적으로 전투 플레이가 비슷. 그러나 자체가 재미없기 때문에 파생 플레이도 하지 않음  핵심이 재밌고 파생이 재밌으면 전체 컨텐츠가 힘이 생기고  게임빌과 컴투스 프로야구의 차이: KBO 라이선스를 못 따서 만화에 나올 법한 캐릭터의 재미에 열중  게임이 재미없다는 평->오랜 시간 걸리지 않음. 가장 기본  우리가 제시한 게임이 유저와 안 맞음 여기서부터 시작해야  모바일 게임의 특성: 들고 다니면서 한다. 언제든 빨리 플레이가 깨질 수 있고 빈번히 발생. 매치3은 바로 보이는 데에서 찾으면 된다. 즉각적인 피드백. 러시 아워는 문제풀이를 고민해야 함. 플레이에 걸리는 시간, 집중을 유지하는 시간의 차이  게임의 컨셉을 잡는다. 컨텐츠의 방향이나 볼륨의 목표는 어떤 컨텐츠를 중점으로 만들 것인가 어떻게 확장할 것인가로 가늠할 수 있으나 디테일한 양의 산정이 바로 이루어지지 않음. 시스템은 게임의 근간 플레이 구조 근간을 만든다.  어떤 시스템을 만들까 가이드가 컨셉에서 나옴  기획 의도가 명확하지 않으면 해보고 이게 아닌데 다르게 만들까 하게 됨  시스템은 이미 만든 것을 뒤엎는데 많은 시간 노력 소모  어떤 플레이를 유도하고 싶은가 왜 재미를 느낄까 왜 거부감을 느낄까 분석  역기획서: 구현 요소가 무엇이 있나 분석 설계하는 게 아니라 왜 이렇게 만들었고 왜 이렇게 데이터를 작성하고 왜 형태를 이렇게 만들었고 왜 그 캐릭터의 직업은 무엇이고 이러한 것들을 분석하는 것이 역기획서. 확인/취소 버튼의 위치도 왜 다를까(어느 나라에서 흥행했나와 관련?)  기획의도가 명확하면 잘 만들었는지 아닌지 검증도 편하다  예) 캐릭터 시스템: 멀티 파츠 시스템 vs 코스튬 시스템 어떤 것 만들까? 멀티 파츠를 구축한다 어떤 유저에게 어떤 체험 제공? 자기만의 외형 장점. 기술적으로 구현하는데 어려움. 단일 파트  개발 과정 중간중간에도 또 컨셉 기획을 필요로 하게 된다  컨텐츠 순환과는 다르다.  플레이어가 지속적으로 반복하는 행위이다.  필드형 MMORPG: 이동과 공격이 사이클  사냥해서 마을 가서 장비 만들어 다시 사냥 가는 것은 컨텐츠 순환  유저가 얼마나 자연스럽게 활용할 수 있는 가가 중요 부자연스러우면 복잡한 게임 너무 축약되어 있으면 단순한 게임  보통 게임에서 가장 먼저 접하는 부분  콘솔게임의 경우 프롤로그 이후 접하게 될 수도  회피나 막기가 잘 구현된 게임들 간에도 예) 스파이더 맨 회피하고 싶어도 이미 공격 동작 중이면 동작 끝날 때까지 회피 못함->예측 플레이를 해야함->컨트롤 잘 하는 플레이를 원했던 것에 배치됨  A루트와 B루트에서 얻는 것이 다를 때 사람들은 더 좋아함  예) 런 게임에서 함정 구간이 캐릭터 점프 구간보다 짧다면 잘 피해서 달림. 그런데 골드(긍정적 피드백?)가 떨어질 것 같은 곳에 있으면 타이밍 못 맞추면 떨어져 죽는 부정적 피드백이 잘 결합 되어야함  스킬을 쓸 때 쿨타임과 MP  무한히 자원을 획득하면 인플레이션 모델. 이것을 벗어난 플레이를 안하려고 함. 사냥하다가 퀘스트 받았을 때 쭉 사냥하는 것보다 퀘스트 보상이 별로라면 퀘스트 안 하고 유저 입장에서는 사냥만 하고 퀘스트 없는 게임  데드락: 플레이에 필요한 자원이 끊겨서 더 이상 플레이 못하는 모델  발생을 방지하거나 느리게 발생하게 하거나 하면서 정비함  컨셉 기획의 오해: 그 재미있는 설정을 실제 사용하려면 어디까지 고민해야 하나. 시스템 기획, 컨텐츠 기획을 할 때도 컨셉 기획 역량이 필요하다. |