

오픈소스 SW 프로젝트

피해줘 코로나

LimeStone - 3조



#코로나 19



#스크립 게임



#사회적 거리두기

피해줘, 코로나!(가제) 오픈소스 게임 개발 제안서

2020 / 04 / 21

—

Team LimeStone

2017110272 정은비

2018111512 김세영

2015111779 정나영

2012112173 윤요섭

프로젝트 개요

1. 프로젝트명

“피해줘, 코로나!”

2. 제안 개요

COVID-19 감염증과 사회적 거리두기를 테마로 한 2D 벨트 스크롤 게임 개발.

3. 프로젝트 목적 및 목표

COVID-19 감염 방지를 위해 시행하는 ‘사회적 거리두기’ 행동 요령을 게임 매체를 통해 여러 사용자에게 친근하고 알기 쉽게 전달.

프로젝트 기대 효과

1. 게임 플레이를 통해 게임을 즐기는 플레이어에게 사회적 거리두기 유도 효과
2. 집에서 즐길 수 있는 게임을 제공함으로써 게임 이용자가 실내에 머무르도록 해 타인과의 접촉을 최소화 하는 부가 효과
3. 오픈소스를 사용함으로써 본 프로젝트의 아이디어와 소스를 다른 개발자들과 공유하고 새로운 가치 창출할 효과

프로젝트 구상 및 개발 방안

1. 프로젝트 구상

게임 모티브



<그림 1. 눈빛 보내기 (원제: 聖ロマンス学園 ~ 愛のドキドキ大作戦)>

아트 리소스

▶별도 제작

▶OpenGameArt.org

(<https://opengameart.org/>)

- 라이선스 : <https://opengameart.org/content/faq#q-proprietary>
- 오픈 소스로 타일맵이나 이펙트 등을 제공.
- 개발 기간을 단축하고 단순 작업 시간을 줄여줌
- 상업적 목적으로 사용 가능. 아티스트의 이름을 라이선스 약관에 따라 명시



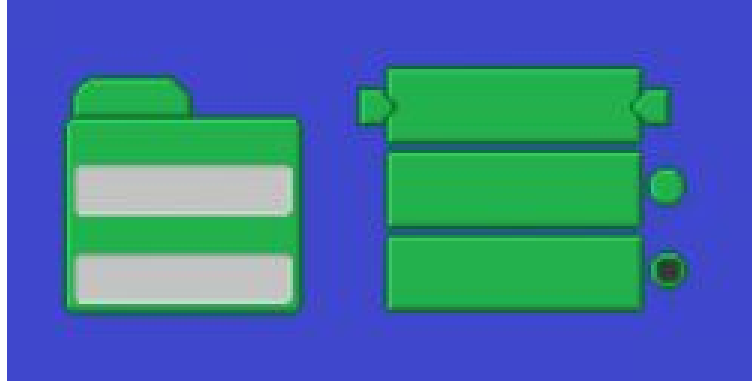
<그림3.아트 리소스 중 GUI 캡처화면>

(출처 : <https://opengameart.org/content/free-game-gui>)

라이선스 CC0로 수정 및 재배포가 가능하다.

▶ 리소스 사용 예제

- GUI



<그림4. GUI 예제화면 >

- stage별 배경



<그림5. 게임 stage별 배경 예제 화면>

▶필요 리소스 (추후 보정 및 제작 예정)

- 타이틀 배경
- 시작버튼
- 볼륨조절버튼
- 가상 키보드 버튼
- 그외 GUI
- 게임 배경(stage 3가지 예정)
- 게임 배경 아이템(나무,건물 등)
- 상단부 면역 게이지
- 시간 게이지 혹은 숫자
- 마스크 게이지
- 주인공 및 주변인물
- 공격 이펙트
- 인물이 사라질때 이펙트
- 점수별 엔딩그림
- 폰트
- BGM
- 효과음

구현할 기능

▶오픈소스를 사용하여 구현

- 시작 화면, 플레이화면, 엔딩화면 버튼
- 좌우 방향 이동 / 마우스 공격
- 시간 제한
- 장애물 이동, 배경 이동
- 라이프(면역 게이지) 표현

▶직접 구현

- 볼륨조절
- 공격이 특수한 형태로 강화 되는 기능
- 캐릭터 간 거리에 따른 체력 증감
- 캐릭터 간 상호작용을 통해 특수한 이펙트 표현

프로젝트 역할 분담

팀장, 기획 및 버전 관리 -정은비

게임 로직 정의 및 코딩 - 윤요섭

게임 리소스 관리, 수집 및 적용 - 정나영

QA, 버그 리포트 및 버그 픽스 - 김세영

프로젝트 개발 일정

	~4.26	~5.3	~5.10	~5.18	~5.25	~6.1	~6.7
PL 조작 구현							
리소스 탐색							
게임 시스템 구현							
사운드 및 배경 리소스 적용							
QA 및 버그 테스트							