



## RPG MAKER 遊戲企劃實務(四)

時間：2023-04-15

地點：傳播館 O308

此次課程前，業師讓同學們利用目前業師所教學的內容實際運用在專案實作中，並在此次課程中進行檢討以及提出修改建議。

開始上課後，同學們各自發表遊戲專案的開發進度，業師再依據開發進度為同學們分析並提出修改建議，這次的重點有遊戲的節奏、流程繁瑣程度，並強調製作遊戲時必須把玩家當作沒玩過任何遊戲的人。

業師檢討完同學們的專案進度後開始上課，今日教學有兩個部分，分別是新手教學以及美術概念溝通，第一步部分介紹現今有哪些新手教學類型，有閱讀類型、強制引導類型、非強制引導類型、演示類型、誘導類型，並講解這些新手教學再建議同學們目前專案適合哪種新手教學，第二部分，業師和同學們分享發案給美術設計師的經歷以及其溝通過程，並指出重點即使案主的概念圖很糟糕，但只要給予足夠多的細節，也可以畫出符合案主心中的美術圖，但也有可能因美術設計師而異畫不出來。



業師試玩同學的遊戲專案



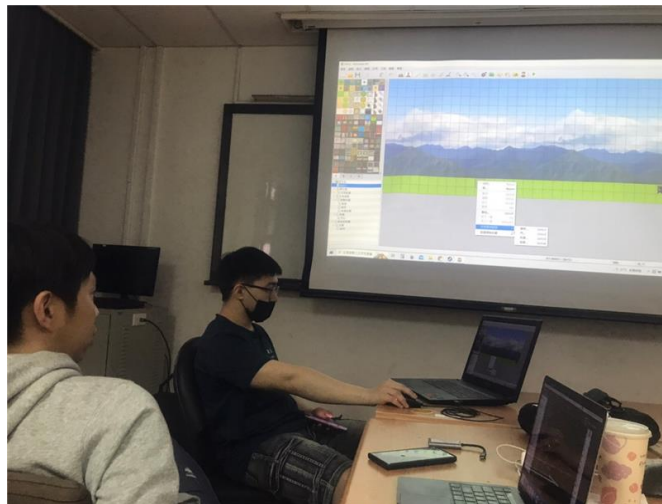
## RPG MAKER 遊戲企劃實務(四)

時間：2023-04-15

地點：傳播館 O308



同學們和業師討論遊戲專案



同學發表專案並和業師討論



業師介紹遊戲新手教學