
- 23학년도 1학기 -

게임기획실무 게임기획안

2023. 6. 10

게임기획안 표지

23-1학기 게임기획실무 게임기획안

게임 기획자	소 속	한림대학교 정보과학대학 컨텐츠IT전공(학과)		
	학 번	20196612		
	성 명	김정재	E-mail	pool591@naver.com
게임명		제로 (Zero)		
게임장르		PC MMORPG		
게임기획개발기간		23년도 1학기		
제출일자		2023.06.11		

목 차

I. 게임 시장 분석

1. 게임 시장 분석

II. 게임 기획 디자인

1. 게임 세계관
2. 클래스 디자인 및 설명
3. 게임 시스템 , 게임성
4. 게임 조작법
4. 게임 UI 구성
5. 게임 그래픽 구성
6. 게임 사운드 구성
7. 게임 유형 및 장르
8. 주요 대상층
9. 게임 플랫폼 및 권장사양

III. 게임 제작 마케팅

1. 게임 제작 기간 및 비용
2. 게임 마케팅 방법

I. 게임 시장 분석

1. 게임 시장 분석 :

-

실시간 전략 시뮬레이션인 RTS, 유저가 직접 캐릭터가 되어 성장하는 RPG, 현대 무기를 이용하여 전투를 벌이는 FPS 등 기존에 익히 알고있고 익숙했던 온라인 게임 시장에 현실세계와 가상의 공간(게임 속 공간)이 기술을 통해 결합되어 만들어진 융합세계인 메타버스(Metaverse) , 넓은 경기장에서 한 사람 혹은 한 팀만이 살아남을 때 까지 거둬 승자를 가리는 배틀로얄, 경기장에서 여러명의 플레이어들이 한 팀이 되어 다른 팀과 전투를 치루고 적의 본진을 점령하는 MOBA(MultiPlayer Online Battel Arena) 등 평소 느껴보지 못했던 생소한 장르들이 쏟아져 나옴

특히, 코로나19로 인해 비대면 문화가 일상화되면서, 가상세계에서 진행되는 메타버스에 대한 사회 구성원의 기술적 수용성이 높아지고 있음

이 뿐만 아니라, 메타버스에 적용될 VR/AR, 5G등 기술적 진보, 아바타와 자기 자신을 동일시하는 경향을 가지지도 하고 SNS, 가상화폐 등 디지털 거래 및 콘텐츠 구입 또는 제작에 대해 친숙한 MZ세대의 등도 메타버스 시장의 성장을 가속화 하고 있음.

과거를 비롯한 현재, PC, 모바일 시장에선 프로그램을 담아낼 하드웨어의 변화에 따라 시장의 판도를 바꾸었다면, 메타버스 시대엔 '콘텐츠', 즉 IP의 변화 또는 생성에 따라 시장을 뒤바꿈

IP의 성장 또는 새로 등장하는 수많은 콘텐츠에 따라 메타버스는 물론 PC, 모바일 시장의 다양한 게임들도 생태계를 확장해나가고, 이를 위해선 콘텐츠,플랫폼,네트워크,디바이스 등 기존보다 더욱 많은 분야에서의 발전이 필요해짐

온라인 공간에서 다수의 플레이어가 동시에 본인만의 캐릭터를 성장시키고 가꾸는 RPG를 즐기는 MMOPRG(MultiPlayer Online Role Playing Game) 장르는 최근 모바일 시장, PC 시장 둘 다 장르 특성상 장시간의 플레이 타임으로 인한 피로도가 상승함에 따라 이용자의 이탈이 발생하고 있음 또, 불안정한 과금 구조, 시장 경쟁난이도, 높은 개발 비용으로 인한 리스크 등 다양한 이슈들이 발생. 더하여 기존의 전통적인 RPG 장르만으로는 많은 이용자들의 이목을 집중시키기 어려운 점이 부각됨

이를 타파하기 위해 MMORPG에 다른 장르를 융합하여 개발하는 새로운 트렌드가 부상하고 있음 MMOPRPG 장르의 특징인 본인의 캐릭터를 성장시키는 특성에, 다수의 팀 혹은 이용자와 전투를 하여 끝까지 살아남는 배틀로얄 콘텐츠를 접목시켜 플레이타임을 직/간접적으로 줄이고 콘텐츠의 소모속도를 조절, 배틀로열, MOBA, RPG등 다양한 장르의 특성을 융합하는 등 현재 RPG 시장에서는

여러 게임의 장르를 융합하는 것이 트렌드화 되어가고 있음.

또한, 모바일을 제외한 PC나 콘솔로 진행되는 RPG 게임 중, F2P(Free to Play) 방식이 아닌 구독 또는 게임의 라이선스를 구매하는 방식의 플레이가 점점 증가됨에 따라, 한 플랫폼에서 구매 혹은 구독을 하게 되면 다른 플랫폼에서도 사용할 수 있고, 진행 내역을 자동으로 저장하여 전송해주는 '크로스 플랫폼' 방식을 도입하여 게임의 접근성을 보다 다양하고 간편하게 완화해주고 있음.

II. 게임 기획 디자인

1. 게임 세계관 :

태초의 신이 만들어낸 행성 중, 생명체가 가장 살기 좋은 행성이었던 제로(Zero)라는 행성에, 이 행성의 숨을 꺼트리지 말라는 신의 뜻을 따르는 다른 신들은 인간을 포함한 다양한 종족들을 창조하였습니다. 생명력이 불어넣치는 이 땅을 탐하고있는 테리아 라는 신과 그를 추종하는 신들은 이를 모방하여 죽음과 전쟁이 가득한 원(One)이라는 행성을 만들어 내어 악마들을 창조하게 되었습니다.

제로에 살고있는 가장 많은 인구인 인간, 숲속에서 조용히 사는 것을 좋아하며 타 종족을 혐오하는 엘프, 요정인 림, 세 종족은 평소에 서로 다른 의견과 문화 등으로 잦은 다툼이 일고 다양한 사건을 비롯해 전쟁까지 일어나게 되었습니다.

제로 행성의 종족들간의 전쟁으로 인한 행성의 생명력의 균형이 무너지는 틈을 타, 원의 악마들은 이를 놓치지 않고 대전쟁을 일으킵니다.

갑작스런 습격에 인간을 비롯한 엘프와 림은, 공통의 적에게 대항하기 위해 연합군을 결성하여 악마들을 막아내기 시작했습니다.

하지만, 압도적인 무력과 수없이 많은 악마의 숫자를 감당하기 힘들어 전세가 기울던 그 때, 이를 안타깝게 여기던 신 오르테스는, 자신을 희생하여 본인의 힘을 다섯갈래로 나누어 악마를 막아내던 이들 중 단 5명에게 나누어 주었습니다.

신의 힘 중 일부를 받게 된 5명의 영웅들은 악마의 침공을 막아내고 전쟁을 승리로 이끌며 제로의 평화를 가져다주게 되었고, 사람들은 이들을 영웅으로 칭송하며 신의 검이라는 뜻을 가진 아스트라 라고 불리우게 됩니다.

500년이 지난 지금, 아스트라의 힘을 이어받은 그들의 후손들은 각 지역에서 아직까지 남아있는 전쟁의 흔적을 지우고 그로 인해 발생한 많은 고통들로부터 행성을 지키며 살아가고 있습니다. 악마들이 심고간 그들의 힘으로 인해 타락한 인간들이 탄생하고, 많은 이들이 힘을 갈망하다 죽는 등 전쟁의 여파는 쉽게 가시지 않았습니다.

그러나, 오직 승리했다는 그 사실에 취한 제로의 종족들은 그 어느때보다 빠르게 발전하고 풍요로운 삶을 영위해 나가고 있습니다. 너무 긴 시간동안 평화롭게 살아가고 있던 이들은 점점 악마들의 존재마저 잊어버렸지만, 원의 종족들은 이를 잊지 않고 긴 시간동안 계속해서 전쟁을 준비하고 있었습니다.

500년 전 그날, 악마들이 침공해온 혼돈의 길을 막아둔 결계는 조금씩 약해지고 있었고,

틈 사이로 악마들이 조금씩 넘어오기 시작하였지만 오래된 평화로 인해 제로의 종족들은 다가오는 재앙을 눈치채지 못하였습니다

2. 클래스 디자인 및 설명

종족 : 인간

직업 : 전사

- 근거리 클래스로, 전장의 전방에 서서 적들과 조우하는 딜러 겸 탱커 클래스

1. 제너럴 : 전장의 최전선에 서는 탱커 클래스로, 긴 창인 랜스와 방패를같이 사용하는 클래스로, 다른 딜러 직업군에 비해 데미지는 약한편에 속하지만, 강력한 체력과 방어력을 통해 아군을 수호하는 전장의 방패와 같은 역할을 수행

.2. 버서커 : 방어력을 포기하고 오로지 공격에 투자한 광전사 클래스로, 묵직한 대검을 사용. 대검이 가진 한방이 강력한 특징이 있지만, 체력과 방어력이 낮아 운용 난이도가 높은 수준의 클래스



종족 : 인간
직업 : 무도가

- 근거리 클래스로, 빠른 스피드를 활용하여 전투를 벌이는 클래스

1. 파이터 : 건틀릿을 사용하여 치고 빠지는 플레이에 특화된 근거리 클래스로, 한방이 있는 공격 특화 기술 / 빠른 움직임을 보여주는 공격 특화 기술
2. 엘리멘탈마스터 : 건틀릿을 사용하여 파이터같은 근거리 전투도 가능하고, 엘리멘탈을 사용하여 중거리에서도 전투를 할 수 있고, 파티원에게 이로운 시너지를 줄 수 있는 중근거리 클래스



종족 : 인간
직업 : 암살자

- 근거리 클래스로, 빠른 움직임을 통해 습격하는 딜러 클래스

1. 닌자 - 단검과 그림자인술을 사용하는 암살자 클래스로, 독, 수리검 등을 통한 암살 스킬과 단검과 그림자를 통한 습격 스킬을 활용하여 높은 지속피해량을 입히는 지속 딜러 클래스



종족: 엘프

- 마력으로 적들을 공격하는 마법사와 거리를 두고 다양한 기술로 제압하는 궁수 클래스가 있음.

1. 마법사 - 한손 스태프를 통해 불, 물, 바람 등 다양한 원소를 바탕으로한 강력한 마법을 다루는 원거리 클래스로, 다른 직업군들에 비해 낮은 방어력과 체력을 가졌지만, 그만큼 강력한 공격을 구사하는 클래스

2. 궁수 - 장궁을 활용하여 원거리에서의 견제 및 체술을 통한 근거리 전투까지 가능한 딜러 클래스/ 많은 이동기를 통한 높은 생존력을 통해 전투에 참여



종족: 림

고유 기술을 통한 아군의 치유 및 보호, 전투에 도움이되는 이로운 효과들을 주는 서포터 클래스

1.림

- 종족이 가진 고유 기술과 연주를 통해 아군을 보조하는데 특화된서포터 클래스.
요정들을 불러 아군을 보호하거나, 아군의 데미지를 더욱 높여줄 수 있는 음악을 연주하여 전투를 보조



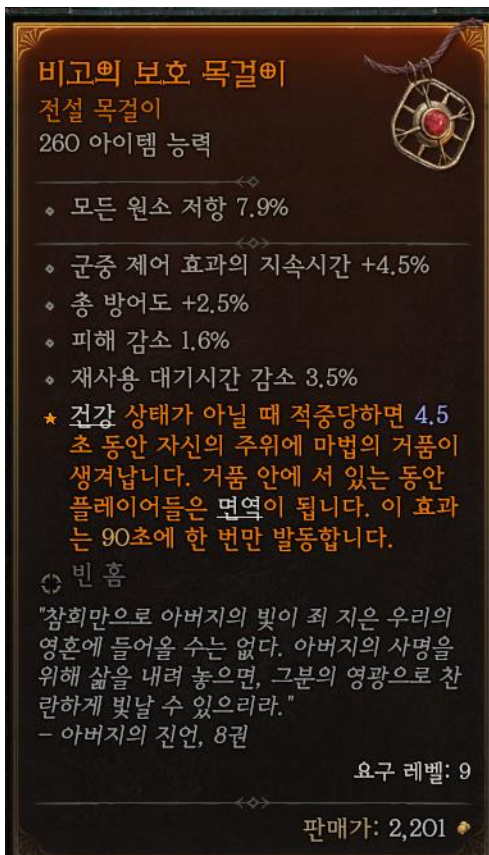
3. 게임 시스템 , 게임성

- 성장 시스템 :

MMORPG의 아이덴티티이자, 꽃인 성장 시스템. 일일 던전 및 보스와의 전투 등 다양한 전투관련 콘텐츠에서 얻을 수 있는 강화 재료를 수급하고, 전투와 관련되지 않는 재료들은 직접 하위 재료를 다양한 루트 (채집, 채광 등)를 통해 수급하여 강화 재료를 직접 제작한 후 캐릭터의 장비를 상위 단계로 성장시키는 시스템.

- 옵션 각인 시스템 :

장비의 강화 뿐 만 아니라 장비별로 적용할 수 있는 직업에 맞는 다양한 부가 옵션들을 선택하여 적용할 수 있게 함. { Ex) 버서커의 흡혈 효과, 마법사의 자원재생 효과 등 }
옵션 선택 및 적용에는 게임에서 사용하는 재화를 일정량 소모하여 원하는 옵션을 선택하되, 옵션에 대한 수치는 랜덤으로 적용



- 스킬 시스템 :

- 속성 시스템:

플레이 시, 가장 크게 느낄 수 있는 시스템으로, 일반적인 RPG에서 볼 수 있는 속성 시스템. 상대방(유저 혹은 몬스터)에게 적용된 속성과 그를 상대하는 유저가 가지고 있는 속성에 따라 추가적인 보너스 개념의 시스템

Ex) 암(暗)속성 보스 몬스터에게 성(聖)속성의 스킬을 사용하여 공격하거나, 성속성의 무기를 착용하고 전투를 진행하게 되면, 보스 몬스터에게 주는 피해량이 10% 상승한다.

- 콤보 시스템 :

직업별로 가진 스킬 중, 콤보 스킬을 채용하여 전투 시 콤보 연계를 활용했을 때, 캐릭터의 모션이 좀 더 부드럽고 화려하며, 적에게 가하는 피해량도 높아짐.

- 그로기 시스템

몬스터의 특정 공격을 받아쳤을 때 몬스터가 무력해지는 그로기 상태에 돌입하여 피해를 많이 입힐 수 있는 보너스 타임이 주어지는 시스템.

게임성 :

온라인게임 주요 타겟층인 20~30대 유저에게 친숙한 장르인 PC MMORPG로 게임 내에서 진행되는 스토리 라인을 중점적으로 기획하여 게임 플레이 시 퀘스트를 수행하는데 있어서 지루함을 최대한 줄이고 유저들이 스토리에보다 더욱 집중할 수 있게끔 컨셉을 정함.

MMORPG에서 익숙하게 맛볼 수 있는 재료수급, 사냥, 강화(재련) 등 기존 요소들을 챙길 뿐 더러 스토리의 비중이 없고 단순히 다수의 적을 상대하는 핵앤슬래시 장르를 인게임 일일컨텐츠로 도입하여 재료의 수급과 사냥의 피로도를 덜 수 있게끔 기획

이러한 단순 전투와 일방적 사냥에선 핵앤슬래시 장르를 도입하여 피로도를 줄였다면 일정량의 피로를 느끼고 긴박하게 진행될 보스와의 전투에선 중간에 간단한 미니게임과 같은 기믹 (전략적 특징) 을 도입하거나 유저가 직접 짧은 시간 내에 전략을 짜고 상황에 맞는 대처를 할 수 있게끔 유도하여 몰입도 상승.



/* 디아블로4 핵앤슬래시 전투 */

조작법 :

마우스 우클릭 -> 이동

마우스 커서 -> 조준

마우스 좌클릭 -> 상호작용, 기본공격

키보드 -> 스킬, 아이템 사용, 단축키

4. 게임 UI 구성 :

첫 실행 시 UI :

-

중앙 상단 게임 메인 타이틀 / 중앙 중단 - 하단 채널 선택

배경 화면은 여행의 시작이라는 모습을 보일 수 있도록 밝은 이미지

우측 하단 게임 종료

채널 선택 이후 UI

-

화면 우측 전체 캐릭터 선택 / 직업군, 닉네임, 레벨 등등 안내UI

좌측 하단 뒤로가기 (채널선택) / 우측 하단 환경 설정

게임 접속 후 기본 UI

-

중앙 하단 막대 체력 UI / 체력 UI 바로 하단에 직업별 전투 자원량 UI

체력, 자원UI 바로 하단에 스킬 , 아이템 UI 등 현재 캐릭터의 컨디션 표기UI

우측 하단 소지품, 환경설정 UI

우측 상단 미니맵UI

5. 게임 그래픽 구성

1. 게임의 오프닝 , 메뉴 등은 유저만의 새로운 '모험'이 시작하는 느낌을 살려 밝고 당찬 느낌으로 표현
2. 캐릭터의 신체는 아바타, 커스터마이징 등 RPG의 요소를 살릴 수 있게 이상적인 비율로 세팅.
외모 부분에선 실사를 기반으로 유저가 자유롭게 선택할 수 있게끔 구체화
3. 전투 및 생활에선 캐릭터의 움직임을 세세하게 묘사하여 주어진 상황에 유저가 몰입할 수 있게끔 유도

6. 게임 사운드 구성

-

1. 게임의 오프닝, 메뉴 등 시작부분에선 그래픽 컨셉에 맞게 '모험' 의 시작이라는 점을 살려 밝고 경쾌한 음악을 사용
2. 전투 시 각 던전, 보스마다 가지고 있는 다양한 컨셉을 살릴 수 있는 사운드 사용
예) 성스러운 컨셉을 가진 던전 및 보스 레이드에선 성가를 사용하여 복합적인 감정을 느낄 수 있게,
무거운 컨셉을 가진 던전 및 보스 레이드에선 웅장한 음악을 사용하여 분위기에 압도되게끔
3. 스킬, 이동, 아이템사용 등 다양한 부분에서 효과음 사용
4. 캐릭터 별로 커스터마이징 시 유저가 직접 원하는 목소리를 선택할 수 있게끔 선택지 부여

7. 게임 유형 및 장르

-

PC MMORPG 장르

8. 주요 대상층

-

1) 게임 내에서 사용되는 재화와 캐릭터 성장을 위한 재료를 꾸준히 모아서 나의 캐릭터를 지속적으로 성장시키고, 그 것을 통해 보람을 느끼는 것을 좋아하는 유저 (= MMORPG에 익숙한 유저)

2) 다른 유저와 협동하여 보스를 토벌하거나, 게임 내에서 제공되는 다양한 콘텐츠를 즐기고 많은 사람들과 커뮤니케이션 하는 것을 좋아하는 유저

9. 게임 플랫폼 및 권장사양

-

플랫폼 : PC (Windows)

권장 사양 :

운영체제	Windows 10 64 bit 이상 지원
CPU	Intel i5 / Ryzen 5 이상
GPU	NVIDIA GeForce GTX 460 / AMD Radeon HD 6850 이상
RAM	16GB 이상
저장소	50GB 이상

Ⅲ. 게임 제작 마케팅

1. 게임 제작 기간 및 비용

-

제작 기간 ->

기획서 작성 : 2023 / 03 / 20 일자 이후부터 2023 / 06 / 12 일 까지 작성 및 수정

비용 : 0원 (기획서 작성 및 프로토타입 자체 제작)

2. 게임 마케팅 방법

-

- (1) 게임만의 독창적인 IP(지적재산권)를 활용하여 다른 기업, 사업체와 협업하여 콜라보 진행
-> 게임과 관련없는 곳에서도 게임에 나오는 캐릭터를 보고 관심을 끌 수 있음



ex) 로스트아크의 IP중 하나인 귀여운 캐릭터와 오프라인 현장을 연계한 마케팅

- (2) 미디어에선 대중에게 친숙한 콘텐츠를 활용한 광고 마케팅 , 게임 사전예약 이벤트를 진행하여 게임 출시 초기 유저층 확보

->

알게모르게, 게임업계에선 유명한 연예인을 필두로 마케팅을 한 게임들은 심중팔구 '흑평' 게임의 이미지, 분위기와 맞지 않는 그저 '연예인' 이지만 보고 마케팅을 진행하여 '부정적'

그에 반해 콘텐츠를 활용한 마케팅

->

넷마블은 MARVEL의 캐릭터를 게임화한 '마블퓨처파이트'를 '어벤져스2' 개봉과 맞춰 출시. '어벤져스2' 상영기간 동안 넷마블은 극장이 주변에 대형 브로마이드를 설치하고, 영화 상영전 '마블퓨처파이트' 광고를 집행하는 등 동일한 IP를 통해 제작된 콘텐츠를 십분 활용하여 게임 마케팅을 진행.

=> 적극적인 기존IP활용 및 콘텐츠 마케팅. 기존 작품과 동일한 IP를 사용함으로써 거부감 X