게임명: TU 24 ( FC 24 이름 참고 )

장르: 시뮬레이션 게임 (인디 게임)

<주제 선정 이유>

본인이 초보 개발자임을 고려해 완성도를 높이는 것을 목표로 하고 가볍게 즐기기 좋은 게임 개발 (본인 관심사도 반영함)

<현재 생각중인 게임 구현>

# Stardew Valley 게임을 모작

# 주인공을 선수로 설정하고 Stardew Valley에서 진행하는 농사, 채집, 낚시 등과 같은 컨텐츠를 운동 선수에 맞게 훈련, 경기, 기자회견 등의 컨텐츠로 구현 예정 (각 컨텐츠로부터 주인공의 속성 값 변동 가능)

# 기본적인 이동은 방향키로 구현

# 각 컨텐츠로부터 주인공의 속성 값 조정 (Ex. 컨디션, 인지도, Overall 등)

# 각 장소에 진입할 때마다 화면 전환 --> 맵의 상하좌우 중앙 끝에 도달했을 때 전환

# 주인공 속성 값을 화면에 표시 예정 (구현 고민 단계)

# NPC들의 상황에 따른 텍스트 설정 예정 (경우의 수는 적게)

# 미니게임은 개발 진행도에 따라 구현

(미니게임 구현이 불가능하다고 판단될 시 랜덤 확률로 주인공의 속성 값을 구현하도록 조정)

# 게임의 최종 목표는 아직 미정 (프로 선수가 되는 것?)

<개발을 위한 준비>

# 주인공, 맵 리소스 자료 조사 예정

# 2DGP 시간에 배운 Python과 Pico2d를 복습하고 더 나은 구현을 위해 일부 새로운 내용들은 검색 후 사용 예정

# 꾸준한 개발과 시간 분배가 중요

<개발 일정>

|  |  |
| --- | --- |
| **WEEK** | **CONTENTS** |
| 1주차  (10.14) | 캐릭터, 맵 리소스 적용 및 캐릭터 이동 구현 |
| 2주차  (10.21) | 캐릭터 속성 추가 구현 + 화면 전환과 상호작용 대상들 구현 |
| 3주차  (10.28) | 캐릭터 숙소 구현 (캐릭터 속성 회복) |
| 4주차  (11.04) | 트레이닝 센터 컨텐츠 구현 (캐릭터 속성 상승) |
| 5주차  (11.11) | 경기장 컨텐츠 구현 (미니게임 구현) |
| 6주차  (11.18) | 기자회견 컨텐츠 구현 (Ex. 퀴즈와 같은 객관식 / 주관식) |
| 7주차  (11.25) | 상호작용 컨텐츠 추가 여부 결정 및 점검 |
| 8주차  (12.02) | 구현 내용 다듬기 및 마무리 |

<선수 속성>

- Condition

- 평판 (인지도)

- Hunger

- 호감도 (Heart)

<map\_2 – house>

- 충돌 객체: bed, 냉장고,

- bed와 충돌 시 랜덤한 확률로 컨디션 회복

- 냉장고 충돌 시 Hunger 회복

<map\_3 – stadium>

- fire\_ball game (골대 안으로 공 넣기) (표적 맞추기)

- 선수들과 대화 (호감도 조절)

<map\_4 – fitness center>

- 여러가지 운동 기구에 어울리는 게임 구현

- 고깔 – 제한 시간 내에 빨리 지그재그 통과하기

- 떨어지는 공들 받기 (제대로 된 공만)

<map\_5 – press conference room>