

캐릭터/스킨 콘셉트 기획

프로젝트명

팀 기반 PvP 게임 캐릭터/스킨 콘셉트 기획(개인 프로젝트)

역할

캐릭터/스킨 콘셉트 및 라이브 활용 기획

배경 & 목적

팀 기반 액션/PvP 게임 라이브 서비스에서 캐릭터와 스킨은 단순 외형 요소를 넘어, **시즌 테마, 이벤트, 매출 구조와 직접 연결되는 핵심 콘텐츠**라고 판단했습니다.

실제 서비스가 아닌 가상의 게임을 전제로, 시즌 테마에 맞는 캐릭터/스킨 콘셉트를 설계하고, 라이브 이벤트 및 판매 전략까지 연결하는 개인 기획 프로젝트를 진행했습니다.

콘셉트 1: 서포터 캐릭터 + 시즌 스킨

- 콘셉트 개요
 - 이름: "A(가칭)"
 - 역할: 맵 곳곳에 '에너지 트랙'을 설치해 아군 이동 속도와 회피력을 높여주는 서포트형 캐릭터
 - 테마: '하이테크 레이싱' 세계관을 가진 로봇 러너
- 스킬/플레이 아이디어
 - 패시브: 트랙 위를 달릴 때 이동 속도 증가
 - 액티브: 지정 위치에 일정 시간 유지되는 트랙 생성, 아군이 지나갈 때 버프 부여
 - 궁극기: 팀 전체가 일정 시간 동안 트랙 위에서 추가 쉴드 효과를 받음
→ 짧은 세션의 팀파이트에서 위치 선정과 경로 설계에 재미를 주는 플레이를 의도했습니다.
- 라이브 활용 기획
 - 시즌 테마: "스피드 페스티벌 시즌"
 - 출시 전략:
 - 시즌 초반: 신규 캐릭터 무료 체험 주간 운영

- 시즌 패스 상위 티어 보상으로 한정 레이싱 스킨 제공
- 지표 관점: 신규 캐릭터 사용률, 관련 스킨 판매량, 시즌 패스 완주율을 주요 관찰 지표로 설정.

콘셉트 2: 이벤트 한정 스킨

- 콘셉트 개요
 - 이름: "B(가칭)"
 - 대상: 기존 암살자/딜러 캐릭터용 스페셜 스킨
 - 테마: 우주 괴수의 힘을 흡수한 다크 히어로 느낌, 공격 시 별빛이 부서지는 이펙트
- 기획 의도
 - 짧은 세션에서도 시각적으로 "강해졌다"는 체감을 줄 수 있도록 타격 이펙트, 피니시 모션에 집중
 - 팀 내 역할은 동일하게 유지하되, 이펙트와 피니시 연출을 강화해 "하이라이트 클립" 생산을 유도
- 라이브 활용 기획
 - 한정 이벤트: 가상 주간 진행되는 "밤하늘 사냥자" 이벤트에서만 획득 가능
 - 획득 구조:
 - 이벤트 미션으로 '스킨 토큰' 수집 → 상점에서 교환식 구조
 - 일부 파츠는 유료 패키지로도 제공해 F2P/과금 유저 모두 동기 부여
 - 지표 관점: 이벤트 기간 내 일일 접속률, 미션 완료율, 스킨 토큰 소모율, 관련 패키지 매출 모니터링.

배운 점

- 캐릭터/스킨은 단순 미적 요소가 아니라, 이벤트 구조, 재화 설계, 하이라이트 경험과 함께 설계되어야 라이브 서비스에서 효과를 극대화할 수 있다는 것을 정리했습니다.
- 기획 단계에서부터 "어떤 지표로 성과를 볼 것인지"를 함께 정의하면, 이후 로그 설계와 라이브 운영이 자연스럽게 연결된다는 점을 확인했습니다.