

# 게임프로젝트

Game Design Project

모바일콘텐츠학부 황세진

Copyright © by Hwang Sezin.

## ▪ 강의개요

– 게임제작단계 :

- 연출기법, 인력배분, 게임그래픽, 음악

### ▪ 게임제작 단계-연출기법

– User Need(사용자요구=게이머요구)

- Pleasure(기쁨): Spectacle, Survival, Male-Female Chemistry, Order, Surprise, Humor

## ▪ 게임제작 단계-연출기법

– User Need(사용자요구=게이머요구)

- Information : 전체의 월드 중에 혹은 전체의 미션 중에 일부를 부여하고 호기심을 유발

## ▪ 게임제작 단계-연출기법

- User Need(사용자요구=게이머요구)
  - Escape(탈출, 도피): 대리만족, 현실도피
  - Companionship : 소외감 해소

## ▪ 게임제작 단계-연출기법

- 알고리즘 정리 : 기본구조, 변수처리 등
- 데이터 정리 : 구조/효율/모듈
- 피드백 정리 : 사운드, 애니메이션, 그래픽
- 보상: 게임성 → 밸런스
- 현실화 구현