|  |  |
| --- | --- |
| **게임명 :** Re:Legendary | |
| **개발엔진 :** Unity 2022.3.41f  **장르 :** SRPG  **개발기간 : 2024.03 ~ 2024.06**  **스크립트 URL : https://github.com/KimLinne/Popol\_01\_Re-Legendary** | |
| **게임설명** | 어떤 기능을 넣고, 어떤 게임인지를 설명할 것.  게임의 스타일을 말할 것. |
| **개발목표** | 1. 타이틀씬과 로딩씬 플레이씬의 구분. 2. 타이틀씬 기능. New, Continue, Option, Exit 기능. 3. 플레이어의 이동 기능. 4. 배틀 페이즈와 스토리 페이즈의 구분 5. ESC 로 작동하는 게임 Puase 및 옵션 기능. 6. 3 -1 인벤토리. 7. 3 -2 스테이터스. 8. 3 -3 게임 저장 및 게임 불러오기. 9. 3 -4 게임 종료 ( 게임 종료 알림 ) 10. 행동 속도에 의한 플레이어와 적의 턴 순서. 11. 일반 공격, 스킬 공격, 필살기. 12. 마왕과의 사투 이후 환생하여 다시 시작하는 것으로 마무리. |
| **인게임 이미지 사진** | |
| **기술 요약** | 타이틀 씬과 로딩씬, 플레이 씬 구분 |
| Scene 3개를 생성.  타이틀 씬을 기본으로 버튼으로 씬 이동을 할 경우 로딩 씬에 들어간 뒤, 플레이 씬으로 이동하게 합니다. | |
| **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. |
| **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. |
| **기술 요약** |  |
|  | |
| **발생했던 이슈** | 1.  2. |
| **해결 방안** | 1.  2. |