의의 : 주제를 정하는데에만 소모 되었다. 실제 게임 내 내용과 관련된 기획은 brainstorm02.docx를 참고해야한다

음… 어쨌든 타이쿤류 게임을 만드는 걸 좋아하긴 했으니깐.

지금까지의 타이쿤류들의 게임을 한번 분석해볼까?

이게임의 강점

3인칭은 너무 어렵다. 마운틴&블레이드를 해보고 느낀바, 1인칭으로 타이쿤을 하는게

신선할 수도 있고 처리도 쉽고 재미있을 것 같다

상점을 만드는게 아니라 마을을 만드는게 오히려 더 재미있지 않을까?

차라리 지난번에 생각했던 생존 + 문명 창조 게임을 만들어보는것도 재미있을 것 같다

여기서 생각해볼 수 있는 마인크래프트의 단점은?

어느순간부터 갭이(아이언-다이아) 높아진다. 늘 하던 것을 해야하고(이건 어쩔 수 없다 치자)

죽으면 짜증이 난다. 특히 용암 같은 곳은 아이템을 수급할 수 없으니

사실 체력적으로 힘든건가

그래도 첨에 했을 때에는 계속했는데

그렇다면 장점은 무엇인가?

모든게 블록이고 언제든지 부수고 만들 수 있음. 단순하면서도 상당히 창조적인 게임임

스마트폰 게임이라면 언제나 끊고 나중에 다시 시작할 수 있다

1인칭으로 움직이게끔 할 것인가?

2D횡스크롤을 할 것은가 탑뷰를 할 것인가?

아니면 차라리 디펜스게임을 만들까?

생존 게임 문제점 : 현재 그림은 타일만 만들 수 있고 창조물을 만들거나 설치할 수 는 없다.

내가 생각한 건 그거였지 디펜스 게임이긴 한데

미사일을 생산하는 걸 고려해야한다는 거지

자원도 자체적으로 생산해야하고

그러면 재미있지 않을까 싶어서

3D게임을 만든다면 유니티로 만들게 되겠지

근데 어차피 쉬운게임을 만들어서 기획하는 방법을 확실히 하자가 목표이기 때문에

너무 큰 목표는 두지 않는게 좋은 것 같다는 생각이 든다

무슨 말이냐면 유니티도 상관없다는 말이다

생존과 디펜스를 섞어볼까?

낮에는 파밍을 통해 타워를 만들거나 정비한다

밤이 되면 몬스터가 출현하기 시작하는데

피하면서 도망다니거나 기지안에 숨어있도록 한다

부족한거 : 몬스터, 도구들

최종목적은 뭐로하지? 결국 숨어있는 무언가를 찾는 것을 목표로 해야하나?

흠.. 근데 쉬운게임 만드려면 그냥 카드게임 만드는 게 속 편할 거 같은데

근데 원래 카드게임은 멀티플레이가 가능해야함

일단 싱글게임으로 만들어볼까

아니면 리얼타임게임으로 전에 만들었던 몬스터의 모험을 참고해도 될 것 같기도 하고

네이버 지도랑 섞어서 전쟁게임 만드는 것도 생각했었는데

아니면 부족전쟁처럼 관리하는 게임을 만들 수 있지 않을까?

일단 만들고 봐?

언제까지 시간을 끌 순 없으니