GGJ NEXT®

a game jam for young creators

테트리스의 시스템 플로우 차트

무엇을 하나요?

- 게임 시스템의 원리와 기능을 분석하고 차트로 그려봅니다.

준비물

- 펜, 연필, 또는 색연필
- 종이
- 테트리스 게임 (또는 내가 구조를 그려볼 수 있는 아무 게임)

단계

1. 선택한 게임에 대해 생각해보세요.

Stock - '스톡'은 게임의 요소들입니다.예) RPG 게임의 경우 골드, 아이템, HP, 공격력 등

Flow - '플로우'는 게임의 흐름, 게임이 어떻게 움직이는지를 말합니다. 스톡과 스톡이 서로 어떻게 연결되어있는지 생각해보세요.

예) 공격 -> 적 HP삭감 -> 적을 물리침 -> 골드, 아이템 득.

Gates - '게이트'는 다음 단계로 넘어가는 전환점입니다. 플로우에 달리는 조건이기도 하죠. 예) 공격 -> 게이트: 공격력이 적의 HP보다 높다면 -> 적을 물리침

Source - '소스'는 게임을 진전 시키는 것들, 게임에 새롭게 등장하는 것들

예) 보스 몬스터가 나타난다.

Sink - '싱크'는 게임의 진전을 막는 것들, 그리고 게임에서 사라지는 것들을 의미합니다.

예) 장비를 팔아서 장비가 사라졌다. 필요한 장비가 없어서 몬스터를 물리칠 수 없다.

2. 테트리스 (또는 내가 선택한 다른 게임)을 다음과 같이 분석해보세요.

a. 이 게임의 스톡은 어떤 것들이 있나요?

b. 플로우(흐름)은 어떤가요?

c. 게이트는 어떤 것들이 있나요?

d. 소스는 무엇일까요?

e. 싱크는 무엇일까요?

3. 테트리스의 시스템 플로우 차트를 그려보세요.

a. 스톡은 네모로 그리세요.

b.게이트, 소스, 싱크는 다른 모양의 도형으로 그리세요.

c. 선이나 화살표로 스톡과 게이트, 소스, 싱크를 서로 연결하는 플로우를 그리세요.

4. 다른 게임 또는 내가 생각한 게임의 시스템 플로우 차트를 그려보세요.

© Global Game Jam Inc.