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

진행 내용: 아이템 및 이벤트 제작

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 스크린샷, 폰트, 편지이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

정리된 자료를 기반으로 이벤트 및 아이템 제작

최종 목표 설립: 첫번째 보스까지의 플레이 가능 + 각 테스트들을 기반으로 한 밸런싱 결과 보고

목표: 이벤트 및 아이템 제작 진행