

# 게임 개요

- 어떤 게임인가?

- 총 3단계의 픽셀 게임이다.
- 1단계: 내려오는 과제를 피해라
- 2단계: 과제를 해결해라
- 3단계: 숲에서 탈출해라

## 스토리

- 어느 날 눈을 떠보니 이상한 숲 속에 있는 주인공. 갑자기 하늘에서 과제가 쏟아진다. 쏟아지는 과제를 피하고, 꺾 줄 알았던 꿈은 꿈이 아니었던 것... 끝없는 과제의 굴레에서 살아가던 주인공은 마침내 그곳을 탈출하고자 한다.

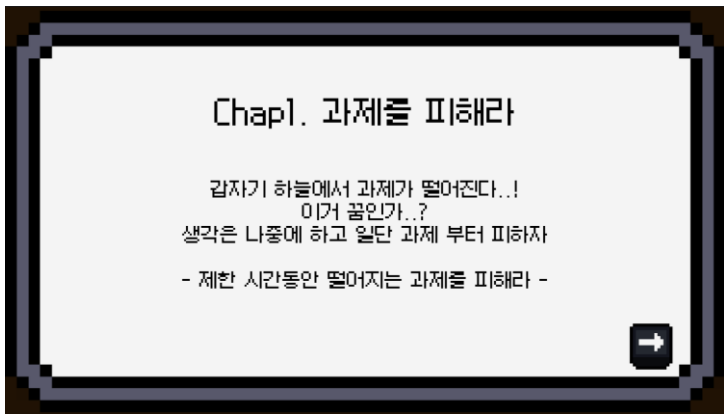
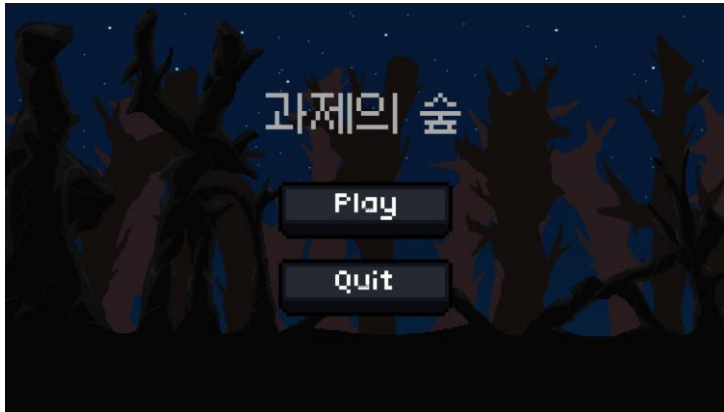
# 게임 특징

- 핵심 재미 요소는 무엇인가?
  - 귀여운 도트 이미지를 사용했다.
  - 타임어택, BGM으로 인한 긴장감으로 게임의 몰입도를 높여준다.
  - 학생들의 공감 유발한다.

# 게임 종료

- 게임 클리어 조건은 무엇인가?
  - 각 게임 별 주어진 조건을 달성하면 Game Clear
  - 3단계에서 문으로 나가면 게임 클리어 엔딩이 나온다.
- 게임 오버 조건은 무엇인가?
  - 각 게임 별 주어진 조건을 달성하지 못하면 Game Over
  - 3단계에서 아래로 떨어지거나 적에게 닿을 경우, 게임 오버 엔딩이 나온다.

# 사용자 인터페이스(UI)



메인 화면과 play버튼을  
누르면 나오는 설명 화면

- 무료 에셋을 이용하거나 직접 제작했다.
- 버튼과 폰트의 경우 다운을 받아 제작했다
- 그 외 하단의 ui창 이미지는 직접 제작했다.



칼무리19

# 스크립트

- 전체적/ 단계 외 사용한 코드
  - Timer: 타이머 코드
  - MainMenu: 메인 메뉴 코드
  - MainToFirst: 메인에서 1단계로 넘어가는 UI 관련 코드
  - FirstToSecond: 1단계에서 2단계로 넘어가는 UI 관련 코드
  - SecondToThird: 2단계에서 3단계로 넘어가는 UI 관련 코드
  - FadeEffect: 화면 페이드 아웃 코드
- 1단계 사용한 코드
  - Player1: 1단계 플레이어 코드
  - GameManager: 1단계 게임의 게임 매니저 코드
  - Book: 책 오브젝트 관련 코드

# 스크립트

- 2단계 사용한 코드

- Player2: 2단계 플레이어(사각형 박스) 관련 코드
- Key: 화살표 오브젝트 관련 코드
- KeyManager: 화살표 오브젝트 생성관련 코드
- GameManager2: 2단계 ui 관련 코드

- 3단계 사용한 코드

- Player3: 3단계 플레이어 관련 코드
- MovigPlatform: 움직이는 발판 코드
- FallingPlatform: 떨어지는 발판 코드
- Enemy: 3단계 적 관련 코드
- EndingDoor: 3단계 최종 문에 도달하면 엔딩 나오는 코드
- CameraControll: 3단계 카메라 코드

# 캐릭터

- 플레이어
  - 게임의 주인공
  - 어느 날 갑자기 이상한 숲으로 가게 되어, 그곳에서 탈출하고자 한다.
  - 대학생들 모티브로 직접 그림(16픽셀)



# 캐릭터

- 대왕 과제

- 3단계에서 나타나는 적
- 탈출하려고 하는 플레이어를 뒤쫓아 탈출하지 못하도록 한다.
- 책이 펼쳐져 있는 모습을 참고하여 직접 그림(32픽셀)

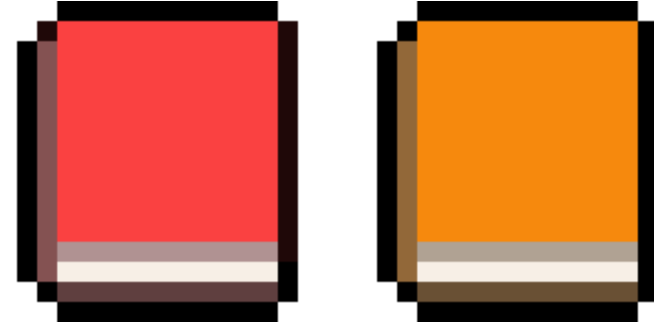




# 아이템

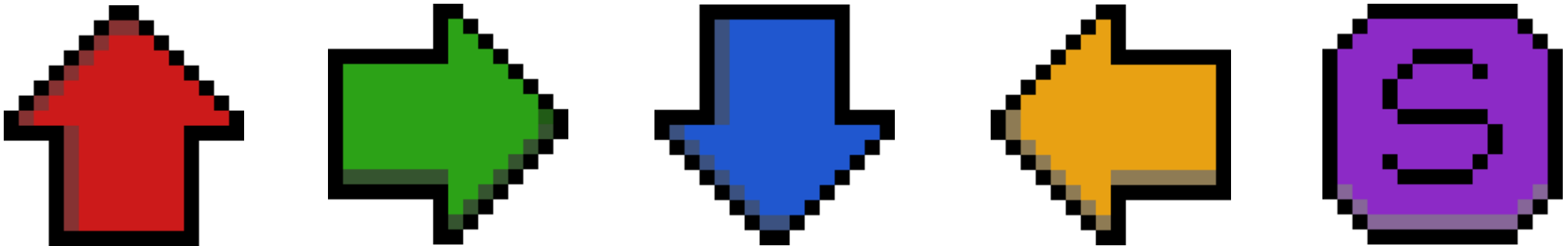
- 책

- 과제를 표현
- 1단계에서 떨어지는 과제로 사용됨
- 직접 제작(16픽셀)



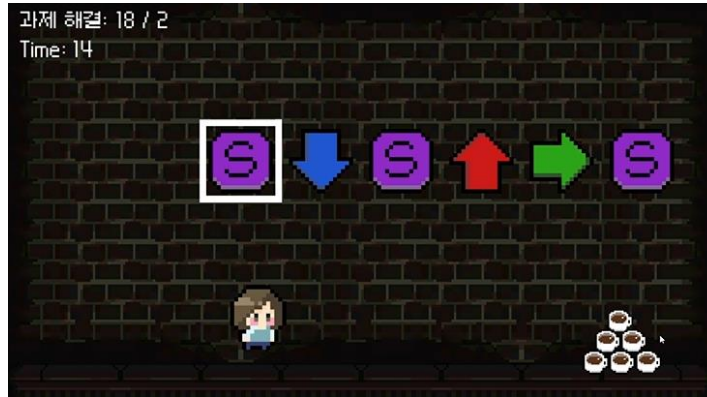
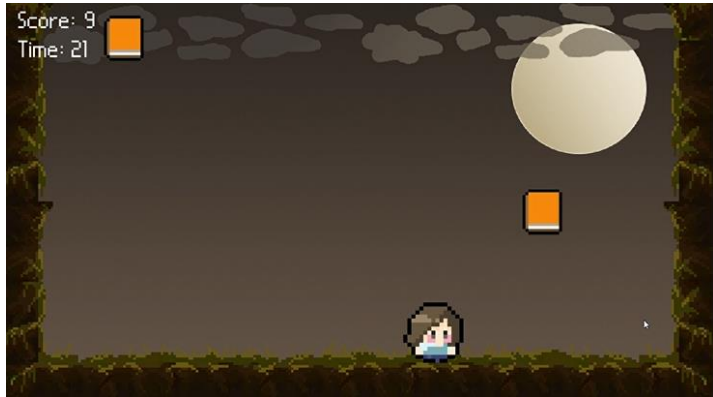
- 키보드 방향키, 스페이스바

- 2단계에서 과제를 하기 위한 역할로 방향키 게임의 오브젝트로 사용됨
- 직접 제작(16픽셀)



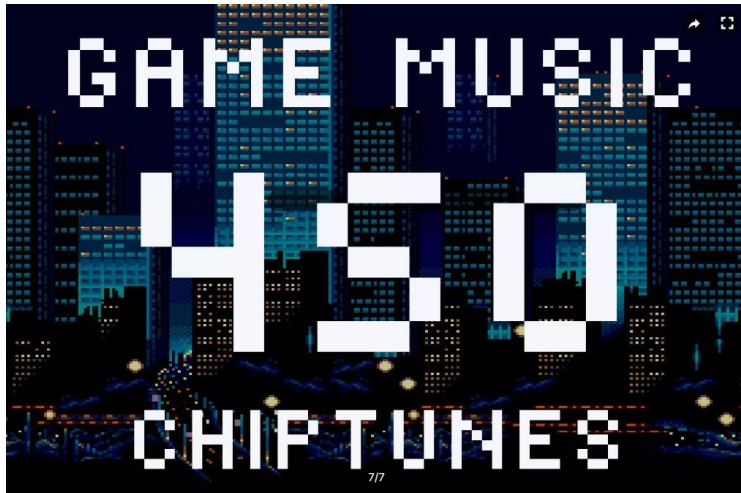
# 배경

- 게임 배경에 대한 이미지 & 설명
- 에셋 타일맵을 이용하여 제작했다.
- 숲과 어두운 밤 하늘 등을 나타낼 수 있는 이미지를 사용했다.



# 사운드

- 무료 에셋 사운드를 사용했다.
- 긴장감있는 사운드를 사용하여 몰입도를 높였다.
- 메인 화면과 엔딩, 게임, 설명 화면 별로 어울리는 사운드를 선정했다.



## 8-BIT:

1. Action Platformer -> 2단계
2. Anime Style
3. Battle Theme (Difficult-Late Game Levels) -> 게임 오버 화면
4. Boss Theme - Brooding and Dark
5. Calm Menu Screen -> 메인 화면, 설명 화면
6. Calm Town Theme (JRPG) -> 게임 클리어 화면
7. Catchy Upbeat Melody - Puzzle Games/Platformers
8. Character Theme (Specifically a Pirate or Sea Character) -> 1단계
9. Traditional Options Screen
10. Upbeat and Strong Level Theme -> 3단계

## 기타 – 직접 제작한 이미지

- 게임 화면을 꾸며 주기 위해 아이템.
- 직접 제작(24\*16픽셀)(커피는 16\*16)

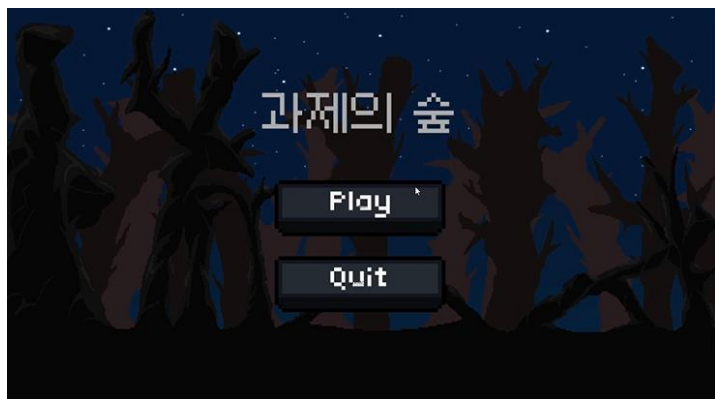


책 무더기

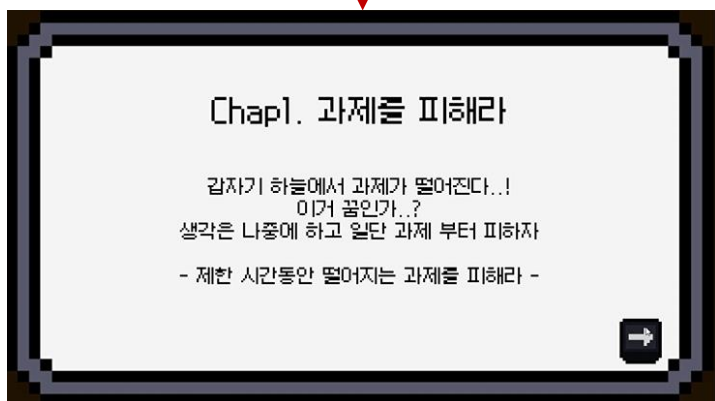


커피, 창문, 책상(+노트북, 마우스), 침대

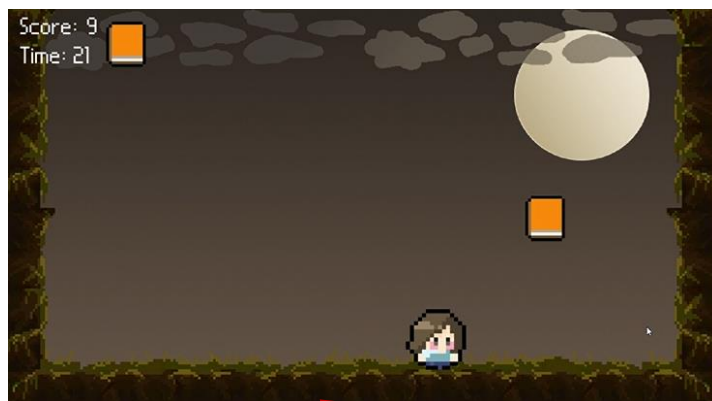
# 기타 - 플레이 흐름



메인화면



1단계 설명화면



1단계

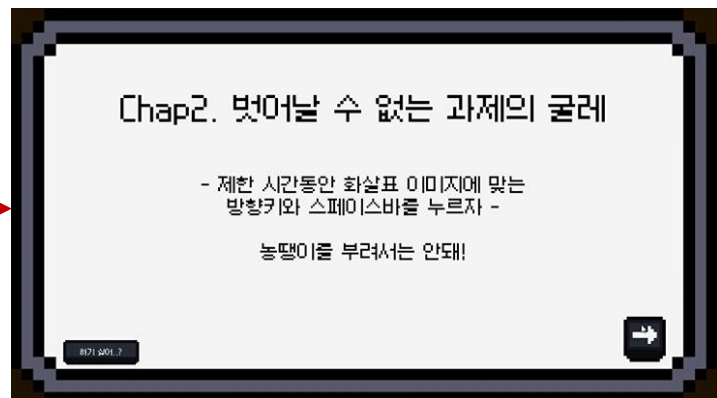


1단계 게임오버

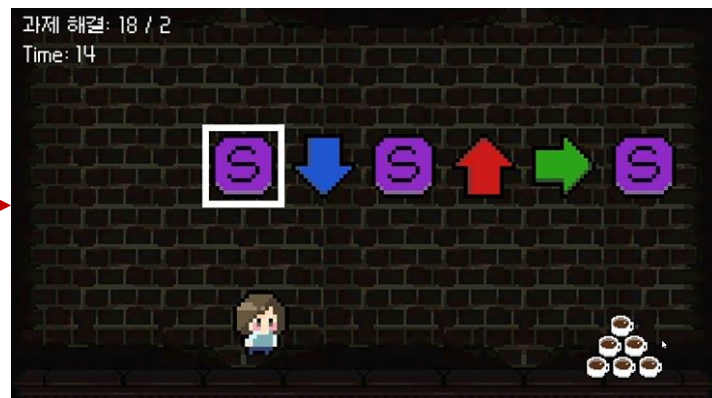


1단계 게임 클리어

# 기타 - 플레이 흐름



2단계 설명화면



2단계



2단계 게임오버



2단계 게임 클리어

# 기타 - 플레이 흐름





# 기타 - 플레이 흐름



최종 게임 오버



최종 게임 클리어