

프로젝트 HIT 포스트모뎀

NAT GAMES | 김의현

[AION] 게임 디자이너

[HIT] 게임 디자인 실장 / 디렉터

목 차


[HIT] 소개 및 전투 영상

[HIT]의 시작

[HIT]의 제작 과정 | 전투 프로토타이핑, TF조직 활용, FQA

[HIT]의 라이브 서비스

소감 및 Q&A



2015년 11월 출시 모바일 최단 기간 양대 마켓 1위 달성

HEROES OF INCREDIBLE TALES

NEXON COMPANY

[HIT] 전투 영상



[HIT]의 시작

2012년

PC MMORPG로 시작

프로토타이핑

2014년

자금 사정으로 드랍

모바일 게임 제작 경험이 전무했던 멤버들의 '선택'

ARPG

PC MMORPG 개발 시절의 제작 경험을 살려
UNREAL ENGINE 4를 사용하여 제작 시작

[HIT]의 제작 과정

2014년 5월

3개월 동안 전투 프로토타이핑을 진행하며 게임 전체 열개 구성



초기 전투 화면

[HIT]의 제작 과정

RPG 개발의 첫 걸음

전투 프로토타입

최초 전투 기획 시 제공되는 정보 수준은 서비스/개발에 대한 목표 정도
대부분의 기획자들이 본인의 게임 플레이 경험에 의존하여 전투를 기획하게 됨

그렇지만,

서비스/개발에 대한 목표에 부합할 수 있도록
R&D 과정이 필수로 진행되어야 함

[HIT]의 제작 과정

서비스 국가 고려

국가별로 게임에 대한 다양한 기대 수준이 존재

국내의 경우, RPG게임의 타격감에 대한 기대 수준이 높은 편

장르/플랫폼 고려

PC MMORPG의 경우, 플레이 호흡이 긴 편

피로도를 동반하는 요소에 대해 억제할 필요성이 있음

모바일 RPG의 경우, 역사가 상대적으로 짧은 편

정형화된 유저 패턴이나 경향이 확실하지 않음

[HIT]의 제작 과정

타겟 유저층 고려

1세대 MMORPG부터 즐겨오던 유저층은 30-40대 남성

주로 검과 방패, 양손 대검 등의 클래식한 근접 무기를 선호하는 경향

나이나 성별에 따라 조작 난이도 이슈 존재

타겟 유저층에 대한 분석과 이해가 뒷받침 되어야 함

모든 회사가 같은 생각을 가지고 있는 것은 아니다.

본인과 회사가 바라보는 시선을 기준으로 기획을 진행해야 함

[HIT]의 제작 과정

부작용을 동반할 수 있는 타격감 요소

CAMERA SHAKE

시각적인 피로도를 증가시킬 수 있음

이동 동반 스킬/스태거

동기식 전투의 서버 부담을 증가시킬 수 있음

역경직

답답함을 유발할 수 있음

타격감 요소를 무조건 많이 사용하는 것은 좋지 않다.

좀 더 체계적인 접근과 목표 설정을 통한, 논리적인 수용 혹은 적절한 배제가 필요

[HIT]의 제작 과정

전투 프로토타이핑의 좋은 성과



현재 [HIT] 전투 화면의 모태가 된
전투 프로토타이핑 화면

큰 수정 없이 양산 체제로 변경



[HIT]의 제작 과정

50여명으로 개발 START

짧은 기간 동안 충분한 양의 리소스 제작

TF 조직 활용

제작 도중 생긴 문제나 과정 상의 난항을 해결하는 데에 집중
신속하고 효율적인 의사 결정이 가능 + 불필요한 커뮤니케이션 비용 절감 가능

[HIT] 제작 중 가장 어려움이 많았던 부분은 UI 와 EFFECT

주의할 점

팀이 결정권을 가져야 하며, 리소스를 적절히 투입할 수 있어야 함

인력 배치에 여유가 있어야 함

결과물이 만족스럽지 않을 경우, 사람을 더 투입할 수 있는 구조를 가져야 함

[HIT]의 제작 과정

TF 인원 선발

해당 업무를 수행 중인 기존 팀원을 대상으로 함

만약 인원이 부족할 경우에는, 신규 채용

TF 업무 분배

기존 팀과의 업무 분배 시에는 TF에 우선권을 부여함

만족스러운 작업물이 나오지 않는 상황을 해결하기 위한 목적의 TF
그렇기 때문에 충분한 권한을 줄 수 있어야 함

TF 운영 방식

중간 과정을 공유하는 것보다, 결과물 위주의 방향성

제작에 필요한 모든 인원을 모아 하나의 TF로 만들어 커뮤니케이션 비용이 절감됨

[HIT]의 제작 과정

TF 조직 활용

UI | 프로그램과 아트 사이에 UX디자이너를 투입, 관리

TF 조직 결성 후 운영 과정 중에 구성원이 10여명 이상으로 증가하게 됨
게임 출시 이후, 상설 조직으로 전환

[HIT]의 제작 과정



UI 변화 과정

[HIT]의 제작 과정

TF 조직 활용

EFFECT | 단방향 제작 프로세스와 커뮤니케이션 문제 해결

기획자는 얼음 스킬을 의도 : EFFECT는 화염 스킬?

기획자 - 애니메이터 - EFFECT - 사운드 간 커뮤니케이션에 문제

문제 사항 해결과 목표한 결과 달성에 초점을 맞춘 TF 구성

소통 + 제작 = 만족스러운 퀄리티의 결과물

[HIT]의 제작 과정

FQA

게임 방향성 변경을 최소화하기 위해 제작 중에 진행

영화 제작과 비슷한 원리로, 편집자의 필요성을 인지하게 됨
유저의 시선으로 '게임 피쳐를 재단하는 단계'의 의미를 지님

비교적 실험적인 시도였으나, 결과는 긍정적

운영 시 주의할 점

디렉터와 편집자의 권한 분배

편집자에게도 어느 정도의 권한을 주어야 작동할 수 있는 방식

FQA의 의견이 개발 의도와 다를 때

의견 조율이 힘든 부분은 대표님께서 직접 결정

[HIT]의 라이브 서비스

모바일 게임의 경향

현저히 짧은 모바일 게임의 업데이트 주기

PC 온라인 게임의 평균 업데이트 주기는 6개월 정도

모바일 게임은 이와 전혀 다르게, 한 달에 1번 이상의 업데이트를 유지

짧은 실수와 시행착오가 발생하기 쉬움

딜레마

업데이트 주기와 콘텐츠 양 사이의 밸런스

[HIT]의 경우, 콘텐츠를 추가하는 경향이 짙은 편

지금의 기조에서 업데이트를 더 자주하는 방향으로 가고자 함

소 감

모바일 게임은 개발과 서비스가 모두 중요

좋은 서비스를 제공하려면 개발 단계부터 고민해야 함

출시 이후에는?

지속적인 지표 분석과 유저 모니터링
이에 부합하는 맞춤형 리소스와 시스템을 꾸준히 개발

프로젝트 HIT 포스트모뎀

NAT GAMES | 김의현

Q & A

감사합니다