2학기 게임 프로젝트 보고서

팀명 : ○○○○○

구성원 (20402 권성빈, 20418 황민재 2명)

◎ 자신이 만든 게임은 어떤 게임입니까? [20점]

**Hexile은 기본적으로 4X장르의 게임의 형식을 가지지만 4X장르의 고질점인 후반부의 지루함을 최소화 하기 위하여 맵을 작게 만들며 탐험요소를 줄이면서 확장과 말살이라는 전투적 요소에 초점을 두고 만든 게임입니다.**

**Hexile의 특징으로는 타일을 이동하는 유닛이 아닌 타일에서 발사하는 미사일이 주 요소가 되어서 상대를 공격하여 모든 상대의 타일을 파괴하는것이 목표이며 이 미사일은 '연구' 시스템을 통하여 사거리, 공격력, 공격범위와 같은 미사일의 다양한 스텟들을 플레이어의 성향에 맞게 특화시켜서 자신만의 빌드를 만들어서 다양한 플레이를 할 수 있게 설계가 되었으며 '무게' 시스템을 통하여 불균형한 연구를 통하여 미사일의 밸런스가 무너지는 것을 방지하고 있으며 타일들도 각자 추가 시야나 추가 자원같은 타일만의 아이덴티티를 갖추어 랜덤하게 생성되는 맵이 루즈하지 않게 설계하였습니다.**

◎ 개발 단계별로 진행되었던 진행내용을 기록하세요. [10점]

○ 준비단계: **3D프로젝트를 만들어 보고 싶은 사람끼리 모여서 팀을 구축하여 어떤 프로젝트를 할까 고민하던중에 그당시에 공통적으로 하고있던 게임인 문명6에서 영감을 얻어서 4X게임에서 미사일을 통한 전투가 메인이 되는 게임을 만들면 어떨까? 라는 발상에서 프로젝트가 출발하였습니다.**

○ 설계단계: **내가 쓰기 애매함**

○ 개발단계 : **개발이 진행되면서 UI를 구축하는것에 생각보다 많은 시간이 소요되는것과 AI를 설계하는 과정에 있어서 어려움이 있었으며 본래의 기획에서 절충안을 내어 퀄리티를 조금 포기하더라도 게임을 완성하는것에 주력하여 개발을 진행하였습니다.**

**※ 위의 단계는 예시일 뿐이며 자신의 팀의 상황과 프로젝트 경험에 따라 다르게 작성해도 됩니다.**

**전체 단계별 고민한 흔적들이 잘 나타나있다면 10점**

**2개 단계에서 잘 작성하였고 고민한 흔적이 있다면 8점**

**1 개 단계에서 잘 작성하였고 고민한 흔적이 있다면 6점**

**고민한 흔적은 있으나 문서작성이 형편없다면 4점**

**둘다 형편없다면 2점**

◎ 프로젝트 총평 [10점]

**황민재 : UI에 사용될 리소스를 만드는 과정이 게임의 소소한 컨셉들이 조금씩 변경되면서 그러한 과정에 맞추는것을 잘 따라가지 못한것이 아쉽게 느껴지며 UI만 전담할정로도 아트인력이 적은 지금상황을 보았을때 UI관련 리소스 제작 능력을 보완하는것이 필요 할 것 같다.**

**종합 총평에 대해서는 성의있게 작성할 경우 10점 부여**

**대충 쓰거나 분량미달일 경우는 5점**