

SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 대량 콘텐츠 개발에 최적화된 방법론 MCS



(주)넥슨  
신규개발1본부  
구태훈

SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 컨텐츠 전쟁



요즘 게임들은 대부분 기  
본을 다 갖추고 출시



# 보편적인 개발 과정



아이디어

컨텐츠

검증

SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 말이 씨가 된다!



## 씨는 자라서 컨텐츠가 된다



# 정식 서비스 이후



컨텐츠

아이디어

검증

SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 씨가 말이 되더라



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

개발단계에서는 핵심 idea를 발전시켜 나  
가기 위한 고민을 하다가

정식 서비스 이후, 점차 핵심 idea로 생산  
가능한 콘텐츠의 한계점에 봉착

새로운 콘텐츠 조차도, 기존 콘텐츠로 인해  
제약을 받음



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 어려운 전쟁의 시작



신규 콘텐츠에 대한 거부감이 적은 신규 유저들을 끌어오기 위해서는, 다른 신작들과 경쟁해야 함



제약자의 시그 콘텐츠

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 폭포 앞에서 노 젓 기



컨텐츠 생산을 멈추는 순  
간 경쟁에서 밀리게 되  
는 상황



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 악의 근원

컨텐츠 -> idea -> 검증



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 씨를 말로 바꾸자



## 컨텐츠로부터 idea를 이 끌어 낼 수 있어야 한다



# 컨텐츠의 속성



모든 게임 컨텐츠에는 의  
도가 담겨있다

이미 그 컨텐츠는 특정  
의도를 표현하기에 최  
적화가 되어있다.

다른 용도로 재사용하기  
어려다



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 위험한 실험



컨텐츠에서 의도를 분리  
해낼 수는 없을까?



# 무지방 우유 만들기



우유에서 지방을 분리  
우유는 무지방 우유로 판매 (더 비쌘)

유지방은 아이스크림의  
재료로 사용



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 컨텐츠에서 지방 제거



제작자의 의도는  
컨텐츠에서 기능으로 구  
현되어 동작한다

그러므로 컨텐츠 = 기능  
+ 그 외의 부분

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 다시 한 번 정제



기능이 제거된 순수한 컨  
텐츠를 다시 데이터와  
메커니즘으로 분리한다  
그 외의 부분 = 데이터 +  
메커니즘





SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# MCS식 콘텐츠 정 의 탄생



콘텐츠 = 기능 + 데이터  
+ 메커니즘



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 여기서 MCS란



팀 내에서 개념을 구체화  
하기 위해 붙인 이름

Meta Contents System (가장 무난하다는 평)

Massive Contents  
System

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 적용해봅시다



실제 프로젝트의 자료들은  
보안문제로 인해 공개  
못하는 점 양해드립니다



익숙한 스킬들로 개념 설명  
드립니다

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011

SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 근접 공격 스킬



의도

- 적을 공격

메커니즘

- 반경 5m 내 모든 적에게  
데미지를 가함



# 원거리 공격 스킬



의도

- 적을 공격

메커니즘

- 직선거리 15m 내의 적  
1명을 조준하여 대미지  
를 가함



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 기능은?



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 동일!



## 적을 공격하다 → 대미지 를 가한다



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 메커니즘은?





SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 동일!

## 탐색 메커니즘



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 데이터는?



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 다름



## 공격력

## 탐색 범위

## 탐색 대상의 수

## 애니메이션

## 이펙트



# 결국 예로 든 스킬 은



동일한 의도  
동일한 메커니즘  
다른 데이터



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# MCS로 해석



의도를 대체시켜보면 어  
떨까

다른 의도  
동일한 매커니즘  
동일한 데이터

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 발상의 역전 작업



대미지를 주다

→ 대미지를 주지 않는다

정 반대 의도로 교체



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 스턴 스킬



발상의 역전을 통하여,  
의도를 대체시킨 결과  
물은 스톤 스킬이 되며

재사용 가능한 콘텐츠 발  
견

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011

그리키 스톤



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 기존 방식



스톤을 고려할 때 근거리  
, 원거리를 고려해야하  
는지 자체도 아이디어  
였다





SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# MCS방식



발상의 역전에서는 방법  
론적으로, 기본적인 발  
상의 흐름을 보장한다



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 좀 더 확장



의도 대체가 아닌 추가로  
복합적인 의도로 만들  
어보자

이동하라는 의도를 추가



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 영웅전 갈고리?



의도 : 대미지를 주다 +  
이동하다

메커니즘 : 탐색

근거리 갈고리

원거리 갈고리

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 스턴 갈고리



의도 : 대미지를 주지 않  
는다 + 이동하다

메커니즘 : 탐색

근거리 스톤 갈고리

원거리 스톤 갈고리



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 악의 근원

컨텐츠 -> idea -> 검증



## 해결의 실마리가 보임



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 프로그래머 구현



기능  
대미지를 주다  
이동하다

매커니즘  
탐색

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 기획자의 조합



기능 + 매커니즘 + 데이  
터

스크립트 언어가 유용한  
도구



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 기능과 메커니즘



기능은 결과  
메커니즘은 결과를 충족  
시키는 과정

~~ 해서 ~~하다





SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 기능과 메커니즘



실제 구현에서는 차이를  
두지 않음

과정자체가 목적인 경우  
가 존재

하지만 분리하는 행위 자

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 정리



MCS식 콘텐츠는  
기능 + 메커니즘 + 데이  
터로 구성된다

발상의 역전

컨텐츠로부터 아이디어  
를 뽑아낸다

NEXON DEVELOPERS CONFERENCE 2011



SHARE



NEXON  
DEVELOPERS  
CONFERENCE  
2011

# 질문 답

