3월 3주차 캡스톤 디자인

20155303 김도현

캡스톤 아이디어 선정

1. Ar이용해서 한림대를 특정 지역을 축소하여 각 해당되는 섹터에 캐릭터를 배치 하여 결투 형태를 하여 각 캐릭터를 얻을 수있음 지역에 특색에 따른 캐릭터간 벞 디벞 적용 캐릭터 특성에 따른 벞 디벞 적용 추가적으로 캐릭터의 업적에 따라 이벤트 적용(일짜로만 적용 캐릭간에 이벤 중첩가능 이것으로 캐릭터의 역사적인 사건 사용가능)  
   1-1 각 캐릭터의 성장을 재화 혹은 활동력 비슷한것으로 제한 캐릭터 관련 퀴즈 등을 통해 추가적으로 얻을 수있음  
   상성을 어느정도 채용하여 한캐릭으로만 밀고 못나가는 형태 및 보스급 캐릭터를 배치하여 잡기 힘들게 한후 단계별로 모을 컬렉션을 유도  
     
   1-2 효과로는 재미있게 역사적인 사건을 알려줄 수 있으며 한림대 및 춘천시를 활성화 효과를 얻음   
     
   1-3 단점으로는 코로나로 인해 활동에 제한이 높음
2. 방치형 형태의 게임 역사적인 흐름 기반으로 적을 순차적으로 나오게 하고 각 보스를 넣은뒤 잡으면 다음 라운드로 자동 진행됨 주요 영웅군은 전시대 배경으로 하며 라운드를 넘길때 중간에 이벤트 형태로 역사적 배경을 넣어주며 당시 있었던 역사에 대한 대략적인 정보를 준다 영웅군과 그 라운드의 배경이 맞을시 추가적인 효과를 준다.

2-1 방치형임으로 재화를 모은뒤 영웅을 추가로 뽑거나 있던 영웅을 강화 하며 라운드를 깨는 형태 영웅군의 레어도 및 스탯을 조절하여 어느정도 수집및 클리어를 위한 요소 넣음

2-2 만들기 쉬움

2-3 스토리 및 개연성 부여 힘듬 , 흔하다

1. 문명류 게임 문명이 턴제 및 간단한 형태로 전투를 치룬다면 반대로 전세계 대신 한반도만 이용하여 구석기부터 한반도의 스토리를 기반하여 전투 및 적군을 배치 이벤트는 고정적으로 이루워 지게 하여 유저가 개입 안한 섹터는 흘러가게하고 만약 유저가 점령한 영역은 유저에게 개입되게 함 역사적 사건을 넣을수록 이벤트가 많이 발생되며 전투 결과 및 현재 상태등의 정보를 볼 수있게 하여 현 시대에 어느 역사적인 일이 일어났는지 알게함

3-1 식량 목재 석재 골드 인구(인구제한을 늘리기위한 집 형태의 건물 생성해야됨)  
 등을 기반으로 영역을 넓힐때 그에 유리한 자원을 배치하며 실제 지형을 기반으로 목재를 배치하는 등 개연성 있게 배치 시대의 흐름에 따른 연구 및 건물등을 제한을 두어 후반으로 갈수록 다양한 병사 및 전략을 짤 수있게함

3-2 RTS의 확장같은 개념으로 잡아 좀더 한반도를 기반으로 역사를 알려주는 것에 기반을 두고 각 시대별 역사를 많이 집어 넣을수록 게임이 정교해 짐

3-3 문제는 전투를 화려하게 다양 하게 잡을 수록 용량 밑 소수로 개발이 힘들어지며 역사적인 사건을 적게 넣을수록 단조로워짐