- 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

-- 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 ★

\* ‘롤러코스터 타이쿤’ 류의 건설 시뮬레이션 게임에서 나만의 공원을 꾸미고, 건설하는 것이 재미있다고 생각한다. 보드게임 카탄을 플레이하면서, 이러한 내용을 바탕으로 섬을 직접 개발하는 내용은 어떨까?란 생각이 들었다. 특히, 개발 시뮬레이션 게임을 즐겨 했던 사람들이 재미있게 즐길 수 있지 않을까 기대된다.

// 추가할 것

-- 재미 요소 ★

\* 일정 턴마다 일어나는 랜덤 이벤트 ?

-- 게임의 특징 ★

\* 다른 게임과 차별화 되면서 경쟁력 있는 핵심적인 특징 설명

-> 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 ★

\* 게임 해상도(PC)

\* 폴리곤 동시 발생 수

\* 캐릭터 폴리곤 수

\* 캐릭터 소스 크기

\* 건물 폴리곤 수

\* 건물 소스 크키

\* NPC 캐릭터 폴리곤 수

\* NPC 소스 크기

\* 초당 애니메이션

\* 특수효과

\* 드로우 콜