모듈화 튜토리얼

**(참고 이 모든 건 기획자 용입니다. 다른 분야의 분들은 보셔도 되지만 그냥 안보셔도 됩니다. )**

## **기획**

1. 간단한 게임 컨셉(2D게임인지 3D게임인지, 장르는 무엇인지, 공포 느낌인지, 등)을 적어 두고 나중에 아트랑 개발자 줄 기획서를 따로 씀
2. 스토리(GIGDC같은 대회에 나가는 거 아니면 필요 X)

## **아트**

1. 그림의 간단한 풍(도트, 카툰, 등 ), 게임이3D또는 2D를 알려주고 시작
2. 필요한 리소스 이미지(장애물, 플레이어, 배경화면, 등)와 유사한 사진을 기획서에 쓰고 이미지 크기 최소한 비율을 같이 적어줌
3. 사람의 리소스는 성격(얼굴 결정), 머리 색, 헤어스타일, 특징(이마에 상처같이 아트와 관련 있는 특징으로), 등 알려주면 좋음

## **개발**

1. 일단 기획서에 서로 스크립트가 겹치면 안됨(다른 개발자 같은 스크립트 X)
2. 기획서에 변수 이름, 스크립트 이름, 게임 속 유사한 사례(내 게임의 대쉬 = 롤 점멸과 유사, 등)를 예시로 들면 좋음, 스크립트에서 하는 일이 유사하거나 똑같으면 한 개발자에게 몰아주기(색으로 비슷하다는 것을 강조하는 것도 좋음)
3. 개발용은 엑셀 사용 권장(워드도 필요에 따라 사용 있음)
4. 개발 공식 밸런스는 엑셀로 한번 해봐도 나쁘지 않음

주의사항

1. 기획, 아트, 개발 전부 다른 기획서에 작성 2. 복사무소에선 스토리 금지(이거 없어도 할거 많음) 3. 파워포인트는 되도록 쓰지 않기 4. 저장은 습관들이기