

게임 밸런스 기획서

Project: 버섯 거기섯

담당자

김동우

목차

1. 개요

- 기획 의도
- 레퍼런스 게임 분석 결과
- 레퍼런스 게임 & 버섯 거기섯 난이도 곡선 분석

2. 스테이지 레벨 디자인

- UX 개선 방안
 - 의도
 - 설계
 - 기대효과
- 몬스터의 등장 주기
 - 의도
 - 설계
 - 기대효과
- 캐릭터의 성장 곡선
 - 의도
 - 설계
 - 기대효과

3. 캐릭터 성장 설계

- Plan A) 캐릭터의 단발성 성장
 - 의도
 - 상세 내용
 - 기대 효과
- Plan B) 캐릭터의 장기적 성장
 - 의도
 - 상세 내용
 - 기대 효과

4. 레벨업 보상 설계

- 캐릭터의 레벨업 리턴 설계
- 캐릭터의 스킬 강화 수치 설계

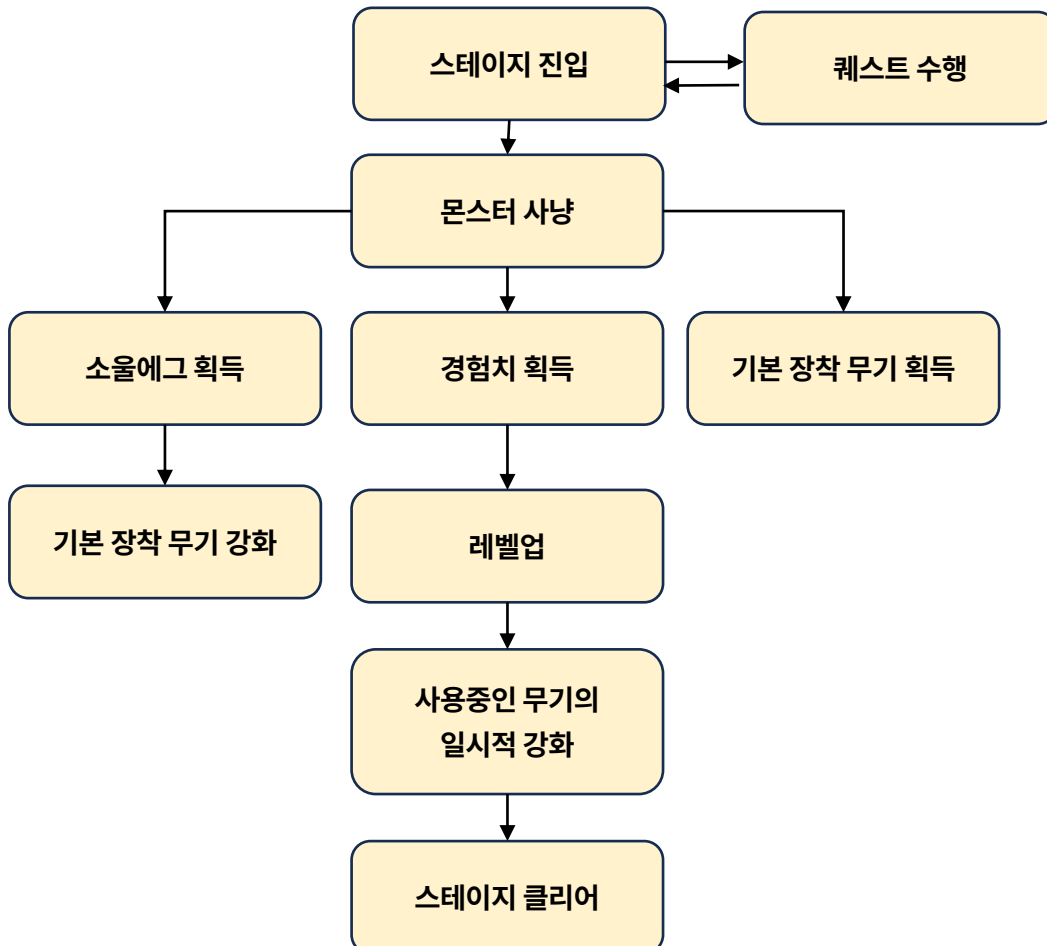
1. 개요

1-1) 기획 의도

- 기존의 단순한 사냥 → 성장 → 생존의 순환구조를 가진 뱀서라이크 장르의 고유 특성에 킥 포인트를 추가
- 킥포인트에 따른 밸런스 붕괴, UX 위협 등의 문제점을 개선하고자 수치적인 면과 UX 개선등을 제안하고자 함
- 횡스크롤의 한계로 몬스터에게 간헐 캐릭터가 사망하는 부정적 경험 개선을 위한 히든 아이템 배치
- 히든 아이템이 기존 장르를 해치는 수준까지 올라가선 안 된다는 팀 내의 판단, 다방면에서 분석 후 밸런싱 작업이 목적

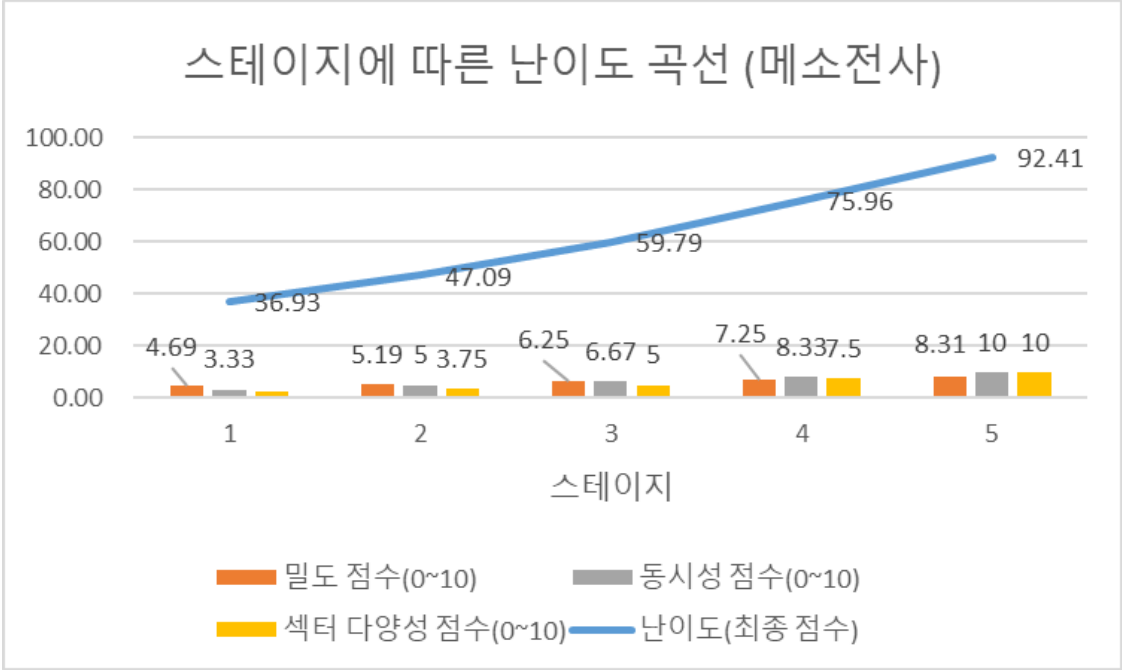
1-2) 레퍼런스 게임 분석 결과

항목	메소전사	레이디버그	분석 포인트
핵심 루프	스테이지 진입 → 퀘스트 수행 → 소울 에그 획득 → 기본 무기 강화 스테이지 진입 → 자동 공격 → 몬스터 사냥 → 경험치 획득 레벨업 → 사용중인 무기 일시적인 강화 → 스테이지 보스 클리어	스테이지 진입 → 몬스터 사냥(자동 공격) → 아이템 루팅 → 아이템 효과 발동	반복 루프의 직관성
난이도 곡선	완만한 초반 → 급격하게 난이도가 올라가는 후반 구조	일정한 난이도를 유지(아이템 루팅으로 완급 조절)	피로 누적형 구조
성장 시스템	일시적 강화 + 마을에서 강화한 기본 무기 유지	-	혼합형 성장 구조
UI/UX	단순, 접근성이 높으나 유저 가이드 불친절	-	유저 가이드 요소 추가



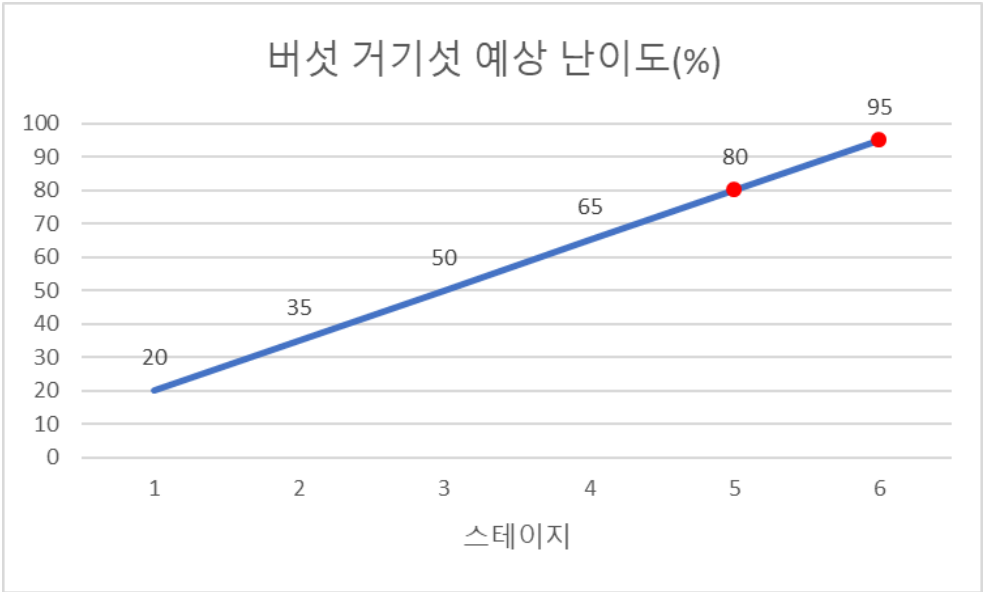
▲ 메소전사의 핵심 성장 구조

1-3) 레퍼런스 게임 & 버섯 거기섯 난이도 곡선 분석



- 분석 결과(핵심 인사이트)
 - 초반 1~2스테이지에서 유저 이탈을 줄이기 위한 난이도 완충 구간이 존재함
 - 난이도가 중반부에 급상승, 몰입을 극대화함
 - 5스테이지(난이도 90)에서 몰입이 피로감으로 전환될 우려
 - 메소전사는 스테이지 기반이지만, 탄막 구간이 보스전 제외하고는 없음
 - 위와 같은 난이도 상승은 단조로움을 유발할 수 있음

- 버섯 거기섯'에 적용할 수 있는 요소
 - 방향 난이도보다는 플레이 템포의 난이도 관점으로 접근
 - 좌우 대칭 스폰 구조로 설계
 - 몬스터 스폰의 패턴 부분의 다양성을 중점으로 설계
 - 일반 스테이지에서 낙하물 추가로 긴장감 유발
 - 몹 스폰 간격의 축소로 점진적 압박감 유발



2. 스테이지 레벨 디자인

2-1) UX 개선 방안

- 의도
 - 단조로운 회피 및 게임 진행방식에 가중되는 피로도를 걷어내는 인터랙티브 요소 제공
 - 플랫폼어 형식의 제약에 상하방향으로 낙하하는 낙하물 추가로 탄막 피하기 재미요소 추가
- 설계
 - 특정 구간부터 올라가는 난이도에 맞춰 각 구간의 히든 아이템 드롭률을 다르게 설계
 - 히든아이템 획득으로 특수 스킬 발동, 시각적인 재미 제공
 - 낙하물을 막아주는 히든 스킬도 제공하여 안정적으로 플레이를 할 수 있는 공간 제공
- 기대효과
 - 플레이 흐름에 운적인 요소를 추가하여 유저에게 다양한 경험 제공
 - 히든아이템 배치로 해당 장르 초보 유저의 진입장벽 완화
 - 단순 반복 구조의 탈피 시도로 유저의 리텐션 유도

2-2) 몬스터의 등장 주기

- 의도
 - 상하 방향으로 진행하는 낙하물 요소 추가로 난이도의 조절이 어려울 것으로 예상
 - 밸런스를 잘못 잡으면 낙하물을 피하는 탄막 게임이 되는 결과 초래
 - 해당 문제를 사전에 방지하고자 등장 주기를 설계하고자 함

- 설계

시간 구간	몬스터 등장 주기	특징
0~2분	6초 간격	단일 섹터에서만 출현/단일 객체 출현
2~5분	4초 간격	2종의 객체 동시 출현/랜덤 섹터 출현
5~8분	3초 간격	중간보스 배치/좌우 섹터 동시 출현
8분 이후	2초 간격	낙하물 생성 주기 단축/좌우 섹터 동시 출현

- 기대효과
 - 지루해질 수 있는 플레이 루프에 몬스터 등장 주기를 점진적으로 줄여 긴장감 상승 효과
 - 랜덤 섹터에서 출현하는 구간을 배치하여 유저의 전투 경험 다양화

2-3) 캐릭터의 성장 곡선

- 의도
 - 단발성 강화의 직관적인 성장 경험 제공
 - 캐릭터 무기의 다양화로 전투 경험의 다각화
- 설계
 - 전투 중 레벨업을 통해 사용중인 무기의 스킬 강화 효과를 실시간으로 피드백
 - 무기 별 다른 스킬 이펙트를 배치하여 인터랙티브요소 제공
- 기대효과
 - 무기 조합에 따라 다른 전투 경험을 제공하여 유저의 반복 플레이 유도
 - 후반 난이도에 대비한 밸런스 유지

3. 캐릭터 성장 설계

3-1) Plan A) 캐릭터의 단발성 성장

※ 데모버전 및 프로토타이핑에서 활용될 성장 방식

- 의도
 - 한 세션 내에서 즉각적인 성장 피드백 제공
 - 게임 '버섯 거기섯'의 메인 장르인 뱀서라이크 장르의 기존 성장 구조를 따라가기 위함
- 상세 내용
 - 전투 중 몬스터 처치 시, Exp 상승 아이템 루팅
 - Exp 상승 아이템은 자석 기능을 통해 유저가 직접 줍지 않아도, 자동으로 획득
 - 획득 후 캐릭터의 레벨 상승
 - 레벨이 상승 시 캐릭터의 스킬을 강화하거나, 전투에 도움이 되는 데미지 증가 등 직관적인 성장 피드백 제공
 - 누적된 성장치는 스테이지 종료와 동시에 사라지며, 다음 스테이지 진입 시 새로 성장해야함.
- 기대 효과
 - 뱀서라이크 장르를 처음 접해보는 유저도 직관적인 성장 방식에 따라 단기적인 성장 성취감을 느낄 수 있음
 - 전투 → 성장 → 강화된 스킬 사용 루프로 즉각적 성장 피드백, 몰입도 상승 효과

3-2) Plan B) 캐릭터의 장기적 성장

※ 정식 출시 후 업데이트 될 안건

- 의도
 - 반복 플레이 유저의 누적 성장 → RPG 요소 추가
 - 플레이어의 누적된 플레이 경험이 하나의 '스펙'으로 작용하게 하고자 함
- 상세 내용
 - 스테이지 클리어 시(또는 몬스터 처치 시 희박한 확률) 재화(강화 재료, 랜덤 무기 박스)를 획득함
 - 획득한 재화를 통해 캐릭터의 지속적인 성장이 가능
 - 성장한 캐릭터는 강화한 무기 또는 능력치를 가지고 다음 스테이지에 진입
- 기대 효과
 - RPG 요소를 추가함으로 인해 유저의 RR 상승 기대
 - 장기적인 성장 성취감, 게임의 목표 구체화로 일반 유저의 코어유저화 기대

4. 레벨업 보상 설계

4-1) 캐릭터의 레벨업 리턴 설계

- 캐릭터의 스킬 강화
 - 단기적인 관점(Plan A)
 - 단발성, 스테이지 별 PC가 성장 시 직관적으로 근거리/원거리 무기 또는 설치형 무기를 획득함
 - 1~2스테이지는 무기를 추가하거나, 기본 지급된 무기를 강화하는 선택지만 제공함
 - 3~4스테이지는 캐릭터의 기본 스탯을 강화하는 선택지 제공 또는 체력회복 선택지 제공
 - 5~6스테이지는 보스 공격력을 증가시키는 보스전에 대비할 수 있는 선택지를 제공
 - 유저의 니즈에 맞게 선택지를 제공함으로써 유저의 전투 경험을 쾌적화함
 - 장기적인 관점(Plan B)
 - 장기적, 스테이지 별 보상(랜덤 무기 박스)을 배치하여 사용자에게 맞는 무기(사용감) 파밍 유도
 - 다양한 무기 조합 및 구성으로 효율적인 무기 조합이 가능하게 설계
 - 유저의 사용감 확대, 선택하고 장착한 무기 활용으로 초반 전투구간 완화
 - 스테이지 클리어 보상으로 획득한 재화를 통해 장비를 강화
 - 강화된 스탯으로 쾌적한 플레이 경험 제공
 - 파워 인플레이션을 고려하여 강화 수치를 설계하는 것이 1원칙
 - RPG적 요소를 추가하여 캐릭터의 스테이터스를 상승시킴(전투력으로 구현)
 - 레벨업은 스테이지의 누적 클리어 횟수에 따라 경험치를 획득하여 진행됨
 - 전투 레벨의 증가로 오르는 스테이터스는 UI화하여 유저가 확인할 수 있게 설계
 - 스탯을 직접 찍지 못 하며, 유저의 레벨(단계)별로 스탯 향상폭을 조정 및 설계

4-2) 캐릭터의 스킬 강화 수치 설계

- 익히님과 회의 후 상세 내용 작성 예정
- 작성해야 할 내용
 - 각 스킬 강화의 계산식
 - 스킬 강화 도표
 - 강화 수치의 상세 값
 - 기대 효과