**게임을 만드는데 필수적인 것 -> 게임을 완성하는데 필요한 것 -> 게임을 완벽하게 만들기 위해 필요한 것**

**물리엔진**

1. Rigidbody 2D에 마우스 클릭에 따라 움직이기

2. 마우스를 클릭한 방향으로 움직이기

3. 총알 발사하기

4. 총알 방향 맞추기

5. 캐릭터마다 바꿀 수 있게 만들기

6. 에너지, 탄창 시스템 추가하기

**적**

1. 어떻게 움직일지 정하기(플레이어와 똑같이, 일정한 패턴으로 계속 가속, 그냥 움직임[갤러그])

2. 총알 발사하기

3. AI 만들기(패턴 포함)

**총**

1. 체력, 대미지 시스템 만들기

2. 총알 속도 조절하기

3. 총기류 바꿀 수 있게 만들기

4. 3개씩 들 수 있고 닿으면 얻을 수 있게 하기

**보스**

1. 패턴이랑 일러스트 만들어서 대입하기

2. 죽을 때 일러스트, 효과 정하기

**사운드**

1. 사운드 만들기

2. 배경음악 가져오기

**UI**

1. 기본적인 UI 틀 만들기

2. 점수 표시판 만들기

3. 에너지, 탄창, 총 종류 표시판 만들기

4. 시작 화면 만들기

5. 게임 오버창 만들기

6. 캐릭터 선택창 만들기

**스토리**

1. 프롤로그, 스토리 만들기

2. 게임 속에 넣기

3. 레벨 구성하기