- 과제

-- 기획서 확장하기

-> 교과서 p214 - p257 적용하기

-> 게임 개요서 정리 ★

-- 일반사항

\* 제목 : Catan Island

\* 장르 : 개발 시뮬레이션

\* 분위기 : 중세+판타지

\* 그래픽 : 3d Isometric or TopView

-- 시스템 사양

롤코타

최소:

* + 운영체제: Windows XP or Windows Vista
  + 프로세서: 1.8 GHz Processor
  + 메모리: 512 MB RAM
  + 그래픽: 3D graphics card compatible with DirectX 7
  + DirectX: 버전 7.0
  + 저장공간: 2 GB 사용 가능 공간

플래닛 코스터

시스템 요구 사항

최소:

* + 64비트 프로세서와 운영 체제가 필요합니다
  + 운영체제: Windows 7 (SP1+)/8.1/10 64bit
  + 프로세서: Intel i5-2300/AMD FX-4300
  + 메모리: 8 GB RAM
  + 그래픽: nVidia GTX 560 (2GB)/AMD Radeon 7850 (2GB)
  + DirectX: 버전 11
  + 저장공간: 8 GB 사용 가능 공간

권장:

* + 64비트 프로세서와 운영 체제가 필요합니다
  + 운영체제: Windows 7 (SP1+)/8.1/10 64bit
  + 프로세서: Intel i7-4770/AMD FX-8350
  + 메모리: 12 GB RAM
  + 그래픽: nVidia GTX 980 (4GB)/AMD R9 380 (4GB)
  + DirectX: 버전 11
  + 저장공간: 8 GB 사용 가능 공간

오버쿸드2

MINIMUM:

* + OS: WIN7-64 bit
  + Processor: Intel i3-2100 / AMD A8-5600k
  + Memory: 4 GB RAM
  + Graphics: GeForce GTX 630 / Radeon HD 6570
  + DirectX: Version 11
  + Storage: 3 GB available space

RECOMMENDED:

* + OS: Win7 -64 bit
  + Processor: Intel i5-650 / AMD A10-5800K
  + Graphics: Nvidia GeForce GTX 650 / Radeon HD 7510
  + Sound Card: DirectX Compatible Sound Card

-- 대상 사용자 : 핵심 목표 대상 사용자, 일반적인 사용자 + 설명

\* 핵심 목표 대상 사용자 : 20대 후반 ~ 30대 초반 남녀(시뮬레이션 게임 시대?)

\* 일반적인 사용자 : 초등학생을 비롯한 전 연령대의 남녀, 시뮬레이션 게임을 좋아하는 사람

-- 기획 의도 ★

카탄 보드게임을 플레이하면서, 실제로 나만의 섬을 개발해 나가는 게임 이어도 재미있을 것 같다는 생각이 들었다. 그래서 ‘롤러코스터 타이쿤’, ‘플래닛 코스터’ 등 나만의 공원을 꾸미는 것처럼 섬을 직점 탐사하고 개발할 수 있는 게임을 기획하게 되었다. 여기에 카탄에서 아이디어를 얻은 여러 게임 규칙들을 적용해서 다른 시뮬레이션 게임류와 차이점을 두고자 했다. 이러한 개발 시뮬레이션 게임류를 좋아하는 사람들이라면 재미있게 즐길 수 있지 않을까 기대된다.

-- 재미 요소 ★

\* 일정 턴마다 일어나는 랜덤 이벤트

게임을 플레이 하면서 일정 일이 지날 때마다 랜덤한 이벤트가 발생되고, 이 이벤트는 긍정적일 수도, 부정적일 수 도 있기 때문에 예측할 수 없는 상황에 대한 재미를 느낄 수 있다.

\* 눈에 보이는 섬의 발전도

탐험을 통해 지형을 밝히고, 건설을 통해 섬을 발전시켜 나가는 것을 실시간으로 확인 할 수 있다.

-- 게임의 특징 ★ (다른 게임과 차별화 되면서 경쟁력 있는 핵심적인 특징 설명)

\* NPC와의 거래

섬에서 나오는 자원만으로는 한계가 있기에, NPC와의 거래를 적극적으로 이용해서 부족한 자원을 모아야 한다.

\* 아이소메트리 뷰

아이소메트리 뷰를 통해 한 눈에 지형을 파악하기 쉽다.

-> 세계관 설정 정리 ★

\* 배경 스토리

\* 국가 설정

+) 국가 및 관련 내용들

\* 종족 체계 설정

+) 종족 설명, 게임상의 주요 특징, 공격 및 방어 등

==> 기존에 작성해둔 내용 보강해서 들고 올 것

-> 주요 게임 시스템 정의 ★

+) 게임에서 주요한 시스템을 정리할 것

\* 자원

\* 섬 탐험 및 개발에 관련된 것

\* 무역상 : 거래, 물물교환 etc

==> 기존에 작성해둔 내용 보강해서 들고 올 것

-> 게임 캐릭터 설정 ★

\* 플레이어 캐릭터 파라미터

\* 플레이어 기본 행동 조작표 : 애니메이션 상태 등

-> 몬스터 설정

\* 몬스터 행동 패턴 설정

\* 몬스터 종족 설정

\* 작성표 : 몬스터 설명, 이름, 파일명, 레벨 HPMP, 공격력 ETC..

-> NPC 분류 ★

\* NPC 설명 : 직업, 성별, 이름, 등장 장소, 관련 설명, 이미지

-> 아이템 설정 ★?

\* 무기, 방어구, 회복, 기타 등등

-> 스킬 설정

\* 스킬 설명

-> 퀘스트 설정 ★

\* 시나리오 참고해서 퀘스트의 개요 정도 작성할 것 : 목표 미션, 완료 조건 등

-> (레벨 설정)

-> 인터페이스 설정 ★

\* 마우스, 키보드 등 조작

ex) 걷기 : 게임화면 중에서 이동하고 싶은 곳으로 마우스를 드래그 앤 드롭

-> 전투 시스템 설정 및 프로그래밍 구상

\* 전투 판정

-> 테크니컬 리뷰 ★

>> 대략적으로 작성함..

\* 게임 해상도(PC) : 1920 \* 1080

\* 폴리곤 동시 발생 수 :700

(지형 + 캐릭터 등 포함 대략적인 수치)

지형 : 11 \* 6 \* 8

\* 캐릭터 폴리곤 수 : 6

\* 캐릭터 소스 크기 : 600 x 150

\* 건물 폴리곤 수 : 6

\* 건물 소스 크키 : 600 x 150

\* NPC 캐릭터 폴리곤 수 : 6

\* NPC 소스 크기 : 600 x 150

\* 초당 애니메이션 :

\* 특수효과 : X

\* 드로우 콜 :