

#### 4:Casters 프로젝트 멘토링 피드백

기록 날짜 : 2018. 01. 18 목요일

멘토링 날짜 : 2018. 01. 03 수요일

##### 1) 공통 질문

###### 1. 고려대

공통적 질문 없음

###### 2. 서강대

오프라인으로 만나는거 외에 온라인/문서상으로 소통할경우 어떤 방식으로 소통하는게 좋을까요?

→ shared form 기획서 필요, 전체적인 공유 한번 필요하고 그 후 개별 팀원 찾아가서 조율하면 좋음

→ 자주 공유하고 그 생각이 의도대로 잘 구현되었는지 확인하는 시간을 갖는것도 중요할듯하다

기획자가 다른 직군 사람들과 소통하려면 어느정도의 전문성을 가져야 할까요?

→ 기획자마다, 회사마다 다르다. 어디는 스크립트 쓰고 어디는 아트 만들고, 어디는 데이터 채움. 다 갖추면 좋긴 하지만 회사에 들어와서 배우는 경우도 많고 회사 안에서 다른 사람과 협업하는것도 많아서 각자 다름

→ 다른직군의 능력이 있으면 좋은건 사실. 팀의 환경에 따라 다를것같다

###### 3. 서울대

X

###### 4. 연세대

apk파일로 제출하는게 일반적이던데, iOS 앱으로 만드는 경우에는 어떻게 제출하면 될까요?

→ 추후 공지

###### 5. 이화여대

UI디자인을 어떻게 하면 잘 할수 있을까요?

→ UI보단 UX를 중심으로 생각해주세요

→ 일단 UI/UX에 대해서 번호붙여서 명세해달라, 모바일은 터치/감압/슬라이스/푸시 상황등이 많으니 그거에 대해 자세히 적어주시면 좋다, 사실 기획서 적으면서도 UI/UX가 제일 많이 바뀐다, 자세한건 UI 멘토님이 잘 설명해주실것

###### 6. 중앙대

X

###### 7. 서울경기연합

기획을 처음 배울때 기획관련 서적을 읽지 말란 조언을 들었는데, 정말 책으로 기획을 배우는걸 현업자 입장에서 추천하지 않나요?

→ 나는 기획 서적보단 유니티 서적을 보면서 프로그래밍을 배웠고 그게 더 도움이 될것같다

→ 기획이 포괄적이고 각자 맡는게 다른데, 내가 보기엔 전문적이게 공부하는것보다 포괄적으로 보면 좋을것같다. 엔진도 스토리도 이것저것? 오히려 책으로 포괄적으로 배워야한다고 생각. 다양한 경험이 필요하기 때문에. 닥치는대로 다 봐서 배우는게 좋다고 생각. 오래된 기획 원서들을 추천

기획학원 < 역기획서 라고 들었는데, 실제 주변 사람들은 학원을 많이 다녔습니다. 어떻게 생각하세요?

→ 내가 학원을 안 다녀봤는데 가장 중요한건 게임 직접 만드는게 좋지 않을까  
→ 나때도 게임학원이 없어서 학원을 못다녀봤는데 명우님 말에 동의, 배우는게 각자 다르기때문에 차라리 한번 제대로 만들어보고 다른팀과 소통하는게 더 큰 경험이 되지 않을까. 역기획에 대해선, 해보면 문서 잘쓰게 되고 그게 중요하긴 함. 양식 맞추는게 중요해서 역기획서 추천한듯

그럼 역기획서 작성할때 게임 선택하는 방법이 있나요? 해보던것만 하면 장르가 한정되지 않을까요?

→ 역기획서 쓰는방법도 각자 다양..내 생각은 가장 즐길수있는 게임을 쓰는게 맞다고 생각. 그게 예외처리등등이 제일 잘 보임. 모르는 부분을 새로 쓴다면 포괄적으로 난감. 역기획은 문서쓰는 경험이므로.. RPG를 추천. RPG는 시스템이 많이 들어가있고 많이 정형화되어있으므로. 장르가 특화되어있다 하더라도 다양하게 해보는게 좋은데, 자기가 아는대로 문서를 쓰기때문.

모바일게임 기획자 시점에서, 모바일게임 시장의 흐름을 어떻게 보시고 어떻게 맞춰나가는지 궁금합니다. (VR, AR 등)

→ 아직 VR이나 AR은 시기상조라고 생각. 장점이 있는건 맞는데..플랫폼의 한계가 아직은 명확하고 가능성 있지만 아직은 더 지켜봐야 하지 않을까.  
→ 나는 경험을 많이해봐야한다고 생각해서 나는 VR도 AR도 하고있긴 함. 개발업계는 아직 테스트하는 도중. 시기상조인 이유는 이 분야의 개발 기간, 개발 인력이 아직 확정이 안되었기 때문에.

게임에 들어가는 확률적인 부분은 미리 정해진게 많은지, 기획자가 스스로 정해야 하는건지 궁금합니다.

→ 회사마다 다름. 사업부 포함 기획자들이 회의를 하며 결정하는게 맞음. 어떤 회사는 아무래도 상품화(캐시)때문에 사업부쪽에서 결정되기도 하고 가챠의 경우에는 기획자들이 정하는 느낌.

게임 개발 엔진에 대해서 어떻게 생각하시나요? (언리얼, 유니티)

→ 회사에서는 게임 기획,장르와 비용을 생각해서 엔진을 결정. 공부할땐 언리얼이 더 좋지만 생산성 측면에선 유니티가 더 좋을 수 있다고 생각  
→ 동의. 언리얼, 유니티는 장단점이 확실. 언리얼은 예쁘게 나오지만 개발비 산정이 필요, 다만 유니티는 그래픽이 떨어지지만 빠르게 나오고 개발자도 익숙. 그러나 공통적으로는 개발팀과 팀장 익숙한 쪽으로 가는듯. 기획자 입장에선 어떤 엔진이든 큰 차이 없는듯.

추가질문

기획자가 아트를 모르는데 아트직군은 기획자가 정하길 원하는 경우 어떻게 조율해야하나요?

→ 주도권이 누구에게 있느냐에 따라 다름..  
→ 둘다 포함이 되고 개발(아트 작업)하는 사람의 성향차이임. 그 성향을 맞추는게 기획자의 역량인듯. 문서는 그분에게 맞춰주는게 나을것같음. 프로그래밍도 비슷  
→ (아트멘토님) 기획서는 시스템적인 방향은 확실히 잡아주는게 맞고, 나머지는 이미지로 결과물을 내는거니 아트쪽에 맡겨도 좋지 않을까.....그게 이상적이라고 생각

2) 팀 질문

감상이 어땠는가? 부정적이지는 않았는가?

- 일단 보이스를 사용한 접근은 매우 참신하다. 하지만 인식의 문제라던가 문장에 모든걸 담는 것에 대한 어려움을 극복해내야 할 것

만약 4인을 필수로 해야 하는 플레이라면 멘토 분들의 테스트 플레이에서 어렵지 않을까

- 그건 상관 없지만 되도록이면 4인이 아니더라도 플레이가 가능한게 더 좋지 않을까 생각한다.

UI의 측면에서 3인이 하기에는 밸런스가 잘 안맞을 것 같다

- 삼각형 배치의 형태로 3인이 할 수 있는 맵을 따로 만들면 될 것 같다

제안서에서 추가할 만한 점은?

- 주문을 외워서 스킬이 나가는 것을 먼저 구현해야 나머지가 완벽히 그려질 것 같다

- 실제로는 균형적이지 않더라도, 유저가 '균형적'이라고 느끼면 밸런스 적으로 문제가 없다고 생각한다.

- 주문을 외우는 것 때문에 실제 게임에 관한 밸런스는 어느정도 묻히지 않을까(반대로 말한다면, 기기별로 주문을 외우는 것에 차이가 난다면 밸런스 문제가 상당히 심할 것)

- 가장 중요한 것은, 주문을 외웠을 경우 스킬이 잘 나가는 것(인식)

소통의 어려움에 대한 질문

나눠서 하면 합치는데 드는 비용이 크고, 한명이 하면 소통의 비용이 크다. 어떻게 해야하나

- 각자의 경험을 위한다면 나눠서, 프로젝트의 완성도를 위해서라면 한명이 디렉터로서 일을 풀어나가는 것이 좋다.

- 회의를 통한 최적의 아이디어를 찾는다는 발상은 지극히 이상적인 영역이다.

신입의 문제

완전한 초짜가 급한 프로젝트에 갑자기 들어왔으면 어디까지 가르쳐야 하나?

- 제한 시간동안 해낼 수 있는, 지금부터 시작할 수 있는 일을 시켜라

그에 대한 부작용이 있을까?(성취의 실패에 따른 자괴감 등)

- 물론 있다. 그 신입이 원하는 일을 찾는 것도 중요.