제목

Unity를 이용한 포인트 앤 클릭 플레이 방식의 육성 전략 게임(실 제목 미정)

구성원

이은혁 19101262

개요

현재 게임 시장에는 어느때보다도 많은 게임들이 출시되고 있지만, 수많은 게임이 신선하지 않다, 그래픽만 화려하다, 기타 여러 이유로 가장 중요한 재미가 부족한 상태로 출시되는 경우가 잦은 듯하다. 직접 게임을 기획하고 개발하여 최근 게임 시장에서 부족한 점이 무엇인지를 생각해보고, 새로운 요소들을 집어넣어 재미있는 게임을 만들어 보는 것이 본 프로젝트의 목적이다.

목표

* Unity를 사용하여 진행의 대부분을 마우스로 할 수 있는 육성 전략 게임의 개발
* 멋진 아트워크, 화려한 그래픽보다는 실제로 했을 때 재미를 느낄 수 있는 게임을 만들어 보는 것
* 어떤 요소들이 게임을 재밌게 만들 수 있을지
* Unity에서 제공하는 다양한 개발 요소들을 활용해보고 숙련
* 게임의 기획, 개발(+ 가능 할 시 출시)의 모든 과정을 스스로 경험

일정 계획

* 1학기: Unity 프로그램의 숙달, 게임의 기획 및 개발 시작
* 2학기: 개발 완료 및 피드백에 따른 수정
* 3/15 ~ 4/12(중간 발표): 게임 기획의 대략적인 기틀 완료(세부적인 특성, 요소를 제외한 게임의 시스템 결정), 기초적인 부분이라도 시작할 수 있을 정도의 Unity 프로그램 숙달
* 4/12 ~ 5/03: 게임의 시각적 요소 제작(Main Scene 및 아이템의 Sprite 디자인)
* 5/03 ~ 6/07: 게임의 기능적 요소 제작(플레이어의 상호 작용에 따른 게임 내부 변화 기능)
* 하계 방학기간: 게임의 기능적 요소를 연결하여 스토리에 따른 게임 진행의 기틀 잡기
* 2학기: 마무리 및 피드백에 따른 수정 요소들 다듬기

적용 기술

Unity 게임 엔진, (필요할 시) 적합한 그래픽 디자인 툴

진행 방법

일정 계획의 틀을 따라가되, 실제 개발 스케줄을 반영하여 지연 혹은 앞당김 가능. 개발과 공부를 병행하여 개발 환경에 대한 숙달 및 프로젝트 진행을 동시에 추구.