
게임 오브젝트 속성

메카닉과 속성

1. 게임 오브젝트는 속성과 메카닉을 이용해 정의 할 수 있다
2. 메카닉
 - 사용법을 제어하는 규칙
 - 동사
3. 속성
 - 규칙에 영향을 미치는 값
 - 명사

메카닉과 속성



<플레이어의 우주선>

- 메카닉 :

- 속성 :

속성 만들기

1. 초기 브레인스토밍

- 마음에 떠 오르는 것을 빠르게 기록해보자

2. 푸른 하늘 브레인스토밍

- 현실성을 따지지 않고 자유롭게 창의적인 아이디어를 내어보자

3. 속성 조사

- 실제 세계 속성 조사
- 기존 게임의 속성 조사

4. 자신만의 개인 속성 은행을 참조해보자

- 속성 은행은 디자이너가 여러 게임에서 다양한 오브젝트에 대해 사용해온 목록이다

속성 : 속도

누가 세상에서 가장 빠른 사람인가?



속성 정의하기

1. 속성 정의는 게임에 맞게 한다
 - 정확히 무엇을 의미하는지?
 - 구체적으로 어디에 사용되는지?
2. 속성 정의 시 고려사항
 - 모든 속성은 저마다의 용도가 있어야 한다
 - 속성은 메카닉과 밀접하게 연관되어야 한다

속성 그룹화

1. 속성을 정리하고 정의하는 작업을 마치고 나면 대부분의 정의나 속성이 중복돼 있으며 그 속성들이 모두 게임에 필요하지 않다
2. 필요하지 않은 속성을 제거하지 않고 분류한다
3. 추상화된 속성이 실제로 무엇을 의미하는지 훨씬 더 명확하게 파악할 수 있다
4. 사용하지 않은 속성은 다른 게임에서 사용할 수 있도록 속성 은행에 넣어 둔다

목차
