1. 기존 클럽 시스템의 폐지 이유

- 폐지 전까지 클럽 때문에 생긴 문제들(현 개발팀의 지원 문제에 따른 기능 저하, 그로 인한 클럽 시스템을 처음부터 새로 개발해야 되는 점, 그러나 새로 개발하기에는 당시 전략적 팀 전투가 개발되고 있었고 거기에 당시 커뮤니티 서비스들이 제공하는 혁신적인 기능들을 제공하기가 마땅치 않아 전략적 팀 전투에 집중하고자 하는 등의 이유들)로 인해 클럽 시스템은 폐지됐습니다.

개발 방향이 다름에도 팀 전투에 집중한 공식적으로 발표한 발표문을 가져오도록 하자

2. 무엇이 대체를 하는가? (클럽 기능에 대해서 먼저 얘기하고)

- Discord(이하 디스코드)를 사용하도록 권장함, 롤의 클럽 시스템의 기능과 가장 유사한 이 커뮤니티 서비스이다

3. 대체된 시스템은 잘 동작하는가? (디스코드가 가지고 있는 특출난 장점으로 인해 왜 클럽 시스템이 망했는지 설명하기)

- 매우 잘 동작하며, 사용자들에게도 높은 평가를 받고 있습니다. 거기에 원래 롤의 클럽 시스템에 있었던 텍스트, 음성으로 소통하는 기능뿐만 아니라 영상으로 소통이 가능하며 사용자 지정 이모티콘부터 이미지 및 동영상 공유 등 다양한 기능을 제공하면서 원래의 롤의 클럽 시스템보다 더 나은 환경을 제공하고 경험할 수 있습니다.

내용에 전개와 탄탄한 이유와 대해서(기존 클럽 시스템으로 성공한 게임들에 대한 근거도 들고 오는 것이 좋을 것 같다.)

4. 한번 실패했음에도 클럽 시스템을 인게임에 넣어야 하는 이유(편의성에 대해서 얘기를 나누고)

- 그럼에도 이 폐지되었던 클럽 시스템을 다시 넣어야 하는 이유에는 결국 외부 프로그램이라는 한계에 부딪힙니다. (정보 공유에 관해서 강렬한 기능에 대해서 설명해야 한다), (디스코드를 설치하지 않더라도 디스코드의 편의성을 가져와도 되지 않을까? 움짤 공유나 게시판 공유 같이), (기능을 있는 이용자 수가 증가에 대한 정보), (디스코드를 하면서 롤을 하든 그냥 롤을 하든 트래픽 수는 같지 않을까? 에 대한 답을 정리해서 가져오기), (클럽 친구를 찾거나 같이 게임할 인원들을 찾는 기능도 있으면 좋겠다)

5. 폐지됐으나 인게임에 남아있는 커뮤니티의 기능

- 그리고 커뮤니티 시스템의 기능 중 일부가 게임 내에 구현이 되어있으며 왜 구현되어있는가? (관전 기능에 대해서 음성 데이터는 아니고 서버 관리 데이터와 게임 내 데이터들을 확보할 수 있는 기능을 제공하자), (디스코드를 이용하는(창의적인 주제) 이유)

6. 앞서 언급한 기능들이 커뮤니티 기능에 하나로 합쳐지면 얻는 이점들과 도움이 되는 대상들

- 이 기능들을 다시금 하나로 뭉쳐서 새로운 커뮤니티 서비스를 제공하는 시스템을 만들면 앞서 말한 문제들이 전부 해결이 되고 최악의 사태를 면할 수 있다 (여기에 추가할 기능을 얘기하고)

8. 대상(유저)에게 줄 보상(왜, 어떻게(이벤트로? 모드로? 격전으로?))과 회사의 이점(코스트를 뛰어넘는 이점)

- 대상

7. 이후의 개발 로드맵에 따라 사용될 코스트(회사가 쥐고 가야 할 고삐)와 문제점(독자적인 신기능과 정보의 업데이트를 어떻게 제공할 것인가 등등), (클럽 순위제)

- 로드맵 설명~ 코스트 정리 설명~ 예상되는 문제점들과 해결 방법(이건 최후 얘기하고)

9. (Q&A)

※이 내용들의 순서대로 ppt를 제작할 예정입니다.

1. 클럽 기능을 다시 살려야 하는 이유

* 요즘의 게임 외부의 커뮤니티들이 게임 내부의 커뮤니티 기능들보다 사용자들에게 더 많은 정보와 기능들을 제공해주고 개발자와 게임사에게는 유지와 관리비 등을 줄이고 다른 곳에 투자하는 것이 더 좋은 것 같이 보이기도 합니다. 그러나, 그럼에도 불구하고 이 기능을 다시 살려야 하는 이유들에 대해서 설명하겠습니다.
  1. 트래픽의 증가
     1. 트래픽이 증가한다는 장점이 있습니다. 트래픽의 증가가 의미하는 것은 게임을 하는 사용자가 많은 것을 의미합니다. 이로 인해 얻을 수 있는 효과는 많은 사용자들이 아직도 이 게임을 즐기고 있다는 것이 회사 내부나 외부에서 보여지는 것입니다. 이것 또한 하나의 홍보가 될 수도 있다고 생각합니다.
     2. 사용자가 많으면 이로 인해 서버에 대한 관리와 인프라스트럭처를 설계하고 기획하는데 용이합니다. 물론 서버에 대한 증설, 그리고 서버를 관리하는데 투입되는 인원의 증가 등 비용이 많이 들어가긴 하지만 이는 다시 보면 큰 규모의 서버를 관리하는 인원을 발굴하거나 키워내는데 적합하다는 것과 많은 규모의 유저들을 관리하고 편의 기능들을 제공하는 것에 대한 데이터를 수집할 수 있다는 것입니다. 이러한 인원들과 데이터들은 이 게임의 시스템을 최적화하고 효율적으로 관리하는데 도움이 됩니다.
     3. 또한 유저들의 데이터 분석에 용이
     4. 매출 증가
  2. 사용자의 참여도 증가
  3. 데이터 수집의 용이
  4. 마케팅 효과
  5. 위의 이유들과 적절히 어울리는 게임 내 아직 남아있는 클럽의 기능들

1. 클럽 기능을 다시 살리고 난 후의 개발 로드맵
   1. n년차 로드맵

프리시즌, 1년차 – 길드(또는 클럽)와 길드전(격전 폐지, 길드전 1시즌 – 그에 따른 한정보상 제공)과 길드패스(길드전 전용패스, 또는 게임패스에 길드 경험치 보너스(길드 건물들이 최고 수치에 도달하면 주황정수로 변환) 등을 추가 – 길드 전용 한정보상 추가, 길드 공헌도로만 채워지는 패스), 길드 랭킹이 높을수록 유저들에게 기념이 될만한 보상을 증정(격전 보상과 비슷한), 그리고 높은 랭킹의 길드전을 구경하도록 공식 채널에서 방송

2년차 – 길드 시설과 시설을 통한 플레이어 받는 보상들에 대한 추가 효과(플레이어 레벨 추가 경험치, 파랑 정수 매일 생성 혹은 추가로 받고, 또는 추가 공헌도를 주는 기능을 적용)게임의 테마에 따라서 길드전의 테마도 변환, 길드전에 돌격 넥서스 추가(돌격 넥서스가 끝나고 격전룰을 적용시킨 최종전으로 길드전의 최종 결과를 결정)~~(상대방의 시설을 터뜨리기 위해 A.I와 대결하는 특별한 맵을 생성, 길드 시설을 공격해서 중앙 건물만 남으면 격전룰을 적용시킨 최종전 돌입)<<<또는 3년차에 준비~~

3년차 – 길드전 새로운 룰 적용(상대방의 시설을 터뜨리기 위해 시설을 지키는 A.I와 대결하는 특별한 모드나 그 시설을 지키는 상대방 길드원과의 1대1 대결 혹은 3대3 대결 등의 모드를 길드 시설을 전부 공격했을 때 중앙 건물만 남으면 격전룰을 적용시킨 최종전 돌입)

4년차 – 테마에 따라서 길드전 시설도 변경, 그에 따른 길드를 지키는 A.I들의 패턴도 변화

…

얻는 효과? 일단 자낳대나 멸망전 같은 유명 대회에 나가기 힘든 방송인들에게 스포트라이트를 비출 기회를 주면서도 일반인 혹은 유명한 방송인들에게도 즐길 거리를 주도록 하게 하고 BM을 잘 짜서 수익도 벌고 플레이 타임이나 사용시간을 늘리도록 하기

제안서 아이디어 단어 정리 – 길드패스, 길드전(활성화, 격전), 길드 특별전(레이드, 돌격! 넥서스! – 세나 길드전 같이 앞서 생각해낸 아이디어들을 합쳐서 새로운 기능 도입), 길드 대회 활성화(비유명 유튜버들, 원챔러들, 컨셉러들 등등), 격전 같이 정기적으로 대회 열기, 단점과 실패를 덫 씌울정도의 대박 기획, 어떻게 어느 배치로 기능을 추가할 것인가? (유저 인터페이스에 관련) 그리고 추가되는 리소스에 대해서, 검열 관련과 규제에 대해서(인게임 내에서 어떻게 보일 것인가?), 만약에 보일거면 얼마나 보이게 하고 중복에 관련한 문제에 대해서

Op.gg는 왜 롤이랑 전속 계약을 받지 않았을까? 정보료에 관하여,

<정리해야 될 내용>

1. 도입: 롤 클럽 기능은 6.5 패치로 추가되었습니다1. 클럽은 ‘리그 오브 레전드’ 내에서 생성∙가입할 수 있는 플레이어 그룹으로, 5대5 팀 플레이가 주를 이루는 '리그 오브 레전드’에서 다른 플레이어들과 함께 게임을 즐길 수 있도록 도움을 줍니다2. 한 클럽에는 최대 49명까지 들어갈 수 있었습니다1.

1. 유지: 클럽 기능은 플레이어들이 서로 소통하고, 자신의 게임플레이를 서로 실시간으로 스트리밍 송출하고, 함께 게임을 플레이하기 위한 계획을 짤 수 있게 해줌

1. 폐지 결정: 라이엇은 클럽 기능을 폐지하기로 결정함 이 결정은 커뮤니티 도구의 진화, 기술적 제한, 그리고 라이엇만이 잘할 수 있는 분야에 집중하기 위한 것 라이엇은 Discord가 현재의 클럽 기능을 대신할 수 있는 훌륭한 대체 서비스라고 생각.

1. 폐지: 클럽 기능은 2020년 연말 프리시즌 기간 동안에 폐지되었습니다35. 이 기간 동안 클럽 구성원들은 클럽 기능 없이 교류를 이어가기 위해 준비할 시간을 가질 수 있었습니다3.

1. 대체: 라이엇은 클럽 기능 종료에 따른 전환 과정의 순조로운 이행을 돕기 위해 Discord와 협력하기로 했습니다34. 플레이어들은 손쉽게 Discord 서버를 생성하고, 생성된 서버를 클럽 구성원과 공유하며, 불편함 없이 계속해서 함께 리그 오브 레전드를 플레이할 수 있게 됨

롤 클럽 기능을 대체하기 위해 라이엇 게임즈가 협력한 주요 업체는 Discord

Discord는 사용자들이 서로 게임 화면을 스트리밍 송출하고, 잡음 감쇠 기술이 적용된 음성채팅 기능 등 다양한 기능을 제공하며, 이를 통해 클럽 기능을 대체할 수 있는 훌륭한 서비스로 평가받았습니다

그 외에도 이용할 수 있는 도구는 많지만, 라이엇 게임즈는 Discord를 최고의 서비스 중 하나로 꼽았습니다 따라서 현재로서는 Discord 외에 협력 업체는 없는 것으로 알려져 있습니다 다른 업체와의 협력이나 추가적인 대체 서비스에 대한 정보는 공식 롤 웹사이트나 공식 공지를 통해 확인하실 수 있습니다

롤 클럽 기능을 대체하기 위해 라이엇 게임즈가 공식적으로 협력한 업체는 Discord입니다

op.gg와 같은 통계 사이트들은 롤 플레이어들에게 유용한 정보를 제공하는 사이트들이지만, 이들은 라이엇 게임즈의 공식 협력 업체가 아닙니다

이러한 사이트들은 게임 데이터를 분석하여 플레이어들에게 다양한 통계 정보를 제공하지만, 클럽 기능과 같은 커뮤니티 기능을 제공하는 것은 아닙니다 따라서 op.gg와 같은 통계 사이트들은 롤 클럽 기능의 대체 서비스로 고려되지 않습니다 다른 협력 업체나 추가적인 대체 서비스에 대한 정보는 공식 롤 웹사이트나 공식 공지를 통해 확인하실 수 있습니다.

새로이 추가할 기능에 대해서 – ~~실시간 스트리밍 기능, 적당한 크기의 이미지와 영상을 공유할 수 있고 모바일에서도 이루어지는 챗 기능,~~ 클럽전, 클럽 공헌도, 클럽 대회, ~~클럽 테마(최대한 3가지(소통(조화), 연구, 경쟁)대한 이점(공통 관심사를 같는 모임을 더 쉽게 찾을 수 있고~~ 클럽이 있으면 굳이 찾지 않아도 같이 게임할 수 있는 사람들을 찾을 수 있음)

개발(이런 식으로) 4페이지의 어투를 맞추기, 기능에서 격전 추가하기, 발표 대본 작성하기

1번 슬라이드 – 안녕하세요, 이번 리그 오브 레전드 컨텐츠 제안이라는 큰 주제를 가지고 발표를 하게 될 기획 1팀이라고 합니다.

2번 슬라이드 – 저희 (기획)1팀은 다음과 같은 순서대로 발표할 것이며

3번 슬라이드 – 저는 첫번째로 커뮤니티 강화를 위한 클럽 시스템 제안이라는 주제로 발표할 박환호라고 합니다.

4번 슬라이드 – 먼저 저는 클럽 기능이 폐지된 이유라는 주제를 잡고 자료를 찾았습니다. 그리고 리그 오브 레전드 패치노트에 올라와 있는 공식적인 폐지 이유에 대하여 찾을 수 있었습니다. 패치노트에 정리되어 올려진 이유를 다음과 같이 간략하게 요약했습니다.

라이엇 게임즈는 클럽 기능에 관하여 전부터 많은 고민을 하였던 것이 드러났고 당시 커뮤니티 도구가 전과는 달리 커뮤니티를 개발, 구축 및 관리하는데 새롭고 혁신적인 기능을 보일 정도로 엄청나게 발전했다는 것을 알게 되었습니다.

거기에 클럽 기능이 커뮤니티 도구 분야에서 선두를 달리는 다른 외부 서비스를 뛰어넘기는 어려울 것으로 보고 커뮤니티 기능을 폐지하기로 했습니다.

또한 이 클럽 기능의 기반 기술은 내부적으로 개발된 체계와 과거에는 아주 유용했던 외부 소프트웨어를 결합해 만들어졌습니다. 그러나 아쉽게도 클럽 기능의 외부 요소를 개발할 원 개발자가 개발에 대한 충분한 지원을 하지 않았으며 그 때문에 시간이 지나며 기능이 점차 저하되고 있었습니다. 그래서 이 기능을 다시 새로 개발하는 데 생각을 했고 의문이 들자 결국 라이엇만이 잘할 수 있는 분야에 집중하도록 결정했습니다.

당시 라이엇 게임즈는 게임을 망치는 행동 퇴치, 클라이언트 개선 작업, 아이템 체계 재작업, 전략적 팀 전투 같은 새로운 플레이 방식 개발과 같은 분야에 집중하고 있었고 거기에 외부 서비스가 사용자에게 더 나은 경험을 선사할 수 있으리라 판단해 폐지를 결정하게 되었습니다.

5번 슬라이드 – 그러면 이제 폐지된 클럽 기능이 무엇이었기에 외부 서비스에게 대체되었는지 먼저 알아보고 이 클럽 기능을 대체하는 외부 서비스에 대해 알아보겠습니다. 우선 보셨듯이 클럽 기능은 클럽원들 한정으로만 대화가 가능했던 상설 채팅방과 사진과 같은 인게임 서비스로 볼 수 있습니다. 이 사진들은 클럽명이 로딩화면의 닉네임 옆, 챔피언 머리 위에 있는 닉네임 옆, 또 채팅창의 닉네임 옆과 파티 룸에 있는 플레이어 휘장 닉네님 아래에 노란색으로 표시되도록 하는 클럽의 인게임 서비스였습니다.

그러나 라이엇 게임즈는 이러한 클럽 기능이 사용자를 우선하는 경험을 제공하지 못한다 판단하고 인게임 서비스는 없애며 상설 채팅방과 더불어 서로의 게임 화면을 스트리밍해 송출하고 잡음 감쇠 기술이 적용된 음성채팅 기능을 가진 외부 커뮤니티 서비스를 찾게 되었고 마침 그러한 기능을 가진 서비스가 있었는데

6번 슬라이드 – 그것이 바로 디스코드였습니다. 이 디스코드는 글자만 보낼 뿐 아니라 이모티콘, 사진, 동영상 등의 자료들도 공유할 수 있는 채팅방 기능을 가지고 있었고 실시간 스트리밍 송출 기능 또한 갖추었으며 음성 채팅의 잡음 감쇠 기술을 가지고 있기도 했고 거기에 클럽 기능과는 달리 꾸준하게 업데이트를 하며 여러 기능을 추가하는 등 여러 모로 라이엇 게임즈가 원하던 서비스로서 탁월했습니다.

7번 슬라이드 – 그러나 현재 디스코드는 리그 오브 레전드의 모든 사용자에게 동일한 경험을 제공하고 있지는 않습니다. 우선 디스코드만 사용하는 사용자에게만 제공되는 경험들입니다. 디스코드를 사용하지 않으면 사용자는 이러한 경험을 즐길 수 없고 또한 디스코드를 사용한다 하더라도 니트로로 인해 전과는 다르게 사용자 우선하는 경험을 제공하지 않고 있습니다. 또 달에 9900원과 3500원과의 구독에도 제공하는 기능의 차이가 있습니다.

마지막으로 외부 서비스의 한계라는 점이 있습니다. 디스코드는 결국 외부에서 제공되어지기 때문에 디스코드의 운영 방향과 방침에 따라서 리그 오브 레전드의

8번 슬라이드 –

9번 슬라이드 –

10번 슬라이드 –

11번 슬라이드 –

12번 슬라이드 –

13번 슬라이드 –

13번 슬라이드 –

14번 슬라이드 –

15번 슬라이드 –

16번 슬라이드 –