



## RPG Maker 遊戲企劃實務(一)

時間：2023-03-04

地點：傳播館 O308

首先，業師先了解大家的專長以及手頭上的專案執行進度，並讓同學們發表目前的專案細項以及未來開發方向。

介紹 RPG Maker 的各種方面，從介紹使用 RPG Maker 的精神「選擇最好的工具，選擇 RM 製作的人不代表不會程式的人才選擇的」，接著介紹 RPG Maker 的介面和技術面。

進入遊戲企劃實務的環節，業師藉由專業的角度帶同學們觀摩遊戲企劃，先介紹尋找金主需要研究三點，遊戲特點、市場分析以及成本預算。接著規劃遊戲的大綱，遊戲特色、和新玩法以及設定/風格。內部團隊開始運作最重要的是藉由遊戲企劃是提出需求給各項專業的同事，最後最重要的是釐清目標，遊戲開發最終都不能離開玩法核心以及開發目標，若偏離遊戲可能變得不理想，若能維持，方能將遊戲入臻化境。



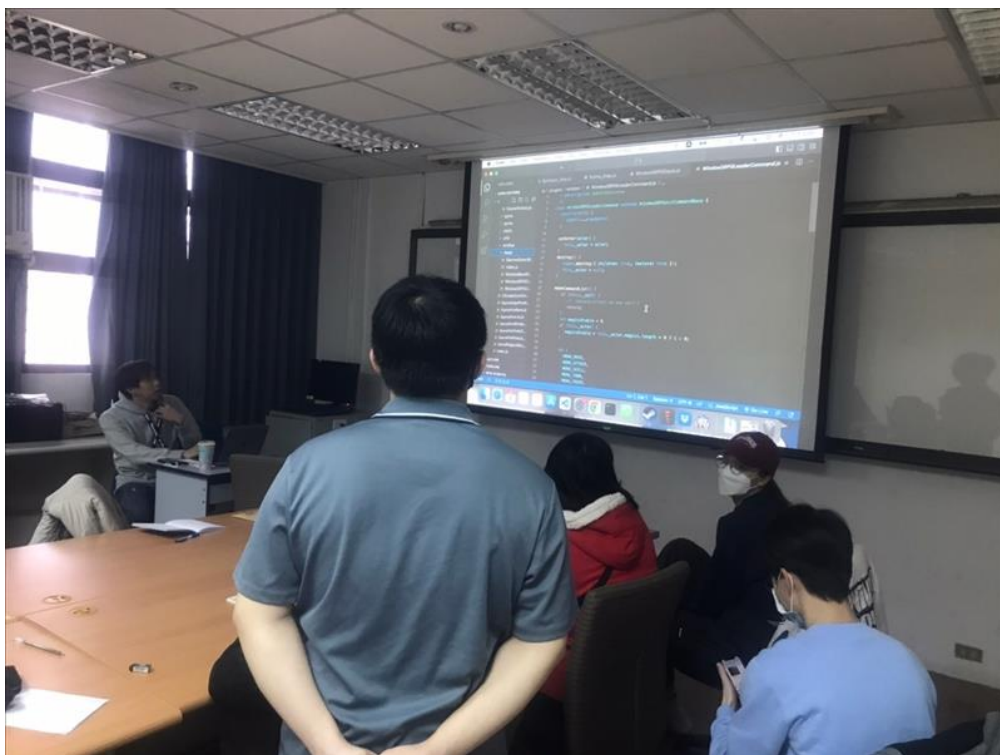
和講師討論遊戲專案進度



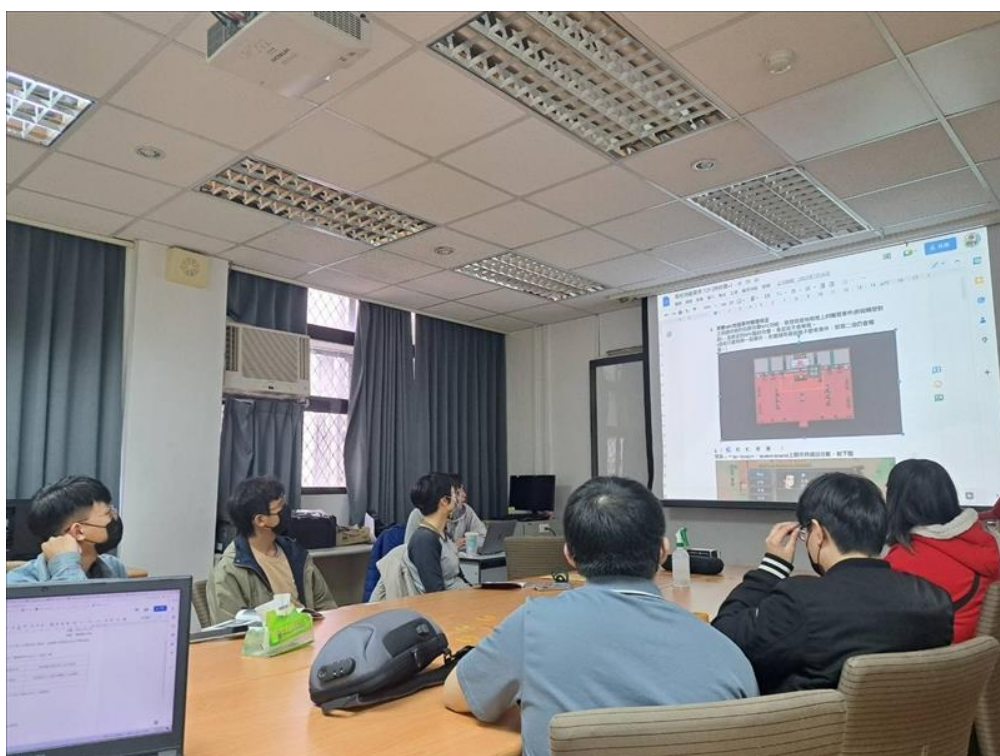
## RPG Maker 遊戲企劃實務(一)

時間：2023-03-04

地點：傳播館 O308



同學正在積極和講師了解程式語言



同學認真理解遊戲企劃如何提出需求