Team 위캔드

게임 기획서

씨애랑 라온

팀원 : 김민석, 조인호, 황승원

목차

1. 이 게임을 만들게 된 이유
2. 게임 설명
3. 게임 제작 계획
   1. 분담
   2. 게임 세부 설명
   3. 계획
4. 마치며
5. 게임을 만들게 된 이유

평소 좋아하는 fps게임들이 모바일로 출시가 되는 경우가 적은 이유가 궁금해서 직접 만들어 보기로 함.

1. 게임 설명

게임은 간단한 모바일 3D FPS 슈팅 게임이며, 총으로 적을 쏴 맞히는 게임.

1. 게임 제작 계획
   1. 분담

코딩톤때 했던 방법은 코딩과 아트를 나눠서 분담함. 하지만 분야가 정해져 있으면 작업 능률이 오르지않는다는 것을 배웠고, 이번 소프트웨어 전시회에서는 작업 능률 최대화를 위해 해야 할 작업을 조각 단위로 나누어 원하는 작업을 맡아 하는 방식을 취하려고 함.

* 1. 게임 세부 설명

게임은 5 vs 5 슈팅 게임이며, AWS 웹 서버를 활용하여 로비를 만들고, 로비에서 방에 접속하여 인원수가 채워지면 게임을 시작하는 방식을 사용.

게임이 시작하면 각자 총기를 가지고 적 캐릭터를 모두 죽이면 이기게 된다.

테스트 단계에서 인원수가 부족할 것을 고려하여 간단한 인공지능 구현 예정.

정리: fps 슈팅 게임, 네트워크 구현, AI 구현.

* 1. 계획

팀원 대부분이 유니티와 C#에 대한 지식의 부족함으로 인해 초반에는 유니티에 익숙해지는 시간을 가지려고 함.

유니티에 익숙해지면, 인 게임부분, 네트워크 부분, AI 구현 부분을 세부적으로 나누어 일을 조각 단위로 만들고, 스크럼 보드를 사용하여 일을 분담할 것임. SWOT 분석을 사용하여 게임의 기능을 추가할지 분석할 것임.

1. 마치며

2학기가 되어 과제도 많고 바쁨으로 인해 소전 작품 만들 시간이 잘 나진 않겠지만 최선을 다해서 제작해보는 것을 목적으로 삼을 것임. 파이팅!