1. 게임개요
   1. 게임제목: Hero’s Harvest
   2. 장르: 농장 시뮬레이션, RPG
   3. 플랫폼: Unity
   4. 개발동기 및 필요성: 스타듀벨리를 하였을 때 액션성이 부족하여 다이나믹한 경험을 겪지 못하였고 테라리아나 돈스타브의 경우에는 전투경험의 난이도가 높아 부담을 느껴 둘의 장점을 접목한 게임을 만들어 보고 싶었습니다.
   5. 세계관:
   6. 핵심컨셉: 돈스타브와 스타듀밸리를 접목한 판타지 2D Top View 힐링게임, 채집과 농사보단 전투가 주된 RPG게임, 은퇴한 용사가 고향으로 돌아와 시골에서 농사와 무기를 바탕으로 싸워나가는 그런거
2. 시스템 구성
   1. 기능요소
      1. 단계적인 목포
         1. 1차 캐릭터 이동 구현 => 동서남북 대각선으로 이동 할 때: 동북, 서북, 동남, 서남 방향으로 일관된 스프라이트 지정
         2. 2차 UI및 농사 시스템 구현
         3. 3차 오브젝트 배치 구현
         4. 4차 전투 요소 구현

단계별 챕터: 전투챕터를 완결했어도 능력치 등이 모자라면 다음 챕터가 미해금됨 연마요소: 무기를 업그레이드 할 때 대장장이에게 돈을 일정치 주고 연마를 한다. => 확률성. 단, 실패했을 때 깨지는건 보류한다.

* + - 1. 온라인 요소 구현: DB를 활용하여 회원별 서비스를 구현한다(로그인, 회원가입)
    1. 전투기능
       1. 앞에 벽이 있을 때 멀뚱멀뚱 쳐다보는 몬스터가 아닌 유기적으로 길을 찾아가는 AI

공격, 피격 직전에 회피하거나 패링을 사용하면 데미지가 들어오지 않는 혹은 반감되는

* + 1. 오브젝트 배치와 관련된 예외처리
       1. 겹치거나 끼이거나 하는 등의 문제
       2. 화면상으로 어떤 오브젝트가 위로 올라와야 하는지의 가중치
       3. 마우스를 이용한 오브젝트의 자유로운 배치
    2. 농사 기능
       1. 작물 급수기능: 마지막으로 물을 준 날 부터 특정 일이 지나는 경우 시듦, 물 줄때 플레이어 바라보는 방향으로 3x3범위까지 물을 뿌림 => 물을 준 공간만큼 젖은 타일로 변경
       2. 1챕터에 해당하는 공간 할당함
    3. 채집기능
       1. ..
    4. 전투기능
       1. 무기를 사용자가 만들어야 함 => 구매가 불가능함 => 얻는 효과: 본인이 직접 나서서 게임의 모든 요소를 체험
  1. 사용자 특성
  2. 작품 사용 사례

1. 개발환경
   1. 소프트웨어 환경
      1. Unity3D
      2. C#
   2. 하드웨어 환경
      1. ..
2. 사전조사
   1. 유사 시스템
      1. Don’t starve
      2. Terraria
      3. Stardew valley
3. 컨셉과 챕터 분석
4. 챕터별 상세화
5. 이벤트 연출 및 스토리보드
6. 연출