게임 개발 계획서

# 프로젝트 개요

* 1. 개발 배경 및 목적
     1. 개발 배경 및 목적  
        국내 게임시장 전체 규모는 최근 5년간 지속적으로 성장하는 추세이며 특히 2017년 기준 전체 게임시장 규모는 13조1422억 원으로 전년 대비 20.6%증가한 것으로 나타났다 플랫폼 구분 없이 여러 게임 분야에서 소위 대박 게임들이 연이어 출시되었고 해외 수출 성적도 역대 최고치를 갱신하는 등 여러 가지 면에서 좋은 성적을 거둔 해였다. 그러나 이러한 산업 호황에도 불구하고 국내 게임 산업은 최근 10년간 급격한 모바일 게임 위주 시장 개편 외산 게임에 대한 대응력 부족 등의 문제로 예전만큼의 입지를 가지지 못하고 있다는 부정적 평가가 지배적이다 최근에는 신규 게임 개발과 출시보다는 이미 성공하여 어느 정도 구매력을 갖춘 게임의 업데이트 또는 플랫폼 다변화에만 주력하는 상황이며 신규 게임에 대한 투자나 개발지원 등에는 적극적으로 나서지 않고 있다 또한 일부 국내 대형 게임사들이 자본력을 바탕으로 시장의 대부분을 장악하고 있어 중소 게임개발사들은 운영의 어려움을 겪다가 점차 사라지고 있는 실정이다.   
         이러한 배경 속에서 `가상현실(Virtual Reality; VR)' 또는 `증강현실(Augmented Reality; AR)` 등 첨단 기술을 활용한 게임의 개발은 침체된 국내 게임 산업에 활력을 불어 넣어줄 하나의 대안으로 거론되고 있다 증강현실 게임 포켓몬고 의 세계적 열풍은 첨단 기술을 활용한 게임 개발 열풍에 힘을 실었고 우리 정부 역시 4차 산업혁명을 이끌 핵심 산업 중 하나로 VR과 AR을 꼽으며 다양한 프로젝트를 추진 중이다 특히 가상현실 산업은 세계적 IT기업인 페이스북(Facebook) 이 오큘러스(Oculus) 를 인수한 이후 전 세계적으로 주목받는 신산업으로 등장하였고 게임 산업에서 가상현실 기술(VR)은 현실과 유사한 가상공간을 만들어 이용자에게 몰입도가 높은 게임 체험 환경을 제공함으로써 게임성을 높이는 역할을 한다 이러한 특징 때문에 국내에서 선행된 여러 연구들에서 가상현실(VR) 게임을 몰입감이 강화된 차원 상호작용 중심의 게임으로 정의하고 있다.
  2. 추진체계 및 일정
     1. 추진체계  
        팀장 : 전제훈  
        팀원 : 강신엽, 김태호, 이윤태, 최형주
     2. 개발일정  
        개발 기간 : 2019년 3월 18일 ~ 2019년 6월 12일

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 월 | 3월 | | | | | | | | | |
| 주차 | 18~ | | | | | 25~ | | | | |
| 일 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 내용 | 마인드맵 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 브레인  스토밍 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 게임요소 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 컨셉 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 계획설계 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 프로토  타이핑 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4월 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1~ | | | | | 8~ | | | | | 15~ | | | | | 22~ | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5월 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 6월 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 29~ | | | | | 6~ | | | | | 13~ | | | | | 20~ | | | | | 27~ | | | | | | 3~ | | | | | 10~ | | | | | 17~ | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

-

# 18일 내용

* 마인드맵 그려보기
* 강사님과 대화 :
* 기존 출시된 VR 스노우 포트리스와 비슷하지만 차별성을 두자 : 울타리HP, 아이템 에어드랍,