개요

(가용 자원을 고려할 것, EX 갤럭식->행성->기지)

- 기본정보

- 제목 : ~~~~

- 장르 : SF, 멀티, 슈팅, RPG

- 시대배경, 세계관 : SF

- 시놉시스 : ~~행성의 ~~기지에서 플레이어가 해야 탐사 해야 하는 이유,

마지막 단계에서의 보물을 설정할 것 (EX 신비한 유물)

- 시점 : TPS

- 엔진 : Unity

- 플랫폼 : PC, console -> 스팀, Stove

- 타겟층

- 연령층 : 10 ~ 40대

- 장르 : 협동 슈팅 게임을 좋아하는 유저

- 게임구조

- 타이틀 씬

- 새로하기, 이어하기, 게임종료

- 메인 로비

- 인게임으로 구현 EX) 술집

- 장비 구매, 판매, 던전 입장, 미션

- 인게임 내 NPC와의 대화를 통해서 파티플레이 설정 가능

- 던전

- 미로형

- 랜덤 생성은 TRY, 상황을 보고 미리 만들어 둔 것들 중 랜덤 생성

- 난이도

- 난이도가 높아질수록 크고 복잡해지도록

- 적

- 가용자원을 고려하여 숫자를 조절

- 적의 종류

- 일반

- 엘리트

- 보스

- 던전의 개수에 따라 적의 종류가 다양해질 것

- 자원

- 던전 내부에서 주울 수 있는 아이템들

- 함정, 이벤트, 기믹

- 아이템

- 장비

- 소모품

- 크래프팅 또는 업그레이드가 가능하도록 할 것

개발 일정(주 단위) -> 5월 말 목표

1월

- 1주(~1월 5일)

- 필요한 에셋 탐색, 저가 구매 (고비용은 개발 단계 중 확정이 되었을 때)

- 프로젝트 관리 준비 git LFS

- Unity 프로젝트 생성

- 2주(~1월 12일)

- 메인 로비 씬 에셋 배치

- 캐릭터 간단한 움직임 조작

- 3인칭 상태 움직임 조작 시, 캐릭터의 팔, 다리 동작확인

- 3주(~1월 19일)

- 던전 씬 에셋 배치

- 메인 로비 NPC 상호작용 시 던전 진입

- 던전 입장 후 던전 탈출 구간 상호작용 시 탈출

- 4주(~1월 26일)

- 캐릭터의 공격 기능 개발, 공격 무기는 아직 한 종류(총)

- 공격 모션 기능 개발

- 던전 내 적 유닛 자동 생성

- 5주(~2월 2일)

- 일반, 엘리트 적 유닛 AI 개발

- 일반, 엘리트 적 유닛의 모션 개발

2월

- 1주(~2월 9일)

- 보스 적 유닛 AI 개발

- 보스 적 유닛 모션 개발

- 플레이어가 던전 씬 진입 시 적의 AI 적용되는지 확인

- 2주(~2월 16일)

- 던전 클리어 기능 개발

- 보스 클리어 시 던전 클리어 연계

- 게임 내 진행 상황 자동 저장 기능 개발

- 캐릭터 HP 고갈 시 사망, 사망 후 자동 저장 불러오기

- 게임 진행 상황 불러오기 개발

- 3주(~2월 23일)

- 던전 내 자원 자동 생성 기능 개발

- 캐릭터의 던전 내 인벤토리 UI 개발

- 던전 내 아이템 수집 기능 개발

- 자원이 인벤토리에 정상적으로 들어가는 것 확인

- 4주(~3월 2일)

- 메인 로비 내 캐릭터 인벤토리 UI 개발

- 상점 NPC UI 개발

- 상점에 자원 판매 기능

- 상점에서 다른 아이템 구매 기능

3월

- 1주(~3월 9일)

- 캐릭터 장비창 UI 개발

- 메인 로비에서 구매한 장비 캐릭터에 장착 기능 개발

- 장착한 장비의 스탯 표시 (스탯 미정 상태이므로 임의의 값 표시)

- 장착한 상태를 미리 표현해주는 기능 개발

- 2주(~3월 16일)

- 다양한 종류의 장비 개발, 장비별 공격 모션 개발

- 캐릭터, 장비, 적의 스탯 밸런스에 맞게 설정

- 3주(~3월 23일)

- 던전 인게임 UI 개발, EX) 미니맵, HP, 탄약

- 장비에 따라 다르게 던전 인게임 UI 표현

- 4주(~3월 30일)

- 메인 로비 인게임 UI 개발

- NPC 상호작용 대사 개발

- NPC 상호작용 시 NPC 모션 개발

4월

- 1주(~4월 6일)

- 장비 업그레이드 기능 개발 EX) 소지품 사이즈 업그레이드

- 장비 또는 소모품 크래프팅 기능 개발

- 소모품 개발 EX) 물약, 투척무기, 사다리 등

- 던전에 들고 갈 수 있는 소모품 용량이 초과할 경우 유저에게 알람 또는 보관처리

- 2주(~4월 13일)

- 캐릭터 모션 사운드 추가

- 캐릭터 장비별 공격 사운드 추가

- 일반, 엘리트, 보스 유닛 사운드 추가

- 메인 로비 사운드 추가

- 타이틀 화면 사운드 추가

- 장비 탈부착 사운드 추가

- 각 옵션 버튼 클릭 사운드 추가

- 상호작용 사운드 추가

- 3주(~4월 20일)

- 환경설정 기능 개발 EX) 사운드, 조작, 민감도, 그래픽 등

- 던전 내 추가적인 이벤트 요소 EX) 함정, 보스 연출, 특수 이벤트

- 4주(~4월 27일)

- 스토리적 요소 추가 EX) 스토리 컷신, 대화창

5월

- 1주(~5월 4일)

- 로딩 화면 추가

- 타이틀 화면 보완

- 튜토리얼 추가

- 2주(~5월 11일)

- 던전 지형 랜덤 생성 시도

- 플레이어 상태효과 추가(버프, 디버프)

- 3주(~5월 18일)

- 게임 내 밸런스 피드백

- 4주(~5월 25일)

- 5주(~6월 1일)

- 추가 진해 사항

- 멀티플레이 서버 개발