|  |  |
| --- | --- |
| 게임명 : 뱅!(보드게임 모작) | |
| 개발엔진 : Unity, 2022.3.4f1  장르 : 보드게임  개발기간 : 2024.03 ~ 2024.06  스크립트 URL : https://github.com/KRockTiger/Board\_Bang | |
| 게임설명 | 게임 시작시 각자가 받는 역할을 보고 수행하며 카드를 사용하며 목표의 생명력을 소모시켜 목표물을 다 제거하면 이기는 보드게임이다. |
| 개발목표 | 1. AI와 함께하는 턴제 게임 2. UI를 이용하여 게임 플레이 및 상황 파악 3. AI는 자신이 소지한 카드 및 모든 플레이어의 상황을 보며 계산하여 플레이 4. 유저는 게임보드판에 카드를 제출하여 카드 사용 5. 카드 사용 시 카드 간의 매커니즘이 작동되며 게임이 진행 6. 특정 승리조건을 달성한 팀이 승리하며 게임 종료 |
| 인게임 이미지 사진 | |
| 기술 요약 | **AI와 함께하는 턴제 게임** |
| 턴제 형식으로 진행되는 보드게임 이므로 일정 순서대로 플레이어가 턴을 받으며 진행  유저는 버튼으로 턴을 넘기고 AI는 자신의 턴이 끝났다고 판단이 되면 턴을 넘기게 설정 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 | **UI를 이용하여 게임 플레이 및 상황 파악** |
| UI버전 보드판을 구성하여 게임 플레이하게 만들기 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 | AI는 자신이 소지한 카드 및 모든 플레이어의 상황을 보며 계산하여 플레이 |
| AI는 자신이 턴을 받을 때 혹은 상호작용을 해야하는 상황이 왔을 때 핸드의 카드를 읽고 알맞은 사용을 할 수 있게 설계 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 | **유저는 게임보드판에 카드를 제출하여 카드 사용** |
| 유저는 자기 턴에 자신의 핸드UI에 있는 카드를 보드판 UI에 카드를 옮겨 사용 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 | 카드 사용 시 카드 간의 매커니즘이 작동되며 게임이 진행 |
| 게임 내 저장된 카드의 효과에 따라 게임을 진행할 수 있게 설계를 하며 카드 효과에 따라 적용되는 순서 및 우선순위를 알맞게 지정하여 게임을 원활하게 진행할 수 있게 하도록 조절 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 | **특정 승리조건을 달성한 팀이 승리하며 게임 종료** |
| 뱅 게임은 목표물을 다 제거하면 승리하는 게임이므로 자신의 역할 카드와 비교하여 그 조건이 충족되면 게임을 끝내게 할 수 있도록 설계 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |