

# PROJECT proposal

프로젝트 제안서

# CONTENTS

01

About Project  
프로젝트 소개

---

02

Project Theme  
프로젝트 테마

---

03

Project Code & Plan  
프로젝트 코드와 계획

---

# About Project

프로젝트 소개

**전 세계적인 게임, 팩맨(PAC-MAN).**

**항상 같았던 형식과 디자인을 뒤바꿔 우리만의 게임을 만들다!**

## [아이디어 구상]

'팩맨은 도망만 다녀야하나? 공격을 하게 만들 수는 없을까? 팩맨의 목적지를 바꿀 수는 없을까? 배경을 우리 마음대로 바꾸는 것은 어떨까?'

프로젝트의 아이디어는 이러한 의문점들 사이에서 떠올랐다.

더불어 예술공학부라는 학과를 소개하자는 좋은 의견까지 추가되었다.

## [프로젝트 실행에 필요한 능력]

원하는 게임을 만들기 위해서는 기존에 존재하는 팩맨 코드에서 더 나아가 다양한 코드를 연습하고 실행해보아야 한다. 또한 게임 캐릭터들을 만들기 위해 디자인과 관련된 자료 조사, 원하는 디자인을 구현할 수 있는 능력을 길러야 한다.

## [프로젝트를 통한 발전 기대]

1조는 이번 프로젝트를 통해 코딩에 대해 더 깊이있게 공부하고 서로의 코드를 참조하며 발전해 나아가는 것이 목표이고, 추가로 디자인 공부 또한 진행하게 될 것이다.

# Project Theme

프로젝트 테마

**팩맨도 공격이 가능하다!**

**유령을 물리치며 도착점까지 달려가보자.**

[배경 제작]

중앙대학교 또는 예술공학부와 관련있는 글씨 또는 이미지 형태로 맵 제작.  
기존의 팩맨처럼 점수만 획득하는 것이 아니라 출발점과 도착점을 만들어  
유령을 공격하며 도착점까지 가는 것이 게임의 목적이다.

[기존과 다른 캐릭터들]

팩맨 -> 중앙대학교 마스코트 '푸앙'으로 변신

: 입에서 불덩어리를 내뿜으며 유령을 공격할 수 있다.

공격하던 유령을 처치하면 해당 유령의 속성을 얻을 수 있다.

(ex. 얼음 타입 유령 처치 -> 얼음 타입 푸앙으로 변함)



유령 -> 한 타입이 아니라 여러 타입의 유령 존재

: 물, 불, 얼음, 가스 등의 속성을 가진 유령이 존재한다.

레벨에 따라 유령의 힘이 강해진다.

(ex. 레벨 1에서는 불덩어리 한 번만으로도 처치가 가능하다면

레벨 2에서는 불덩어리 두 번으로 처치할 수 있음)

(잠시동안 유령이 무력해지는 타임은 그대로 진행한다.)



+a. 과일 - 기존에 있던 과일들 말고 팀원들이 좋아하는 과일들로 대체.

# Project Code & Plan

프로젝트 관련 코드와 계획

[ 진행 예정 툴 ]

유니티, 깃허브 등으로 예정. (추후 변동 가능)

[ 코드가 필요한 부분 ]

'푸앙' : 상하좌우 이동

유령 : 정해진 경로로 이동

점수판 : 포인트 누적

과일 : 획득 시 효과음과 함께 사라지고 정해진 포인트 획득

유령 퇴치 : 효과음 나오도록 설정

[ 전체적인 계획 ]

1. 게임 '팩맨'에 이용된 코드를 세밀히 이해하고 분석.
2. 우리의 게임을 만들기 위해 코드 중에서 수정/추가해야할 부분을 분석.
3. 유니티에서 기본 물체에 코드를 적용하여 원하는대로 움직이는지 확인.
4. 지속적인 피드백을 통해 코드 완성.
5. 픽셀아트 디자인으로 맵과 푸앙이, 유령, 과일 등을 디자인.
6. 유니티에 전체적인 디자인 추가.
7. 게임이 계획했던대로 진행되는지 확인.
8. 피드백을 통해 완성도 높은 게임으로 만들기.