제목: Unity를 이용한 포인트 앤 클릭 플레이 방식의 육성 시뮬레이션 게임

진행 내용: BattleStage 기초 제작 완료

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

BattleStage 자체의 기초 구성은 제작 완료

각 상황에 따라 의도한 텍스트를 구현하는 것의 기초가 완료된 것 같다. 다만 능력 부족으로 아직 원했던 대로 BattleStage 전체의 시스템이 완성된 것은 아니라 스케줄이 조금 처진 감이 있다.

다음 계획: 정상 작동하는 BattleStage 전체 완료를 통해 게임 전체의 기초적인 유기성 확보