

수치와 체감, 두 언어로 전투를 설계하는 1 년차 기획자

1. 지원 동기

한 사이클을 완주하고 만난 네 가지 결핍

지난 1 년간 스펙터게임즈코리아 '스펙터 에이전시'에서 어비스·디멘션 던전을 본 담당으로 진행하며 컨셉 → 시스템 기획 → 출시 → 라이브까지 한 사이클을 직접 경험했습니다. 타이트한 일정과 잦은 방향성 변경 속에서 기획을 끝까지 밀어붙여본 경험이, 다음 단계로 부딪혀보고 싶은 영역을 분명하게 만들어주었습니다.

다음 무대에서 경험하고 싶은 네 가지

- **데이터 분석 환경** — Mixpanel 로 본인 콘텐츠 retention 을 측정해본 경험에서, 더 정교한 데이터 환경에서 다음 빌드 설계 사이클을 본격적으로 돌려보고 싶습니다.
- **사수 멘토링** — 1 년간 본 담당으로 의사결정해온 만큼, 더 깊은 시스템 설계 노하우를 가까이서 흡수할 환경이 다음 성장의 핵심이라고 판단합니다.
- **탄탄한 QA 프로세스** — 던전 3 종을 출시하며 안정적 빌드의 중요성을 체감한 만큼, 체계화된 QA 환경에서 더 단단한 출시 경험을 쌓고 싶습니다.
- **대규모 프로젝트 협업** — 현재 환경에서 클라이언트·서버·UI·아트와 협업해본 경험을 바탕으로, 더 다양한 직군·더 큰 스케일의 프로젝트에서 호흡을 맞춰보고 싶습니다.

이 네 가지는 '없어서 떠나는 이유'가 아니라, 1 년차의 실무를 더 단단하게 다지기 위해 직접 부딪혀보고 싶은 영역들입니다.

2. 왜 전투 기획자인가

1 년의 실무에서 가장 살아있다고 느낀 영역이 전투였습니다. 시스템 한 줄과 수치 하나가 곧장 유저의 손에 닿는 자리, 가장 빠르게 검증되고 가장 빠르게 학습되는 기획 영역입니다.

기획 영역 중 전투만큼 유저 반응이 빠르게 돌아오는 자리는 드물다고 느꼈습니다. 디멘션 던전 출시 후 주 2~3 회 Mixpanel 을 열어 유저들이 어느 구간에서 막히는지, 어떤 패턴에서 탈락하는지 확인했고, 그 데이터를 바탕으로 다음 패치에서 탄막 패턴과 밀도를 조정했습니다. 시스템 한 줄, 수치 하나의 변경이 곧장 유저 행동 변화로 돌아오고, 그 변화가 다음 패치 방향을 결정합니다. 이렇게 데이터로 가설을 빠르게 검증하고 다음 작업에 반영하는 사이클이, 본인이 전투 기획자로서 일하고 싶은 가장 큰 이유입니다.

데이터로 보이지 않는 반응도 같은 흐름이었습니다. 유저들이 커뮤니티에서 자기 기록과 빌드를 자랑하고 막힌 지점을 공유하는 모습을 보며 — 그 반응이 곧장 다음 빌드의 재료가 되는 흐름을 체감했습니다. 이 직접적인 피드백 루프가 전투 기획자에 대한 신념을 막연한 동경에서, 가장 빠르게 성장하고 가장 즐겁게 일할 수 있는 자리라는 확신으로 바뀌었습니다.

3. 강점

① 숫자와 친한 기획자

어비스 던전 200 스테이지 / 2,000 층의 수치 밸런싱을 본 담당으로 안정화시킨 경험이 시스템 설계의 기반입니다.

마석 시스템과 스킬 칸 6 칸 등 수치 기반의 새로운 요소가 많이 도입된 환경에서, 메인 스테이지의 가중치 시스템을 어비스에 맞게 조절·재활용해 2,000 층의 선형 난이도 곡선을 구축했습니다. 마석 획득량과 상점 가격대도 매 웨이브마다 의미 있는 선택이 만들어지도록 조정해 안정적인 수치 기반 콘텐츠로 안착시켰습니다.

출시 후 리더보드 분석에서 동일 유저의 메인 진행도와 어비스 층수가 양의 상관관계로 확인되어, '메인 막힘 이탈 방지 우회 루트' 기획 의도가 데이터로 검증되었습니다.

회계·재무 중심의 경영학 수업과 수능 수리 만점의 배경이 복잡한 수치 구조를 거부감 없이 다루는 토대가 되었음을 실무에서 체감했습니다.

② 게임을 잘하는 기획자

다양한 게임을 깊게 해본 경험이, 계산만으로는 잡을 수 없는 '재미와 난이도의 체감 기준'을 만듭니다.

리그 오브 레전드 마스터, 발로란트 초월자, 오버워치 마스터 등 상위 티어 경험에서 익힌 '스킬 우선순위 판단', '회피와 딜링의 동시 처리', '빌드 간 카운터 관계' 같은 시스템 간 유기적 연결의 시야는 디멘션 던전(체력 1 생존 / 매일 숙제)에서 또렷하게 작동했습니다. 숫자만으로는 잡히지 않는, 유저 실력과 도파민 자극이 핵심인 콘텐츠였습니다.

세로맵 + 위 탄막 / 아래 일반 몬스터 구성으로 회피와 격파의 긴장감을 설계하고, 캐릭터 스탯·스킬 각성은 미적용하되 장비·룬 옵션은 유지해 강스탯 격차는 제거하되 빌드 자유도는 살렸습니다. '체력 1' 난이도는 직접 반복 플레이로 체감하며 조정했고, 이 체감 기반 조정이 출시 후 데이터로 검증되었습니다.

결과 (Mixpanel 본인 측정)

- 진입 자격 유저 1.3 만 명 중 약 46%(약 6,000 명)가 1 주일 이상 참여
- 그중 81.5%가 2 회 이상 반복 플레이 / 14.8%가 9 회 이상 헤비 유저로 안착
- 유저들이 커뮤니티에서 자기 기록과 빌드 조합을 자랑하는 반응도 확인

두 강점이 만나는 지점

어비스(숫자)와 디멘션(감각)은 정반대 성격의 콘텐츠지만 둘 다 본 담당으로 진행했습니다. 수치로 풀 것은 수치로, 체감으로 풀 것은 직접 플레이로 — 상황에 맞는 도구를 선택해 접근하는 것이 1 년차에서 익힌 가장 큰 도구입니다.

4. 1 년차에서 가장 크게 배운 것

가장 크게 마주한 도전은 어비스 던전 작업 중에 있었습니다. 타이트한 일정과 빠르게 변하는 방향성 속에서, 처음에는 한 번에 정답에 가까운 초안을 만들어 끝내야 한다는 부담을 느꼈습니다.

그러나 정답을 향한 한 번의 큰 시도보다 짧은 초안 + 잦은 피드백 사이클이 훨씬 강력하다는 것을 깨달았습니다. 방향이 바뀔 때마다 즉시 반영해 손실 시간을 최소화했고, 이 방식 전환으로 모든 업데이트 태스크를 일정 안에 완료했습니다.

이 깨달음은 이후 작업에 그대로 이어져, 10~11 개월차의 보스 몬스터 기획에서는 처음부터 짧은 사이클을 의도적으로 적용해 보스 8 종 × 3 변형 = 24 개를 2 개월 내 완료했습니다.

1 년 동안 가장 크게 변한 부분은 기술적 디테일이 아니라 '완벽한 결과물을 한 번에'에서 '빠르게 다듬어가는 흐름으로'라는 작업 태도 자체입니다. 이 변화는 1 년차의 끝이 아니라, 다음 단계의 출발점이라고 생각합니다.

5. 입사 후 포부

1 단계

전투 시스템의 한 축 — 보스 패턴, 스킬 시스템, 또는 던전 콘텐츠 — 에 책임감 있게 기여하며 데이터 기반 의사결정 사이클을 체화하는 것을 목표로 합니다. 본인 콘텐츠의 retention 을 직접 측정·분석해본 경험을, 더 정교한 데이터 환경에서 본격적으로 발전시키고 싶습니다. '기획 의도 → 출시 → 데이터 검증 → 다음 빌드'의 사이클을 한 사이클이라도 제대로 돌려보는 것이 입사 후 가장 구체적인 목표입니다.

2 단계

단일 콘텐츠를 넘어, 여러 콘텐츠가 하나의 전투 경험으로 일관되게 작동하도록 설계하는 기획자가 되고 싶습니다. 어비스(수치)와 디멘션(체감)을 각자의 컨셉으로 풀어본 만큼, 그 경험을 발판으로 여러 콘텐츠 간의 난이도 곡선·보상 흐름·플레이 호흡이 서로 맞물리도록 조율하는 작업으로 나아가고 싶습니다.

지향점

좋은 전투는 기획자의 머릿속이 아니라 유저와의 상호작용 속에서 모양을 갖추니다. '유저와 함께 다듬어가는 전투 시스템'을 한 사람의 감각이 아닌 재현 가능한 프로세스로 구축하는 기획자, 그렇게 일하는 자리에 끝까지 도달하고 싶습니다.