

〈할로윈 유령사냥〉 프로그래밍 부문

1) 실시간 데이터 포함 여부

안건) 진행되는 게임의 실시간 데이터를 DB에 저장하는 것이 맞는가?

- 플레이어, 몬스터 & 오브젝트의 실시간 상태 등은 메모리에서 관리하는 것이 효율적이나, 안정성을 위해 디스크에 저장하는 것이 좋음.
- 하지만 실제로는 입장 제한을 통해 메모리가 모자라지 않은 선에서 게임을 생성하기 때문에, 서버 자체가 마비되지 않는 한 메모리에 있던 데이터가 저장소로 내려갈 일은 없을 것이라 생각함.
- 만일 서버에 문제가 생겨 중단되더라도, 미니게임은 진행 상황을 복구해야 할 정도로 중요도가 높지 않아 진행 중이던 게임을 마무리하는 방식으로 대처하고 있음. 결과적으로, 실시간 데이터가 휘발되는 상황을 크게 우려하지 않아도 됨.
- 즉 디스크에 저장하지 않고 메모리 상에서만 관리하면 충분하며, 그런 경우 실시간으로 정보를 처리하기에는 데이터베이스보다 객체 형태로 관리하는 것이 적절하다고 판단함.

최종적으로 실시간 데이터를 DB에 저장하지 않는 것으로 결정함

2) DB 스키마 기반 미니게임 플로우차트

- 게임이 시작될 때
 - game_logs 테이블에 로그용으로 게임 정보 저장
 - players 테이블에 플레이어 정보 저장
 - 맵 로딩
 - maps 테이블을 읽어서 맵 이름을 불러옴
 - 맵 지형 정보는 별도 저장 공간에서 불러옴
 - map_objects와 objects의 join 테이블을 토대로 맵에 오브젝트 생성
 - monsters 테이블 내 spawn_probability를 토대로 맵에 등장할 몬스터 결정
 - 유령 플레이어가 어떤 몬스터로 변신할지 랜덤으로 결정
 - map_monster_spawn과 monsters의 join 테이블을 토대로 맵에 플레이어와 몬스터 생성
 - missions 테이블을 읽어 플레이어에게 랜덤한 미션 부여
- 진행 중
 - 메모리 상에서 객체로 관리
- 어떤 플레이어가 게임을 퇴장했을 때
 - player_missions 테이블에서 is_survived(생존 여부), is_completed(달성 여부)를 읽음
 - is_survived에 따라 clear_rewards 테이블에서 해당하는 보상을 찾아 지급
 - is_completed에 따라 player_achievements 테이블의 progress(업적 진행도) 업데이트
 - 업적을 달성했으면 player_achievements 테이블의 is_completed 업데이트
 - players 테이블에서 해당 플레이어를 삭제
- 게임이 완전히 종료되면
 - 메모리 상에 존재하는 임시 데이터 삭제
- 플레이어가 업적 UI를 열었을 때
 - player_achievements 테이블을 읽어와서 화면에 표시
 - 플레이어가 보상 수령 버튼을 클릭하면, achievements 테이블을 토대로 보상 지급
 - player_achievements 테이블의 is_reward_taken 업데이트

〈할로윈 유령사냥〉 기획부문

[기획 목적]

성장에 집중하는 버닝 이벤트 외 시기인 할로윈, 경쟁 지향적이지 않은 가벼운 미니게임 콘텐츠 추가.

[게임 소개]

메이플 월드에 악령들이 숨어 들어오는 날, 할로윈 데이!

유령들이 메이플 아일랜드의 몬스터로 변장해 침입하기 시작하는데...

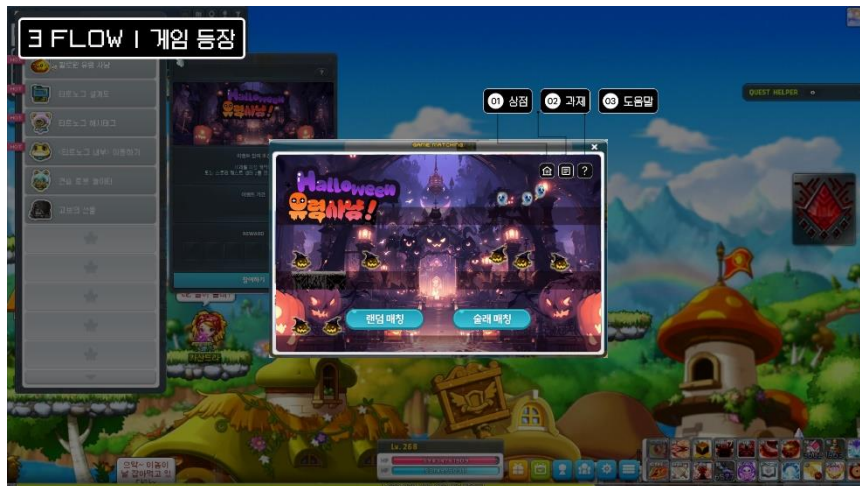
유령이 되어 몬스터가 아니라는 사실을 끝까지 숨겨내거나,

술래가 되어 몬스터인 척 숨은 유령들을 모두 찾아내세요!

유저들은 술래 또는 유령이 되어 술래는 몬스터 속 숨어들어간 유령을 모두 잡아내거나, 유령은 술래에게 들리지 않기 위해 몬스터와 똑같이 행동하며 1분간 살아남는 것이 목표인 4인 비대칭 경쟁 미니게임.

[플레이 흐름 설계]

1. 메이플스토리에 접속하여 좌측에 있는 별표 모양의 이벤트 리스트를 클릭한다.
2. 이벤트 리스트 목록의 [할로윈 유령 사냥] 버튼을 클릭한다.
3. 최초 1회 '고스트헌터 밥' NPC로부터 미니게임이 시작되게 된 배경과 게임에 대한 설명을 듣고, [참여하기] 버튼을 클릭한다.



4. [랜덤매칭]과 [술래매칭] 중 진행하고자 하는 버튼을 클릭한다.
5. 4명의 유저가 매칭되면 1명의 술래와 3명의 유령으로 역할을 배정받고 미니게임 맵으로 진입한다.
6. 맵은 총 3종류로 '할로윈 특별 맵', '헤네시스', '기억의 숲 모라스'가 있으며 그 중 랜덤한 한 곳에 배정된다.
7. 맵마다 등장하는 몬스터들은 상이하며 낮은 확률로 등장하는 스페셜 몬스터 1종, 기본 몬스터 5종이 존재한다. 맵에는 몬스터가 5마리씩 총 25마리가 랜덤으로 배정되며, 해당 몬스터들은 기존 몬스터의 특징을 띠는 다른 이동 패턴과 특징을 지닌다.
8. 유령 역할을 수행하는 플레이어들은 25마리의 몬스터들 중 3마리의 역할을 대신 플레이하게 된다.
9. 술래에게 들리지 않고 유령 플레이어가 1분 간 생존하면 유령이 승리하고, 1분 내에 술래 플레이어가 유령 3명을 모두 잡아내면 술래가 승리한다.
10. 유령 플레이어의 경우, 맵에 배치된 오브젝트와 상호작용하는 미션을 수행함으로써 보너스 코인을 얻을 수 있다.
11. 게임 종료 후 승리 혹은 패배의 결과에 따라 코인이 지급된다.
12. 이후 각 마을에 위치한 '고스트헌터 밥' NPC에게서 코인샵에서 코인을 사용해 치장 아이템을 구매할 수 있다(이벤트 리스트 목록의 [할로윈 유령 사냥] 버튼을 눌러 코인샵에 빠른 접근도 가능하다).

〈할로윈 유령사냥〉아트부문

〈할로윈 유령 사냥〉미니게임의 화면 아트 제작과 이벤트 타이틀, UI 연출을 제작하였습니다.

1. 할로윈 컨셉을 반영한 컬러 팔레트

함께 메이플스토리의 니즈를 생각하며 기획을 디자인적으로 해석 하였을 때, 메이플의 마스코트인 몬스터의 특징과 컨셉을 살린 기획이라고 판단하였습니다.

특히 기획에서 메이플스토리의 슈퍼 IP 캐릭터인 ‘주황버섯 외 4 종류의 몬스터’를 활용하여, 미니게임을 가볍고 라이트하게 즐길 수 있도록 비주얼을 잡아나갔습니다.

미니게임의 가벼운 플레이에 적합한, 메이플 스토리의 귀여운 감성이 살아있는 할로윈의 이미지를 고려하며 컬러 팔레트를 제작하였습니다.



2. 할로윈 컨셉을 살리는 비주얼 요소

할로윈을 연상시키는 비주얼 요소(잭오랜턴, 유령 등)를 이벤트 타이틀과 배경, 캐릭터 디자인에 적극적으로 반영하였습니다.

- 잭오랜턴슬라임

기존 슬라임 캐릭터의 무수한 성질과 비주얼 변화(Ex. 제주 굴 슬라임 굿즈, 인게임 버블링 등)를 분석하여, 이번 이벤트에서는 슬라임을 ‘호박랜턴’ 컨셉으로 디자인하였습니다.

IP확장 또한 고려하여, 이후 슬라임 잭오랜턴과 같은 굿즈 사업까지 연결될 수 있도록 캐릭터 디자인 컨셉을 ‘잭오랜턴’으로 선정하였습니다.

- 이벤트 타이틀 디자인

할로윈 컨셉을 살려, 슬라임이 호박으로 변신한 모습을 암시하는 디자인을 적용하였습니다.

타이틀 ‘유령사냥’에서 ‘유’ 글자를 슬라임의 얼굴 형태로 표현하되, 주황색을 활용하여 호박 느낌을 강조하였습니다.



3. 미니게임 미션수행 UI제작, 연출

- 플레이화면 영상 제작

유령으로 게임을 플레이하는 유저의 니즈인 즐거움, 몰입감을 증대시키기 위해, 미션을 수행하는 동안 급박한 분위기를 연출하였습니다.

- 이때, 조도를 빠르게 조절하여 심장박동을 시각화할 수 있도록 연출하였습니다.

디자인 직군에서는 메이플스토리의 IP와 감성을 유지하면서도, 이벤트의 특성을 반영한 비주얼을 설계하는 것이 중요했습니다. 이를 위해 기존 캐릭터의 확장성을 고려하면서도, 미니게임의 라이트하고 재밌는 플레이 특성을 살린 UI 및 연출을 적용하였습니다.

〈할로윈 유명사냥〉 사업부문 / 미니게임의 수익화 및 활성화

1. 메이플 포인트 지불을 통한 추가 보상 시스템

주요 타겟층 : 1. 부캐릭터에도 코인샵에서 파는 치장아이템을 입히고 싶은 유저

2. 코인샵에서 파는 모든 품목을 다 구매하고 싶은 유저

미니게임의 일일업적을 통해 기본적으로 일일 최대 500코인을 수령 가능하며 전체업적을 통해 미니게임 누적 진행도에 따른 포인트를 제공한다. (통합 코인 3000)

메이플포인트를 지불하면 일일업적의 코인 제공량이 2배로 증가하여 하루 최대 1,000포인트까지 획득 가능할 수 있도록 한다. 이벤트 기간동안 기본적으로 얻을 수 있는 코인으로는 코인샵에 존재하는 상품을 모두 구매할 수 없도록 개수를 설정하여, 코디 아이템을 원하는 만큼 사기 위해 메이플포인트 소모를 통해 추가적인 코인을 획득하는 것을 유도한다.

할로윈 신규 이펙트	500포인트
라이딩	150 ~ 300포인트
기존 코스프레 아이템 (미이라 모자, 귀신옷 등)	부위당 150포인트
할로윈 의자	500포인트
미니게임에 등장하는 몬스터 코스프레 의상 세트	세트 종류별 500포인트
캐릭터 상태창 할로윈 커스텀 배경	1500포인트

2. 미니게임 등장 몬스터 변신 일루전링 출시 (캐시샵)

기존 펫으로 변신할 수 있던 '일루전 링'을 미니게임 내에 등장하는 몬스터로 변신할 수 있도록 하여 재출시한다.

노말, 레어, 스페셜 등급의 몬스터가 존재하며, 미니게임 내에서 낮은 확률로 등장하는 몬스터를 스페셜 등급으로 설정하여 희소성을 강조, 그에따른 유저의 수집욕구를 자극한다.

3. 넥슨에센셜 할로윈 한정 굿즈 출시

할로윈 테마에 맞춰 메이플스토리 몬스터들을 리디자인하여 한정판 굿즈를 제작하며 스티커, 인형, 아크릴 스탠드 등 다양한 제품군을 구성하여 컬렉션 형태로 출시한다.

게임 내 할로윈 이벤트와 연계하여 업적 올클리어 시 해당 굿즈 응모 이벤트를 통해 미니게임 참여를 독려한다.

[기대 효과]

미니게임을 통한 비수기의 유저 이탈률 감소

코인샵 활용을 통한 매출 증대 및 미니게임 기반 아이템 판매를 통한 1인당 과금액 증대

한정판 아이템과 과금 요소를 활용한 수익 극대화

미니게임과 오프라인 MD를 결합한 이벤트를 통해 미니게임에 대한 참여동기 부여