게임분석

**Ver. 0.1.0**

**본 문서의 내용은 자신의 미래를 위해 작성 하는 것이므로 엄중한 취급 및 관리를 부탁 드립니다.**

목차

[1. 게임 분석 3](#_Toc476044356)

[1.1 개요 3](#_Toc476044357)

[1.2 현상 3](#_Toc476044358)

[1.3 문제점 3](#_Toc476044359)

[2. 제안 3](#_Toc476044360)

[2.1 시스템 제안 3](#_Toc476044361)

[2.2 프로그램 필요사항 3](#_Toc476044362)

[2.3 UI 수정 3](#_Toc476044363)

[2.4 고려사항 3](#_Toc476044364)

문서 버전 기록

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 날짜 | 소요시간 | 설명 |
| 0.1.0 | 2015-10-22 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. 게임 분석
   1. 개요(이 부분을 통해서 게임의 전반적인 것을 대략 적으로 알 수 있어야 한다.)

* 간결하게 추려낸 내용 (표 내용 더 추가해도 되며, 타 게임과 비교해서 표현가능…)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **설명** | **분석** |
| **장르(Genre)** | **RPG** |  |
| **플랫폼** | 모바일 |  |
| **타겟 유저** |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **게임 이름** | **특징** | **콘텐츠** |
| **쿠키런** |  |  |
| **윈드런** |  |  |

* 1. 현상(문제와 연관 없는 요소도 상관없이 전체 상황을 얘기함)
* 현상: 지금 일어나고 있는 상황 자체
  1. 문제점(현상을 바라 봤을 때 문제로 보이는 요소. )
* 개발자들이 해결 할 수 있는 일이어야 한다. 젠더 이슈나 기타 문화적 이슈는 현상에는 들어가도 문제로 넣는 것은 너무 거대 담론이 될 수 있다.
  1. 분석 개요(범위가 너무 넓으면 시간이 오래 걸리기 때문에 범위를 지정하고 분석)
* 게임의 문제점에 대한 내용을 집중적으로 분석하고 그 문제점을 가설을 세워서 검증하는 방법으로 진행해야 한다.

1. 분석(분석이 필요한 항목들을 나눠 정리하여 넣는다.)
   1. 000분석(범위가 너무 넓으면 시간이 오래 걸리기 때문에 범위를 지정하고 분석)

* 게임의 문제점에 대한 내용을 집중적으로 분석하고 그 문제점을 가설을 세워서 검증하는 방법으로 진행해야 한다.
  1. 000분석(범위가 너무 넓으면 시간이 오래 걸리기 때문에 범위를 지정하고 분석)
* 게임의 문제점에 대한 내용을 집중적으로 분석하고 그 문제점을 가설을 세워서 검증하는 방법으로 진행해야 한다.

1. 0000 제안(제안에 필요한 요소들을 정리하여 넣는다.)
   1. 개요(전체적으로 어떤 작업순서로 진행/검토하고 개발할지)

* 문장으로 정리한 간결하게 추려낸 내용
  1. 기획 (필요한 데이터)
  2. 그래픽 (그래픽 컨셉 문서/ UI배치와 크기 및 파일명)
* 세부적인 항목들 나열
  1. 시스템 (프로그래밍 작업/플로우 차트, 데이터 테이블)
* 개선 할 시스템에 대하여 구연해야 하는 사항 설명
  1. 고려사항
* 관련 시스템을 적용 후 또는 적용 전 고려가 필요한 사항들