3월 1일 14:19 – 15:50 **2차회의**

Ui – 행성위주의 ui 구성(Terraforming Mars- 현태만 따오고 추가(입체성))

행성 표면 위의 발전도 볼 수 있으며, 행성을 돌릴 수 있다. 또한 누르면 확대해서 보여줌

게임 플레이 양상(가제)-턴제 내지는 시뮬레이션

턴 시점 – 행성 주기 (행성 별로 다르게 하여 난이도 조절)

달- 10년(1세기) 최우선 순위(차후 필요량의 감소, 우주정거장의 역할로 자립)

화성 – 10년~100년 (최종적 1000년~2000년 걸림, 100단위 1세기)

금성 – 100년 단위?

* 비교적 익숙한 행성을 다루어 친근성과 고증을 통한 차별성을 만든다.

\*이때 행성 테라포밍 단계 고안할 부분

1. 참조 영상의 흐름을 따라간다.

\*테라포밍의 3단계 1. 탐사 2. 거주시작(조사) 3. 조성(공간 이득 취해 본국으로의 수출)

+ 미래(가족 만들어짐 => 국가)

2. 자료를 추가해볼 것

게임 배경 시점 – 지구의 인구과밀도 + 환경재난을 주 원인으로 가정

1. 지구 시점 2040~2050 경각심과 정부의 제재 등
2. 지금 시점(현 기술에서 고안이 가능)
3. 2025~2030 환경재난이 나날이 심각(가상시나리오)

테슬라(가상기업) 달 관심 => 식민지로 눈돌림

* 시작 단계에서 뭘 줄 것인지?
* 미래에 대한 기술을 어디까지 가정할 것인지 (문명처럼 기술트리(흐름트리) 업그레이드)
* 달까지는 현재 있는 기술로 가능함
* 테라포밍을 하면서 지구와 이전 개발 행성에서도 발생하는 변화

1. 새로운 직업, 교육의 발생 2. 기술의 발전 등등
2. (신문/뉴스 같은 걸로 알림속보 같은 것도 좋을 듯)

시작단계의 물자 – 연구자(인적 인프라(연구과제 / 연구목적//요청사항)

* 기술자 (분야별 기술자 선택?)
* 연구 목록 (스킬트리(우주개발선(기압차 못느끼는 식으로) 개발+지구 정거장)
* 자원
* 기기

(초기 자원의 경우 리소스를 선택) 연구목록/ 연구자원 등등 선택(인적자원 포함)

전체 총량(무게 X, 별 개수별 한도 지정( 분야별 선택 가능)으로 적재

플레이어의 과제 - (플레이어의 직업이 무엇이든) 직업별, 과제/ 목적 수행

* 인적 자원의 요청 들어줌(일종의 퀘스트)
* \*테라포밍 보다는 평판에 따라가게 끔?
* \*플레이 방식에 따라 시간의 단축도, 늘어남도 가능

평판 관리 이벤트: 지구와 달로의 교류 필요(뉴스, 속보, 채취, 사료)

* 평판이 떨어지면 지원이 줄어듬(딜레이 시간? 혹은 GameOver)
* 평판을 유지시, 현 지원 수준 유지
* 평판 올라가면 지원량 늘어남

즉, 투자 유치 정도에 따라 연구자들의 사기(능률 조정)

* Bad Ending : 평판이 낮아져 더는 개발이 어려워 지구로 돌아가게 되었습니다. (실패)

\*플레이어의 시점 (관리자(전체) 시점(인터넷 창? 내지는 디스플레이처럼 행성관측)

달에서의 발견 자원/ 개발정도에 따른…..

달에서 턴제로써의 시간제한 고민

테라포밍은 무슨 기술로 할 것인지

마켓플레이스의 플레닛 메이커(행성) 구매 예정

언리얼 프리뷰(VS 2022) 사용

개발은 소분적으로 개발 후 본 프로젝트에 합류 형식으로 진행 예정

주 1회 회의는 수요일 5시 이후로 생각 중

