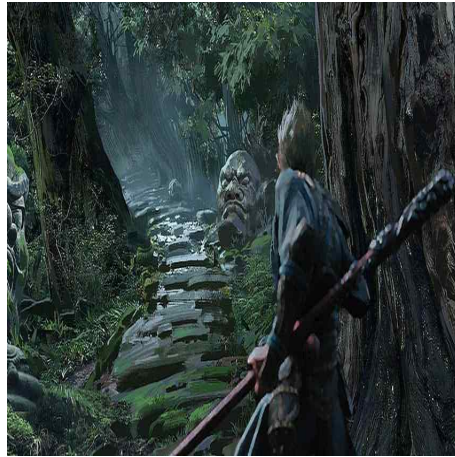


Day 1. 초기 기획

1-1. 게임 기획



(검은신화 : 오키)

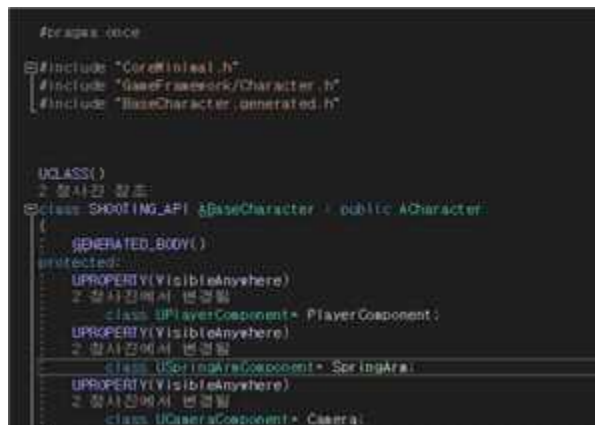


(원신)

먼저 포트폴리오를 만들기에 앞서서 게임에 대한 기획을 해보았습니다.

평소에 게임을 하면서 한 가지 캐릭터만을 사용하기 보다는 여러 가지 캐릭터들을 사용하는 게임들을 선호했는데 게이머의 입장에서 이런 게임은 대부분 유니티의 모바일 게임에 분포해 있었고 반면에 언리얼에서는 그래픽과 액션성을 강조한 패키지 FPS, 액션 게임류가 많았습니다. 그래서 모바일 게임이 아닌 PC액션 게임으로 언리얼의 그래픽적인 강점을 살리면서 여러 가지 캐릭터를 사용하는 게임을 만들어 보면 어떨까하여 개발을 진행하게 되었습니다.

1-2. 개발 착수



처음부터 게임의 파일들에 대한 분류, 클래스간의 상속구조를 어떻게 할지, 어떤 소스들을 사용하고 아트 컨셉을 어떻게 할지 계획하는 것이 상당히 어려웠고 주위 개발자 분들에게 상담해본 결과 첫 개발을 시작할 때는 처음엔 간단한 것부터 만들어가며 점차 확장해 나가는 방식으로 하는 것을 추천해주셔서 캐릭터 bp파일에 사용할 C++ 클래스를 만들고 애니메이션을 만들어 간단한 액션기능을 구현하는 것에 초점을 맞추었습니다.

최종적으로 카타나, 마법, 총을 사용하는 3가지의 캐릭터를 만들어 스테이지를 격파하는 방식의 액션게임을 만들 예정입니다.