

| | |
|-----------|----------------|
| 수험번호 | |
| 성명 | |
| 자격종목 및 등급 | 전문사무분야 게임기획전문가 |

[유의사항]

1. 문제지는 지급된 USB에 한글, 워드, PDF 형태로 담겨있습니다. 답안 양식에 작성하시기 바랍니다.
2. 글자 크기와 서식은 변경하지 마시기 바랍니다.
3. 지면이 부족할 경우 답안지를 늘려 써도 무방합니다.
4. 답안으로 작성된 파일은 파일명을 반드시 “수험번호(응시자 이름)”로 변경해 주시기 바랍니다. (확장자는 그대로 유지/예: ‘141123000001(홍길동).hwp’ 혹은 ‘141123000001(홍길동).docx’)
5. 본 답안 작성 완료 후, 4번 사항에 맞춰 파일명을 변경하여 USB에 담아 감독관에게 제출하기 바랍니다.
6. USB에 저장된 파일에 대한 책임은 응시자 본인에게 있으니 파일의 이상 유무를 다시 한번 확인해 주시기 바랍니다.
7. 답안제출확인서 서명 필

2022년 제2회 게임기획전문가 실기시험

게임자격검정본부
문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원

※ 채점을 위해 필요하니 수험번호를 다시 한번 꼭 적어 주시기 바랍니다.

| | |
|------|--|
| 수험번호 | |
|------|--|

SF 배경의 액션 어드벤처 게임 <개와 고양이의 진실~매직 인커전~>을 개발하고자 한다. 지금부터 수험생이 작성해야 할 답안은 실제 게임 개발에 사용되는 것을 고려하여 쉽게 이해할 수 있도록 기술되어야 한다.

< 설정 >

[게임 개요]

- ◎ 게임 제목 : 개와 고양이의 진실~매직 인커전~(이하 매직 인커전)
- ◎ 소재와 장르 : 오픈 월드 액션 롤플레잉 게임
- ◎ 플랫폼 : PC, 콘솔, 모바일
- ◎ 게임 목적 : 스페셜 파워를 지닌 동물 인간 캐릭터를 조종하여 세계를 모험한다.
- ◎ 게임 플레이 방향성

<매직인커전>은 근미래 무대의 슈퍼 히어로 유니버스 오픈 월드 액션 롤플레잉 게임이다. 플레이어는 전투기술과 생존술을 갖추고 있는 캐릭터를 선택하여 활약한다. 플레이어는 캐릭터를 조종해서 세계를 돌아다니면서 적을 물리치고 성장하면서 이야기를 진행해나간다.

플레이 무대는 다양한 멀티 버스가 뒤섞인 하나의 대륙. 더운 사막이나 얼어붙을 것 같은 빙하 지대만이 아니라, 기묘한 디지털 세계 같은 초현실적인 공간이 뒤섞여 있다.

대륙은 절벽이나 거대한 산맥, 강, 공간의 왜곡 등으로 나뉘어 있지만, 다양한 도구와 능력을 활용하여 자유롭게 돌아다닐 수 있다.

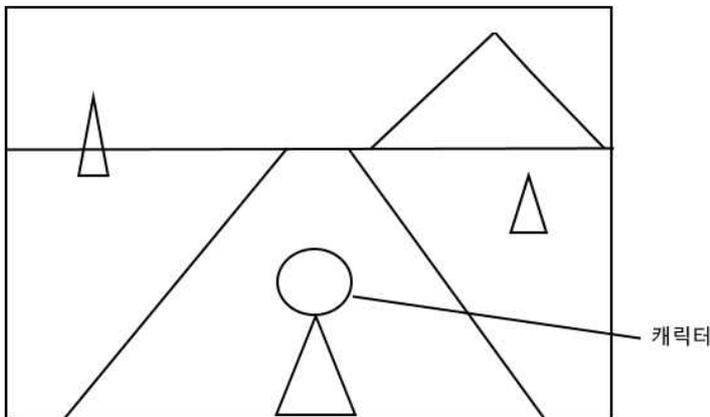
스토리는 대륙 각지에 흩어져 있는 세븐 드레이크 홀을 조사하여 멀티 버스의 문제를 해결한다는 내용이지만, 하나의 스토리 구조를 가진 것은 아니며, 다양한 지역에서 다채로운 퀘스트(모험)를 수행하며 성장하여 언제라도 도전할 수 있다.

게임은 스토리 엔딩이 아니라, 다양한 환경의 세계를 돌아다니며, 세계를 탐험하는 것에 중점을 두고 있다.

기본 게임은 싱글 플레이 요소가 강하지만, 던전/타워 이벤트 등 다양한 콘텐츠에서 다른 플레이어와 파티를 짜서 함께 진행할 수 있다.

◎ 게임 카메라

게임 화면은 3인칭 시점으로 주변을 자유롭게 돌아볼 수 있다.



[배경 이야기]

여기는 휴먼과 애니멀들이 리브롱&프로스퍼하는 원더풀 월드 사파리 랜드. 이 월드에선 스페셜 파워를 지닌 애니멀 피플들이 슈퍼 히어로와 슈퍼 빌런으로 나뉘어 피스 오브 월드를 놓고 배틀하고 있었다.

어느 날 서든빅어스퀘이크 이후 매직어스 게이트가 열리면서 카오스가 엔트리했다. 피라미드가 거꾸로 서고 해가 남쪽에서 뜨며, 바나나 껍질에 미끄러져 넘어지고 고양이가 자기 머리로 접시를 깨는 등 사이언스로는 도저히 설명할 수 없는 일이 제네랄하게 벌어지기 시작한 것이다. 온갖 몬스터가 쏟아져 들어오면서, 세상은 이제 사이언스와 매직이 공존하고, 스피릿과 아스트랄이 넘쳐나는 카오스칼립스로 변했다.

온갖 징크스와 개블, 페어리테일과 레전드가 리얼이 되는 월드. 매직어스의 세이지와 워저드가 판매하는 수상쩍은 매직 볼륨과 커스 패치, 타로 비자가 넘쳐나는 월드에서 노말 피플조차 스페셜파워를 갖추하여 리얼월드를 디스트로이했다.

한편, 고대로부터 스페이스의 카오스를 통제하던 시크릿 소사이어티 리버티카펜터는 이 모든 문제가 각지의 퀘이사에 존재하는 세븐 드레이크 홀의 브리치 때문임을 알아내고, 엑스퍼트를 보내어 리서치를 시작한다.

서든빅어스퀘이크에 알려들어 사파리 랜드에 떨어진 주인공은 우연한 계기로 엑스퍼트가 되어 시작하는데, 과연 주인공은 피스 오브 월드를 되찾아 세계의 혼란을 수습할 수 있을까?

[게임 플레이]

1. 시작 캐릭터 결정

- 1) 게임을 시작하면 자신의 분신인 아바타 캐릭터를 생성한다.
- 2) 캐릭터의 [종족], [성별], [외모], [체형] 등을 선택하여 결정한다.

2. 캐릭터 성장

- 캐릭터는 전투와 소비 아이템을 통해 경험치를 얻어 성장한다.
- 성장에 따라 능력치가 향상된다.
- 각지에 존재하는 다양한 모험(몬스터 퇴치, 장소 해방 등)을 완수하면서 그 보상을 이용하여 HP나 체력 등의 능력치를 높일 수 있다.
- 새로운 방어구를 얻고, 무기, 아이템을 장비하며 능력을 높여간다.
- 게임을 진행할수록 복잡한 조작이 필요해지며, 그만큼 플레이어 자신의 조작 능력을 발휘할 필요가 있다. 즉, 게임 성장은 캐릭터만이 아니라 플레이어 자신의 성장을 통해서도 실현된다.

3. 동료 캐릭터

- 게임에서 기본적으로 주어진 캐릭터 이외에 동료 캐릭터를 수집하여 육성할 수 있다.
- 게임이 진행되면서 스토리를 통해, 또는, 뱀기나 던전 이벤트 같은 콘텐츠를 통해서 다양한 캐릭터를 얻을 수 있다.
- 캐릭터를 성장시키고 호감도를 높이면서 캐릭터와 관련한 스토리 이벤트를 진행할 수 있으며, 관련한 특수 퀘스트(던전 개방 등)가 등장하기도 한다.

3. 게임 플레이

1) 이동 행동

- 게임 캐릭터는 걸거나 뛰어서 이동하며, 점프할 수 있다.
- 포복, 쪼그려 걸어가기 등을 할 수 있다.
- 캐릭터가 이동하면 이동 방식, 지형에 따라 소리가 난다. 예를 들어 바위나 철판 위에서 달리면 큰

소리가 난다.

- 캐릭터는 높은 곳에서 떨어지면 높이에 따라 상처를 입고 죽을 수 있다.
- 캐릭터는 풀숲이나 나무를 이용하여 몸을 감출 수 있다.
- 캐릭터는 체력을 이용하여 물체를 들어서 옮기거나 던질 수 있다.
- 캐릭터는 잡을 곳이 있는 나무나 벽, 절벽 등을 타고 올라가는 파쿠르 기능을 활용할 수 있다. 매달려서 이동할 때 체력이 소모되며 체력이 모두 소모되면 떨어져 버린다. 체력은 이동하지 않고 있으면 회복된다.
- 특별한 동물, 몬스터는 길들이기 기능을 이용하여 길들인 후에 타고 이동할 수 있다.
- 높은 곳에서 뛰어내려서 날아갈 수 있는 행글라이더, 강을 이동할 수 있는 뗏목 등의 도구를 이용하여 특별한 장소를 이동할 수 있다.

2) 파티

- 최대 3명의 캐릭터로 파티를 구성하여 이동/전투를 할 수 있다.
- 게임 진행 시에는 한 명의 캐릭터만 조작한다. 동료 캐릭터는 캐릭터가 조종하는 캐릭터를 따라오며, 자동으로 전투 등 행동을 진행한다.
- 파티 인원은 캠프 등 정해진 장소에서만 변경할 수 있지만, 파티원 중 조종 캐릭터는 필요에 따라 자유롭게 변경할 수 있다.

3) 전투

- 게임의 캐릭터는 스페셜 포스를 지닌 동물 인간 캐릭터로 다양한 능력을 발휘한다.
- 전투는 기본적으로 논타겟(Non-Target) 방식으로 진행된다.
- 검이나 창, 곤봉 등의 근접전 병기와 활 같은 원거리 병기 외에 특수한 능력을 활용하여 싸울 수 있다.
- 게임 진행에 따라 새로운 능력을 배우거나 발전시킬 수 있으며, 이를 전투에 응용할 수 있다.
- 전투 중에는 오직 1명의 조작 캐릭터만 조종하며, 동료는 자동으로 전투를 진행한다.

4) 아이템과 제작

- 몬스터를 물리치고 해체하거나, 곤충, 식물 같은 것을 채취하여 얻은 재료를 이용하여 다양한 아이템을 제작할 수 있다.
- 무기, 장비 등의 아이템은 사용할수록 내구도가 감소하며, 내구도가 0이 되면 파괴된다. 적의 공격에 따라 단번에 파괴될 수도 있다. 내구도는 수리를 통해 회복할 수 있다.

5) 특수 기술

- 게임을 진행하면서 보상 등에 의해 초능력에 눈을 뜨며, 이를 통해 다양한 활동을 할 수 있게 된다. 대표적인 특수 기술은 다음과 같다.
- (1) 와이어 슈트 : 특수한 밧줄을 발사하는 기술. 멀리 있는 물체를 끌어당기거나, 그 방향으로 이동할 수 있다.
- (2) 타임 패스트 : 두뇌 감각 속도를 높여서 주변 물체가 느리게 움직이는 것처럼 느끼게 된다. 행동 속도 자체는 빨라지지 않는다.
- (3) 예측 : 몬스터의 이동 장소 등을 예측하는 기능. 이동 경로를 확인하고 행동을 할 수 있다.
- (4) 약점 파악 : 몬스터의 약점을 예측하고 인식하는 기능.
- (5) 염력 : 멀리 떨어진 물체를 움직일 수 있는 능력. 사용할 수 있는 범위, 움직일 수 있는 범위에 제한이 있다.

4. 몬스터

- 이 세계에는 맹수나 괴물, 로봇 같은 다양한 몬스터가 등장한다.
- 몬스터는 생명력이 있으며, 생명력이 0이 되면 시체가 된다.
- 시체를 해체하면 몬스터에 따라서 적당한 자원이 발견된다.
- 몬스터에겐 모두 약점이 있으며, 약점을 공격하면 치명타를 가할 수 있다.
- 몬스터는 감지능력이 있어, 시야에서 캐릭터를 발견하거나, 캐릭터가 움직이는 소리를 들을 수 있다.
- 대다수 몬스터는 캐릭터를 발견하면 경계 상태에 들어가며, 잠시 후 전투 상태에 들어가서 행동한다. 시야/소리 등에서 캐릭터가 사라지거나 하면 다시 경계 상태로 들어가며 일정 시간이 지나면 일반 상태로 돌아간다.
- 몬스터는 전투 상황에 따라서 행동 패턴이 달라지거나, 변신, 광폭화 등의 효과가 발생할 수 있다. 특히 보스급 몬스터는 더욱 다양한 특수 효과, 특수 기술을 활용한다.

5. 던전

- 게임 세계 각지에 존재하거나, 갑자기 등장하는 신비한 영역. 홀이라 불리는 구멍을 통해서 들어갈 수 있으며, 지하미궁, 거대한 타워, 궁전 같은 외형을 하고 있다.
- 필드에 비하여 강력한 몬스터와 트랩, 던전을 지배하는 보스(던전 마스터)가 존재한다.
- 일종의 이세계로 던전 주변의 공간에서는 다양한 세계의 플레이어 캐릭터가 함께 존재할 수 있다.
- 규모에 따라 여러 단계의 던전으로 연결되어 구성되거나, 별도의 스토리 이벤트가 제공된다.

6. NPC

- 게임 세계 속에는 다양한 NPC가 등장하여, 교류하거나 거래할 수 있다.
- NPC에겐 체력 외에 다양한 파라미터가 있다.
- 게임 속의 NPC는 평소에 생활 행동을 하고 있으며, 인공지능에 따라서 대응한다.
- NPC와 대화를 나누거나 퀘스트를 완수하거나 하면서 호감/신뢰 등의 수치가 변동하며 이에 따라 NPC의 행동이 달라진다.
- NPC 사이에 대화 등의 행동이 진행되며, 이에 따라 NPC 간의 행동이 달라진다.
- NPC와 교우, 결혼 등 활동을 할 수 있다.

7. 캐릭터 성향

- 게임 캐릭터는 다양한 속성과 특성을 지니고 있다.
- 1) 종족 : 사파리 랜드 특유의 동물 인간만이 아니라, 인간, 안드로이드, 외계인 등 다양한 종족이 등장한다. 종족에 따라 외모만이 아니라 육체적 특성(예: 피격, 공격 내성)과 능력에 차이가 있다.
- 2) 속성 : 물, 불, 흙, 바람, 공간의 5가지 속성을 지니고 있으며, 각 속성에 따라 다른 능력과 특성을 발휘한다.
- 3) 체형 : 캐릭터의 체격. 체격에 따라 피격 범위, 공격 범위, 이동 속도, 지구력, 체력 등이 달라진다.

8. 캐릭터 파라미터

캐릭터에는 공격력, 방어력, 특수 능력, 회복력 등 다양한 속성 외에 다음과 같은 기본 파라미터가 있다.

- (1) 생명(HP) : 현재/최대 생명력. 상처를 입으면 수치가 감소한다. 생명력이 모두 떨어지면 사망
- (2) 체력(STR) : 파쿠르 기술을 사용하여 이동하거나, 달리기할 때 감소. 가만히 있으면 회복된다.
- (3) 민첩성(DEX) : 날렵함. 물리 공격력에 약간의 영향을 준다.
- (4) 허기 : 배고픔 정도. 배고픔이 최대가 되면 체력이 상승하지 않으며, 생명력이 줄어든다. 음식을 먹으면 회복된다.

1-2. 해당 종족이 살아가는 무대로서 작은 마을을 만들고자 한다. 마을의 외형과 분위기, 중요한 건물 1종의 외형과 역할을 다음 [보기]를 참고로, 각각 3줄 이내로 기재하시오. (4점)

[보기]

디테일 1단계 (원경)
 시골 야외에 서 있는데 숲과 교회 첨탑이 보인다.

디테일 2단계 (거리)
 마을로 들어가 중심 거리에 도착한다.
 조경 도로, 중앙 분리대, 나무, 벤치가 보인다.

디테일 3단계 (건물 외형)
 거리에 서서 훌륭한 주택을 보고 있다.
 색, 질감, 재질, 크기, 건축 스타일 등이 눈에 들어온다.

- 존 한치(디즈니 이미지니어)의 디테일 4단계 중

[답안]

| | |
|--------|--|
| 원경 | |
| 거리 | |
| 중요한 건물 | |

2. 플레이어에게 게임의 기본 조작과 배경 상황을 이해할 수 있도록 하는 튜토리얼 스토리를 제작하고자 한다. [보기]의 내용을 바탕으로 스토리와 플레이 내용을 기재하시오. (10점)

[보기1 - 내용 조건]

1. 기본 개념과 기획 회의를 바탕으로 구성한다.
2. 훈련이나 교육 형태가 아니라, 개념에 맞추어 구성된 독립 스토리로, 기-승-전-결의 완결된 구조를 가진다.
3. 보스급 몬스터 포함, 3차레 이상의 전투를 진행해야 한다.
4. 내용은 스토리와 플레이로 각각 나누어 기재한다.
5. 아래의 게임 플레이는 모두 포함되어야 한다.
 - 1) 지도에서 목적지 설정하고 이동하기
 - 2) 점프하여 높은 곳의 물건 집기
 - 3) 나무나 벽 타고 올라가기
 - 4) 몬스터와 근접전
 - 5) 원거리 무기 사용하기
 - 6) 매달린 채 점프하기
 - 7) 물건 들어서 옮기기
 - 8) 항아리를 들고 던져서 아이템 찾기

[보기2 - 기획 회의]

- A : 게임 시작 부분의 튜토리얼에서는 역시 게임의 기본 조작과 배경 상황을 이해할 수 있도록 해야겠죠?
- B : 그렇죠. 일단 주인공이 서든빅어스퀘이크에 말려들어 사파리 랜드에 떨어지는 장면부터 시작시다. 문제는 이런 상황을 알려주는 무언가, 아니면 누군가가 필요하다는 건데.
- A : 누군가로 하죠. 다만, 처음부터 등장하지 않고, 주인공이 뭔가 제대로 하지 못하는 상황에 나오면 좋겠어요.
- C : [스토리 구성의 7막 구조(보기 3)]를 참고할까요? 사건 중심의, 주인공이 뭔가에 휘말린 이야기에서 자주 사용하는 구조니까. 처음에 주인공이 현재 상황을 알아보기 위해 주변을 돌아보지만, 장애물에 막혀서 나가지 못하는 상황에서 발견하는 거예요.
- B : 꼭 7막 구조 그대로 할 필요는 없지만요. 근데, 처음 시작은 어떻게 하죠? 어쨌든 움직여야 하는데.
- A : 주인공의 독백... 아니, 역시 그건 빼죠. 주인공은 말을 안 하는 게 좀 더 몰입감이 날 것 같고. 그냥 시선 처리나 내용으로 플레이어가 자연스레 느끼게 합시다. 아, 그래! [오즈의 마법사]처럼 하는 건 어떨까요? 주인공이 떨어지는 바람에 뭔가 문제가 생겼고, 이 문제를 해결하려고 노력합니다. 언덕 위에 나타나 초코O 같은 새의 동지를 무너뜨리며, 새끼 새와 함께 떨어져서 동지로 돌려주는 내용은 어때요?
- B : 그 동지로 가는 길을 찾는다. 무대는 숲인가요?
- C : 처음 설정한 종족(문제 1)이 숲의 종족이니까요. 나무 같은 게 쓰러져 있거나, 함정 같은 것이 길을 막고 있고, 다양한 조작으로 통과해나갑니다. 도중에 몬스터 마을 같은 게 등장해도 좋겠네요.
- B : 그쯤에서 주인공이 위기에 빠지고, 협력자. 첫 번째 동료라고 해 둘까요? 아예 주는 건 아니고, 일시적으로 같이 하게 해서, 뽀기의 유혹을.
- A : ^^ 그 협력자도 길을 잃은 거로 하죠. 아니면, 잠깐 도와주고 사라지거나. 그래야 주인공이 주도해서 이야기를 펼쳐 낼 테니까요. 협력자 외의 다른 힌트를 줘도 괜찮지만.
- C : 마지막엔 새 동지에 도착하고, 언덕 위에서 사파리 랜드의 전경을 보여줍니다. 뭔가 보상도 있으면 좋겠는데요?

A : 적당한 거로 생각해 보죠. 그보다 중요한 건 기본 플레이 내용을 숙지하게 하는 거죠?

B : 맞아요. 목록을 만들어 드립니다. 기본 플레이는 모두 들어가야 합니다.

[보기3 - 스토리 구성의 7막 구조]

| | 단계 | 내용 |
|---|------|---|
| 1 | 발단 | 무대, 배경 상황, 인물 등장. 최초의 사건으로 주인공의 행동을 유도한다. |
| 2 | 전개 1 | 주인공이 행동에 나서지만 실패한다. 막다른 길. |
| 3 | 전개 2 | 환경의 변화(적의 반격, 캐릭터 등장 등)로 주인공이 행동할 수 있도록 한다. |
| 4 | 전개 3 | 주인공이 크게 행동하고 성공하는 것처럼 보인다. |
| 5 | 전개 4 | 주인공의 행동으로 인해 더 큰 위기가 찾아오고 주인공은 발버둥 친다. |
| 6 | 절정 | 극적인 반전을 통해 주인공이 목적을 달성한다. (보스 전투) |
| 7 | 결말 | 여운. 주인공과 주변 세계(상황)가 어떻게 바뀌었는지를 보여준다. |

[답안]

* 답안의 칸은 필요에 따라 더 늘려서 기재할 수 있다.

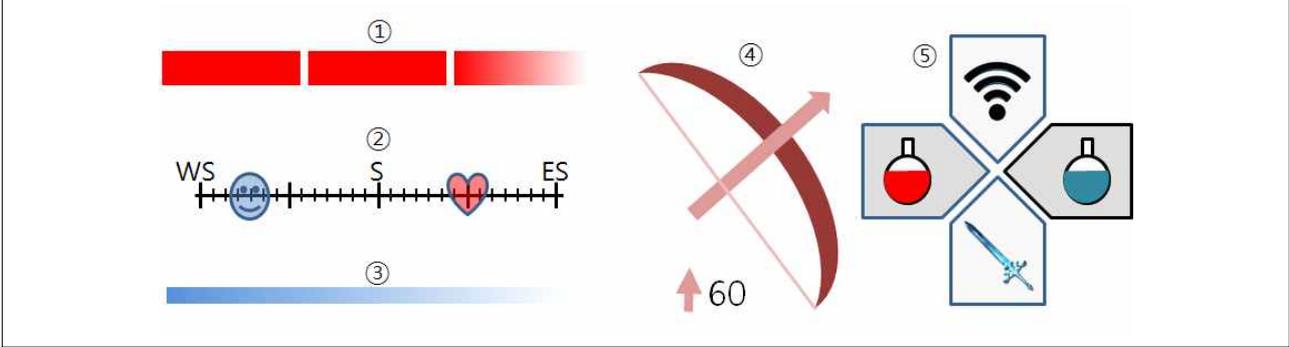
* 단계는 7막 구조의 단계가 아니라, 각 내용의 단계를 말한다.

| 단계 | 스토리 (플레이어에게 제공할 정보) | 플레이 (플레이어가 할 일) |
|----|--------------------------------|---------------------------------|
| 1 | 언덕 아래 떨어진 주인공. 옆에 새끼 새가 있다. | 새끼 새를 선택하여 [새끼 새 돌려놓기] 미션을 얻는다. |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |

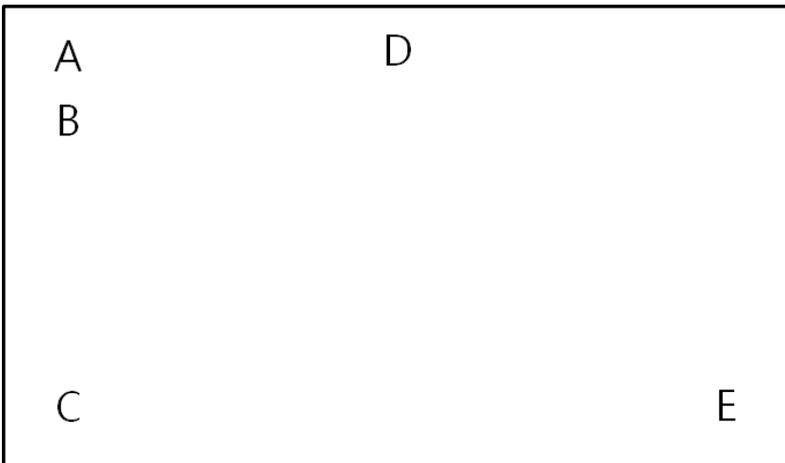
3. 다음 [보기]는 게임의 플레이 화면의 구성 지침과 HUD(Head up display)를 구성하는 요소 이미지이다. 각각의 질문에 답하시오. (총 2문항, 4점)

[보기]

1. 생명과 체력은 서로 인접하여 배치하되, 이용자가 가장 빈번하게 살펴보는 요소를 우선하라.
2. 이용자의 이동 방향과 위치를 알려주는 요소는 지평선 위를 기준으로 배치하라.
3. 이용자가 사용하는 무기는 오른손잡이를 기준으로 하여 직관적으로 배치하라.
4. 이용자가 활용하는 도구는 무기의 반대 위치로 배치하라.



3-1. [보기]에서 제시된 지침과 이미지를 활용하여 다음 화면의 각 부분에 알맞은 이미지 번호를 작성하시오. (2점)



[답안]

| A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

3-2. 원거리 무기를 착용 시 이동 및 정지 상태에서 발사 준비상태로 전환될 때, 제시된 기본 HUD 요소 외에 플레이 화면에 조준이라는 원거리 무기의 특성이 최대한 반영되어야 한다는 의견이 제시되었다. 추가되어야 할 HUD 요소 하나는 무엇인가? (2점)

[답안]

4. 아래 [보기]의 설정표를 보고 몬스터의 체력소모에 따라 페이즈를 3단계로 나누려 한다. 이를 기준으로 몬스터의 공격 스킬 패턴을 1단계의 예시를 참고하여 조건에 따라 서술하시오. (6점)

[보기 - 설정표]

| 이름 | 자이언트 아머 옥토퍼스 |
|--------|---|
| 몬스터 설명 | <p>갑옷을 입은 거대한 문어 형태의 보스로 자유롭게 움직이는 8개의 다리를 가지고 있다. 갑옷이 붙어있는 다리를 공격해도 체력을 깎을 수는 없으며, 갑옷이 없는 머리가 노출되었을 때 공격해야 물리칠 수 있다. 평소에는 머리를 물속에 숨긴 채 다리를 휘둘러 공격한다.</p> <p>자이언트 아머 옥토퍼스가 다리를 휘두르는 공격을 연속해서 피하면 플레이어 캐릭터가 있는 위치를 확인하기 위해 머리를 물속에서 내밀어 주변을 살핀다. 머리에 공격받으면 재빨리 물속으로 들어가 숨는다. 머리와 8개의 다리는 각각 다른 목표를 개별적으로 노리고 공격할 수 있다.</p> |
| 몬스터 스킬 | <p>붕붕: 8개의 다리를 회전시키며 지면 전체를 휩쓰는 휘두르기 공격. 타격이며 가드 가능. (대미지 70*8회)</p> <p>숙숙: 다리를 들어 목표에게 권투의 잭처럼 2회 툭툭 치는 공격을 한다. 가드 가능. (대미지 30*2회)</p> <p>튀: 먹물을 뱉어 원거리 공격을 한다. 맞으면 5초간 '실명'상태 이상에 걸린다. 가드가 가능하다. (대미지 15 +실명)</p> <p>튀튀튀: 먹물을 연속으로 3회 뱉어 원거리 공격을 한다. 마지막 3회째의 원거리 공격은 가드가 불가능하다. (대미지 15/15/30 + 실명)</p> <p>휘리릭&광!: 다리로 목표지역을 휩쓰는 붙잡기 공격, 붙잡은 후 벽에 던진다. 가드 불가능. 붙잡혔을 때 대미지가 들어가고 벽에 부딪힐 때 2차 대미지가 들어간다. (대미지 80+절벽 충돌 120)</p> <p>휘리릭&쭈욱: 다리로 목표지역을 휩쓰는 붙잡기 공격. 가드 불가능. 붙잡은 후 계속 쥐어짜는 2차 공격. 방향 조작을 연타하여 재빨리 벗어나지 않으면 계속 대미지가 지속된다. (대미지 80+쥐어짜냄 50*12회)</p> <p>광란: 스킬을 딜레이와 쿨타임 없이 연속으로 4회 사용한다.</p> <p>초광란: 스킬을 딜레이와 쿨타임 없이 연속으로 12회 사용한다.</p> <p>가드: 8개의 다리로 머리를 감싸서 15초간 무적이 되며, 천천히 체력을 회복한다. 15초가 지나거나, 스텐에 걸리면 가드 상태가 풀린다.</p> |
| 레벨 구성 | <p>자이언트 아머 옥토퍼스가 있는 곳은 절벽 아래에 있는 거대한 물구덩이이다. 절벽에는 거대한 '전기 호박' 덩굴이 곳곳에 자라 있어서 잡고 매달릴 수 있다. 자이언트 아머 옥토퍼스의 다리 길이는 바닥 전체를 다 커버할 수 있다. 일단 보스전이 시작되면 출구는 없다. 바닥의 1/3은 보스가 몸을 숨긴 물구덩이이고, 나머지 60%는 초승달형 모양의 모래사장으로 물구덩이 주변을 둘러싸고 있다.</p> <p>절벽에서 자라는 '전기 호박'은 플레이어 캐릭터의 몸통만한 크기로 '와이어 슈트'를 활용하여 잡아 던질 수 있다. '전기 호박'으로 자이언트 아머 옥토퍼스 머리를 맞추면 4초간 감전이 되어 스텐에 걸린다. '전기 호박'은 모두 8곳에서 자라고 있으며, 소모되어 3개 이하로 남으면 6초마다 생성 위치 한 지점에 리스폰된다.</p> |

[보기 - 조건]

- 조건1: 점진적으로 몬스터의 스킬이 강화되어야 하며, 2단계는 1단계의 구성 내용을 같이 사용한다. 3단계는 2단계의 내용을 같이 사용한다.
- 조건2: 1~3단계까지 설정표의 모든 스킬을 1번씩만 사용한다.
- 조건3: 개념 설정의 '특수 스킬'과 [보기 - 설정표]의 '레벨 구성'을 고려하여 패턴을 구성한다.

[보기 - 답안 예시]

(1단계) 몬스터 체력 100% ~ 71% 이상

(예시) 1단계에서는 플레이어 캐릭터 각자를 타겟으로 속속, 튀 같은 근거리 원거리 공격을 간헐적으로 진행하며 플레이어들이 자이언트 아머 옥토퍼스의 약점을 찾도록 유도한다. 지면 전체를 휩쓰는 붕붕 스킬로 플레이어들이 특수 스킬인 '트립 와이어'를 이용하여 덩굴을 타고 맴을 입체적으로 활용하도록 유도한다.

[답안]

(2단계) 몬스터 체력 70% 이하~41% 이상

(3단계) 몬스터 체력 40% 이하

5. [보기]에 기록된 레벨 구성 내용을 참고하여 보스 몬스터의 설정을 조건에 맞게 서술하시오. (5점)

[보기]

| | |
|--------|---|
| 이름 | 특별한 조건은 없음 |
| 몬스터 설명 | 300자 내외 |
| 몬스터 스킬 | 1. 스킬 구성은 6개 이상 제시하시오. 2. 근접 공격, 원거리 공격, 버프 스킬 각 2개씩 보통 스킬과 강화된 스킬로 구성. |
| 레벨 구성 | <p>폐허가 된 도시에는 한때 악마를 숭상하는 클랜이 있었다. 이들은 빅돔 쇼핑몰을 근거지로 하고 사람들을 제물로 바쳤다. 이곳의 바닥은 원형이며 상층부로 갈수록 좁아지는 돔 형태이다.</p> <p>망가진 스피커와 조명들이 널브러져 있는 빅돔 쇼핑몰 광장에는 돌로 된 거대한 기둥들이 반쯤 무너진 채 원형으로 배치되어 있다. 또 높은 천장으로부터 튼튼한 쇠사슬에 거대한 악마의 모습을 한 석상들이 매달려 있다.</p> <p>기믹: 마이크를 공격하면 망가진 스피커에서 굉음이 들린다. 이 굉음은 보스를 유인하거나 깜짝 놀라게 할 수 있다. 쇠사슬에 매달린 석상은 공격으로 파괴되지 않으며 물리 공격을 받으면 공격한 반대 방향으로 시계추처럼 움직인다. 움직이는 석상에 닿으면 강력한 물리적 대미지를 준다. 반쯤 무너진 기둥은 캐릭터가 숨을 수 있을 만큼 크다.</p> |

[답안]

| | |
|--------|--|
| 이름 | |
| 몬스터 설명 | |
| 몬스터 스킬 | |

6. <매직 인커전>의 스킬과 관련된 콘셉트 회의를 통해 나온 결과를 반영하려고 한다. [보기]를 참고하여 다음 물음에 답하시오. (총 3문항, 12점)

[보기 - 요구사항]

- 스킬 경험치가 있어서 누적된 사용량에 따라 경험치가 채워지고 레벨이 증가한다.
- 스킬 경험치는 이전 레벨보다 10% 지수로 오르고 10레벨까지만 작성한다.
- 스킬 경험치는 정수형으로 표현한다.
- 스킬 적용 타겟은 아군, 자신, 적으로 정의한다.
- 스킬은 적용되는 대상 또는 범위가 존재한다.
- 스킬의 상태 이상(스턴 등등)은 지속시간이 존재한다.
- 스킬은 대상에 따라 도움을 주는 버프 스킬과, 대상을 방해하는 디버프 스킬로 나뉜다.
- 각 스킬을 시전하기 전 재사용대기시간이 존재하여 재사용대기시간이 끝나면 시전이 가능해진다.

6-1. <매직 인커전>의 특수 스킬 중 일부 속성(스턴, 중독, 흡혈 등등)을 추가한 스킬 콘셉트 1종을 기획하시오. (4점)

6-2. 기획한 스킬 콘셉트와 요구사항을 모두 반영하여 테이블 설계에 필요한 스킬 스키마를 설계하시오. (5점)

[답안] - 필요시 항목 추가 가능

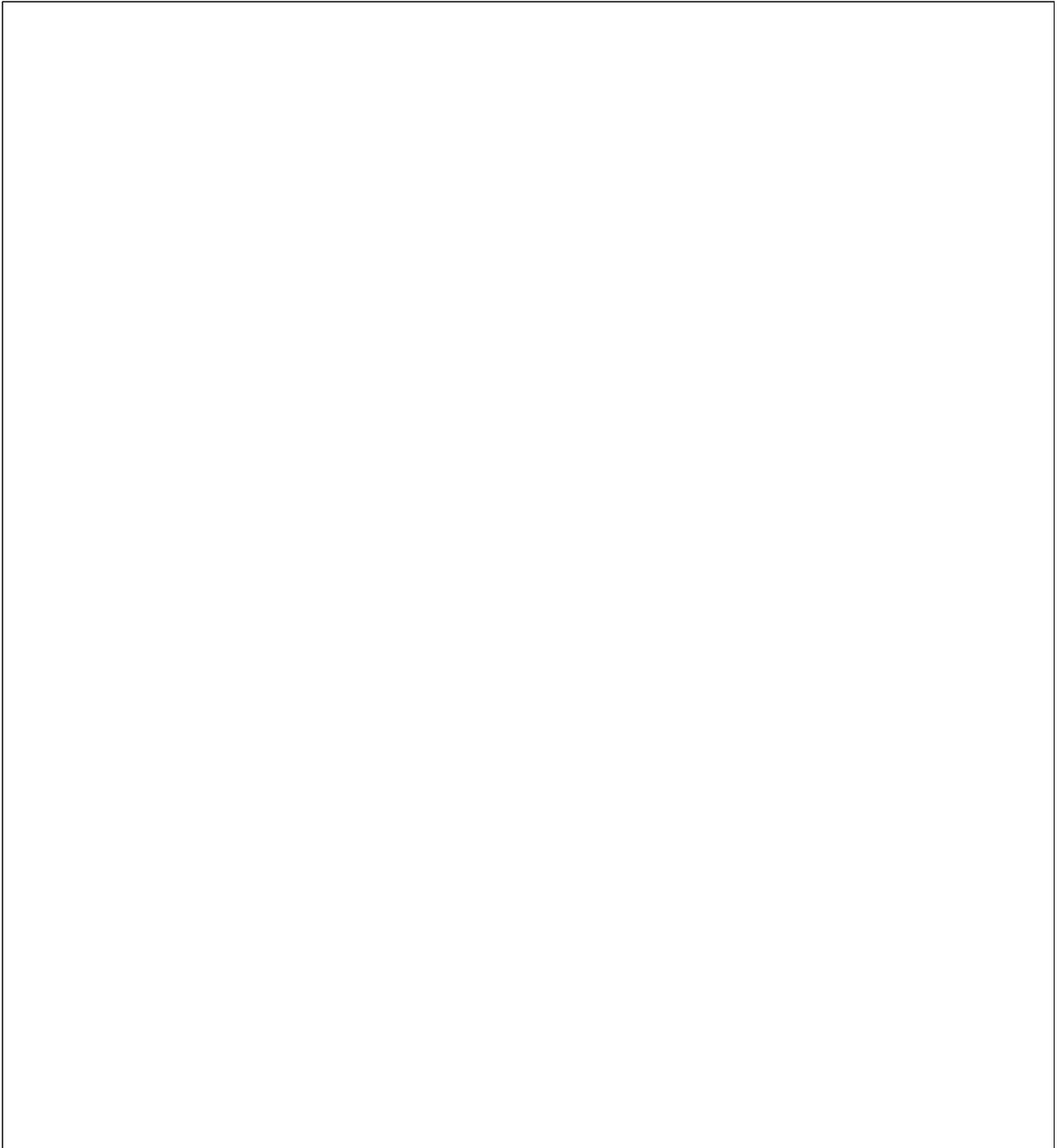
| 항목 | 데이터 타입 | 설명 |
|----|--------|----|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

6-3. <매직 인커전>의 전투 시스템을 구현하고자 할 때 기획한 스킬을 모두 반영한 최소 3가지의 스킬을 사용할 수 있는 UI 화면을 디자인하시오. (3점)

[보기 - UI 디자인 요구사항]

1. 스킬은 재사용대기시간이 있다.
2. 스킬 사용 시 재사용대기시간이 돌아오는 시간 동안 비활성된다.
3. 스킬을 사용하려면 특정 포인트를 소비해야 한다.
4. 스킬 이미지에 입력 포인터를 두면 툴팁이 표시된다.

[답안]



7. <매직 인커전>은 [보기]와 같은 성장 규칙을 가진다. 이를 가능하게 하기 위한 테이블을 설계하고 간략한 샘플 데이터도 작성하시오. (6점)

[보기]

[레벨업 테이블]

- 해당 레벨(LEVEL)에서 지정된 경험치(EXP)를 습득하면 다음 레벨이 된다.
- 레벨업에 필요한 경험치는 최초 레벨 기준으로 100이며 이후부터는 이전 레벨 대비 2배씩 증가한다. 단 테이블에 기재해야 할 경험치 필요량은 레벨당 필요량이 아닌 누적값이다.
- 레벨업 시 게이머가 임의의 스탯을 증가시킬 수 있도록 추가로 받는 스탯(BONUS_STAT)이 있다. 이는 1~5레벨까지는 2, 이후 레벨부터는 3.

[미션 테이블]

- 특정 미션(MISSION_ID)을 해결하면 추가적인 보상을 얻는다.
- 미션의 종류(MISSION_TYPE)는 몬스터 토벌, 스팟 발견 2종이다.
- 몬스터 토벌의 경우 토벌 대상 몬스터ID(MONSTER_ID)와 토벌숫자(MONSTER_KILLCOUNT)를 지정할 수 있어야 한다.
- 스팟 발견의 경우 대상 스팟의 ID(SPOT_ID)를 지정할 수 있어야 한다.
- 미션 해결 시 주어지는 보상은 보상종류(REWARD_TYPE)와 수량(REWARD_COUNT)로 지정할 수 있어야 한다.
- 몬스터 토벌의 보상으로는 아이템을, 스팟 발견의 경우 BOUNS_STAT을 줄 수 있다.
- 샘플 데이터는 몬스터 토벌, 스팟 발견 각각 최소 2개 이상 기재해야 한다.

[샘플 데이터 관련]

- 칼럼명은 영문으로만 가능하다.
- 레벨업 테이블 관련 샘플 데이터는 최소 5행 이상 입력되어야 한다.
- 샘플 데이터의 TYPE, ID는 한글, 영어 어느 쪽이든 무방하다.

[답안]

8. 다음은 <매직 인커전>의 대미지와 관련된 규칙이다. 이 규칙을 바탕으로 IF문 형태의 의사코드 스크립트를 작성하시오. (4점)

[보기]

[규칙]

- 기본 대미지(Damage)는 공격자 공격력 총합(AttackerAttackTotal)에서 방어자 방어력 총합(DefenderDefensiveTotal)을 뺀 값이다.
- 방어자의 레벨(DefenderLevel)이 공격자의 레벨(AttackerLevel)보다 높으면, 레벨 1당 대미지는 20%씩 감소한다.
- 만약 최소 대미지가 1 미만이면 1로 보정한다.
- 만약 공격자의 HP(AttackerHP)가 MAXHP(AttackerMaxHP)의 10% 이하일 경우 대미지를 1.5배 시켜준다.

[스크립트 작성 관련]

- 변수명은 '규칙'에 지정된 것을 사용해야 한다.

[답안]

9. 보기의 몬스터 시의 설정 문서를 참고하여 주어진 문제에 답하시오. (총 4문항, 11점)

[보기] 몬스터 시의 설정 문서

1. 오픈월드 게임에 걸맞게 몬스터가 다양한 행동을 하도록 만들고자 한다.
 - 1-1. 몬스터 시에 여러 가지 모드가 있고, 각각의 모드는 다양한 상태가 있다.
 - 1-2. 각 모드는 Idle 상태로 시작한다.
2. 몬스터의 모드는 3종류가 있다.
 - 2-1. 평화 모드 : 어떠한 위협도 없을 때의 상태 묶음
 - 2-2. 전투 모드 : 적이 감지되어 경계하고 공격하는 상태들의 묶음
 - 2-3. 도망 모드 : 적이 강해서 이길 수 없다고 판단될 때 도망치는 상태들의 묶음
3. 평화 모드일 때는 Idle, Move, Emote, Die 상태가 있다.
 - 3-1. 평화 모드일 때는 10초에 한 번씩 이동하거나 감정 표현을 한다.
 - 3-2. 평화 모드에서 적의 공격을 받거나, 적이 근접 공격 거리까지 접근했을 경우 전투 모드가 된다.
4. 전투 모드일 때는 Idle, Move, Melee Attack, Range Attack, Skill Attack, Tamed, Wounded, Die 상태가 있다.
 - 4-1. 전투 모드일 때는 적과의 거리에 따라 근접 공격, 원거리 공격을 할 수 있고, 마나가 충분할 경우 스킬 공격을 사용한다.
 - 4-2. 전투 모드에서 플레이어가 길들이기를 시도할 경우, 길들여짐 상태가 되며, 특별히 제작된 확률 변수에 따라 길들이기 성공/실패가 결정되며, 길들이기에 실패하면 전투 모드가 계속되며, 길들이기에 성공하면 플레이어의 펫으로 처리되어 인벤토리로 들어간다.
 - 4-3. 전투 중 다쳤을 경우 Wounded 상태가 되며, 일정 HP 이하가 되면 도망 모드로 전환된다.
5. 도망 모드일 때는 Idle, Move, Sprint, Fly, Die 상태가 있다.
 - 5-1. 도망 모드에서는 HP의 상태에 따라 전력질주와 비행으로 도망칠 수도 있다. 전력질주와 비행은 지속시간이 짧아서 쿨타임 동안 이동으로 도망치게 되며, 이때 공격을 받아 HP가 일정 수준 이하로 낮아지면 더 이상 전력질주와 비행을 사용할 수 없다.

9-1. 아래 BattleMode의 몬스터 상태 목록을 완성하시오. (2점)

[답안]

| Monster Mode | PeaceMode | BattleMode | FleeMode |
|---------------|--|--|---|
| Monster State | 1. Idle 2. Move 3. Emote 4. Die | 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. | 1. Idle 2. Move 3. Sprint 4. Die |

9-2. 다음 보기의 빈칸에 들어갈 내용을 완성하십시오. (3점)

[보기] 평화 모드 AI 스크립트

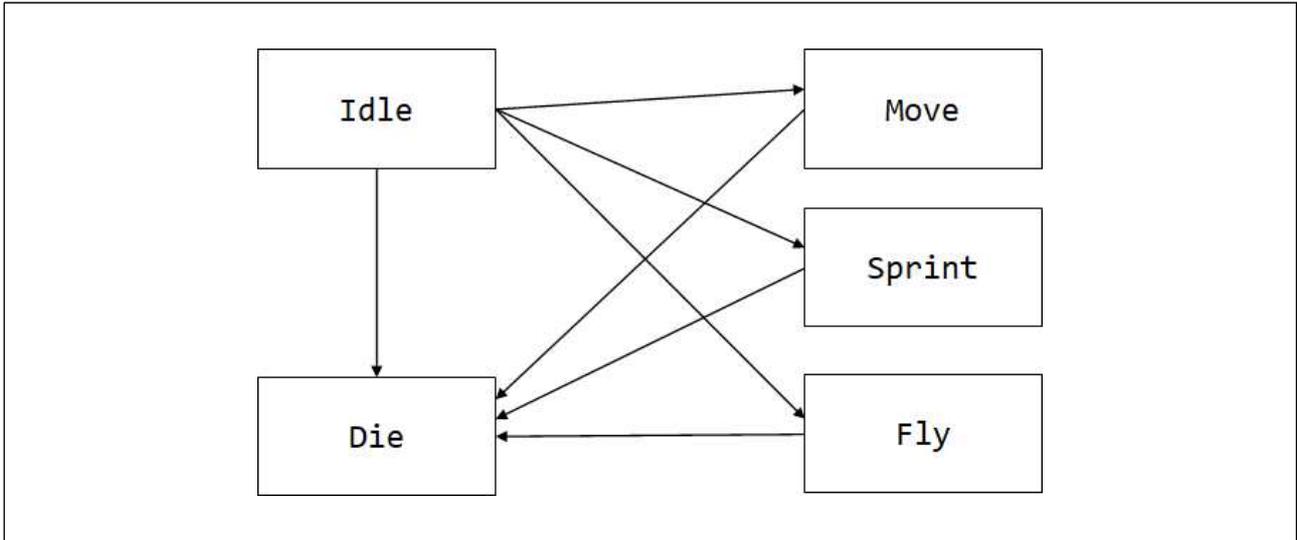
```
AI생성( ){  
    초기화();  
    갱신주기 = [ ①      ];  
}  
  
AI시작( ){  
    currentState = [ ②      ] ;  
}  
  
AI갱신( ){  
    Switch(Random(2)){  
        case 0:  
            currentState = [ ③      ] ;  
        case 1:  
            currentState = State.Emote;  
    }  
}  
  
AI사망( ){  
    currentState = [ ④      ] ;  
}
```

[답안]

| | |
|---|--|
| ① | |
| ② | |
| ③ | |
| ④ | |

9-3. 다음의 FSM(Finite State Machine)을 BT(Behavior Tree) 형태로 나타내시오. (3점)

[보기] 도망 모드 FSM

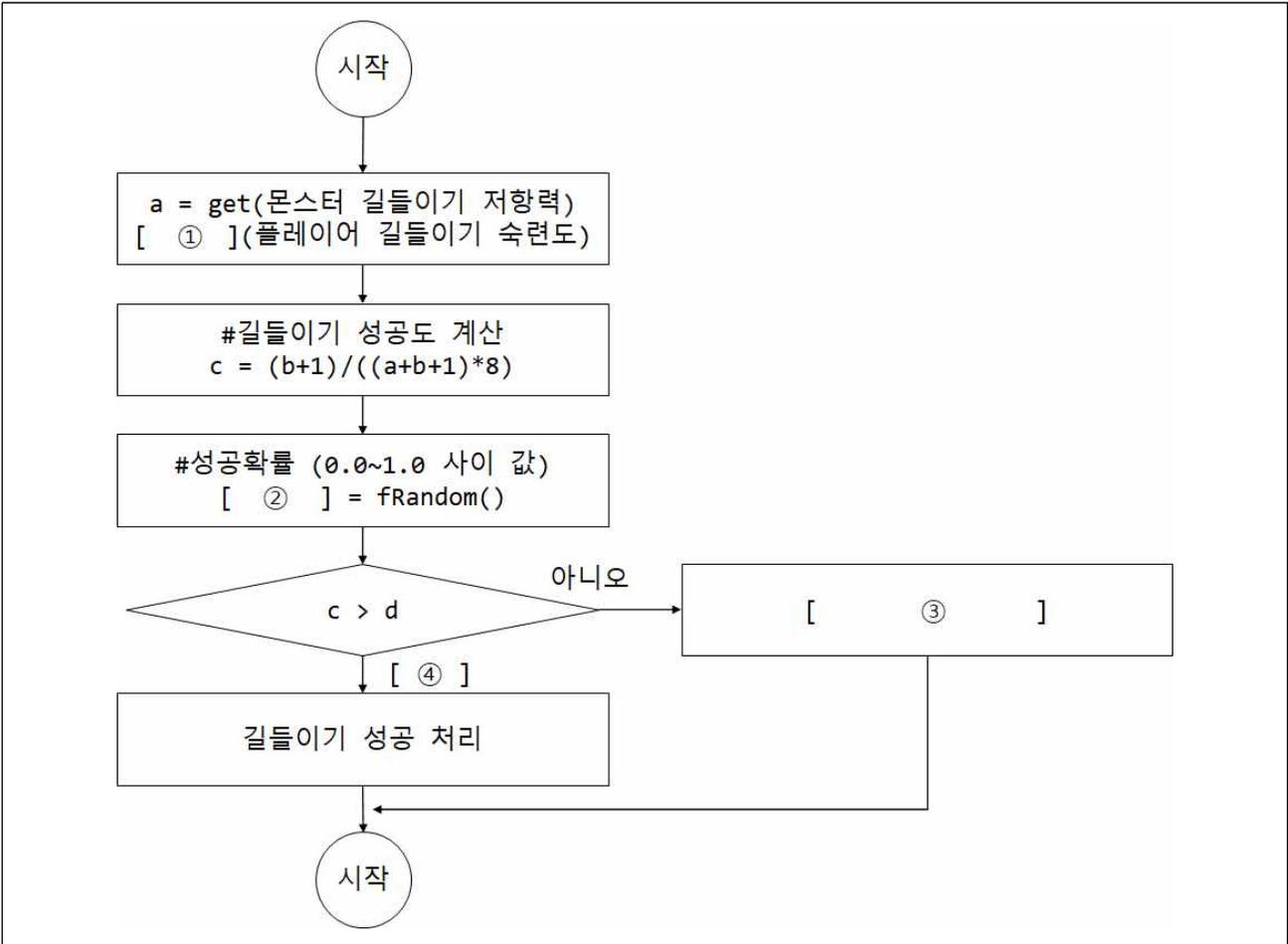


[답안]

Blank area for the answer.

9-4. 보기를 읽고 답안의 순서도를 완성하시오. (3점)

[보기] 몬스터 길들이기 성공/실패 결정 로직



[답안]

| | |
|---|--|
| ① | |
| ② | |
| ③ | |
| ④ | |

10. 게임에 사용된 데이터 테이블을 참고해 다음 질문에 답하시오. (게임기획전문가_2022_2차실기_10번.xls 파일) (총 6문항, 13점)

[ItemList 시트]

게임에서 사용되는 아이템, 장비, 그 외 뽑기와 상품이 입력된 데이터 테이블

| 항목 | 설명 |
|------------|-------------------------|
| item_id | 각각의 UID |
| category | 해당 아이템의 카테고리 |
| price_cash | 유료 아이템일 경우의 가격 |
| price_type | 가격의 기준이 되는 재화 타입 |
| grade | 특정 카테고리 내에서의 등급 |
| rank | 상품의 우열을 가리기 위한 수치 |
| price | 인게임 재화로 판매되는 가격 |
| sell_price | 유저가 게임 내의 상점에 판매할 때의 가격 |

[DropTable 시트]

각종 뽑기 및 몬스터의 드랍과 클리어 보상의 랜덤 테이블

| 항목 | 설명 |
|----------|---|
| gacha_id | 랜덤 테이블용의 UID. |
| item_id | gacha_id내의 아이템 리스트를 위한 item_id. ItemList 시트에서 참조한다. |
| rate | 해당 item_id가 나오는 비중 값. 동일 gacha_id의 rate 총합을 100%로 간주하며, 각각의 아이템은 해당 rate총합값 내에서 rate값 만큼 확률을 가진다. |
| min_cnt | 해당 아이템이 선택되었을 때의 최소 갯수 |
| max_cnt | 해당 아이템이 선택되었을 때의 최대 갯수 |
| rank | ItemList 시트에서 참조한다. |

[DropTable 확률 예시]

| gacha_id | item_id | rate |
|----------|---------|------|
| 1001 | 1234 | 100 |
| 1001 | 5678 | 50 |
| 1001 | 9101 | 25 |

위와 같은 테이블을 기준으로 계산했을 때 gacha_id 1001은 3개의 아이템을 가지고 있으며 각각의 확률은 다음과 같다.

| item_id | 계산 | 확률 |
|---------|-------------------------|---------------------|
| 1234 | $100 / (100 + 50 + 25)$ | $100/175 = 57.14\%$ |
| 5678 | $50 / (100 + 50 + 25)$ | $50/175 = 28.57\%$ |
| 9101 | $25 / (100 + 50 + 25)$ | $25/175 = 14.29\%$ |

11. <매직 인커전>에서는 플레이를 진행할수록 '특수 기술'을 얻게 된다. 레벨 디자인을 할 때 같은 공간에서 '특수 기술'을 활용하여 새로운 길을 열거나 숨겨진 장소를 찾을 수 있도록 기획하시오. (5종의 특수 기술 중에서 3종을 선택하여, 각각 공간을 포함하여 40자 이상 구체적으로 기재해야 한다.) (5점)

[답안]

| 특수 기술 종류 | 기획 내용 |
|----------|-------|
| | |
| | |
| | |

12. “게임기획전문가_2022_2차실기_12번.xlsx“ 파일은 <매직 인커전>의 퀘스트 테이블이다. [보기]를 참고하여 시트의 각 필드가 어떠한 기능을 수행하는지 적으시오. (3점)

[보기]

- 퀘스트는 3개의 임무, 임무별 수행 횟수, 목표 점수로 이루어져 있다.
- 임무를 1회 달성할 때마다 소정의 점수를 얻는다.
- 획득한 점수가 특정 수치를 돌파할 때마다 중간 보상을 얻는다.
- 3개 임무의 모든 수행 횟수를 100% 채움으로써 모든 점수를 획득, 퀘스트를 완수할 수 있다.

[답안]

| 필드명 | 필드의 기능 |
|----------------------------|--------|
| QuestId | |
| NextQuestId | |
| QuestZoneId | |
| QuestSerialize | |
| QuestGoalScore_1 | |
| QuestGoalScore_2 | |
| QuestGoalScore_3 | |
| QuestTargetAction_01 | |
| QuestTargetItemScore_01 | |
| QuestTargetItemQuantity_01 | |

13. “게임기획전문가_2022_2차실기_13번.xlsx” 엑셀 파일은 <매직 인커전>의 테스트에서 초반부 플레이를 검증하기 위한 자료로, 스테이지 1~50을 클리어한 유니크 계정 숫자를 기록해서 표로 정리한 것이다. 지표를 분석하고 아래 답안을 채우시오. (5점)
 (※ 신규 사용자 유입 = 스테이지 1부터 시작해서 클리어한 인원을 신규 사용자로 정의)

[답안]

| 질문 | 답 |
|---|---|
| 신규 사용자 유입이 가장 많은 날짜는? | |
| 신규 사용자 유입이 처음으로 멈춘 날짜는? | |
| 클리어 횟수 데이터의 총합계가 4번째로 많은 날짜는? | |
| 전체 기간에 걸친 데이터로 추정했을 때, 가장 난이도가 높을 것으로 예상되는 2개 스테이지는? | |
| 6월 13일에 기록된 데이터가 없는 이유를 추론한다면? | |

14. <매직 인커전>의 성장 시스템과 관련된 기획을 정리하고자 한다. 아래 [보기]를 기반으로 적절한 성장 시스템을 생각해보고 성장 시스템과 콘텐츠가 어떻게 연결되는지, 유저에게 어떤 게임 플레이 경험을 만들어줄 것인지에 대해 300~600자 범위내에서 작성하시오. (3점)

[보기]

[참고 게임 콘텐츠]

- 캐릭터, 경험치, 레벨, 몬스터, 무기, 방어구, 소모성아이템, 스킬(액티브/패시브)
- 탐사할 수 있는 스팟.
- 동료 캐릭터, NPC
- 아이템 수집, 제작

[필요 요소]

- 어떤 성장 시스템이 있는가?
- 성장 시스템은 콘텐츠와 어떻게 연결되는가?
- 이를 통해 어떤 게임 플레이 경험을 만들어줄 것인가?

[답안]

