

▪ 게임레벨디자인

- 스테이지디자인
- 스테이지 시나리오 디자인
- 스테이트스디자인
- 밸런스디자인

▪ 게임에서의 몰입감

- 캐릭터에 의한 몰입
- 아이템에 의한 몰입
- 그래픽적 요소에 의한 몰입
- 난이도에 의한 몰입

❖ 게임프로젝트

▪ 게임연출

- 연출의 중요성
- 인터페이스 연출
- 레이아웃 인터페이스
- 전용 인터페이스

❖ 게임프로젝트

▪ 아이디어창출

– 장르선택