



2주차 - 시스템 기획 도전해보기

문잡이 [21년차 게임 기획자]

- 게임 기획 2 편 // 21 년차 게임 기획자의 강의

[https://www.youtube.com/live/d6kdUlaY7S8?
si=g3PONH59F5kjJFIT](https://www.youtube.com/live/d6kdUlaY7S8?si=g3PONH59F5kjJFIT)

- 게임 기획 강의 2-1 편 // 21 년차 게임 기획자의 강의

[https://www.youtube.com/live/jJmvmoLKxG8?si=d7yslOtkC-
ECGI1o](https://www.youtube.com/live/jJmvmoLKxG8?si=d7yslOtkC-ECGI1o)

시스템 기획 방법

▼ 1. 방향성 설정 - 요약

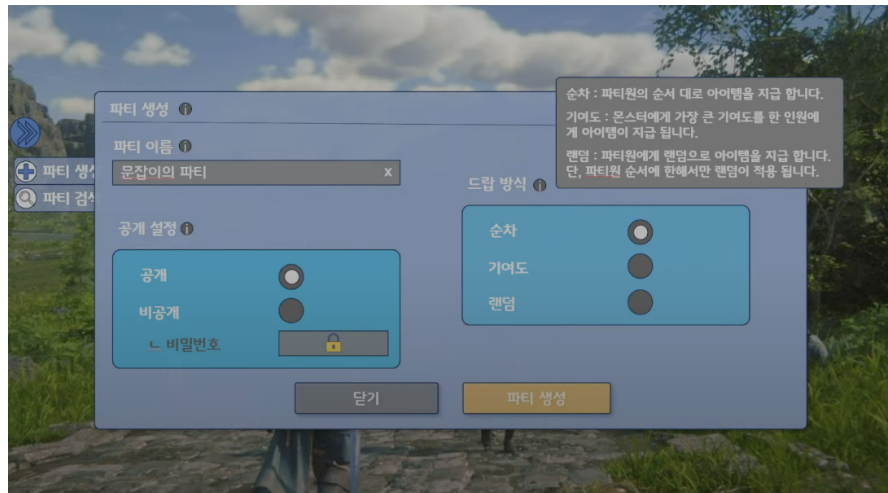
- e.g. 장르: MMO RPG
 1. 파티 인원: 4명
 2. 레이드와 같이 파티를 묶을 수 있는 형태 존재 여부: X
 - 레이드 총 인원: 4명
 - 추후 업데이트에 따라 레이드 인원이 늘어날 경우, 레이드 파티 시스템 추가 가능성 O
 3. 파티장 존재 여부: O
 4. 파티장 추방 가능 여부: X
 5. 파티원 추방 가능 여부: O, 파티장만이 권한 소유
 6. 분배 방식: 순차, 기여도, 랜덤
 - 순차: 파티원 순서대로 한 명씩 드랍 아이템 획득
 - 기여도: 파티원의 기여도에 따라 아이템 획득

- 랜덤: 랜덤 순서로 아이템 획득

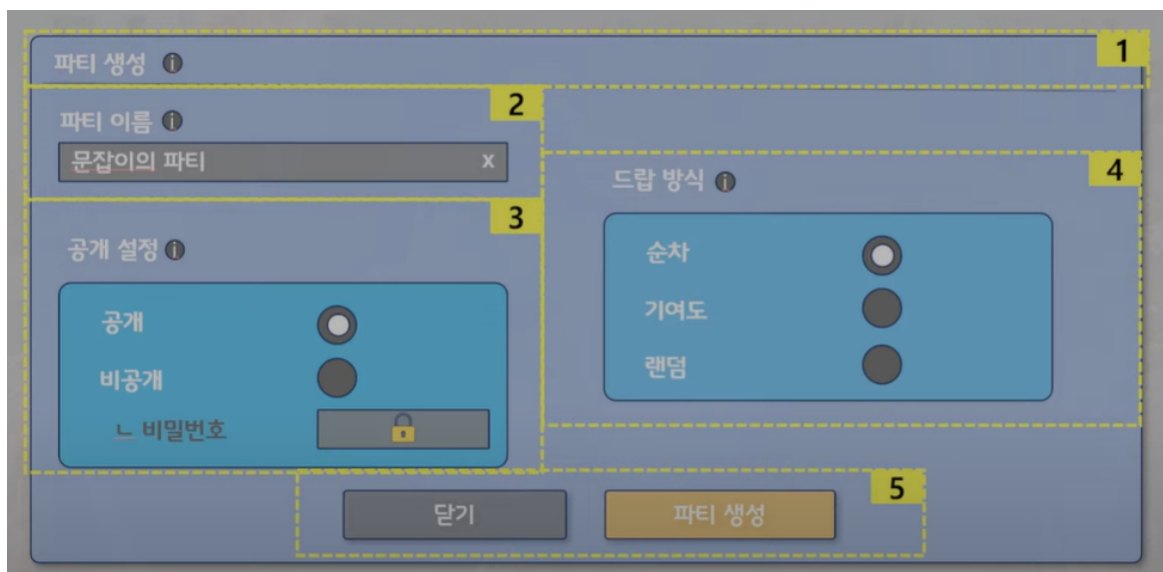
7. 파티를 통한 베네핏: 파티의 인원 수에 따른 경험치 보너스

▼ 2. 세부 내용 고민 - 관련 UI 예시 (5번까지 진행 완료 이후 모습)

1. 파티 생성 UI 예시



// 파티를 생성하는 UI 구조 예

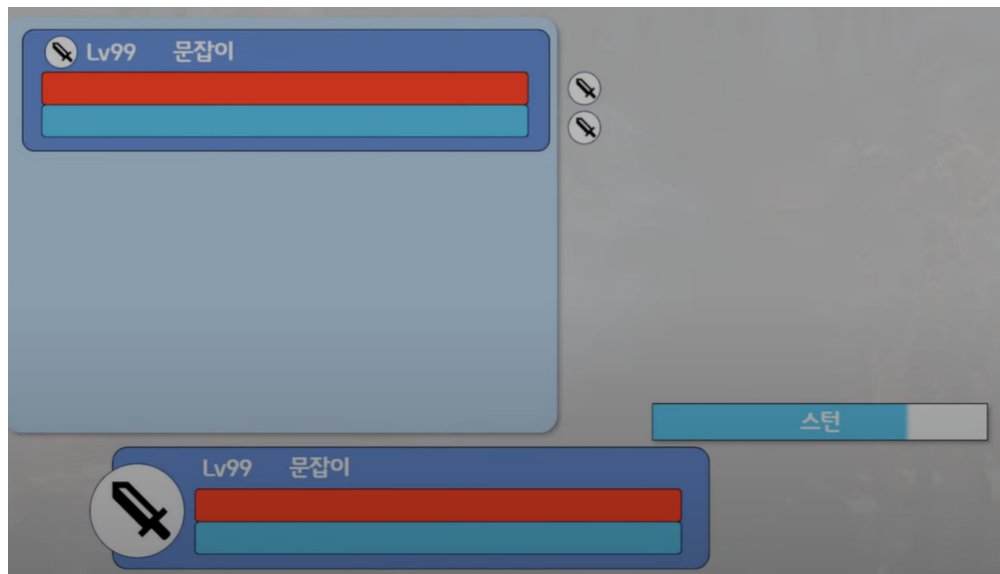
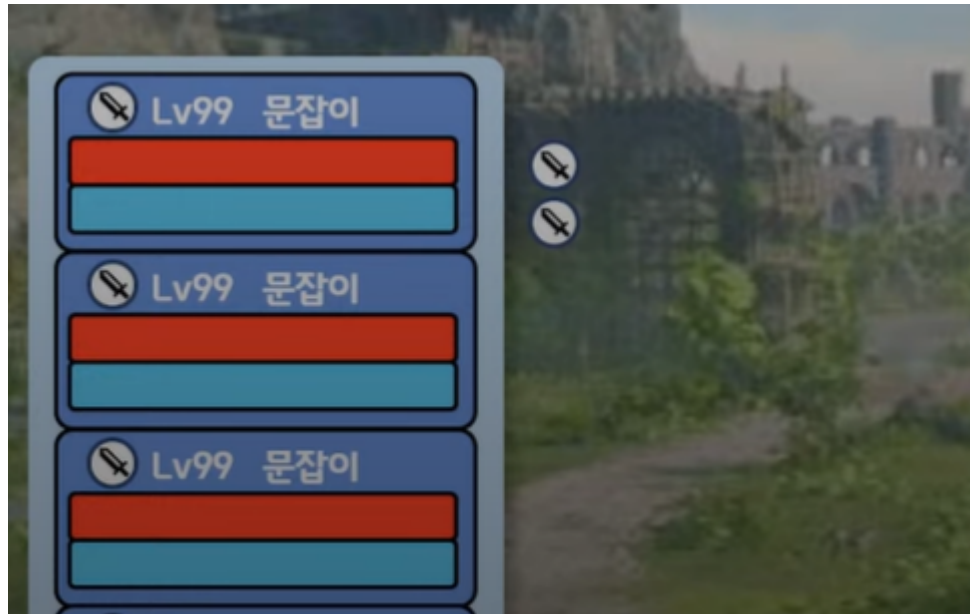


UI 넘버	파티 생성 UI 요소	설명	비고
1	파티 생성 타이틀	파티 생성 UI 타이틀 작성	UI String Key: UI_Party_Create_Title
2	파티 이름	파티 이름 설정 공간	e.g. "문잡이의 파티" *글자 수 제한하기

		default: PC의 이름 + “의 파티”	⇒ 글자 수 넘으면 경고 문구 띄우는 등의 처리 필요
3	공개 설정	공개 → 파티 검색에서 검색 가능 비공개 → 입력할 수 있는 비밀번호 존재	<p>*레벨/직업 제한 만족 시 입장 가능 등의 처리</p> <p>*레벨 제한</p> <ul style="list-style-type: none"> - default: 없음 - 최대 99 -config에서 설정 가능 <p>*직업 제한</p> <ul style="list-style-type: none"> - default: 없음 - 현재 live에 운영되는 모든 직업 설정 가능
4	아이템 획득 방식	아이템 획득 방식 설정 ⇒ 순차 / 기여도 / 랜덤	<p>*경험치는 파티원 수에 맞추어 분배</p> <ul style="list-style-type: none"> - 파티 경험치 버프(e.g. 4인 → 20% 증가)는 몬스터를 잡은 최초 경험치에 적용 → $1000 * 1.2 = 1200$ → 인당 경험치 = $1200 / 4 = 300$ <p>*파티원 레벨 격차(최고 레벨-최저 레벨 = 최대 5)에 따라 다르게 분배</p> <p>e.g. 차이 레벨이 6 이상이라면, 그 이상의 1 레벨 차이마다 20% 감소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 37 레벨과 30 레벨은 30 레벨이 경험치를 60% 받게 된다. - 위의 경험치는 파티원 수로 나눈 경험치의 %를 뜻한다. - 예를 들어, 4인팟-1000 경험치 → 1인당 250 경험치 → 최고 레벨 = 37, 최저 레벨 = 30일 때 30 레벨이 받는 경험치 ⇒ $250 * 0.6$ <p>*경험치 물약의 경우, 최종값으로 계산</p> <p>e.g. $((1000 * 120\%) / 4) * 0.6$</p> <p>* 110%</p> <p>*골드도 똑같이 분배</p> <p>*아이템 분배는 장비와 그 외의 아</p>

		<p>이템에 대해 각각 처리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 잡템/소모품 아이템 → 순차 처리 - 장비/강화 아이템 → 순차 처리, 단, 잡템 및 소모품 아이템과는 분리하여 따로 처리 <p>+ 디아블로 분배 방식</p> <p>: 순차, 각자의 확률로 각자의 운에 맞게 아이템 획득</p> <p>+ 기여도에 따라 드랍 확률 변화</p> <p>*파티원 이탈에 따른 순차 처리</p> <ul style="list-style-type: none"> - default: 파티에 들어온 순서 - 중간에 나가고 새로 들어온 유저 → 새로운 순번을 가진다 <p>e.g. 파티장: 1번 / 이후 유저들: 2, 3, 4번 / 3번이 나가면 4번→3번 / 3번이 나가고 들어온 새로운 유저 → 새로운 유저는 4번</p> <p>*랜덤 방식</p> <ul style="list-style-type: none"> - 순차 방식과 동일. 하지만 순차에 따른 것이 아닌 랜덤하게 획득 - 매번 랜덤 돌리기 X, e.g. 4인 → 1~4 랜덤 돌리기
5	닫기 / 생성 버튼	<p>*파티 생성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 비밀번호 없이 비공개방 설정 or 파티 이름 글자 수가 0인 경우 생성 disabled

2. HUD 상의 파티 UI 예시



- 글자 안 겹치도록! → 글자 수 제한 or 아이콘 앞으로 등의 설정



3. 파티원 초대 UI

- 레벨 / 직업 제한이 걸린 유저를 초대할 때 어떤 일이 일어나는가?
- 다른 파티에 소속된 유저를 초대하면 어떤 일이 일어나는가?
- 초대하려는 유저가 인스턴에 들어가 있을 경우? 컷씬을 보고 있을 경우? 뿔기를 하고 있을 경우? ⇒ 연출이 종료되는 현상을 막아야 함
- 연속 초대 처리 / 초대 거부 옵션?
- 차단 목록에 있는 친구는 파티 초대 가능한지?

4. 파티원 추방 UI

- 파티장만 추방 가능?
- 파티원 아무나 추방 시도 + 파티원 과반수가 동의 ⇒ 추방?

5. 파티 검색 UI

- 가장 가까운 파티 우선 검색
- 들어갈 수 없는 파티는 제외되고 검색
- 추후 특정 콘텐츠를 목적으로 하는 파티 검색 옵션을 추가

▼ 3. 목차

: 구상해야 할 목록을 작성한다.

▼ 4. 이미지화

: 위처럼 UI 예시 작성 ⇒ 글보다 이해가 쉽다!

▼ 5. 세부 내용 작성

: 고민했던 내용을 세부적으로 구상한다.

▼ 6. 테이블 작성

: 파티 시스템의 경우 데이터 테이블을 작성할 내용이 없음 → config를 통해 필요한 내용만 추가

- 필요한 config 내용

config 요소	key 값	내용	비고
파티원 최대 수	partyMaxMemberCount	- 파티원의 최대 수 설정 - UI는 파티원 한 명당 하나의 UI 형태로 모듈화, config에 따라 늘어나고 줄어드는 형태	
파티원 수에 따른 경험치 보너스	partyExpBonus	value 값 2개 필요 혹은 json 스타일로 작성	첫 번째 value에는 파티원 수 작성 두 번째 value에는 파티원 수에 따른 보너스 % 작성
파티원 최고 레벨과 최저 레벨의 격차에 따른 처리	partyLvIntervalPenalty	value 값 2개 필요 혹은 json 스타일로 작성	첫 번째 value에는 최고 레벨과 최저 레벨의 레벨 격차를 작성 두 번째 value에는 격차에 따른 경험치 페널티 % 작성

▼ 7. 정리(회고)

: 작성한 내용을 정리한다.

+ 추가로 작성해야 하는 예외 사항 처리

- 적대 길드 파티 초대 가능?
- 이미 파티인데 길마가 적대 선언?
- 파티끼리는 PK 가능?
- 4인 레이드에서 적대 길드는 제외하고 파티?
- 서버 통합 콘텐츠에서 다른 서버랑 싸워야 하는데 내 파티원이 적대 길드?
- 채팅에서 파티원들의 색은?
- 파티원들의 채팅 색은?
- 파티원 전용 채팅 채널 만들 것인가?

▼ 8. 타 팀에 넘길 내용 정리

: 타 팀이 이해하기 쉬운 형태 / 필요한 부분을 정돈한다.