

[제로기획] 2주차 - 게임기획자란?

[제로부터 시작하는 기획자 키우기] KING 챌린지 스터디 2주차

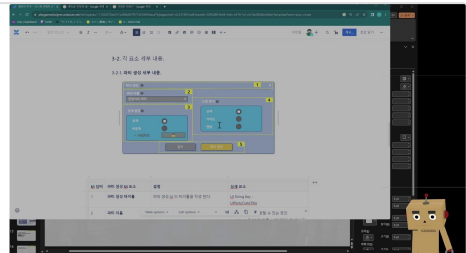
시스템 기획자 업무 해보기

문잡이 [21년차 게임 기획자] - 게임 기획 2 편 // 21 년차 게임 기획자의 강의

게임 기획 2 편 // 21 년차 게임 기획자의 강의

21 년차 게임 기획자의 두 번째 강의
시스템 기획자 업무 해보기.

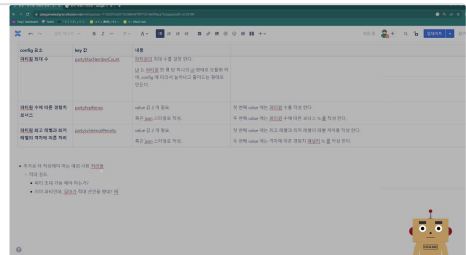
<https://www.youtube.com/watch?v=d6kdUlaY7S8&list=PLOJPxg-c4qSjUH15K7fZw8iK4wVTJEohZ&index=11>



게임 기획 강의 2-1 편 // 21 년차 게임 기획자의 강의

21 년차 게임 기획자의 두 번째 강의
시스템 기획자 업무 해보기 그 두 번째.

<https://www.youtube.com/watch?v=jJmvmoLKxG8&list=PLOJPxg-c4qSjUH15K7fZw8iK4wVTJEohZ&index=10>



시스템 기획 순서

(강의자의 의견, 스스로도 항상 이렇게 기획하지는 않는다.)

첫번째, 파티 시스템(mmorpg)

1. 방향성 설정
2. 세부 내용 고민 해보기
3. 목차 만들기
생략해도 됨, 남들에게 보여줄 때의 목차 생각
4. 이미지화 해보기
대표적인 이미지, 다른 사람이 이해하기 쉽도록 이미지화
5. 세부 내용 작성하기
6. 테이블 작성하기

7. 정리하기 (회고)

8. 타 팀에 넘길 내용 정리하기

1. 방향성 설정

파티의 총 인원?

레이드와 같이 파티를 묶을 수 있는 형태가 존재? (여기서 안 할수도 있음)

파티장 존재?(시스템적으로 자동으로 묶을 때는 없음)

파티장, 파티원 추방 가능?

자원 분배 방식?

파티를 통한 이득 존재?

- 추가 생각해보기

인벤토리 방향성 설정

칸수 - 유료 아이템 - 가득 찾을 때

구분

정렬

삭제가능? - 잠금 기능

판매가능?

최대 아이템 갯수

2. 세부 내용 고민

파티의 총 인원? - 4명

레이드와 같이 파티를 묶을 수 있는 형태가 존재하는가? - 없음

파티장 존재? - 존재

파티장 추방 가능? - 불가능

파티원 추방 가능? - 가능, 파티장만

자원 분배 방식? - 순차, 균등

파티를 통한 이득 존재? - 경험치 보너스

3. 목차 작성 + 4. 이미지화 + 5. 세부 내용 작성

정해진 것은 없다. (엑셀, 노션, 컴플런스 등 사용)

1. 정의

프로젝트 문서에서 사용하는 파티 시스템을 기획한다.

2. 요약 — 이유가 추가로 필요하면 작성하자

프문에서 파티 시스템 내용을 요약한다.

아까 방향성 정할 때 던진 질문에 대해 설명한다.

· 파티의 총 인원?

- 4명

· 레이드와 같이 파티를 묶을 수 있는 형태가 존재하는가?

- 레이드 총 인원 4명이므로 묶는 기능 필요 없다.

- 다만, 추후 업데이트 상황에 따라 레이드 인원이 늘어나면,
레이드 파티 시스템이 추가될 수 있다.

· 파티장 존재한다.

· 파티장 추방할 수 없다.

· 파티원 추방 가능하다.

· 획득 방식?

- 순차, 기여도, 랜덤

· 파티를 통한 이득 존재?

- 파티 인원 수에 따른 경험치 보너스가 존재한다.

3. 상세 내용 (영상보다 더 상세하게 기록해야한다.)

3-1. UI 요약

파티 생성부터 HUD 상에서 보여지는 파티의 UI를 예시를 작성한다.

3-1-1. 파티 생성 UI 예시

(UI 이미지)

• 파티 생성 UI의 요소

(표로 만들 수도 있음)

- 파티 이름

(애와 관련된 설명과 예시를 작성한다.)

- 공개 설정

- 드랍 방식, 레벨 제한 설정 등등..

3-2. 각 요소 세부 내용

(UI의 각 요소에 영역 치고 번호 붙여서 설명 - UI넘버 추가, UI String Key 정의)

3-2-1. 파티 생성 세부 내용

· UI 요소 설명에 추가로 작성 (자세히)

· 상세요소에

글자 수, 레벨 등 제한 사항도 작성하자

ex) 파티 이름 최대 몇 글자, 파티원 레벨 차이 제한 등

· 각 요소

디폴트 값 명시할 것

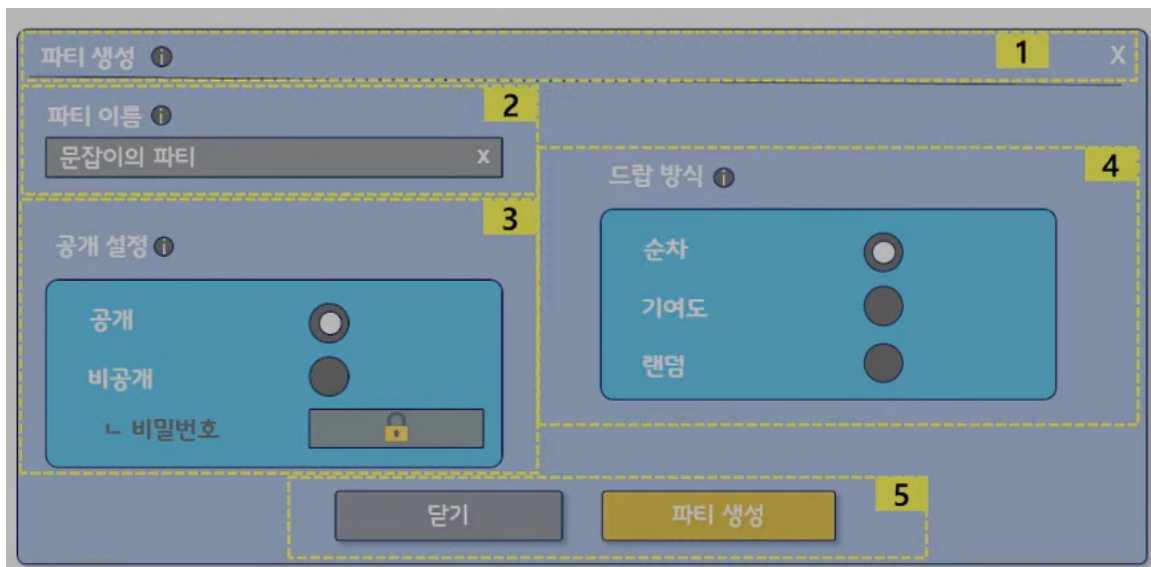
· 조건 충족 시 활성화, 비활성화 되는 것도 설명

.

경우에 따른 예시 작성

ex) 아이템을 순차 방식으로 획득 시,

기본 순서 / 파티원 나갔을 때(순서 아닐 때 나감/ 순서 일 때 나감) 어떻게 분배하는지 작성



UI 넘버	파티 생성 UI 요소	설명	상세 요소
1	파티 생성 타이틀	파티 생성 UI의 타이틀을 작성 한다.	UI String Key : UIPartyCrateTitle

4. 이미지화

파티 시스템을 이미지화한다.

보통 디자인팀이 또 수정하기 때문에,

기획자의 의도를 표현한 이미지를 만든다.

글로 쓰는 것보다 작업자가 확실하게 이해할 수 있도록 실제로 이미지로 작성하면 좋다.

보통, 레퍼런스 조사로 더 이쁘게 만든다.

창 추가시, 따로 제작하고, 화면에 올리는 방식

- 파티 생성
추가 정보 표시 아이콘으로 공간 부족할 때 해당 메뉴에 대한 설명 가능
- 파티원 초대
- 파티원 검색
- 파티 검색
- 파티창
: 파티원별 직업, lv, 닉네임, hp, mp 표시
파티창을 접었다 펴는 UI

6. 테이블 작성

3-5. 데이터 테이블 설정

- 파티 시스템의 경우 데이터 테이블을 작성할 내용이 없으면, config를 통해 필요한 내용만 추가한다.
- 필요 config 내용

config 요소	key 값	내용
파티원 최대 수	partyMaxMemberCount	파티원 최대 수 설정 UI는 파티원 한 명당 하나의 UI 형태로 모듈화, config에 따라서 늘어나고 줄어드는 형태
파티원 수에 따른 경험치 보너스	partyExpBonus	value 값 2개 필요 혹은 json 스타일로 작성

partyConfig.xlsx

key:string	value:string	value:string
------------	--------------	--------------

partyMaxMemberCount		4
partyExpBonus	1	5
partyExpBonus	2	10
partyExpBonus	3	15
partyExpBonus	4	20

- 추가로 더 작성해야 하는 예외 사항 처리들

궁금했던 점

- hud: 사용자와 상호작용하지 않는다?
게임 플레이 시에 현재 플레이어 본인이나 게임 상황에 대한 정보를 알리는 데 사용
- config: 구성 파일, 환경 설정
값 바뀌서 설정을 바꾼다.
- json 스타일: json 데이터 구성으로 config 작성한다는 의미.
 - "데이터이름": 값 (이름과 값의 쌍으로 구성)
 - json 객체

```
{
  "name": "내이름",
  "age": 100
}
```

 이런 형태