

[정규과정] 스토리보드

주제 : 유저의 흥미 곡선 시나리오



흥미 곡선이란,
게임, 영화, 드라마, 놀이기구 등에서 느낄 수 있는
감정의 변화를 그래프화 한 것을 말합니다.
유저의 흥미 곡선을 이해하여
게임의 흥미를 끌어올리는 방법에 대해 알아봅니다.

튜터 이주영

흥미 곡선이란?

게임, 영화, 드라마, 놀이기구 등에서 느낄 수 있는
감정의 변화를 그래프화한 것으로,
보통 놀이기구 기획에서 주로 다루어지며,
게임에 대해서는 [Art of game design] 책에서 다루어 진 적이 있습니다.

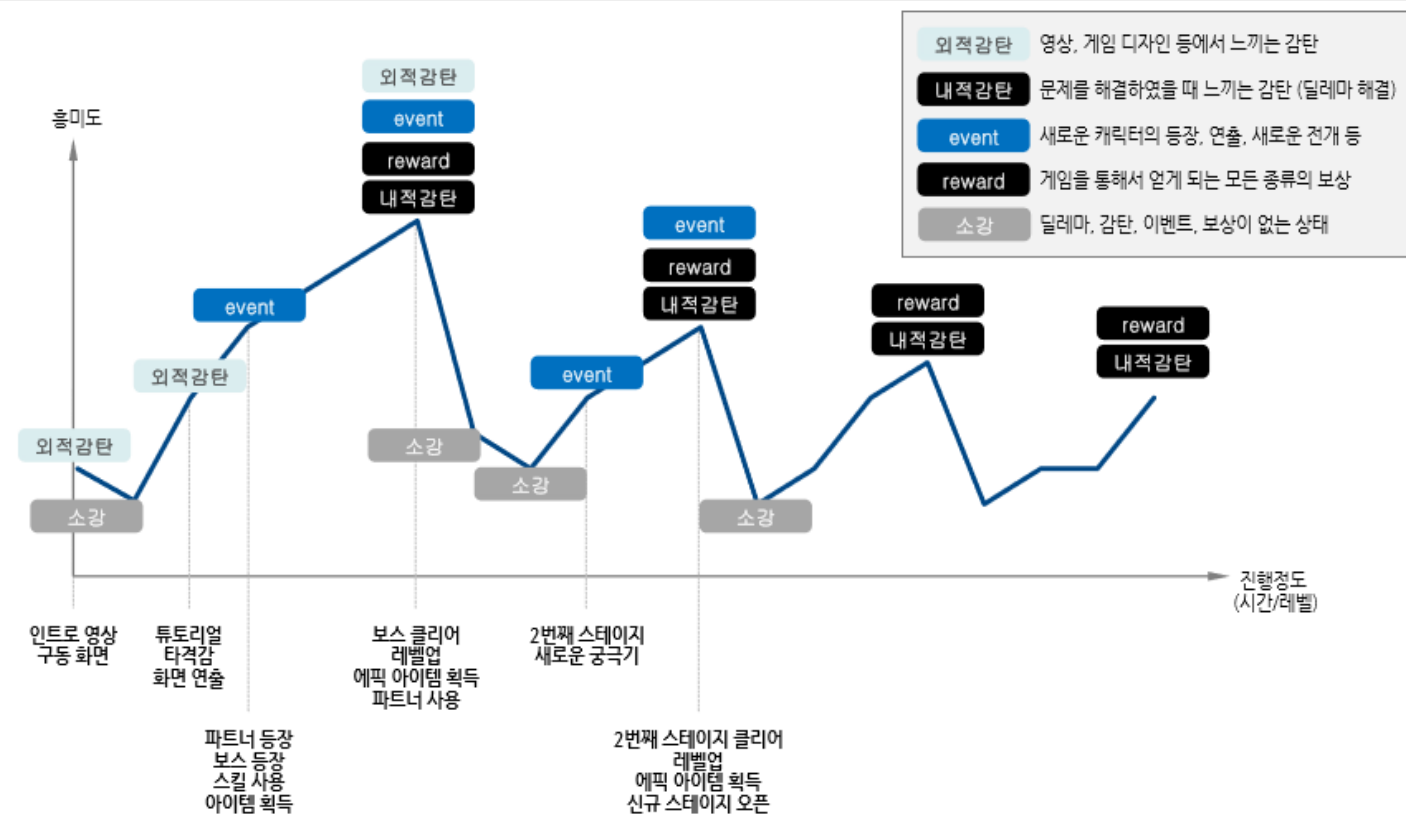
기본적으로 롤러코스터를 연상하면 이해하기가 쉽습니다.
롤러코스터의 경우 급강하, 상승, 360도 회전, 저속 구간 등의 영역이 있는데,
각각의 구간들을 어떻게 배치할 것인가가 문제이며,
이를 그대로 게임에 적용한 것이 흥미 곡선입니다.



흥미 곡선의 예시

흥미 곡선은 유저의 입장에서,
기대, 감탄, 실망 등의 감정표현에 의거하여 작성합니다.
유저가 느낀 동일한 감정은 2회차부터 점차 감소하는 것을 기반으로 하며,
동일한 문제 해결도 플레이 횟수가 증가할수록 감소하게 됩니다.

게임 영상, 그래픽 디자인, 캐릭터 등에 대한 감탄은
2회차부터 하락하는 비율이 더 커지며,
문제 해결 및 이벤트는 그에 비하여 하락하는 비율이 조금 낮습니다.

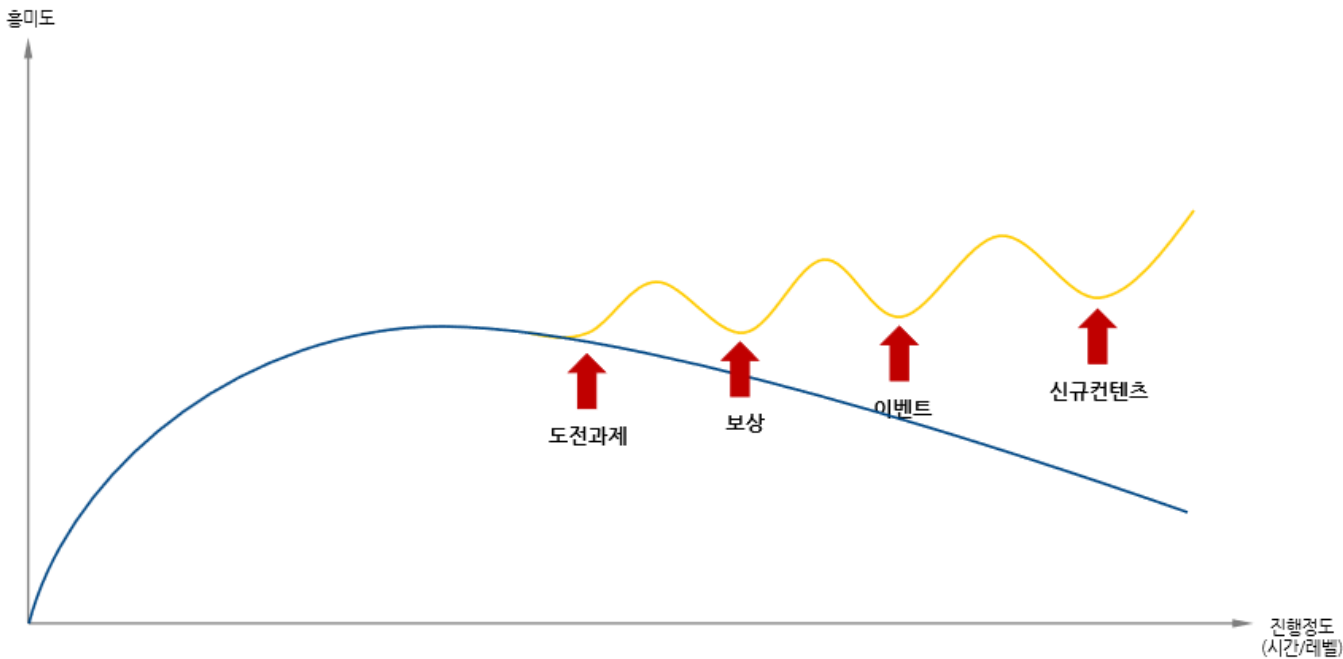


[일반적인 RPG의 유저 흥미 곡선 예시]

중장기적 흥미 곡선

중장기적 흥미 곡선은 유저의 흥미가 감소하는 포인트에
도전 과제, 보상, 이벤트 등을 배치하여
어떻게 유저가 지속적으로 흥미를 가질 수 있게 할지에 대해
시나리오를 작성하여 적용합니다.

게임을 플레이하면서 유저의 흥미는 점점 떨어질 수 밖에 없습니다.
유저의 흥미가 떨어질 것이 예상되는 지점에서 도전과제, 보상, 이벤트, 신규 콘텐츠 등의
장치를 배치하여 유저의 흥미를 끌어 올리는 것입니다.



[중장기적 흥미 곡선의 예시]

재미 시나리오

유저가 게임을 진행하면서
단계별로 어떤 재미 요소를 통해 흥미를 느끼고 플레이를 지속하게 되는지에 대한
시나리오를 작성하고 이를 점검해 보는 과정이 필요합니다.

| | | |
|---|--------------------|---|
| 1 | 재미 요소 구조 설계 | 핵심 재미 요소의 구조화, 지속적 재미를 위한 순환 구조 마련 |
| 2 | 진행 단계별 재미 요소 | 튜토리얼, 초기 플레이 유도, 콘텐츠 소비, 신규 콘텐츠 추가 4단계로 구분하여 각 단계별로 이용자에게 어떻게 동기부여를 하고 재미를 느끼며 게임을 플레이하게 할지에 대한 계획 |
| 3 | 진행 단계별 세부 콘텐츠 | 플레이 시간 또는 레벨에 따른 콘텐츠의 배치 시나리오 |
| 4 | 진행 단계별 재미 요소 검증 | 콘텐츠 배치 시나리오에 따라 이용자의 흥미도가 어떻게 변하는지 FunQA, 사내 테스트, FGT 등을 통해 검증 |

유저의 흥미 곡선에 대해 이해하고,
순차적으로 재미 요소에 대해 계산하고 설계하여 검증하는 단계를 거쳐야만
최종적으로 재미있는 게임을 출시할 수 있는 확률이 높아질 것입니다.