

[역기획 해보기]**• 역기획이란?**

- 이미 출시한 게임을 보고 기획서 만들어 보기
- 겉모습만 이야기하는 내용은 역기획서가 될 수 없다
- 어떤 구조로 되어 있는지 파악이 필요
- 데이터 테이블까지 예측하는 것이 중요
- 어떤 의도로 이 시스템 혹은 콘텐츠가 나온 것인지 파악하는 것도 중요
- 문제점을 찾기 보다는 개선점을 찾아보는 것이 중요

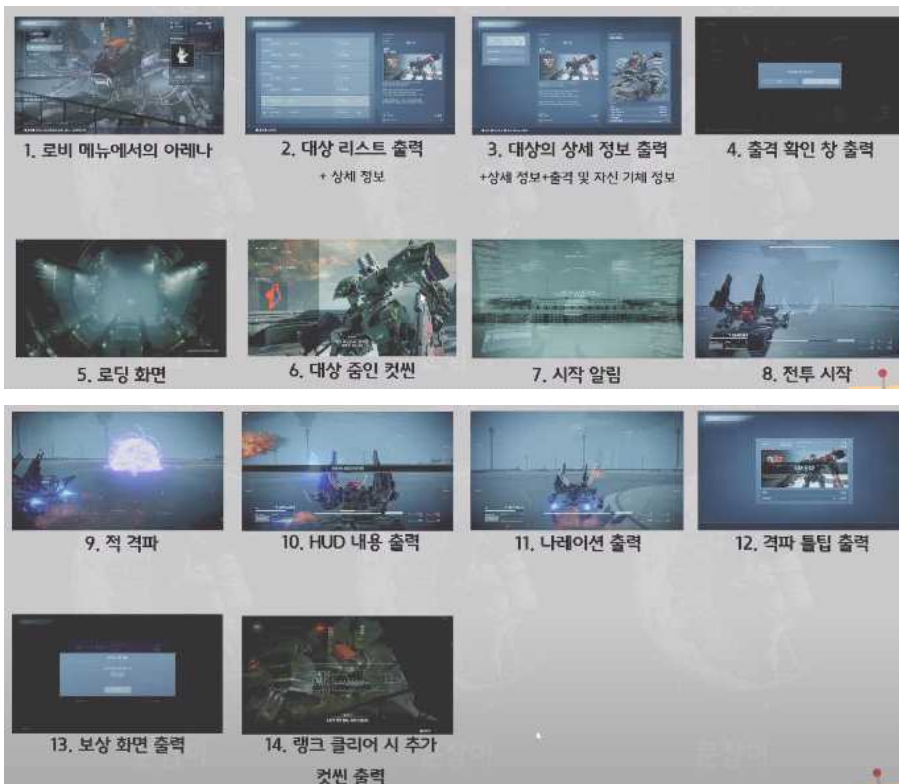
• 역기획 순서는?

- 영상, 스크린 샷 촬영 후 분석
- 요소별 기획서 작성
- 필요 데이터 테이블 작성
- 해당 콘텐츠가 필요한 이유에 대한 작성
- 개선 사항 작성

• 역기획 게임 선정

- 선택한 게임은? : 스타듀밸리
- 게임 선정 이유: 다양한 게임 내 이벤트들이 존재해서 역기획하기 좋을 것 같다
- 어떤 콘텐츠를 역기획할 것인가?: 마을 회관 꾸러미 (아이템 모음)
- 해당 콘텐츠 선정 이유: 스타듀밸리 게임 전체를 관통하는 메인 콘텐츠 중 하나이고, 꾸러미를 완성해나가면서 발생하는 이벤트들도 재미있어서 자세하게 분석해보고 싶다.

예시: 아머드 코어 6 - 아레나 콘텐츠 역기획

1) 영상, 스크린 샷 촬영 후 분석

2) 역기획 UI 로비, 분석

- 메인 화면



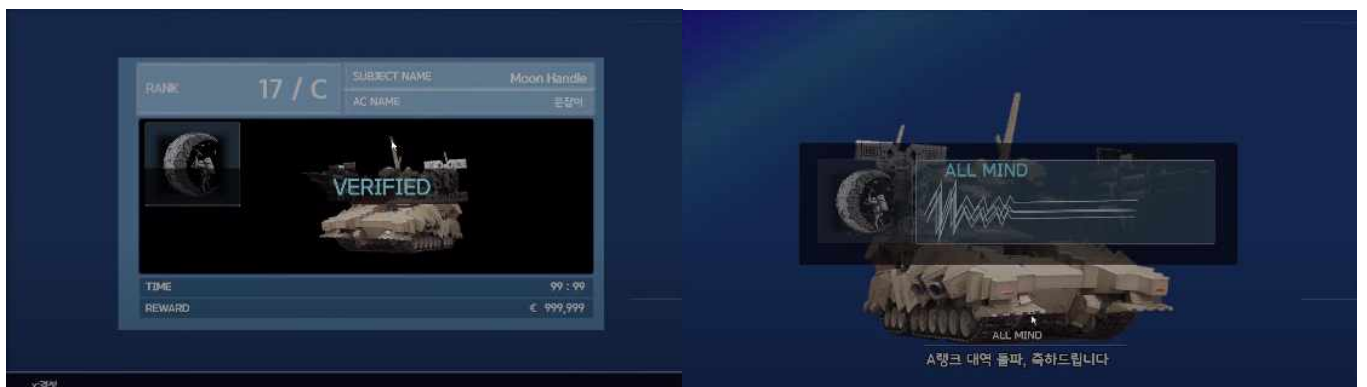
- 적 리스트, 대상 확인



- 인 게임 / 대상 AC 연출 컷씬, 적 격파 완료 알림, 나레이션



- 결과 확인, 랭크 클리어 나레이션



- 어떤 버튼 선택/클릭 시 동작 분석

3) 역기획서 작성

1. 문잡이가 생각하는 아레나 시스템의 Position.

- 1) 아머드 코어 6 에는 다양한 미션이 존재 한다.
- 2) 다양한 미션에서 적 AC 와 상대하지만, 그것은 미션이 엮여 있다.
- 3) 마음 편하게 1:1로 다양한 AC 와 상대할 수 있는 공간을 만든다.
- 4) 이 공간은 자신의 AC 에 대해서 파악할 수 있고, 다양한 적 AC 에 대한 모습을 볼 수도 있다.
- 5) 결과적으로,
 - 다양한 AC 를 보며, 움직임이나 파츠의 조합을 참고할 수 있다.
 - 자신의 AC 를 테스트 해볼 수 있다.

2. 아레나 UI 예시.

- 자세한 내용은 PPT 참고.

3. 상세 내용 설명.

3.1. 아레나 진입 방법.

- 1) 아레나는 로비의 메인 메뉴에서 ARENA 버튼을 통해서 진입 한다.

3.2. 대상 리스트.

- 1) 대상을 리스트 형태로 출력 한다.
 - 1-1) 한 화면에 5~6 개 정도의 대상이 출력 된다.
 - 1-2) 대상은 행크와 순서가 존재 한다.
 - 1-3) 대상의 물사인이 존재 한다.
 - 1-4) 대상과의 대전에서 승리했을 경우 받는 보상으로는 COIN 과 OST CHIP 이 존재 한다.
 - 1-5) OST 칩은 OS TUNING 에 사용 된다.
 - 1-6) 대상에 커서가 올라가면, 대상의 상세 정보가 오른쪽에 표시 된다.

2) 대상의 상세 정보.

- 2-1) 대상의 행크와 순서를 표시 한다.
- 2-2) 대상의 물사인과 AC 이름을 표시 한다.
- 2-3) 대상의 엠블럼과 AC Potrait 를 표시 한다.
- 2-4) 대상의 History 를 표시 한다.
- 2-5) 대상을 클리어 했을 경우의 보상을 표시 한다. 보상은 COIN 과 OST CHIP 이다.

3.3. 대상 최종 확인.

- 1) 출력 버튼.
 - 1-1) 최종 확인 후 유저가 출력을 하는 버튼 추가.
- 2) ASSEMBLE 및 기체 데이터 확인 버튼.
 - 2-1) 기체의 파츠 변경을 할 수 있는 ASSEMBLE 버튼과 기체 데이터를 확인 할 수 있는 버튼 추가.
- 3) 적 정보 UI.
 - 3-1) 3.2 대상 리스트에서 나왔던 적 정보를 다시 한 번 보여 준다.
- 4) 내 정보 UI.
 - 4-1) 나의 정보를 간략하게 보여 준다.
 - 4-2) 나의 능력치 중 핵심 능력치를 간략하게 보여 준다.

3.4. 최종 시작 확인.

- 1) 최종 확인 팝업이 출력 된다.
 - 1-1) YES 를 누르면 아레나가 시작 된다.
 - 1-2) NO 를 누르면 전 화면으로 돌아 간다.

3.5. 인게임 - 대상 소개 컷씬.

- 1) 인게임으로 진입 후, 대상을 보여주는 컷씬이 등장 한다.
 - 1-1) 나레이션과 함께 카메라 연출과 함께 적을 멋지게 보여 준다.
 - 1-2) AC 의 특징과 그에 걸맞는 나레이션을 각각 만든다.

3.6. 인게임 - 대상 등장 전 나레이션.

- 1) 미션 시작 시 공통으로 사용하는 '레이븐'(나)의 기동 화면 후 적 대상의 등장 나레이션을 보여 준다.
- 2) 나레이션은 대상 마다 다르다.

3.7. 전투.

- 1) 보통의 보스 전투와 똑같이 적 등장 후 적과 전투를 펼친다.
- 2) 적 AC 에 맞는 맵을 사용 한다.
- 3) 맵은 영역 지정을 통해 해당 영역을 벗어날 수 없게 한다.

3.8. 격파 - HUD 표시.

- 1) 대상을 격파 했을 경우, HUD 를 통해 적의 격파를 유저에게 알린다.
- 2) 이와 동시에 유저의 컨트롤은 더 이상 입력되지 않도록 처리 한다.

3.9. 격파 - 나레이션.

- 1) 적 격파 후의 나레이션을 보여 준다.
- 2) 대상에 따라 다르다.

3.10. 보상 - 격파 대상 확인 및 코인 획득

- 1) 격파 대상을 최종적으로 엠블럼과 함께 AC 의 모습을 보여 준다.
- 2) 격파 대상을 클리어 한 시간을 보여 준다.
- 3) 코인을 보여주며, 보상으로 지급 한다.

3.11. 보상 - OST CHIP 획득

- 1) OST CHIP 의 획득 개수와 현재 개수를 동시에 보여 준다.

3.12. 랭크 올 클리어 시 강제 나레이션 출력.

- 1) 하나의 랭크를 모두 클리어 했을 경우, 나레이션을 통해 랭크 클리어를 알려 준다.

4. UI 상세

(각 스크린 샷에서 버튼, 버튼별 동작에 대한 상세 설명과 참고 테이블, string key 등을 기획)

4.1 아레나 진입 방법

4.2 대상 리스트 (예시)

번호	설명	참고 테이블	String Key
1	ARENA 타이틀 이름이 출력 된다.		ArenaSystemTitle

2	대상 리스트에서 대상을 격파 상태에 따라서 표시되는 문구. 격파한 대상 : VERIFIED 현재 상대하여야 하는 대상 : NEXT 이 후 상대하여야 하는 대상 : UNVERIFIED		격파한 대상 : ArenaTargetDestroyedStatus 다음 대상 : ArenaTargetNextStatus 격파한 대상 : ArenaTargetAfterStatus
3	대상의 순번과 랭크를 표시 한다. 순번 / 랭크와 같은 형태로 출력 한다.	ArenaTargetList 테이블	
4	대상의 콜사인을 표시 한다. 대상 AC 테이블을 참조 한다.	ArenaTargetList 테이블	
5	리워드를 표시 한다.		ArenaRewardTxt
6	대상을 격파 하였을 경우 보상으로 받는 코인을 입력 한다.	ArenaTargetList 테이블	
7	현재 선택되어 있는 대상은 강조 표시 한다.		
8	대상의 정보를 보여 주는 Text.		ArenaMatchInfoTxt
9	적 정보를 알려주기 위한 Text.		ArenaEnemyDataTxt
10	적의 랭크를 알려주기 위한 Text.		ArenaRankTxt
11	적의 랭크를 알려 준다. 3 번과 같다.	ArenaTargetList 테이블	
12	적의 콜사인과 AC 기체 이름을 알려 준다.	ArenaTargetList 테이블	
13	적의 엠블럼을 보여 준다.	ArenaTargetList 테이블	
14	적의 Potrait 를 보여 준다.	ArenaTargetList 테이블	
15	적의 History 를 보여 준다.	ArenaTargetList 테이블	
16	보상을 알려주기 위한 Text. (5번과 같이 사용)		ArenaRewardTxt
17	보상으로 받게 되는 코인을 알려 준다.		ArenaRewardCoinTxt
18	보상으로 받게 되는 OST CHIP 을 알려 준다.		ArenaRewardOSTChipTxt
19	x 버튼을 결정으로 사용 한다.		ArenaGuideProceedBtn
20	o 버튼을 돌아가는 버튼으로 사용 한다.		ArenaGuideReturnBtn

4.3 대상 최종 확인

4.4 최종 시작 확인

4.5 인게임 - 대상 소개 컷씬

4.6 격파 - HUD 표시

... 보상 - OST chip 획득, 랭크 올 클리어시 강제 나레이션 출력

5. 테이블 상세.

5.1 테이블 예시

컬럼명	요약	설명	연결 Table
index	주소	테이블의 순서를 지정하기 위한 컬럼. 큰 의미 없음.	
number	순번	아레나의 순번을 지정하기 위한 용도 이다. 리스트에 출력되는 순서는 큰 숫자 부터 상단에 노출 된다.	
rank	랭크	대상의 랭크를 지정 한다. D 가 가장 낮은 랭크, S 가 가장 높은 랭크를 뜻 한다.	
callSign	콜사인	대상의 콜 사인을 작성 한다. string 테이블로 연결 되는 Key 를 작성 한다.	stringArena 테이블
acName	AC Name	대상의 AC 이름을 작성 한다. string 테이블로 연결 되는 key 를 작성 한다.	stringArena 테이블
acDataId	ac 테이블 id 연결	대상의 기체를 연결 한다.	acData 테이블
acPotrait	ac 의 초상화	대상의 기체 초상화 이미지를 연결 한다.	
acEmblem	대상 엠블럼	대상의 엠블럼 이미지를 연결 한다.	
rewardCoin	보상 금액	클리어(격파) 시 보상으로 지급 될 금액을 작성 한다.	
rewardOSTChip	보상 칩	클리어(격파) 시 보상으로 지급 될 칩의 개수를 작성 한다.	
startNarration	시작 나레이션	시작 시 나레이션을 연결 한다.	stringArena 테이블
endNarration	끝 나레이션	끝날 시 나레이션을 연결 한다.	stringArena 테이블
startCutscene	시작 시 컷씬	시작 시 적 대상을 보여줄 컷씬을 연결 한다.	
rankClearNarration	랭크 올 클리어 나레이션	랭크를 클리어할 시에 보여줄 나레이션을 연결 한다.	stringArena 테이블

6. 아레나 시스템에 덧붙였으면 하는 부분.

1) 회차 클리어시 추가 되는 랭크.

2) 오버 스팩의 기체.

- 회차 클리어시 추가되는 랭크에 스팩이 오버되는 형태의 대상 추가.
- 이로 인해서 좀 더 강한 대상을 통해서 자신의 기체와 자신의 컨트롤을 테스트 해볼 수 있는 환경을 제공.