**Unity Game Engine을 활용한**

**육성 시뮬레이션 게임**

19101262 이은혁

1. 개요 및 목적

1.1 프로젝트 개요

본 프로젝트는 Unity Game Engine으로 만들어진 텍스트 위주로 진행되는 로그라이크 속성의 육성 시뮬레이션 게임이다. 유저에게 게임 내내 수많은 선택지가 던져지며, 선택에 따라 다양한 방식으로 캐릭터는 성장하게 되고 이를 통해 최종 목적인 보스 처치를 향해 나아가게 된다. 유저는 보스전에서 패배하는 등의 정해진 조건에 따라 게임 도중 패배할 수도 있는데, 이 과정을 겪을 때마다 새로운 아이템 해금 등의 성장 요소를 추가하여 각 플레이 경험 자체의 난이도를 조금씩 낮추어 클리어에 용이하게끔 유도한다. 유저가 새로운 것을 발견하는 과정, 주어진 상황을 활용하여 다양한 방식으로 성장하는 과정에서 즐거움을 느낄 수 있도록 하는 것이 본 프로젝트의 의도이다.

1.2 프로젝트 동기

게임 시장은 과거 어느때보다도 빠르게 성장하고 있다. 이 과정에서 전례 없는 수의 게임이 끊임없이 출시되고 있는데, 개중에는 그래픽, 물리 엔진, 사운드 등의 품질적인 외부 요소가 정말 훌륭하지만 게임 플레이적 재미가 부족한 사례도 존재한다. 이런 사례들은 ‘무엇이 게임을 재미있게 만드는가’라는 질문으로 이어졌으며,