**프로토 타입 개발**

튜토리얼 부분 (무기를 받아서 전투를 하는 곳 까지 제작해볼것)

주요 개발 포인트

1. UI 시스템이 텍스트 대화할때 숨겨지는 것
2. 비주얼 컨셉들이 어울리는지
3. 전투 시스템이 재미있는지

프로토타입에서 갖춰야 할 점

-> 프로토타입은 적은 인원으로 빨리 만들 수 있어야 한다.

구체적인 기획도 필요 없고 팀원들과 모여 더미 리소스와 데이터를 이용해 하드 코딩으로 재빠르게 만든다. 언뜻 보면 쓸모없는 작업을 하는 것 같지만 나중에 벌어질지도 모르는 큰 시행착오를 겪지 않게 막아주는 방패 역할을 한다.

프로토타입에서 중요한 것

* 적은 인원으로 최대한 빨리 만든다.
* 재미있어야 한다.
* 게임 완성 시 어떻게 될지 예측 가능해야 한다.

가장 중요한 것은 ‘재미’가 있어야 한다는 것이다. 재미없는 프로토타입은 만들 의미가 없다. 왜 이 게임을 만들어야 하는지 어필하는 것이므로 재미 요소를 확실히 보여줘야 한다.

프로토타입의 장단점은 다음과 같다.

프로토타입의 장점

* 어떤 게임을 만드는지 팀 내부는 물론, 공개될 경우 외부에도 명확히 한다.
* 팀워크를 맞춰볼 수 있다.

프로토타입을 만들면 어떤 게임을 만들려고 하는지 바로 알 수 있다. 이것은 외부적으로는 팀에서 어떤 게임을 준비하고 있는지를 쉽게 알려줄 수 있고 내부적으로는 팀원들에게 공통의 목적의식을 갖게 할 수 있다. 직접 플레이해 보면서 게임의 장단점을 바로 알 수 있기에 앞으로 무엇을 해야 할 지 명확해진다. 또한 팀의 개발력을 확인해 볼 수 있다. 인재들만 모았다고 하더라도 같이 작업하는 것은 처음이기 때문에 여러 가지 어려움이 뒤따른다. 프로토타입은 이것을 극복하고 만들어낸 결과물이며 팀원들의 협업 수준을 바로 확인할 수 있는 척도가 된다.

프로토타입의 단점

* 사용된 코드와 리소스를 버릴 경우 개발 기간이 낭비된다.

프로토타입을 잘못 만들었을 경우 개발에 사용된 시간이 모두 버려지는 사태가 발생한다. 잘 만들었다고 해도 프로토타입을 보고 디렉터의 생각이 바뀌거나 완전히 새로 만들자는 분위기가 될 경우 역시 시간을 버리게 된다. 이렇게 되지 않으려면 프로토타입을 유지하면서 지속된 반복 개발로 개선해 나가는 것이 가장 좋다.