



# GGJ NEXT<sup>®</sup>

a game jam for young creators

## 종이 프로토타이핑으로 연습하기

### 무엇을 하나요?

- 플로우 차트 방식을 써서 종이 프로토타입을 만드는 연습을 합니다.

### 준비물

- 종이
- 연필

### 단계

1. 흔하고 대중적인 게임을 고르세요. 그리고 그 게임의 한 턴(한 순간)에 집중해보세요. 몇 명이 함께 다음 질문에 대해서 이야기를 나누고 답을 적어보세요.
  - a. 플레이어는 어떤 선택들을 하나요?
  - b. 이 선택들이 영향을 끼치는 구성품들은 뭔가요?
  - c. 이 선택들은 플레이어로 하여금 어떤 느낌을 주나요?
  - d. 이 선택들은 게임을 이기는데 어떻게 도움이 되나요?
2. 이 턴을 플로우 차트로 그려보세요. (10분)
  - a. 각 상자는 플레이어의 선택/판단을 표현합니다. 상자에서 나오는 화살표는 여러개의 선택지를 표현합니다. 방금 전에 답한 질문들을 돌아보면 어떤 선택들을 그려야 하는지 알 수 있을 겁니다.
  - b. 턴이 어떻게 끝나는지도 꼭 표시해주세요. 턴이 종료 될 때 승리로 이어지나요, 패배로 이어지나요?
3. 이제 게임을 재디자인 해볼 겁니다. 플로우 차트에 그린 선택들을 다른 종류의 선택으로 바꿔보세요.
  - a. 예를 들어, 게임을 더 쉽게, 더 어렵게 만들려면 어떻게 바꿔야 할까요? 게임에서의 협력을 더 높이려면? 더 재미있게 만들려면? 혹은 더 간단하게 만들기 위해서는 어떻게 바꿔야 할까요?