캐릭터 디자인

외형이 마음에 들 수도 있고, 스펙(기능)이 마음에 들 수도 있고, 할 수 있는 플레이 스타일이 마음에 들 수도 있다

3가지 측면에서 접근

1. 보여지는 거 – 비주얼, 보이스, 사운드, 스토리를 통해서 전달되는 거
2. 데이터 적인 측면 – 스탯, 스킬, 장비 수치적인 영향을 미칠 것이냐?
3. 기능적인 거 – 어떤 플레이를 유도할 수 있는 가에 대한 고민

캐릭터 디자인 시 고려해야 될 사항들

1. 게임 장르 및 플레이 방식
2. 게임의 콘셉 기획
3. 게임의 세계관
4. 캐릭터의 성장 🡪 성장 등의 제약 등을 가지고 콘텐츠의 활용 범위나 캐릭터 간의 차별화 만들 수 있다.
5. 캐릭터의 게임 내 기능 및 그에 따른 조합과 상성

전체 캐릭터 구성

1. 각 캐릭터 별 기능 – 딜러, 탱커, 힐러, 버퍼 등
2. 캐릭터 간 상성 – 시너지 상성, 캐릭터 간 강점을 보이고 약점을 보이는 캐릭터 관계
3. 캐릭터 조합 – PVP, 파티, 레이드에서 각 캐릭터들이 뭉쳤을 때 어떤 시너지를 낼 수 있는지
4. 캐릭터 간 관계도

캐릭터 별 시나리오 설정

기본적인 원화, 캐릭터 리소스, 게임 플레이 활용 방안 결정 등을 위해 작성

캐릭터 이름

스토리텔링 파트를 통해 학습한 캐릭터의 생리적, 사회적, 심리적 특성을 정리

전체 게임 내에서 캐릭터의 역할 및 비중

캐릭터 별 비주얼 요소 설정

앞의 캐릭터의 생리적 특성 부분을 예시 이미지와 함께 자세히 설명

대표적인 외적 특징(오드 아이, 장신, 근육질 등)

**신체적 특징, 복장(세계관, 직업의 영향 많이 받음), 대표 아이템**: 부위별로 예시 이미지와 함께 정리

**외형 Variation**: 외형 타입이 여러 개일 경우 또는 분기, 장착 무기 등에 따라 외형의 차이가 클 경우 타입 별로 설명 – 장착한 장비에 따라서, 승급 단계에 따라서 외형의 변화 모습이 존재할 경우

주요 **모션**: 캐릭터의 주요 모션을 예시 이미지나 동영상 링크, 연속 이미지와 함께 정리

* 동영상의 경우 문서 공유가 쉽지 않기 때문에 가급적 이미지 사용
* 써야 되면 유튜브 링크 달면 됨

위의 각 요소를 Visual적 참고 요소를 최대한 동원해서 정리

캐릭터 별 게임 플레이 설정

기획 적 기능

게임 플레이 시 역할 및 플레이 콘셉

* 개인 사냥, PVP, 파티플레이, 팀 대전 등

주요 유저 체험 요소

Class 속성 별 수치 및 데이터 값 – 캐릭터라는 클래스가 갖고 있는 수치, 데이터 값 정의

연결 퀘스트

스킬, 부가능력, 특수능력

AI 패턴 콘셉

* 유저가 캐릭터를 직접 조종하지 않는 게임이거나 해당 모드가 있을 경우

캐릭터 시스템 디자인

**전체 콘텐츠는 맵 기준으로, 전체 시스템은 캐릭터를 중심으로 설계한다**

캐릭터 시스템 설정 시 고려사항

아래의 질문 들에서 시작, 캐릭터에 관련된 각종 시스템 기획 요소들(구조, 규칙, 시퀀스, UI)을 정리

게임 안에서 캐릭터를 사용하는 콘텐츠, 시스템은 무엇이 있는가?

* 캐릭터와 연관된 시스템만 해도 다양한 시스템들이 나온다

전투, 성장, 강화, 레이드, 평판, 파티, 길드 등

캐릭터 시스템 기획을 위해 함께 결정되어야 하는 요소는 무엇이 있는가? (스킬 기획, 아이템 기획 등)

캐릭터 class의 속성과 행동을 공유, 상속받는 class들은 무엇이 있는가(몬스터, 캐릭터, npc, 펫 등)

캐릭터 구조 설정

아래 항목들을 체크해 가면서 구조 설정

1. 캐릭터의 기본 정보 및 캐릭터와 다른 클래스의 연관 방식 정리(캐릭터와 직업, 캐릭터와 장착 아이템, 캐릭터와 스킬 등)
2. 캐릭터의 파츠 구분
3. 캐릭터의 기본 능력치와 능력치가 영향을 미치는 파라미터 항목
4. 캐릭터의 상태 구분 – 캐릭터가 처할 수 있는 상태는 무엇이 있는가(어떤 게임을 만드냐에 따라 달라짐)
5. 캐릭터의 성장 방식

캐릭터 기본정보

캐릭터 기본 정보 정리

* ID, 캐릭터명(언어별), 아이콘, 메시, 텍스처 등

캐릭터 Class와 Class와의 관계도

* 캐릭터, 종족, 직업, 스킬, 길드, 퀘스트 진행, 장착 아이템 등

밸런싱 이슈가 빈번히 발생하는 항목들은 **별도 Class**로 분리해 관리하는 것이 편리

* 예: 직업 별 초기 능력치, 직업 별 레벨 업 시 상승 능력치, 레벨업 시 필요 경험치, 직업 별 초기 장착 아이템 등

위의 관계도를 바탕으로 각 관계에 대한 시스템 기획 정리

캐릭터 파츠 구분

파츠 구분의 필요성

* 부의 별 아이템 장착, 부위 별 **커스터마이징**, 부위 별 **피격 데미지**, 부위 별 피격 **애니메이션**(FPS, 액션 어드벤처 등에서 필요한 경우가 있다)기획
* 하나의 파츠로 모든 시스템을 커버할 수 있으나 아이템 장착 파츠는 커스터마이징 파츠가 아니고 피격 체크 파츠 아닌 경우도 많아 각 상황에 따라 별도의 파츠 구분이 필요하다
* 예를 들면

|  |  |
| --- | --- |
| 커스터마이징 파츠 | 눈 위치, 눈 색깔, 코 위치, 코 타입, 입 위치 등 |
| 아이템 장착 파츠 | 머리 장식, 투구, 상의, 갑옷, 무기, 방패, 신발 등 |
| 피격 체크 파츠 | 머리, 몸통, 왼팔, 오른팔 등 |

캐릭터 능력치와 파라미터

기본 능력치의 리스트 결정

* 힘, 민첩, 지능, 행운 등

게임 내 각종 파라미터 리스트 결정

* HP, 스태미나, 마나, 걷기 속도, 달리기 속도, 점프 높이, 마법 방어력 등

능력치와 파라미터 연결

캐릭터 상태 설정

아래 항목들을 체크하면서 구조 설정

1. 캐릭터 애니메이션 방식
2. 콘트롤 방식
3. 게임 내 각종 버프, 상태 이상 리스트
4. 상태 별로 발생 가능한 각종 상황과 예외 상황 정리(예: 앞으로 이동하는 중에 밑으로 떨어지면 어떤 일이 벌어지지? 총을 쏘는 데 총알이 다 떨어지면 캐릭터는 어떤 행동을 취할까?)
5. 필요 리소스 데이터 정리(애니메이션, 이펙트 등)

캐릭터와 관련된 각종 규칙 설정

캐릭터 클래스의 각 속성과 행동을 체크해가며 필요한 시스템 기획 리스트 정리

캐릭터의 상태 변화에 관련된 세부 규칙 정리

캐릭터와 다른 클래스와의 관계 별로 시스템 기획 정리

* 아이템 장착, 스킬 학습, 스킬 사용 등

캐릭터 시스템 기획의 각종 시퀀스, UI

각 시스템이 게임 상에서 **어떻게 구현될 것인가**를 체크한 후, **시퀀스**에 대한 설명이 필요한 부분과 **UI**가 필요한 부분 체크

해당 부분의 시퀀스를 정리해 시스템 기획에 추가

해당 부분의 UI를 정리

기획서 예시

