**유저를 끌어당기는 모바일 게임 기획**

Part 1. 역기획서와 게임 시스템 기획

**★ 게임 시스템 기획과 콘텐츠 기획의 차이**

<게임 시스템 기획 vs 게임 콘텐츠 기획>

**(1) 게임 시스템 기획**

- 기능적인 것

- 게임 규칙과 UI, 동작하는 기능 정의

- 기능이 동작할 때 필요한 데이터 테이블 구조를 짜는 것

- AI(인공지능)을 짜는 것

- 콘텐츠가 등장하는 패턴이나 타입을 짜는 것(퀘스트 타입, 스킬 타입, 레벨디자인, NPC 표정 타입 ETC)

**(2) 게임 콘텐츠 기획**

- 비기능적인 것 / 양적인 것

EX) 퀘스트 수백 개 만들어내기, 수많은 의상 설정 기획, 수집형 RPG에서 캐릭터와 몬스터 수 백개의 기획

**(3) 레벨 디자인**

- 게임 구성요소를 재료삼아 여러 레벨(스테이지)을 만드는 것

**(4) 게임 밸런싱**

- 게임 내의 수치를 균형적으로 조정해서 적절한 수준으로 만드는 것

게임 기획의 진행 순서 :

**시스템 기획 > 콘텐츠 기획 > 레벨디자인 > 게임 밸런싱 > 테스트**

**1) 게임 시스템 기획 완성하기**

게임 기획의 수행 순서 중에서 가장 먼저 해야 할 일은 게임 시스템 기획(규칙과 UI, 게임구조)을 먼저 잡습니다. 이 단계는 뼈대를 잡는 것과 비슷한 개념으로 게임 시스템 기획을 완성하면, UI 디자이너가 UI디자인을 시작할 수 있고, UI디자인이 완성되면 클라이언트 개발자에게 디자인 리소스를 넘겨 클라이언트 개발자가 기획서를 보고 기능을 구현할 수 있습니다.

게임 기획자는 시스템 기획 단계에서 기능 구현에 필요한 수치가 들어있는 데이터 테이블 구조를 짭니다. 그 뒤 서버 개발자와 클라이언트 개발자에게 공유되기 때문에 더미 데이터가 입력되어 있어도 개발이 가능합니다.

여기서 UI디자이너는 우리가 보는 게임 UI화면을 모두 만드는 사람이고, 게임 화면의 디자인과 버튼 등을 디자인합니다. UI디자이너가 UI화면을 만든다면, 게임 그래픽 디자이너, 즉 아티스트들이 게임 캐릭터나 원화를 작업해서 게임에 넣습니다.

게임 제작 직군 :

프로그래밍 – 클라이언트 / 서버 / DBA

사운드 – 사운드 디자이너

기획 – 시스템 / 콘텐츠 / 전투 / 레벨디자인 / 시나리오 / 밸런스

아트 – 원화 / 애니메이션 / 배경 / 3D 모델링 / 이펙트 / UI, UX

**클라이언트 프로그래머**는 게임이 동작하는 기능을 구현하는 사람으로, 유니티와 같은 게임엔진을 이용해서 UI버튼과 리소스를 이용해서, 기획서를 보고 코딩해서 동작하는 기능을 만듭니다.

간단한 게임이라면 서버 없이 클라이언트 개발만으로 게임이 완성될 수 있으나 오늘날의 게임들은 부분유로화 게임이 많고 사람들이 동시 접속하는 온라인 게임이 많습니다. 따라서 유저들의 데이터를 안전하게 저장하고 해킹 위험으로부터 게임을 보호해야 합니다.

이 때문에 서버에 각종 수치 데이터를 저장해야 하고, 서버 프로그래머가 필요하게 되었습니다.

**서버 프로그래머**는 기획자가 데이터 테이블 구조를 짜서 보여주면 이 데이터를 어떻게 저장할지 또는 데이터베이스 구조를 짜고 기획서에서 동작하는 기능을 보고 서버에서 처리해야 할 기능을 구현합니다.

클라이언트 프로그래머와 논의하여 데이터를 잘 가져다 쓸 수 있게 구성합니다. 이 밖에도 게임 운영자, 게임 QA(Quality Assurance), 사업 PM(Porject Manager), 마케팅, 경영지원팀 등 협업하는 여러 부서가 존재합니다.

**2) 게임 콘텐츠 기획하기**

게임의 뼈대인 시스템이 완성되었다면 기능 구현을 시작할 수 있습니다. Ex, 퀘스트 시스템을 기획했다면 특정 조건에서 받을 수 있고, 달성 조건 안내가 나오고, 달성 조건을 플레이어가 수행하고, 완료하면 보상을 받는 식으로의 구현을.

하지만 이렇게만 해놓으면 재미가 없겠죠.

실제 유저가 플레이했을 때 재미를 느낄 수 있도록 우리는 유저 경험 순서에 맞춰서 적절한 퀘스트를 제공해야 합니다. 이 각각의 퀘스트 수백 수천 개의 등장 조건, 완료 조건, 완료 보상, 퀘스트 대사, npc의 표정, npc의 등장 위치와 순서 등을 만들어내는 것이 콘텐츠 기획입니다. 퀘스트를 예로 들었지만 이와 같이 실제 내용을 채우는 것을 콘텐츠 기획이라고 합니다.

전투 기획은 두 가지로 나눌 수 있겠죠.

(1) 전투 시스템 : 전투 데미지 공식, 인공지능(ai), 스킬 타입 정의 등

(2) 전투 콘텐츠 : 각종 캐릭터에 대한 기획, 몬스터 종류, 장비 종류, 무기 종류 등

**3) 레벨디자인 하기**

레벨디자인과 콘텐츠 기획의 다른 점은 콘텐츠 기획이 양을 채우는 것이고, 무에서 시작해서 수백 수천 개의 양적인 내용을 만들어내는 것이라고 할 수 있습니다.

반면 레벨디자인은 만들어진 재료를 이용해 잘 배치해서 재미있는 스테이지를 만드는 것입니다.

**4) 게임 밸런싱하기**

시스템 기획이 끝나면 개발이 가능하고, 콘텐츠 기획과 레벨디자인이 완료되면 하나의 완결된 경험을 제공하는 게임의 모습이 완성됩니다. 처음에는 더미 데이터로 대략적인 데이터를 넣고, 게임이 재미있고 공평하고 게임 회사 입장에서도 돈을 벌 수 있게 수치 밸런싱을 하는 과정이 필요합니다.

EX) RPG게임의 경우 방어력 전투 공식을 확립하고 공격 펙터와 방어 펙터로 밸런스 기준을 나눠서 능력치를 정의하고 기준을 맞춥니다. SNG(소셜네트워크게임)에서는 모든 활동을 시간으로 통일해서 시간에 부여한 가치를 비율로 매기는 방식을 씁니다. 게임 장르별로, 게임별로 수많은 밸런싱 접근 방법이 있습니다.