올바른 시스템 기획서 쓰기

1. 게임의 기능을 우선 정리
2. 방향성(장르)가 있다면 이를 바탕으로 정리
3. 베치마킹 정리 -> 방향성과 기능에 대한 확실성과 유연성
4. 주관(경험)에 따른 정리
5. 기능 정리 후, 세분화와 각 파트에 맞게 시스템 기획서 구성
6. 방향성이 있다면 이를 토대로 작성
7. 비 기획적 영역도 어느 정도는 세분화 필요
8. 시스템의 방향성, 구체적인 것부터 추상적인 것 까지 모두 작성
9. 시스템의 방향성, 구체적인 것부터 추상적인 것 까지 모두 작성
10. 인지 요소 열거, 필요 기능 열거 -> 최대한 구체적이고 자세하게 열겨
11. 계층 구조와 부모 자식 구조를 활용
12. 열거된 인지 요소를 세분화(개념, 동작원리, 데이터 순으로 작성)
13. 가독성에 주의 할 것
14. 게임 규칙 작성
15. 유저 시나리오 규칙(유저가 경험하는 모든 것) -> 재미와 편의성
16. 인지 요소 규칙(시스템 규칙) -> 논리성
17. 큰 규칙: 게임의 시작과 승리조건, 끝이 어떻게 나는 가 등 게임의 루틴
18. 작은 규칙: 게임의 재미를 위한 세부 규칙

#입장 -> 생성 -> 동작 -> 퇴장 -> 종료

1. 처음부터 논리적으로 다루기는 어려우므로 일단 생각나는 대로 열거한 후 일반화와 세분화

#육하원칙 등의 틀에 맞춰서 초기에 구상하는 것도 방법이다.

1. 세부 규칙이 너무 많은면 이에 대한 우선순위를 두거나 해서 서로 충돌 나지 않도록 설정
2. 간결하고 재미와 편의를 위한 유저 시나리오 규칙을 작성
3. 콘텐츠 기획의 경우 제작과 관리만을 위한 시스템이 필요, 식별자와 데이터 위주로 작성
4. 동적 데이터 로딩, 동적으로 수치 조정(치트키, 명령어, 엔진 인터페이스), 게임 데이터는 시스템 조정 데이터(공용되는 부분, 점프값이나 중력값), 콘텐츠 데이터(공용되지 않고 고유, 스테이터스)
5. 시스템의 필요성을 납득시켜라

역기획 잘하는 법

1. 작업 단위를 최소화 -> 전체를 하기 보다는 한 부분만을 찝어서 구체화
2. 기능 나열 보다는 구조화를 통한 역기획
3. 눈에 드러나지 않는 부분도 신경 써라(수치 등)
4. 시스템에 방영된 의도를 파악