게임의 컨셉 안에는 환경, 목표, 장르, 룰, 와일드카드 등이 있다. 대략적으로 브레인스토밍, 프리 라이팅 등을 통해 대략적인 게임의 모습을 구성했다면 기획을 위해 장르를 탐색해야 한다.

<장르>  
- 롤플레잉, 슈팅, 시뮬레이션, 아케이드, 캐쥬얼, 어드벤처, 액션, 리듬, 퍼즐, 전략, 스포츠, 호러, 음악, 육성, 건설, 경영 등이 있다.

게임의 메커니즘(주된 특징) -> 게임 기획에서 가장 중요할 수 있다. 메커니즘은 여러가지일 수 있다.

국내외 온라인 게임 시장에서 높은 순위를 차지하고 있는 롤, 오버워치를 예로 들어보겠다. 이 두 게임은 액션 및 슈팅 장르이다. 여러 명의 챔피언들을 선택하여 팀을 이루어 상대방과 겨루게 된다. 두 게임 모두 특정 목적지에 도달하거나 오브젝트를 부수게 되면 승리한다. 특정 목적지에 도달하기 위해선 경로를 방해하거나 아군에게 피해를 입히는 상대팀을 저지해야 한다. 롤에선 저지(킬), 오브젝트 파괴 등을 통해서 골드 및 지리적 이점을 획득하고, 이를 기반으로 상대보다 더 좋은 성장력을 가지게 되어 승리할 수 있는 확률이 높아진다. 오버워치는 롤과 다르게 오브젝트를 파괴하여 얻을 수 있는 이점은 없다. 오직 챔피언들끼리의 경쟁으로 판가름나게 된다. 또한 상대방을 죽임으로써 얻는 골드도 없다. 이러한 팀 경쟁 게임에서의 메커니즘은 상대방 혹은 오브젝트를 파괴하여 얻는 성장력과 유리함을 바탕으로 게임을 승리로 이끄는 것이다. 여기에서 조금 더 자세히 들여다보면 챔피언과의 싸움에서 볼 수 있는 메커니즘이다. 이 두 게임은 챔피언이 여러 명이므로 각각의 메커니즘이 다 다르다. 하지만 핵심 메커니즘은 스킬을 사용하여 피해를 입히거나 회피하거나 치유를 해줄 수 있다는 점이다.

타겟 소비층은 누가 될 것인지, 해당 게임의 독특한 포인트, 어떤 플랫폼을 지원할지, 게임의 서사구성, 목표, 장르, 메커니즘, 출시 후의 기대 효과, 진행방식, 캐릭터의 구성, 인터페이스 등이 구성되어야 한다.

<해본 게임>

웬만하면 거의 국내외 시장에서 이름을 알린 게임들은 다 해본 것 같습니다. 오버워치, 롤은 물론이고 Steam 게임도 포함해서요! 말씀하시면 다 알거나 해본 게임일 것 같네요!

개인적으로 저는 오픈월드(장소에 제한이 없는)에 경쟁 없는 평화로운 분위기를 가진 게임을 만들어보고 싶네요. 예를 들어서 동물의 숲, 스타듀밸리 등이 있습니다. 각자의 장단점을 섞어서 보완하는 방법도 좋을 것 같습니다. 동물의 숲 같은 경우는 플랫폼이 닌텐도입니다. PC 시장에는 없어서 동물의 숲을 플레이하기 위해서는 어쩔 수 없이 닌텐도를 구매해야 합니다. 또한 초기 스토리 구성이 지루하며 시즌 이벤트의 구성과 진행이 단조롭고 진부하다는 것을 볼 수 있습니다. 장점에는 자유도가 굉장히 높다는 점입니다. 플레이어의 캐릭터의 외모와 옷, 가구, 집 인테리어 등을 손수 커스터마이징 할 수 있으며, 채집을 하던 낚시를 하던 플레이어의 행동이 시스템에 구애받지 않으며 NPC와의 대화 등을 통한 관계가 선택지에 따라 달라질 수 있다는 점 등이 있습니다. 교육적인 컨텐츠가 있어서 경제적이거나 사회적인 것을 알 수 있습니다.

스타듀밸리 같은 경우는 동물의 숲보다는 할 수 있는 게 적습니다. 플레이어의 캐릭터 외양, 옷도 처음에 커스터마이징을 진행할 때 만 변경할 수 있으며, 그 이후로는 변경이 되지 않습니다. 시즌 이벤트 또한 스타듀밸리도 다양하지는 않습니다. 게임안의 시간으로 특정 주기마다 행하는 이벤트이므로 현실적으로 항상 새로운 이벤트를 만들 수는 없다고 생각합니다. 또한 동물의 숲에 비해 호불호가 갈릴 수 있는 그래픽이 있습니다. 동물의 숲에는 없는 던전 시스템이 있습니다. 무기와 전투를 보조할 수 있는 물약 등을 가지고 탐험을 시작합니다. 그곳에서 광석을 캘 수 있으며 몬스터를 잡아 재료를 판매할 수 있습니다. NPC와의 호감도를 통해 일정 호감도 이상이 되면 성별에 관계없이 결혼을 할 수 있고 이혼 시스템도 있습니다. 또한 동물의 숲에는 없는 목축 시스템과 모드 시스템이 있고, 동물들의 번식이 가능합니다. 이 모드 시스템은 플레이어의 성향에 따라 개인적으로 게임을 커스터마이징 할 수 있다는 자유도가 있습니다.

이 두 게임은 공통점도 많지만 극명한 차이점도 있습니다. 이를 조화롭게 잘 어울리게 보완을 하고 새로운 컨셉을 적용시켜보는 것도 상당히 괜찮을 것 같습니다.