

게임 기획 강의 1편

- 게임 기획자 != 게임을 만드는 사람
- 게임 기획자 == 게임을 설계하는 사람
- 시스템

-인벤토리, 허드, 파티, 미니맵, 강화, 채 등등

-대규모 프로젝트에서 더 중요 (대량의 데이터) ⇒ 데이터 테이블 설계가 잘 되어있어야 실수 줄일 수 있음

-규칙, 규격 등 UI나 UX 적인 부분까지 맡아서 함

-툴을 만드는 기획

- 콘텐츠

- 던전, 레이드, 차별화 요소 등등

-놀거리를 만드는 기획

-콘텐츠의 방향성에 대해 잊으면 안됨!

- 전투

- 전투 시스템, 직업, 직업 별 스킬, 각종 AI

-쿨타임, 소모, 사거리 등등을 설

-데이터의 수정량이 많음

-몬스터의 전투도 기획해야함

- 설정

- 시나리오, 등장인물, 배경 날씨, 다양한 고증 등등

-세계관 작성하고 그에 따른 메인스토리 작성

- 밸런스

-전투, 경제 밸런스

-재화, 전투/성장에 관련한 모든 수치를 다룸

- 레벨 디자인

- 동선들에 대한 설계, 설정/콘텐츠/밸런스와 함께 업무 진행

- 유저의 동선 만들⇒길,도시, 마을 등

-