

Q) 1분 자기소개

안녕하세요. 캐릭터 전투 기획 직무에 지원한 홍진선입니다.

전투 기획의 핵심은 '컨셉에 어울리는 전투를 설계하는 것' 입니다.

처음에는 전투 스타일을 설계하는 것이 일주일 이상 걸렸습니다.

하지만 논리적인 사고와 체계적인 분석이라는 키워드를 바탕으로 기획 방식에 변화를 준 결과, 일주일 이상 소요되었던 전투 스타일 설계 시간을 평균 2~3일로 단축할 수 있었습니다.

사전 과제로 제출한 '현자'라는 캐릭터도 이런 방식으로 기획하여 전투 스타일을 구체화하는 데 3일정도 걸렸습니다.

앞으로도 이런 논리적이고 체계적인 방식을 활용하며 캐릭터의 특색을 살리는 전투 기획자가 되겠습니다.

Q) 그 방식에 대해 설명해봐.

'세계관 → 캐릭터 컨셉 → 사용 무기 / 성격 등 → 무기의 구조 → 작동 원리' 순으로 분석하며 전투 스타일을 구체화하였습니다. 특히 무기의 구조와 작동 원리를 통해 설계한 전투가 가장 컨셉에 잘 어울렸습니다. 이미 전투 스타일을 설정한 상태라면, 분석 순서를 진행하며 전투 스타일에 디테일을 추가하였습니다. 예를 들어, 가람이라는 캐릭터는 부채를 통해 번개를 다루는 캐릭터로 컨셉을 설정했습니다. 이후 전투 스타일을 설계하기 위해, 부채의 구조를 분석하여 얇고 뾰족한 부챗살에서 피뢰침을 떠올렸습니다. 또한 디테일을 추가하기 위해, 피뢰침의 작동 원리를 분석하고 번개를 모아 방전시킨다는 컨셉으로 적의 몸 내부로 번개를 방전시킨다는 방어 무시 능력을 추가하였습니다.

Q) '현자' 도 그 방식으로 했다고 하는데 설명해봐.

현자의 처음 기획 의도는 '거리를 유지하는 마법사' 였습니다.

Q) 일주일 이상 걸린 이유가 뭐라고 생각하나요?

어떠한 기준을 정해두지 않고 떠오르는 대로 만들려고 했던 게 가장 주된 원인이었습니다. 그러나 보니, 스스로도 전투 스타일이 컨셉에 어울리는 지에 대한 확신을 갖지 못했고, 한 번 구체화한 전투를 다시 만드는 등 나아가는 힘을 잃었던 것 같습니다.

Q) 만들어보려다가 포기한 전투에는 어떤 예시가 있나요?

거대한 방패를 사용하면서 색다른 전투 경험을 제공하는 캐릭터를 만들어 보고 싶었습니다. 그런데 막상 떠오르는 아이디어가 없다 보니 완성을 하지 못한 적이 있습니다. 지금 생각해 보면 방패가 공격을 튕겨내거나 무기가 방패에 꽂히는 식으로 적의 공격을 방어한다는 것을 기반으로, 인력/척력을 다루는 방패 캐릭터로 만들면 어떨까? 하는 아이디어가 생각이 났습니다.

Q) 그럼 본인이 생각하기에 전투 스타일이 컨셉에 어울리는 캐릭터와 어울리지 않는 캐릭터에 대해 얘기해 보세요.

로아 데빌헌터. 샷건의 구조로는 근접에서 더욱 집단율이 높은 특성이 있는데 이를 전투 스타일로 활용한 부분이 좋았습니다.

어울리지 않게 느껴진 캐릭터는 버서커였습니다. 이름은 광전사인데 이러한 컨셉이 잘 반영되지 않았던 것 같습니다. 하지만 최근 패치로 예전보다 더 컨셉에 어울려졌습니다.

Q) 컨셉에 어울린다고 생각했던 캐릭터가 시간이 지나며 점차 특색을 잊어버렸다고 느낀 사례가 있나요?

던전앤파이터에서 제가 제일 좋아하던 캐릭터인 버서커입니다. 예전에는 체력이 감소하면 강해지고 일정 체력 이하일 때 사용할 수 있는 자체 회복 스킬을 가진 광전사 느낌이 물씬 나는 캐릭터였습니다. 하지만 던전앤파이터 20주년을 맞아 다시 버서커를 플레이 해 보았는데, 체력이 감소하지 않아도 온전한 성능을 내는 캐릭터로 바뀌었습니다.

Q) 유저에게 불편함을 주지만 컨셉에 어울리는 전투 스타일이 있다면, 유저의 불편함을 감수하면서 유지할 건가요?

불편함이 유저의 재미를 해치는 방향으로 작용한다면 변화를 줘야 한다고 생각합니다. 컨셉에 어울리는 전투 스타일을 만들려고 한 이유는 유저에게 더욱 높은 몰입감과 즐거움을 제공하기 위해 선택한 방법이기 때문입니다. 결국 목표는 재미를 주는 것니까.

Q) 그럼 어떤 방법으로 변화를 줄 건가요?

우선, 유저가 느끼는 불편함을 먼저 분석해보겠습니다. 그 후 전투 스타일을 싹 바꿔야 하는지, 일부의 변경으로 개선이 가능한지 파악하고 .

Q) 사전 질문에 대한 답으로 회사 선택 시 조직 문화를 중요하게 생각한다고 했는데, 그런 경험을 한 적이 있나요?

"저는 직원의 의견과 유저의 목소리를 열린 방식으로 검토할 수 있는 조직 문화를 중요하게 생각합니다.

기획 의도가 큰 방향을 제시한다면, 다양한 관점의 아이디어가 디테일을 완성하여 더 큰 재미를 만들 수 있다고 생각하기 때문입니다."

Q) 사전 질문에 대한 답으로 타당한 근거를 ~~시너지를 낸다고, 그런 경험을 한 적이 있나요?

"저는 타당한 근거를 바탕으로 의견을 주고받으며 결론을 도출하는 사람과 일할 때 가장 큰 시너지를 냅니다.

근거 있는 논의는 명확한 판단 기준과 방향성을 제시하며 더 나은 결론에 도달할 수 있다고 생각합니다"

노아 설명 / '캐릭터 태생 등급에 따라 성장의 한계치를 둬야하는가?'라는 논쟁이 있었다. 일부 팀원은 과금을 유도를 위해 필요하다고 했습니다. 저는 우리 게임의 핵심이 애정있는 캐릭터를 자유롭게 키우며 유대감을 느끼는 것이라는 점을 근거로 반대했습니다. 태그 시스템으로 애정 있는 여러 캐릭터를 직접 조작하는 것에 재미를 추구하기도 했습니다. 대신, 캐릭터 소환 시 태생 등급을 정해진 범위 내에서 랜덤으로 설정하고, 캐릭터마다 그 범위를 다르게 설정하는 방안을 제시했고 이 방향으로 합의했다. 이 과정에서 의견을 뒷받침할 수 있는 능력을 키우자라는 가치관을 형성하기도 했다.

Q) 커리어의 궁극적 목표를 생각한 이유는?

"저는 유저와 동료 개발자 모두에게 '당연히 재미있는 전투를 설계하는 기획자'라는 신뢰를 주는 전투 기획자가 되고 싶습니다.

이를 통해 회사에서 전투 기획하면 바로 떠오르는 전투 기획자가 되는 것이 최종적인 목표입니다."

신뢰를 주기 위해서는 그만한 과정과 결과가 동반되어야 합니다. 제 역할을 제대로 해내고, 믿고 일을 맡길 수 있는 부하 직원부터 시작하여 점차 능력을 키우고 추후 따를만한 상사가 되는 것을 신뢰를 주는 전투 기획자라는 말로 표현했습니다.

Q) 가장 재미있었던 게임은 뭈까요?

로스트아크, 클래스의 특색을 직관적으로 보여주는 아이덴티티, 아크 패시브/아크 그리드를 활용한 다양한 전투 경험, 등

Q) 우리가 왜 지원자님을 뽑아야 할까요?

저는 제가 기획한 캐릭터의 컨셉과 특징을 두 문장 이내로 설명할 수 있습니다. 논리적인 사고로

Q) 크로노오디세이에서 기대하는 바는 뭐가 있나?

동일한 무기 내에서 서로 다른 전투 스타일을 선택하는 매트릭스 시스템이 가장 기대가 됩니다. 제가 다양한 전투 스타일을 경험하면서 재미를 느끼기 때문입니다.

Q) 우리 회사에 대해 얼마나 알고 있나요?

크로노스튜디오: 크로노오디세이 / 엔피셀에서 인적 분할한 회사로 알고 있습니다.

엔피셀: 세븐나이츠를 성공시키고 넷마블 넥서스를 떠난 분들이 설립한 게임회사로, 국내 게임 업계 최단기간 유니콘(기업가치1조원 이상의 비상장 기업)에 올랐다고 알고있다.

Q) 왜 우리 회사에 지원했나요?

크로노오디세이의 트레일러 중에 높은 위치에서 낙하하며 공격을 하고 캐릭터가 원래 위치로 되돌아가는 모습이 인상적이었다. 이런 시간을 조작하는 시스템을 어떻게 구현할까, 이 시스템을 어떻게 재미있게 만들까 궁금했다.

또한, 모바일 플랫폼을 포기하고, CBT의 유저의 피드백을 수용하며 더 재미있는 게임을 만들기 위해 기존의 것을 과감하게 포기하고 도전한다는 모습도 긍정적으로 다가왔습니다.

Q) 마지막 하고싶은 말

이렇게 자리를 마련해 주셔서 감사합니다.

새로운 게임의 출시는 항상 설레는 시간으로 다가옵니다. 예전에 크로노 오디세이의 트레일러에서도 기대감을 가졌습니다. 이런 설렘이 신작 게임 개발에 참여하고 싶다는 생각을 꾸준히 가지고 있었습니다. 지난 밤 아이온2를 즐기기 위해 늦은 시간에도 열정적이었던 게이머들을 보며 이 마음이 한층 더 강해졌습니다.

이런 설렘을 잊지 않고, 게이머들의 기대를 충족시켜 줄 수 있도록 재미있는 전투를 설계하는 기획자가 되겠습니다. 감사합니다.

사전 과제 '현자' 관련

➤ 구현 스킬 : 낮은 인과 획득량 / 인과 소모 O / 높은 피해량 / 성반 고리의 시전 보조 가능



슈팅 스타

재사용 대기 시간 : 20초
인과 소모 : 1칸

- [혜성] 컨셉
- 가장 부담없이 사용할 수 있는 구현 스킬
- 인과 소모 시 시전 속도 증가



플레이어 마인

재사용 대기 시간 : 16초
인과 소모 : 1~3칸

- [플레이어] 컨셉
- 범위는 좁지만, 적의 경로에 미리 깔아둘 수 있는 설치형 스킬
- 소모한 인과에 따라 설치 개수 증가
- 인과 소모 시 성반 고리가 대신 시전



노바 포인트

재사용 대기 시간 : 24초
인과 소모 : 2칸

- [초신성 폭발] 컨셉
- 범위가 가장 넓으며, 적을 기절시키는 스킬
- 인과 소모 시 시전 속도 증가



시저

재사용 대기 시간 : 28초
인과 소모 : 3칸

- [행성 징벌] 컨셉
- 일정 시간 캐스팅 후 정면에 강력한 피해를 주는 스킬
- 인과 소모 시 성반 고리가 대신 시전
(인과 소모에 대한 이점이 가장 큰 스킬)



갤럭시 볼텍스

재사용 대기 시간 : 30초
인과 소모 : 4칸

- [은하수] 컨셉
- 순간 피해량이 가장 높은 스킬
- 인과를 모두 소모하기 때문에 신중하게 써야하는 스킬

➤ 관측 스킬 : 높은 인과 획득량 / 인과 소모 X / 낮은 피해량 / 성반 고리의 시전 보조 불가능



운명의 닻

재사용 대기 시간 : 4초
인과 획득 계수 : a

- [오로라] 컨셉
- ON/OFF 스킬 (적 대상이 시전 거리 내 존재할 때 사용 가능)
- 적과의 거리가 멀어지면 자동으로 OFF
- 운명의 곤에 연결된 대상에게 [슈팅 스타] 스킬 유도



운명의 빛

재사용 대기 시간 : 16초
인과 획득 계수 : 1.5a

- [백야] 컨셉
- 영역 생성 후 영역 내에 들어온 적에게 지속 피해를 주는 스킬
- 생성 즉시 범위 내 [플레이어 마인]이 한 번에 폭발



운명의 고리

재사용 대기 시간 : 28초
인과 획득 계수 : 4a

- [흔친의] 컨셉
- 자체 버프형 스킬 - 보호막 부여(6초 지속)
- 보호막이 유지 되는 동안 매 초 인과를 획득할 수 있는 스킬

Q) 각 스킬 별 게임 플레이는?

슈팅 스타: 어떤 조합에도 부담없이 사용할 수 있는 스킬, 빠른 시전

플레이어 마인: 적의 움직임을 예측하고 미리 깔아두는 설치형 스킬, 인과 소모 시 대신 시전 가능. 다른 스킬 사용하면서 동시에 사용 가능.

노바포인트: 가장 범위가 넓으며

시저 : 가장 캐스팅 시간이 길지만, 인과 소모 시 스킬을 대신 시전해 준다. 시저지가 행성들이 일렬로 정렬하는 것을 의미하는데, 여기서는 행성 대신 마법진이 일렬로 정렬한다는 느낌. 그 마법진이 캐스팅 시간 동안 생성되는데, 그걸 성반 고리가 확장되어 마법진의 역할을 대신해준다는 의미에서

갤럭시 볼텍스: 가장 강력하지만, 인과를 모두 소모하고 재사용 대기 시간도 길고, 인과 소모 시 시전 속도 증가 라서 신중한 사용이 필요함.

Q) 조합한 스킬 간 딜사이클 게임 플레이는?

저는 크게 3가지의 관점에서 딜 사이클을 생각해 보았습니다.

운명의 닻 – 슈팅 스타 연계 : 비교적 낮은 운용 난이도, 무난한 선택지

운명의 닻을 던져 적에게 운명의 끈으로 연결합니다. (운명의 끈 디버프 부여) – ON 시 획득.

플레이 마인 – 운명의 빛 연계 : 짧은 시간에 육여넣기 용이한 조합.

인과 게이지를 미리 채운 상태에서, 플레이 마인을 설치하고, 운명의 빛을 사용하여 플레이 마인을 폭발시키며 얻는 게이지로 플레이 마인을 다시 한번 사용하여 순간적으로 가장 강력한 DPS를 뽑아낼 수 있는 연계

운명의 고리 – 갤럭시 볼텍스 연계 : 난이도가 가장 높음. 인과 게이지가 초과되어 버려지는 게 없도록 게이지 관리를 가장 잘 해야 하는 조합.

인과 3칸 이상 시 운명의 고리를 사용 → 인과 4칸 도달 시 갤럭시 볼텍스 사용 → 운명의 고리 지속시간으로 인해 게이지 버려지는 것 없이 0부터 다시 게이지 획득

이렇게 3가지 연계를 베이스로 다른 스킬들을 조합합니다. 예를 들어, 플레이 마인 – 운명의 빛 + 운명의 닻 – 슈팅 스타

Q) 추가로 생각해본 무기가 있어?

성반이 근/중거리 마법사로 거리를 유지해야 하기 때문에, 남은 무기를 근거리용 / 원거리용으로 컨셉을 나누었습니다.

원거리용 무기는 학자 컨셉으로, 돌보기/단안경 같은 무기로 공격의 사정 거리를 늘려주는 전투 스타일의 캐릭터는 어떨까? 하는 생각

근거리용 무기로 방어와 공격을 할 수 있는 인공 팔 연금술사? 라는 아이디어까지만