게임 기획서

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **게임세부내용** | 장르 | 2D 횡스크롤 플랫포머 게임 | **이용가능연령** | 12세 이용가 |
| **개발자 및 배급** | 김진재 |
| 프로젝트명 | **김씨 우주 표류기** | | |
| **개발 일정** | 2023.04.17 ~ 2023.04.24 | | | |
| **게임 플랫폼** | (Android 7.0 Nougat 이상),  **Windows** | | | |
| **사용 프로그램** | 텍스트, 클립아트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | | | |
| **프로그램 버전** | Unity 2021.3.23f1, Visual Studio 2022 17.5.3, Adobe Photoshop 2022 | | | |
| **타깃 사용자** | 플랫폼 형태의 게임과 스페이스 오디세이 풍 분위기에 흥미가 있는 사람들 | | | |
| **게임 스토리** | 먼 미래 높은 실업률을 낮추기 위해 강제로 우주 노역에 끌려오게 된 백수 김씨  우주 항행 중 부딪힌 운석 파편을 제거하기 위해 바깥으로 나왔으나 우주선에서 낙오되고 말았다.  우주복에 남아있는 공기는 30초 분량 서둘러 우주선으로 복귀해야 한다. | | | |
| **흥미요소** | - 랜덤으로 등장하는 발판을 밟으며 함정을 피하기  - 한정된 시간 안에 목표를 달성하기 | | | |
| **게임의 컨셉**  **(기획의도)** | * 기존의 ‘Unirun’의 경우 게임의 마무리에 있어서 부족한 점이 있었음 때문에 목표를 달성함으로 게임의 엔딩을 마련하는 형태로 변형하고자 함 | | | |
| **핵심 기술** | * Platform Spawner와 Goal Spawner의 스크립트를 구축함으로 랜덤 좌표에서 오브젝트가 등장하도록 함 * 오프닝과 엔딩의 씬을 구현함 | | | |
| **문제 발생** | * 빌드 후 모바일에서 메인 씬에서 배경이 움직이는데 저사양 기기의 경우 프레임 이슈로 화면이 어지러울 수 있음 * 3분을 30초로 밸런스상 Goal에 해당하는 우주선이 등장하는 시간과 우주선이 등장하는 빈도가 부자연스러움 | | | |
| **특이사항** |  | | | |
| **게임 조작방법** | 휴대폰 터치 방식, 윈도우에서는 마우스 클릭 | | | |