

11 주차 Team NEMO 회의록

11.10 15:00 ~ 17:00 | 회의 장소 Webex | 작성자 오한음

• 안건

1. 게임 통합 작업
2. 메뉴 만들기
3. 미니게임 진척상황
4. 12 주차 세부 일정 결정

• 회의내용

1. 프로젝트 통합 작업

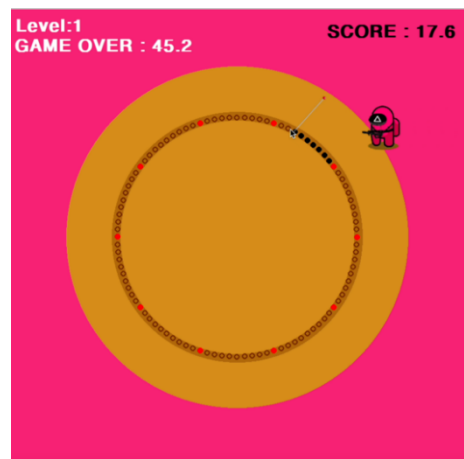
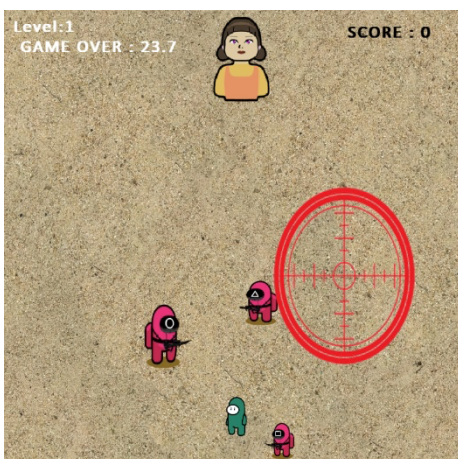
11 주차~12 주차 핵심 일정인 게임 통합 작업을 진행. 각자 만든 게임을 매끄럽게 흘러가도록 다듬는 작업이니 많은 시간이 소요될 것을 예상했지만, 생각보다 많은 시행착오가 있었음. Games 에 모아둔 각 미니게임을 main.py 에서 import 해 처리하는 방식.

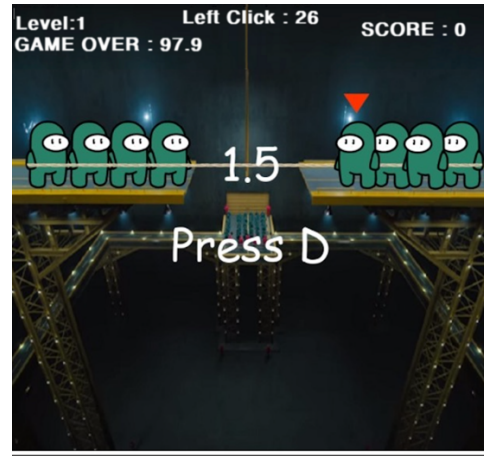
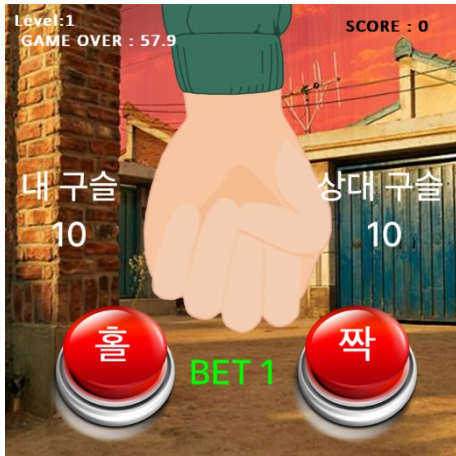
[작업 세부 사항]

1. 경로 문제 해결

통합 작업을 위해 미리 절대 경로로 모두 변경하였음에도 통합했을 때 충돌이 많아 애먹었음.

2. 각 게임 별 정보 출력 위치 통일 (스코어, 게임오버 타이머)





3. 게임 시작 화면 삭제 & 게임 플레이 직관적으로 변경

- 기획 의도는 빠른 호흡으로 매끄럽게 연결되는 **미니게임**을 만드는 것이었으나, 팀원 모두 의욕이 넘쳐 패배 조건 & 게임 조작법 & 이벤트 등이 점점 복잡해져 독립된 게임이라고 해도 좋을 게임들이 만들어짐. 그 결과, 게임을 연결했을 때, 오히려 재미를 반감시키고 플레이가 루즈해짐. 이정표 역할을 하는 초기의 기획 의도를 명심하고 진행했어야 하는데 모두의 미숙함이라 생각하고 많은 부분을 덜어냄.

모든 게임이 시작 전 조작법 설명 화면 => 게임 플레이와 같은 방식으로 진행되었음.

이는 매끄러운 게임 진행을 방해하기 위해, 조작법 설명 화면을 삭제하고, 최대한 설명 없이도 플레이 할 수 있도록 게임을 직관적으로 변경. (이는 진행 중)

추후 esc 를 통해 게임을 pause 하고 반투명하게 조작법 화면을 띄우는 방식을 구현할 예정.

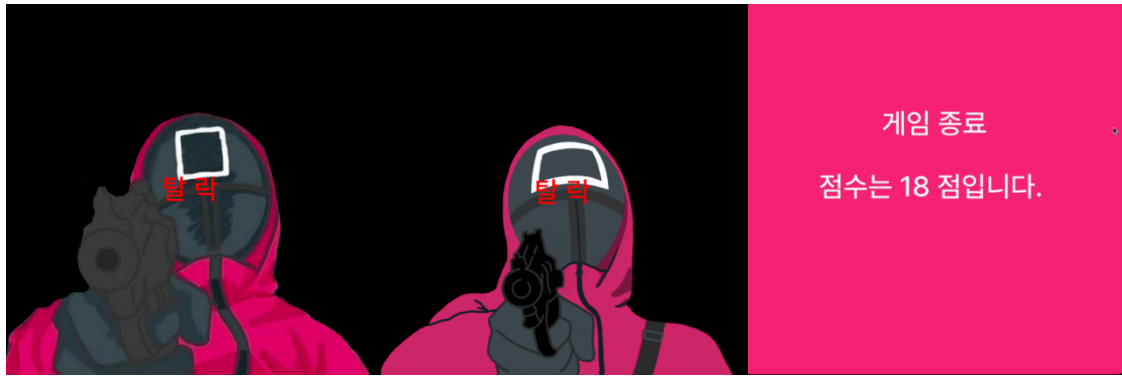
4. 총 네 가지의 게임으로 이루어진 한 사이클이 끝나면 다시 첫 번째 게임으로 되돌아가며 난이도가 상승하도록 레벨 시스템을 연동.

5. 개별적으로 작동하던 스코어를 통합, 이전 게임에서 얻은 점수가 추가되어 진행 중인 게임 화면 상단에 표시됨.

6. 탈락 화면 통일

제각각이었던 탈락 화면, 탈락 이펙트를 모두 통일함.

직접 제작한 탈락 화면을 보여준 후 지금까지 획득한 스코어가 나타남.



<기존 임시 이미지>

<현재 게임 패배 시 나타나는 화면 >

7. 승리 화면 통일



< 승리 화면 >

다음 게임을 알려준 후 다음 게임으로 넘어간다.

8. 볼륨 통일

Pygame.mixer 이용하여 전체 게임의 볼륨을 통일.

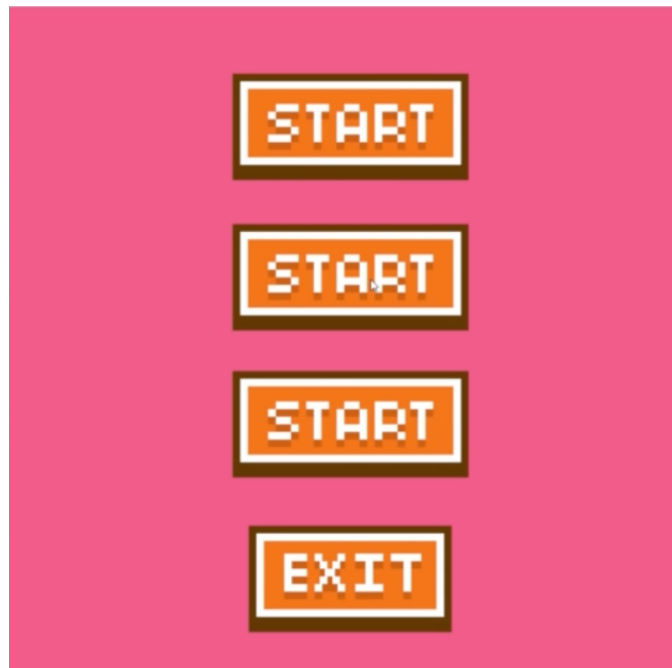
9. bgm 이슈

본 조의 게임은 누가 봐도 오징어게임의 패러디임을 알 수 있는 2 차 창작물로서, 원 저작자가 법적인 이의제기를 걸 확률이 거의 없음. 하지만 드라마 내 저작물인 bgm 파일을 저작권에 대한 인식 부족으로 github 에 공유했었음. 11 주차 현재 모든 bgm 및 드라마 내 이미지를 gitignore 처리하여 내림.

2. 게임 메뉴

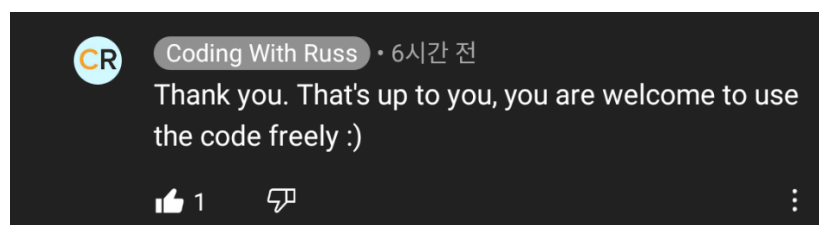
본 조의 계획은 크게 세 부분으로 1. 게임 제작 2. 게임 통합 & 게임 flow 제작 3. 흐름 다듬기 로 나뉘어진다.

현재 1 이 완료되었으며, 게임 통합 및 게임 흐름 제작이 진행중. 기존 계획인 3 가지 플레이 모드 선택 & 스코어 보드 확인을 위한 초기 메뉴의 프로토타입을 제작.



< 메뉴 화면 프로토타입 >

https://github.com/russs123/pygame_tutorials 의 코드를 이용하였으며, 따로 라이선스를 기재하지 않은 레포지토리이므로 원작자와 컨택 후 사용 승인을 얻어 진행하였다.



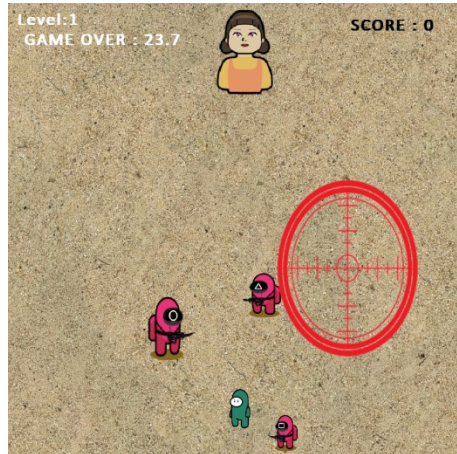
3. 미니게임 진척상황

10 주차 핵심 일정인 미니 게임 구현을 진행.

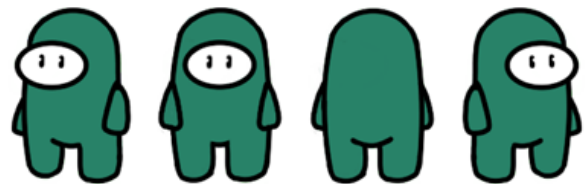
공통 타이머를 수정하여 각 게임의 시간 계산을 통일(추후 통합 작업을 위한).

1. 무궁화 꽃이 피었습니다 진척상황

진행요원 클래스를 이용해 임시 방편으로 돌아다니는 조준경을 사용했었으나, MovingObject 를 상속한 조준경 클래스를 따로 만들어 적용. 고양이였던 임시 플레이어 이미지 수정.



<Before>



<After> Team NEMO 에서 직접 만든 이미지

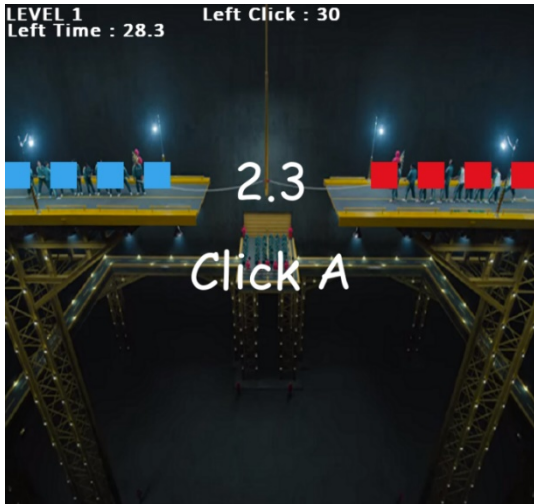
2. 달고나 게임 진척상황

초당 프레임을 높여 화면 움직임이 더욱 부드러워져 만족스러운 플레이가 가능.

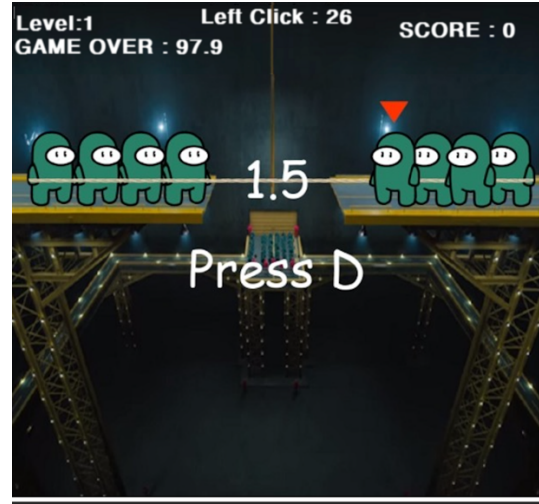
3. 줄다리기 게임 진척상황

키보드 버튼을 연타해 당기고, 버티라는 신호가 나오면 특정 버튼을 누른 상태로 대기해 버티는 기능을 추가함. 연타 + 순발력을 요하는 게임 방식으로 변경.

기존 left click 을 0 이 될 때까지 연타해 승리하는 임시 방식에서 실제로 줄과 캐릭터들이 키보드 입력에 따라 좌우로 (당기기도 끌려가기도) 이동하는 시각적 효과 추가.



<Before>



<After> Team NEMO 에서 직접 만든 이미지

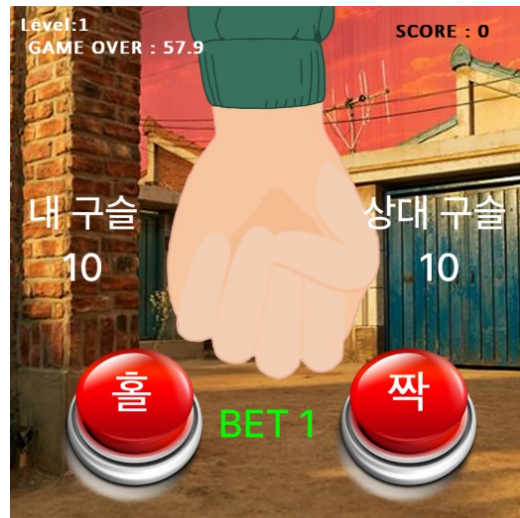
4. 구슬 홀짝 게임 진척상황

게임 화면 변경에서의 잦은 딜레이로 플레이를 루즈하게 만들던 부분을 과감히 덜어냄.

플레이어가 홀 짝 베팅시 주먹을 쥐었던 손 이미지가 퍼지며 정답 여부를 확인하는 이펙트를 추가하였음. 또한 키보드 상하로 베팅 개수를 정하고, 좌우로 홀짝을 결정하던 방식에서 더욱 직관적인 플레이를 위한 마우스 클릭으로 홀 짝을 선택하도록 변경.



<Before>



<After>

4. 12 주차 세부 일정 결정

12 주차 일정: 미니게임 통합, 플레이 모드 구현, 미디어 통일화 작업

바쁜 한 주가 될 예정.

ACTIVITY	ASSIGNED TO	11주차							12주차							13주차							14주차							15주차						
		일	화	수	목	금	토	일	일	화	수	목	금	토	일	일	화	수	목	금	토	일	일	화	수	목	금	토	일	일	화	수				
미디어 작업																																				
무궁화 꽃이 피었습니다	오한음																																			
줄다리기	윤종연																																			
구슬 옮기기 및 전체 디자인, 사운드 작업	이준영																																			
미니게임 통합																																				
	오한음																																			
플레이 모드 구현																																				
	윤종연																																			
외부 DB와 연결																																				
	오한음																																			
프로젝트 마무리																																				
테스트 및 버그 픽스	오한음																																			
프로젝트 관련 문서 정리	윤종연																																			
프로젝트 발표 자료 제작	이준영																																			
최종 발표 준비	공통																																			

작업 계획

- 1 차적으로 마무리 된 통합 작업에서 흐름을 더욱 매끄럽게 다듬을 예정.
- 플레이 모드 (무한 사이클 모드, 최고 기록 모드, 한 가지 게임만 골라 플레이하는 모드 구현)
- 리사이징 작업 마무리 (현재 90 % 성공. 텍스트 리사이징은 완벽 적용되며, 이미지 리사이징은 가능하지만 이상하게도 축소 후 확대시 해상도가 뭉개짐)
- 게임의 통일성을 위한 미디어 통일화 작업.

팀원 별 역할

오한음: 미니게임 통합 마무리 작업

윤종연: 모드 구현 및 이를 메뉴와 연결

이준영: 미디어 통합 & 리사이징 작업