



# FUN QA 로의 시작

# INDEX

- FUN? QA?
- 우리 회사에서 만드는 게임은 재미있나요?
- 니들이 왜?
- 어떻게 시작할까요?
  - 의식 전환
  - 목표 설정
  - 자료 수집
  - 사례 연구
  - 시행.도전
  - 무한 공유
- Q&A

# FUN? QA?

- FUN?

- ▣ 재미

- QA?

- ▣ 품질 보증

- FUN QA?

- ▣ 재미의 품질 보증??

# FUN? QA?

- **단지 보편적인 단어의 선택**
  - ▣ 이미 업무는 이에 관련된 일을 진행하고 있음
  - ▣ 높은 질의 콘텐츠 서비스를 위한 당연한 과정

# FUN? QA?

## □ 게임 산업!

- 산업으로 발전 됨에 따라 무시할 수 없는 자본력의 차이
- 자본력을 바탕으로 한 게임의 스케일
- 기존부터 서비스 되고 있던 게임의 대중성
- 너무 많은 출시 게임

# 우리 회사에서 만드는 게임은 재미있나요?

□ 요새 개발되는 게임들 어떤가요?



# 우리 회사에서 만드는 게임은 재미있나요?

- ▣ 우리가 만드는 게임은 재미있다.
- ▣ 모든 게임은 재미 있다.
- ▣ 다만 유저들은 할 것이 많고 다른 회사 게임이 더 재미있다.

# 우리 회사에서 만드는 게임은 재미있나요?

□ 개발 중인 게임은 어때요? 재미 있으신가요?



\*저속한 용어 사용 사죄 드립니다

# 니들이 왜?

## □ 현 상황이 어떤대?

- 개발자들의 외로운 싸움으로는 이기기 힘든 현실
- 누군가는 도움이 절실

## □ 개발내부에서 알아서 해야 되는 것 아닌가?

- 빠른 트렌드 변화에 따라가기엔 개발팀에서 신경 써야 할 것이 너무 많음
- 어느 정도 외부적인 시각이 필요 함

# 니들이 왜?

- 프로젝트는 개발팀만이 아닌 모두의 것
  - ▣ 이제는 프로젝트에 참가하는 모든 이가 개발팀



# 니들이 왜?



뚜껑을 꼭 따봐야 아나?

# 어떻게 시작할까요?

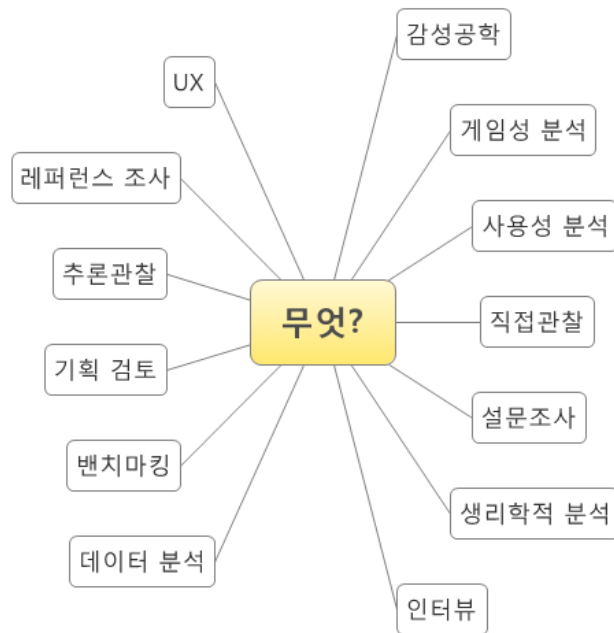
- **의식 전환**
- **목표 설정**
- **자료 수집**
- **사례 연구**
- **시행, 도전**
- **무한 공유**



# 어떻게 시작할까요?

## □ 목표 설정

### □ 무엇을 할 수 있을 까요?



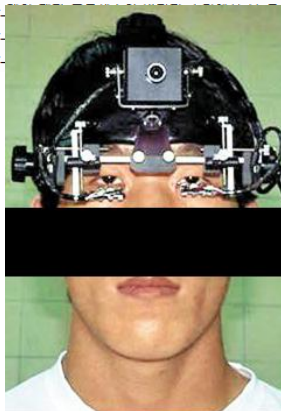
# 어떻게 시작할까요?

## □ 자료 수집

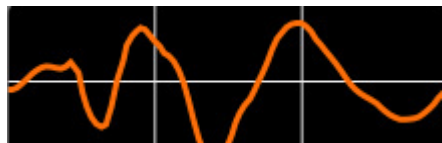
### ▣ 할 수 있는 모든 자료의 수집

- 제2권\_제2호\_-\_계층분석과정을 이용한 게임완성도 평가에 관한 연구.pdf
- 제7권\_제3호\_-\_MMORPG의\_사용자생성콘텐츠에\_관한\_연구.pdf
- 제7권\_제4호\_-\_게임\_이용자의\_특성\_분류를\_통한\_게임\_캐릭터\_선호도에\_관한\_조형\_연구.pdf
- 제7권\_제4호\_-\_온라인게임\_아이템거래\_발생\_원인\_분석.pdf
- 제8권\_제1호\_-\_대전\_격투게임의\_사태\_분석을\_통한\_게임\_발전성\_연구.pdf
- 제8권\_제3호\_-\_게임요소의\_만족도분포\_추정에\_관한\_연구.pdf
- 제8권\_제4호\_-\_World\_of\_Warcraft의\_서사\_연구.pdf
- 제8권\_제4호\_-\_성격\_확률\_분포를\_이용한\_NPC의\_성격\_및\_행동\_생성.pdf
- 제8권\_제4호\_-\_어드벤처\_게임의\_퍼즐\_시스템이\_플레이어의\_게임\_몰입과\_참여도에\_
- 제9권\_제1호\_-\_MMORPG의\_게임\_아이템\_현금거래\_유형과\_한계점\_연구.pdf
- 제9권\_제1호\_-\_...\_게임\_예시\_연구.pdf
- 제9권\_제1호\_-\_...\_시스템\_설계\_및\_구현...

- QA-E-IS-080811(온라인 게임 이벤트).doc
- QA-E-IS-080912(타\_게임\_롤\_분석\_자료).doc
- QA-E-ME-090218(아이템어뷰징방법리스트).doc
- QA-E-RV-081125(테일즈런너\_아쿠아쿠\_비교분석).ppt
- QA-E-RV-090216(미니게임비교서).doc
- QA-E-RV-090306(미니게임비교서).pptm
- QA-E-RV-090320(상점\_기능\_분석서).pptm
- QA-E-RV-090320(전장시스템\_비교분석).docx
- QA-E-RV-090403(문화콘텐츠와게임).ppt
- QA-E-RV-090413(상점\_구조\_분석).ppt
- QA-E-RV-090413(온라인\_게임\_서비스\_컨텐츠).pptm
- QA-E-RV-090416(게임별\_핸디캡\_시스템).doc
- QA-E-RV-090417(온라인게임\_캐시아이템\_소비\_사례조사).doc
- QA-E-RV-090423(중국\_유료아이템\_조사).docx
- QA-E-RV-090430(게임별\_매칭\_시스템).pptx
- QA-E-RV-090604(전장시스템\_비교분석).docx

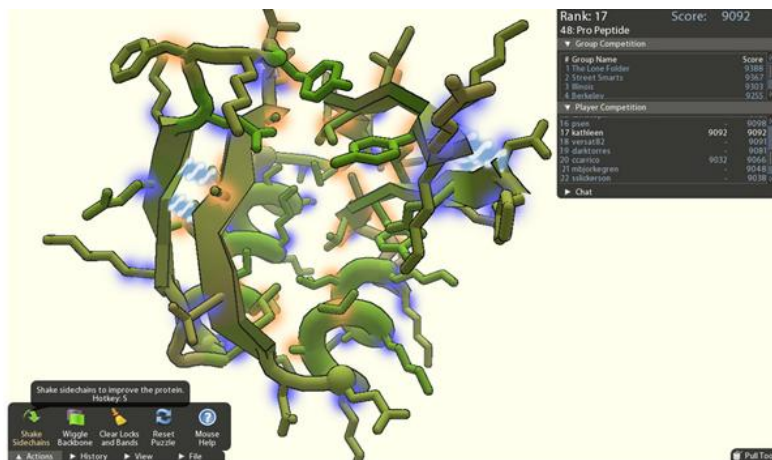


초상권  
조정  
가능  
..



# 어떻게 시작할까요?

## □ 사례 연구



게이머들, 3주 만에 에이즈·암 등 난치병 실마리 찾아

# 어떻게 시작할까요?

## □ 시행.도전



# 어떻게 시작할까요?

- **우리가 택한 방법!**
  - 백 데이터(Back Data)
  - 개발 도중 검증
  - 실패의 되새김

# 약간의 사례?

개발팀과 논의 결과 가장 선호했던 것은 실제에 기반한 데이터

그래서 시작한 것.

## PIT(Product Innovation Test)란?

PIT란?

개발 중인 제품의 게임 콘텐츠 효과를 사전에 미리 확인하기 위하여  
개발 단계별로 검증하는 작업

PIT의  
효과

개발 단계의 콘텐츠 점검을 통하여 문제 사항을 추출하고 미리 개선함으로써,  
실제 서비스 시 발생할 수 있는 콘텐츠의 품질 저하의 최소화 가능

# 약간의 사례?

## PIT 종류

### 플레이 테스트

- 추론 관찰 테스트
- 특정 상황 테스트
- 타임 체크 테스트

### 설문 조사

- 일반 설문 조사
- 세부 항목 설문 조사

### 인터뷰

- 전체 인터뷰
- 그룹 인터뷰
- 개인 인터뷰

### 생리학적 측정

- 아이트랙킹
- 표정 녹화
- 심박수 측정

# 약간의 사례?

## Prototype

- 게임 장르 성향 설문 조사
- 새로운 기술 제시에 대한 의견
- 컨셉 선호도 조사
  - 시나리오
  - 그래픽 (원화 등)

## Alpha X차

- 플레이 테스트
  - 단계별 개발 포인트 중심
- 설문 조사
- 인터뷰
- 비교 조사 분석

## Alpha 3차

- 플레이 테스트
  - 단계별 개발 포인트 중심
- 설문 조사
- 인터뷰
- 비교 조사 분석

## Alpha 마지막 단계

- 최종 플레이 테스트
  - 플레이 동선
  - 밸런스 테스트
- 설문 조사
- 인터뷰
- 비교 조사 분석

# 약간의 사례?



게임 콘셉트의 적절성 검토

# 약간의 사례?

## 예) 장르에 따른 성향조사 설문

18. 위의 15번에서 답변한 게임을 플레이 했을 때 가장 재미있었던 시스템과 재미없었던 시스템은 무엇인지 자세히 적어주세요.

재미있었던 시스템	<p>권입을 위해 정해준 원과 PK</p>
재미없었던 시스템	<p>노가다</p>

무 캐릭터, 배경, 몬스터 등 그래픽이 뛰어난	1	2	3	4	
3인 커뮤니티 구성이 잘 되어 있음	1	2	3	4	5

29. 전력과 MO가 함께 있는 게임에서 반드시 고려해야 할 점은 무엇인지 자유롭게 서술해주세요.

벨런스가 정말 잘못이면 좋겠고 테리미 홍보를 잘려야

30. 모든 질문에 성실하게 답하셨나요?

1) 예

2) 아니오

성명 : [redacted]

생각 만큼 잘 써주진 않는다..

# 약간의 사례?

## 예) 장르에 따른 성향조사 설문

4. 위의 2번 같은 장르(소설, 영화, 드라마, 만화, 게임 등)에서 가장 인상 깊거나 기억에 남는 장면이 있다면 적어주세요.  
 (예) 영화 '스타워즈'에서 다스베이더가 스카이워커에게 자신이 아버지임을 밝히는 장면 등)

영화 '이탈랜드'에서 주인공이 실제 자신의 고향과 변하는 장면.  
 (출처)

• 동 영화에서 여자주인이 자신의 원본이 겹쳐 전화 했으며 원본이 없어 영화를 본  
 일타가 살아있는 나쁜 놈은 장면 ~~원본~~ (원본은 차 사고가 나서 연속 살해로 사형)

영화 '메트로이드'에서 발본과 파란색 선택 장면 (현실과 진실 구분 선택 장면)

5. 위의 2번 같은 장르에서 SF임을 느끼기 가장 좋은 소재라고 생각하는 것을 우선순위로 나타내주세요.

평가 항목	우선순위 (숫자로 표기)
1) 미래의 세계관에 대한 스토리	1
2) 공간 이동, 타임머신 등 미래 과학	2
3) 기계 팔이나 광선검 등 최첨단 소재	3
4) 외계인 등 새로운 종족에 대한 호기심과 두려움	5
5) 미래에 일어날 천재지변	4

기타 의견 ( )

18. 위의 15번에서 답변한 게임을 플레이 했을 때 가장 재미있었던 시스템과 재미없었던 시스템은 무엇인지 자세히 적어주세요.

재미있었던 시스템	나름대로 개성적인 직업별 스킬, 롬보 (의뢰는 어찌든가 모든게재미 없게하고 롬보게임은 유도)
재미없었던 시스템	강화와 아바타 게이머에게 보지않고 경험도량은 감소 워너이 이득은 귀찮 지너에게 보낸 기증과 상용 능력자가 매우 높게 붙어있어 물어 거라말가로 상수밖에 없다 객격타를 잡기보다는 능력기어문에 사는 사람이 더 많다.

19. 15번과 같은 게임이 실패하는 이유는 무엇이라 생각하시는지 우선순위를 적어주세요.

평가 항목	우선순위 (숫자로 표기)
1) 계속해서 반복해야 하는 플레이	2
2) 커뮤니티 활성화 부족	5
3) 줄길만한 컨텐츠의 부족	3
4) 난이도가 높아지도 변하지 않은 플레이 방식	4
5) 밸런스 문제 (캐릭터 간, 아이템, 스킬 등)	1

기타 의견 ( 지나친 편향 속도, 정격이 게임의 전투력에 직접적인 영향을 미친다. )

20. 게임에서 스토리를 유저 전달하는 것에 있어 가장 효과적이라고 생각하는 것을 우선순위로 적어주세요.

평가 항목	우선순위 (숫자로 표기)
1) 퀘스트를 통한 전달	1
2) 연출(게임 내 동영상 등)을 통한 전달	2
3) 게임 내 아이템(스토리 북 등)을 통한 전달	3
4) 게임 외적인 부분(홈페이지, 책 발간 등)을 통한 전달	4

기타 의견 ( 이전 \* wow가 무 )

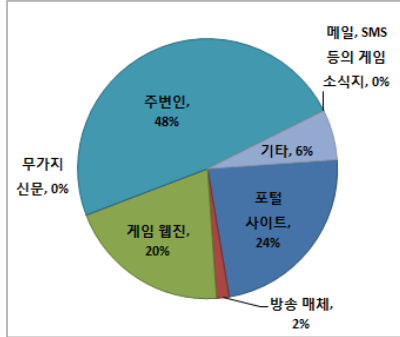


물론 잘 써 주기도 한다.

# 약간의 사례?

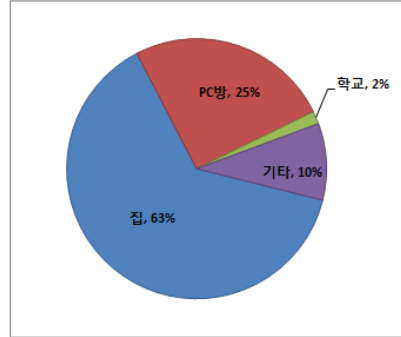
## 예) 사용자 성향 분석

9. 대체적으로 어느 경로를 통하여 게임을 하게 되시나요?



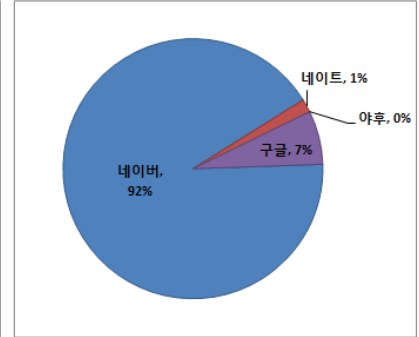
기타 의견 : 거의 다 포함, 한국컨텐츠진흥원, 커뮤니티 사이트

10. 주로 게임을 하는 장소는 어디인가요?

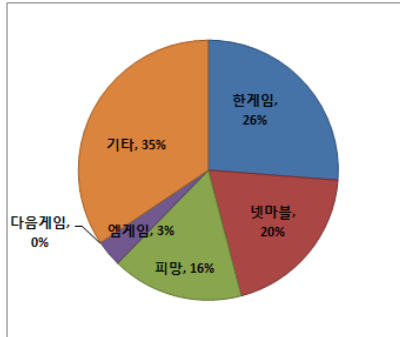


기타 의견 : 오락실 등 아케이드 게임장

11. 주로 사용하는 검색 사이트는 무엇인가요?

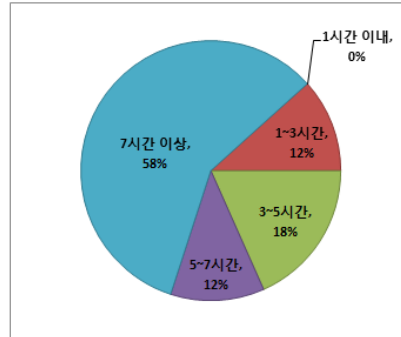


12. 주로 사용하는 게임 포털은 무엇인가요?

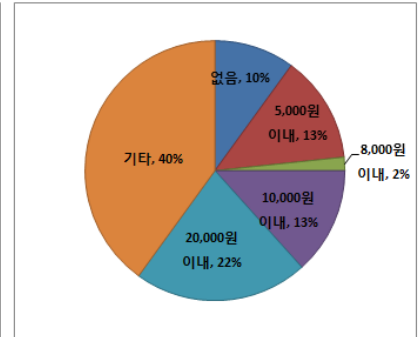


기타 의견 : 넥슨(7명)게임하이(1명), 사울 안함(5명), 네이트 앱스토어(1명), 엔도르핀(1명), PlayNC(1명), 무응답(3명)

13. 일주일에 게임에 투자하는 시간은 어느 정도인가요?



14. 한달에 게임에 투자하는 돈은 어느 정도인가요?



기타 의견 : 2만~5만(1명), 하루 2만원 정도(1명), 5만원 이상(2명), 10만원 내외(2명), 15만원 내외(1명), 30만원까지(1명), 그때마다 다름(2명), 무응답(9명)

# 약간의 사례?

어떠한 것도 데이터로 증명할 수 있으면 좋다.

트라비아2

재미인터렉티브	MMORPG	2011.08.04
무기	한손검	5
	두손검	5
	한손도끼	5
	두손도끼	5
	방패	5
	스피어	5
	메이스	5
	마울	2
	방패	5
	완드	5
	스태프	5
	마법책	5
	활	5
	석궁	5
	화살&볼트	10
	<b>합 계</b>	<b>77</b>
	방어구	헬름
장갑		16
부츠		16
레깅		16
갈옷		16
<b>합 계</b>		<b>80</b>
장신구	링	4
	아물렛	4
	<b>합 계</b>	<b>8</b>
	포션	6
소모품	스크롤	1
	<b>합 계</b>	<b>7</b>

워 오브 드래곤즈

주요게임	MMORPG	2011.07.28		
무기	한손검	55		
	양손검	55		
	한손둔기	55		
	양손둔기	55		
	활	55		
	쌍검	52		
	지팡이	56		
	마법서	57		
	완드	55		
	수절구	55		
	<b>합 계</b>	<b>550</b>		
	방어구	금속	방패	55
			두구	28
			견장	27
갈옷			27	
장갑			27	
하의			27	
신발			27	
<b>합 계</b>		<b>218</b>		
가죽		모자	27	
		견장	27	
		갈옷	27	
		장갑	27	
		하의	27	
		신발	27	
	<b>합 계</b>	<b>162</b>		
천	모자	27		
	견장	27		
	로브	27		
	장갑	27		
	하의	27		
	신발	27		
	<b>합 계</b>	<b>162</b>		
소모품	즉시회복 물약	24		
	지속회복 물약	10		
	강화 스크롤	3		
	소켓석	36		
	시약	15		
	기타	58		
<b>합 계</b>	<b>146</b>			
장신구	반지	14		
	목걸이	18		
	아티팩트	17		
	<b>합 계</b>	<b>49</b>		

얼로즈 온라인

아스트롬니발	MMORPG	2011.05.31
무기	한손도끼	670
	한손둔기	1000
	한손창	810
	한손검	741
	양손도끼	534
	양손둔기	722
	양손창	580
	양손검	392
	활	687
	석궁	392
	단검	954
	지팡이	877
	마법봉	1000
	<b>합 계</b>	<b>9359</b>
방어구	천	1000
	가죽	1000
	판금	1000
	<b>합 계</b>	<b>3000</b>
기타	평상복	446
	기타	1000
	<b>합 계</b>	<b>1446</b>

# 약간의 사례?

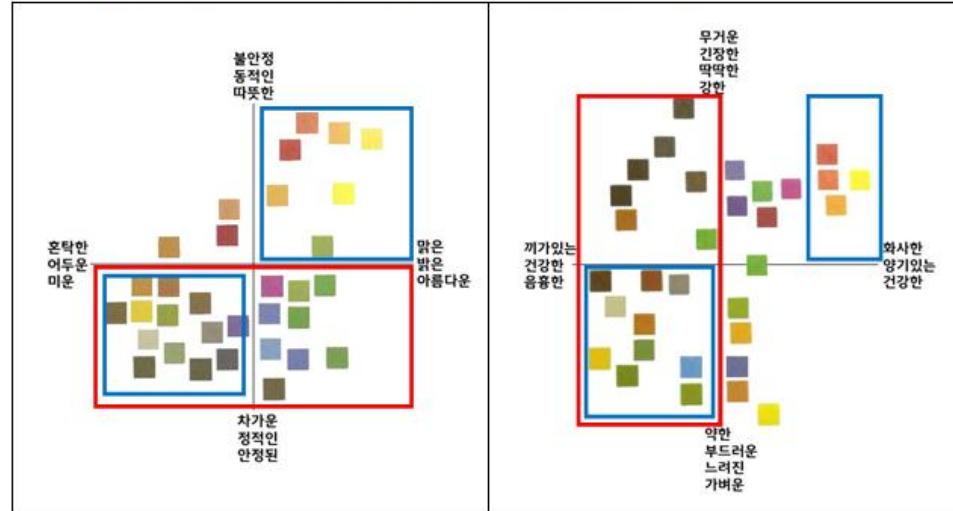
서비스 종료 일시	서비스 종료 원인	가장 큰 서비스 종료 원인
2009년 12월 08일	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서버관리의 부실함</li> <li>- 택시의 범람 (절 기능)</li> <li>- 기약 없는 업데이트 (게임 방치)</li> <li>- 이벤트 부재 (게임 방치)</li> <li>- 발 빠른 홍보활동 및 대처 부족</li> </ul>	<p>2009년 12월을 마지막으로 게임 시장에서 모습을 감추었는데, 가장 크게 꼽는 실패 원인은 바로 서비스 시작 이후에 별도의 홍보활동이 없었고 게임이 방치된 것이 가장 큰 영향을 미쳤다는 것이다. 경쟁 게임인 &lt; 온라인 &gt;의 경우 지속적인 홍보와 e스포츠 대회로 육성을 위해 리그 진행도 하는 등 바쁘게 움직였지만 &lt; &gt;는 그렇지 못했다.</p>
2010년 05월 31일	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 스타일 에 따라서 유저들의 대립구도가 없음</li> <li>- 국내 유저의 빠른 콘텐츠 소모에 따른 콘텐츠 부족</li> <li>- 성급한 유료화</li> </ul>	<p>&lt; &gt;의 가장 큰 실패 원인은 국내 유저들의 콘텐츠 소모 속도를 따라가지 못해서 일어난 콘텐츠 부족 현상과 원정대에 참가하여 도와주는 방식의 플레이 특성상 유저끼리의 전쟁이나 PK 등 경쟁할 수 있는 시스템이 없어 유저들이 많이 떠나갔다.</p>
2009년 12월 31일	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 메이플 스토리의 아류 작</li> <li>- 새로운 시스템 적용 후 변화 점 이 없음</li> <li>- 너무 어려운 게임 난이도</li> <li>- 짙은 노가다 성</li> </ul>	<p>&lt; &gt;의 가장 큰 실패 원인은 아무래도 모티브로 잡은 메이플 스토리 때문이라고 볼 수 있다. 새로운 게임이지만 아무리 해봐도 [액션이 나 그래픽만 다른 "메이플 스토리"] 라는 타이틀을 피할 수 없고, 게임성 또한 기존 메이플 같이 짙은 노가다 성의 게임이어서 새로울 것이 없어 유저들이 떠나간 게임이다.</p>
2009년 01월 26일	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 밸런스의 불균형</li> <li>- 아이템 드랍 확률의 저하</li> <li>- 문제점에 대한 빠르지 못한 패치</li> <li>- 전체적인 운영의 부실</li> <li>- 콘텐츠 부족</li> </ul>	<p>&lt; &gt;의 실패 원인은 무엇보다 전체적인 운영 부분에 부실 하여, 유저들의 흥미를 끌지 못해 하나 둘 떠나간 게임이다.</p>

# 약간의 사례?

구분	컬러테이블	내용
(마쪽)		<ol style="list-style-type: none"> <li>어두운 톤의 색상이 많음..</li> <li>신비한 느낌을 의미하는 보라색, 녹색 계열의 색상이 주를 이룸..</li> <li>저채도, 저명도, 보라색, 녹색은 유행감 중 무거움을 의미함..</li> </ol>
(전죽)		<ol style="list-style-type: none"> <li>전체 색상이 비슷한 톤의 유사 배색 타입으로 보임..</li> <li>강조색이 많지 않고 자연스러운 느낌을 의미하는 녹색과 갈색이 배색됨..</li> </ol>

## 색상의 감정

(아래의 자료는 컬러리스트 : 색채 심리 마케팅 출판사:보보스 컬러 에서 발췌함)





그리고...

# 어떻게 시작할까요?

## □ 무한 공유



- 얻고 싶다면 먼저 주어야 한다.
- 하나를 주게 되면 열은 받을 수 있다.

# Q&A

---

- 질문 받습니다!!!