**‘버텨라! 히어로!’ 개발일지**

* 버텨라! 히어로! 개발일지 1일자

기획서 작성에 열을 올렸다. 게임의 전반적인 흐름에 대해 생각해 보는 생각을 가졌다.

컨텐츠 부분을 잠시 배제 해두고 게임의 컨셉과 개요에 대해 전반적인 연구를 거쳤다. 솔직히 처음 만들어 보는 게임인지라 아직 감이 덜 잡히는 것도 있는 것 같다. 그리고 유니티에서는 간단한 씬 연결 정도만 구상해 놓았다. 아직 갈 길이 정말 멀다. 내일은 전반적인 일정 조정에 들어갈 예정이다. 일부로 넉넉하게 잡고 만들어 볼 생각이다. 만족할 수 있는 퀄리티가 되었으면 좋겠다.

* 1일자 완성 목록

게임의 큰 틀에 대한 기획 작성

( 제목, 플랫폼, 시점, 장르, 재미 요소, 세계관 등 )

유니티 기본 틀 작성

( 필요한 씬들 생성, 인트로 씬에서 메뉴 화면으로 넘어가는 매우 간단한 스크립트 구현)