

게임기획 세미나

#04. Communication

22" 김지원 (@레이), 23" 이동현 (@자몽껍질)

지난 과제 피드백

여러분들에게 기대했던 것

지난 과제 피드백

여러분들에게 기대했던 것

1. 게임의 요소들 (내러티브, 구성, 진행, 세부 시스템 등)을 기술하기
 - 글의 카테고리를 잘 정리하고 배치하기
 - 가독성 / 시인성 고려 등 잘 보이는 글을 쓰기
 - 사진, 도표 등을 적당하게 활용하여 이해에 도움이 되도록 하기
 - 내용에 모순 / 결함 / 과잉이 없도록 기술하기 (정확하고, 완전하고, 무모순하도록)
2. 요소들을 기획자의 관점에서 보기
 - 게임 전체의 컨셉트 / 각 세부 시스템의 기획적 의도 생각해보기
 - 각 시스템의 기획적 효과 / 플레이어 경험에 차이를 줄 수 있는 점 생각해보기

지난 과제 피드백

비난양파

지난 과제 피드백

비난양파

공유 문서함 > ... > 실습 폴더 > 3차시 ▾

유형 ▾ 사람 ▾ 수정 날짜 ▾ 출처 ▾

이름 ↑

- 25s Hollow Knight 게임 설정(option) 기획서
- 게임 ??? 설정 역기획서
- 명일방주 메인 화면 UI 기획서
- Darkest Dungeon 설정 UI 기획서

확인한 시간 : 4월 30일 (수요일) 오후 1시 40분

내용 X



지난 과제 피드백

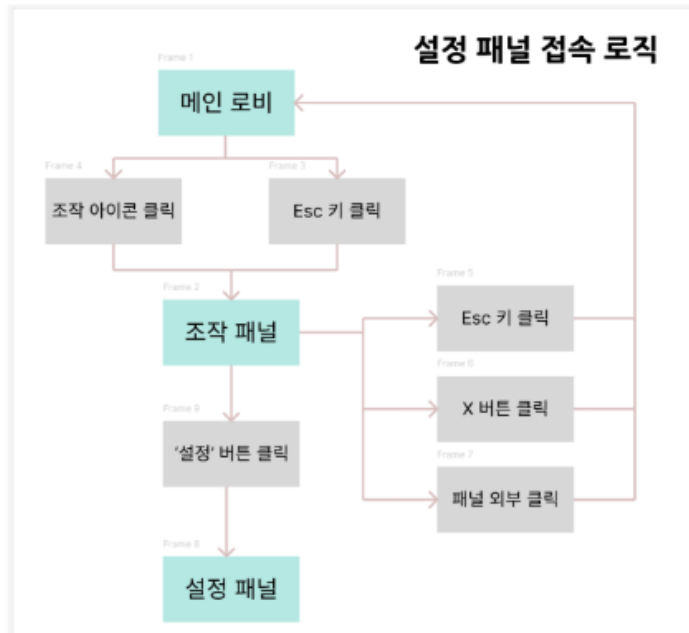
칭찬양파

지난 과제 피드백

칭찬양파

3. 접근법

조작 패널에서 '설정' 버튼을 클릭하여 설정 패널로 이동할 수 있다.



설정 패널의 접속 플로우

순서도 기호 / 작성법 같은 세세한 부분이 미스이지만

사람이 충분히 알아볼 수 있는 디자인임

+ 개발 담당자가 보고 바로 이해하기 좋음

지난 과제 피드백

칭찬양파

5.3 조작 패널



조작 패널 (확대)

조작 패널에는 아래의 옵션이 존재한다

- 컨트롤러 사용
- 던전에서 홀드해야 함
- 왼쪽 스틱을 올려 상호작용
- 진동
- 대체 컨트롤러 부호

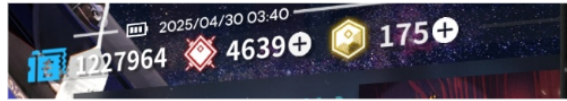
각각의 옵션에 대한 세부 정보는 다음과 같다.

이름	종류	초기값	상세	설명 팝업 본문
컨트롤러 사용	On/Off	On		키보드에 추가로 컨트롤러를 사용합니다
던전에서 홀드해야함	On/Off	Off		던전에서 영웅의 위치를 변경하거나, 다른 영웅을 선택하거나, 캐릭터 창을 보려면 왼쪽 버튼을 누른 상태여야합니다. 원치 않게 계속 영웅의 위치를 바꾸는 일이 발생한다면 이 설정을 활성화해주세요
왼쪽 스틱을 올려 상호작용	On/Off	On		(없음)
진동	On/Off	On		(없음)
대체 컨트롤러 부호	On/Off	Off		(없음)

지난 과제 피드백

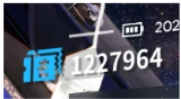
논의해봅시다

4. 재화 표시



목적 : 게임 내 가장 핵심적인 세가지 재화를 표시함으로써 메인화면에서 유저가 자신이 가진 재화의 정도를 쉽게 파악할 수 있도록 함.

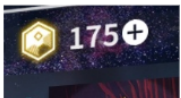
추가적으로 유저의 소소한 편의를 위해 배터리 잔량, 날짜 및 시간 안내 기능을 추가로 넣음 -> 유저가 휴대폰 바를 내려 일일이 시간 확인할 필요 X



용문폐 : 오퍼레이터(캐릭터) 육성 재화



합성옥 : 가차 재화



오리지늄 : 합성옥으로 변환 가능하며 스킨, 이성 등을 구매할 수 있는 재화. (돈 주고 구매 가능)

배터리 잔량 + 날짜 / 시간 안내 기능

왜 넣었을까요?

정말 유저 편의를 위해서 넣은것일까요?

세미나 overview

강조하고 싶은 사항

- '이론을 통해' 배우기보다는, 기획서 실습 시간에 고민을 많이 할 것
 - 세상에 게임기획 이론 전문가따윈 존재하지 않음
 - 실습 시간에 고민하며 '무엇이 나은 기획서 / 기획일까' 를 고민해볼 것
- 기획서 쓰기 <<<<< 직접 이야기하기
 - 기획서 아무리 예쁘게 써도 말로 전달이 최고임
 - 다만, 24시간 다른 사람과 붙어서 말할 수 없기 때문에 / 기억이 완전하지 못하기에 기획서를 쓰는 것
- 모든 기획은 '기획 의도'를 가지고
 - 어떤 기획적 사안이든 '왜?' 에 대답할 수 있도록
- 기획서 작성 / PT 준비 시...
 - '누가 읽고 듣는가?' (Ex. 클라이언트 프로그래머? 일러레? 사운드? UI아트?)
 - '무엇을 읽고 듣는가?' (Ex. 메인화면 UI 기획서? 게임 시스템 명세서?)
 - '왜 읽고 듣는가?' (Ex. 작업을 진행할 사람? 컨셉 전달을 위해?)

의사소통

왜 '의사소통' 이 중요한가?

의사소통

왜 '의사소통' 이 중요한가?

- 기획과 설계의 차이에 대해
 - 기획서는 '소통 도구'
 - 다른 작업자들에게 전달하는 메시지
- 좋은 기획서는 10명이 보고 1가지 생각을 할 수 있는 기획서
- 내가 하는 생각 $\neq$ 남이 하는 생각

의사소통

왜 '의사소통' 이 중요한가?

- 기획서 쓰기 → 쓴 기획서로 구현하기 → 피드백하기 → 끝!

의사소통

왜 '의사소통' 이 중요한가?

- 기획서 쓰기 → 쓴 기획서로 구현하기 → 피드백하기 → 끝!
- 기획서 쓰기 → 애매모호해서 묻기 → 기획서 수정하기 → 쓴 기획서로 구현 시작 →
여기는 모순인데용? → 또 기획서 수정하기 → 다시 구현 → 피드백하기 →
이건 내 생각하고 다른데... → 또 기획서 수정 또하기 → 또 구현하기 → 끝!

의사소통

왜 '의사소통' 이 중요한가?

- 기획서 쓰기 → 쓴 기획서로 구현하기 → 피드백하기 → 끝!
- 기획서 쓰기 → 애매모호해서 묻기 → 기획서 수정하기 → 쓴 기획서로 구현하기 →
여기는 모순인데용? → 또 기획서 수정하기 → 다시 구현 → 피드백하기 →
이건 내 생각하고 다른데... → 또 기획서 수정 또하기 → 또 또 구현하기 → 끝!

의사소통

왜 '의사소통' 이 중요한가?

- 기획서 쓰기 → 쓴 기획서로 구현하기 → 피드백하기 → 끝!
- 기획서 쓰기 → 애매모호해서 묻기 → 기획서 수정하기 → 쓴 기획서로 구현하기 →
여기는 모순인데용? → 또 기획서 수정하기 → 다시 구현 → 피드백하기 →
이건 내 생각하고 다른데... → 또 기획서 수정 또하기 → 또 또 구현하기 → 끝!
- 커뮤니케이션 코스트 + 기획자 코스트 + 개발 코스트를 다 잡아먹는다

의사소통

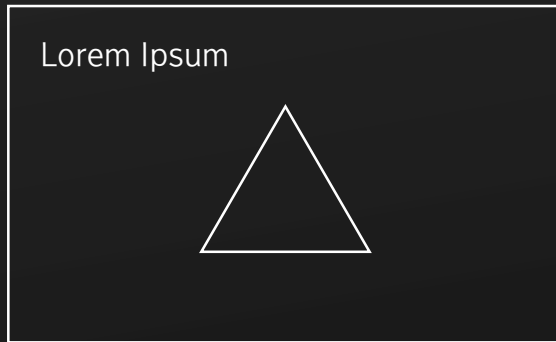
왜 '의사소통' 이 중요한가?

- “이 삼각형 버튼 중앙에 놔주세요”

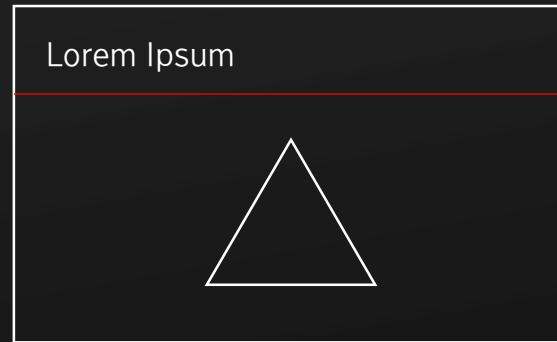
의사소통

왜 '의사소통' 이 중요한가?

- “이 삼각형 버튼 중앙에 놔주세요”



기획자의 상상



결과물

좋은 기획서의 조건

커뮤니케이션 코스트를 줄일 수 있는 방법...

좋은 기획서의 조건

명확성

좋은 기획서의 조건

명확성

- 모호한 단어를 사용하지 말 것
 - 빠르게, 심플하게, 크게, 적당히, 예쁘게, 웅장하게
 - '이러한 느낌을 준다' 라는 목적으로만 사용해야하며, 구현이 필요한 곳에는 부적합
- 수치를 명시할 수 있으면 가장 좋음
 - 예시) 120×60 [px], 1.20 [s]
 - 예시) 플레이어 속도의 1.05배
- 명확한 설명 외에도, 이해를 돕기 위한 레퍼런스 자료가 있으면 좋음
- 물론 기본적으로 설명은 정확해야 함

좋은 기획서의 조건

단위화

- 너무 많은 정보를 한 문장 / 한 구역에 넣으면 읽기 힘들다
- 적당한 단위로 설명을 나누고, 각 구역마다 읽기 좋게 설명을 배치

좋은 기획서의 조건

단위화

- 너무 많은 정보를 한 문장 / 한 구역에 넣으면 읽기 힘들다
- 적당한 단위로 설명을 나누고, 각 구역마다 읽기 좋게 설명을 배치

캐릭터는 달리기, 점프, 공격, 방어를 할 수 있으며, 스테미나가 부족하다면 달리기와 점프, 공격을 할 수 없다. 달리기는 초당 100px를 이동하는 것을 의미하며, 이동과 왼쪽 쉬프트 키를 조합하여 할 수 있다. 점프는 위로 최대 50px만큼 올라갔다가 떨어지는 것을 의미하며...

좋은 기획서의 조건

단위화

- 너무 많은 정보를 한 문장 / 한 구역에 넣으면 읽기 힘들다
- 적당한 단위로 설명을 나누고, 각 구역마다 읽기 좋게 설명을 배치

캐릭터는 달리기, 점프, 공격, 방어를 할 수 있으며, 스테미나가 부족하다면 달리기와 점프, 공격을 할 수 없다. 달리기는 초당 100px를 이동하는 것을 의미하며, 이동과 왼쪽 쉬프트 키를 조합하여 할 수 있다. 점프는 위로 최대 50px만큼 올라갔다가 떨어지는 것을 의미하며...

캐릭터의 행동 목록

1. 달리기

- [발동] 이동 + 왼쪽 쉬프트 키 입력
- [동작] 100px/sec로 이동
- [조건] 스테미나 30 이상

2. 점프

3. 공격

4. 방어

좋은 기획서의 조건

시각화

좋은 기획서의 조건

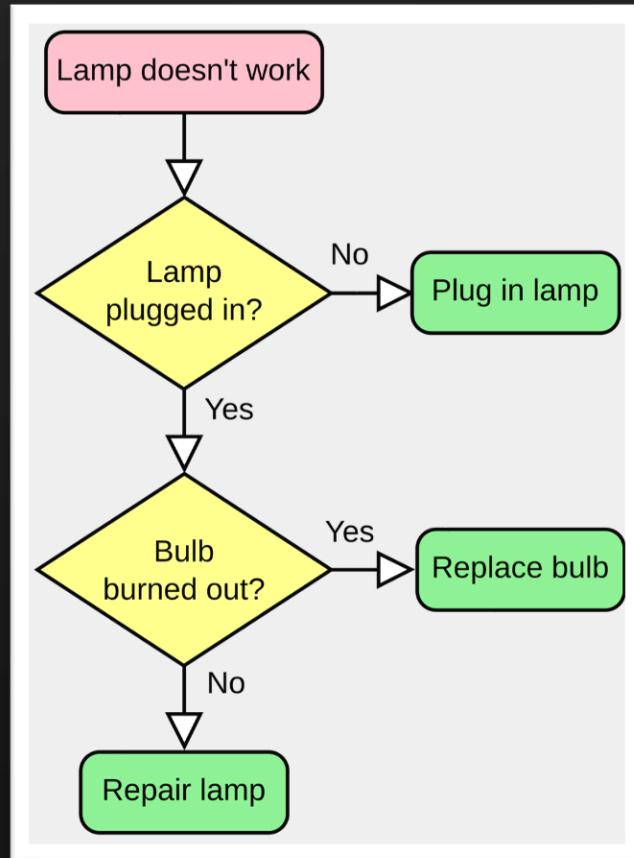
시각화

- 시각 자료를 적극 활용하기
- 표
 - 비슷한 종류의 많은 내용을 정리해야 할 때
- 그림
 - 글로만 적혀있으면 이해가 어려울 때
- 플로우 차트 (순서도)
 - UI 작동 명세 / 시스템 간의 관계
- 와이어프레임
 - HUD 구성 등

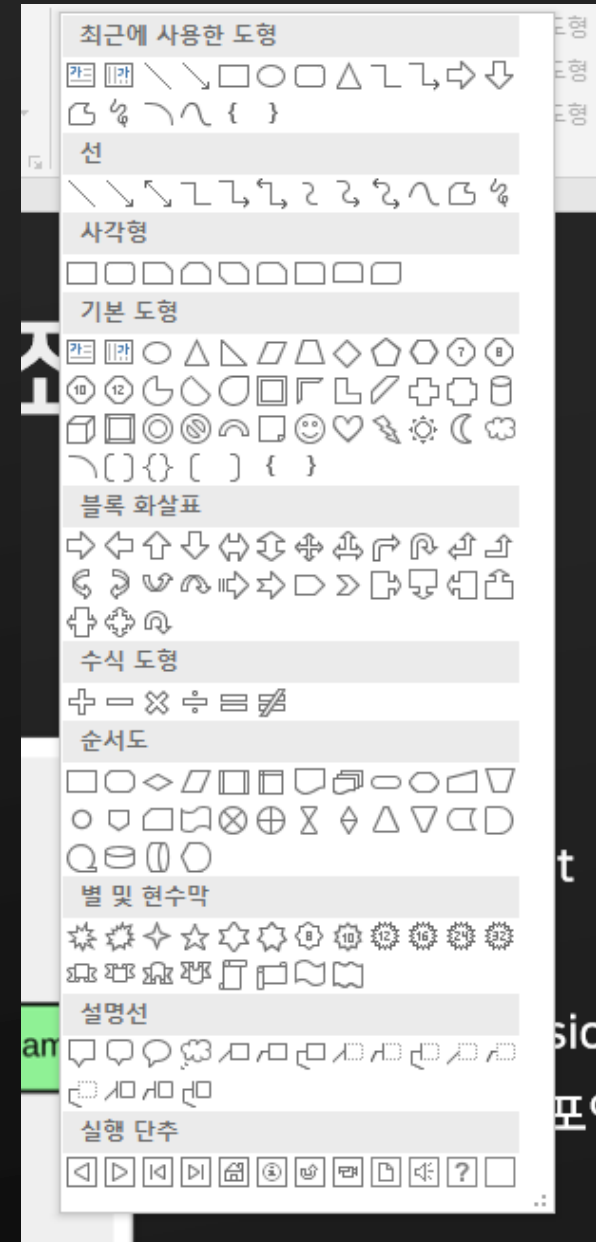
좋은 기획서의 조건

시각화

- 플로우 차트 (순서도)



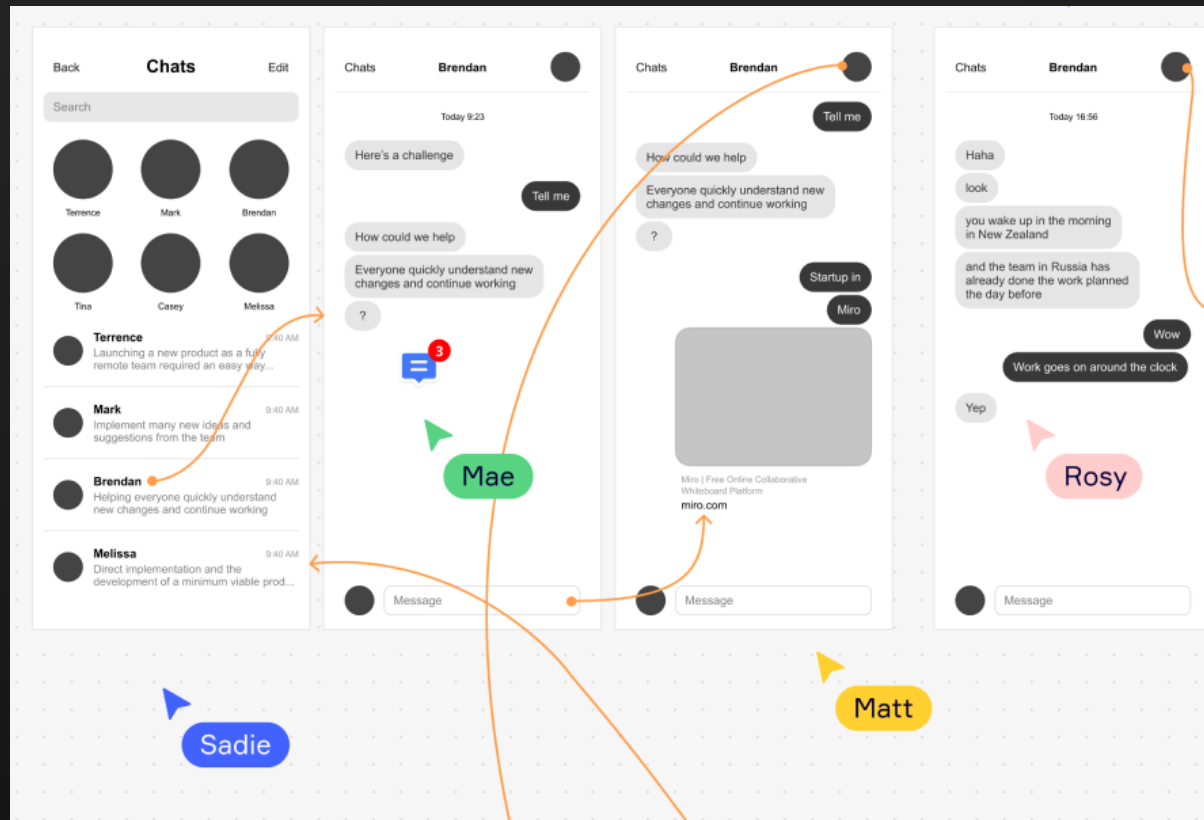
- Draw.io
- Diagrams.net
- Gliffy
- Microsoft Visio
- 하다못해 파워포인트에도 있음



좋은 기획서의 조건

시각화

- 와이어프레임



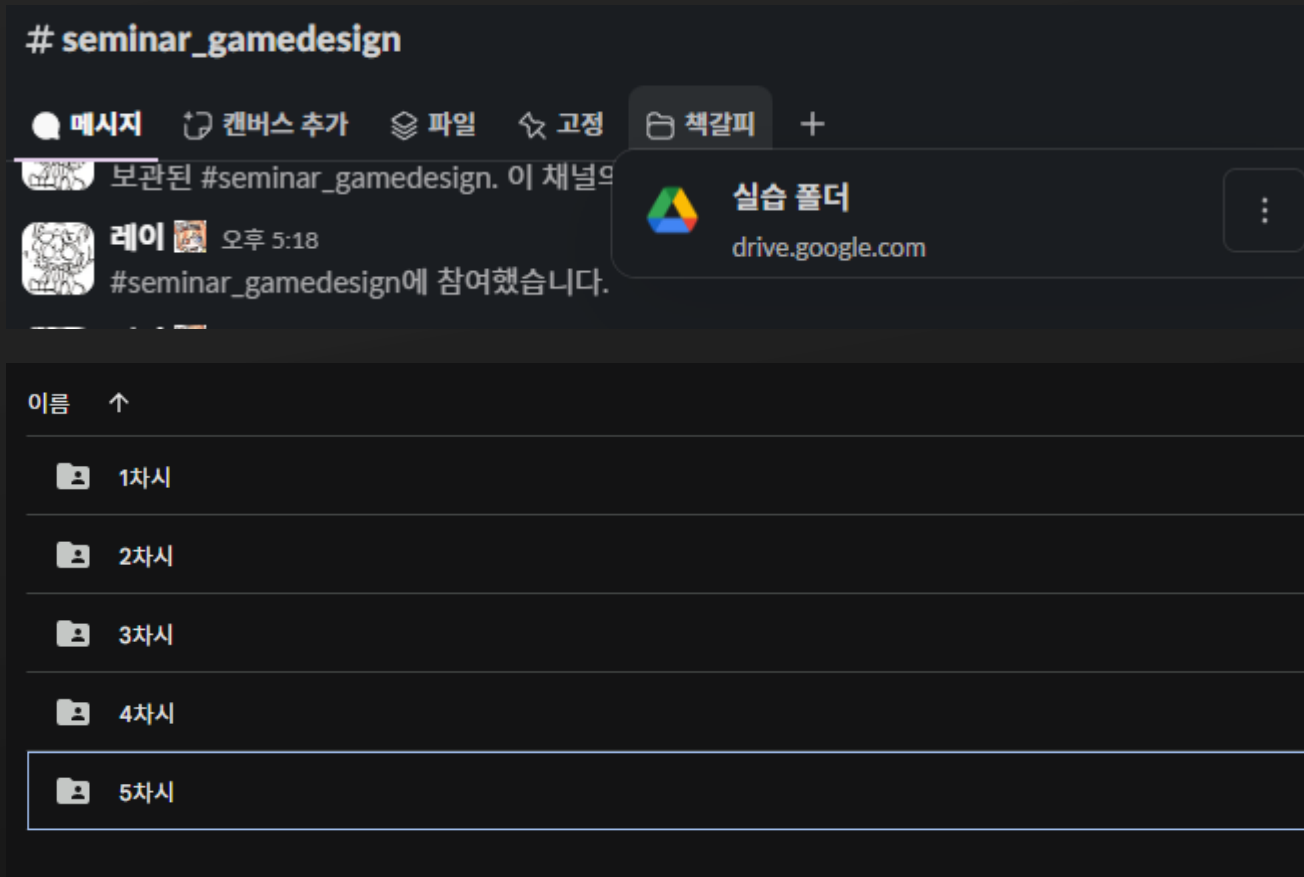
- Miro
- Figma
- 등등...
- 저는 파워포인트 씁니다

여담

지식의 저주

- 앞으로 정말 게임 기획을 하고 싶으시다면...
 - 더 나아가서 게임 개발을 하고 싶으시다면...
- 게임하면서 다른 게임이 어떤식의 기획을 했는가 하고 꼼꼼히 생각해보세요

실습 안내사항



- 파일 제목 설정도 '직접 해보기'
- 기획서 문서 제목 / 기획서 내에는 '자신의 이름'을 기재하지 말 것

4주차 실습

아트디자인 / 시스템 / UI 기획서

아래의 상황 중 하나를 선택해서 '실무자에게 전달할' 기획서 작성

- [1] 미소녀 수집형 게임 → 등장하는 캐릭터의 아트디자인 기획 [to. 아트팀]
- [2] 플랫폼머 게임 → 캐릭터의 이동, 점프, 대쉬 시스템 기획 [to. 엔지니어]
- [3] 비주얼 노벨 → 다이얼로그 UI 기획 [to. UI / 클라이언트 프로그래머]

작성한 문서는 실습 폴더 - 4차시 내에 넣어둘 것