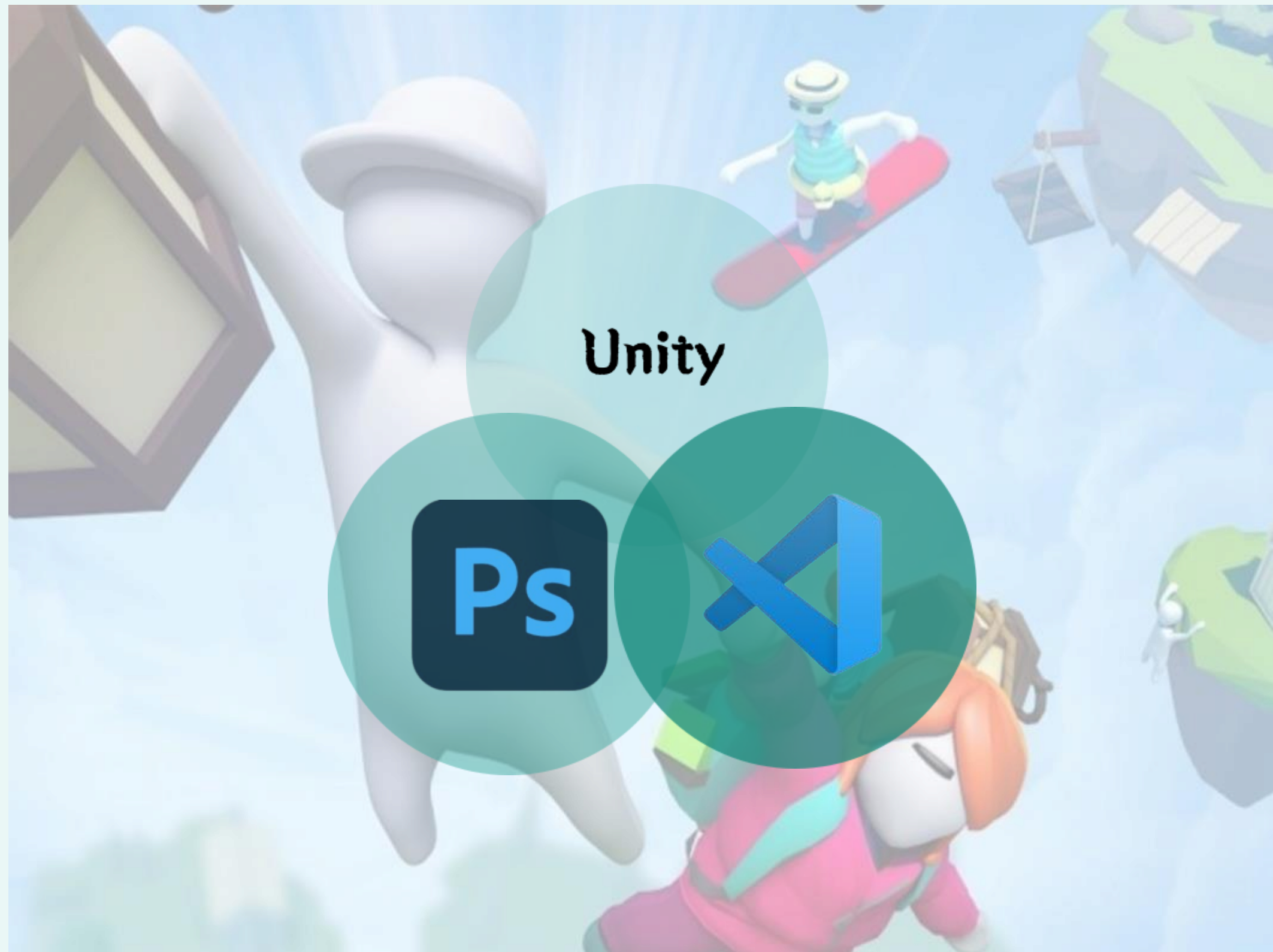

조별 프로젝트 결과 발표

5조

조장 : 전진하 / 조원 : 최혜원, 진예희, 김시은, 권소현, 김재일



Contents

- 00 휴먼폴플랫폼이란?
- 01 차용해 제작한 콘텐츠
- 02 초기 목표대비 완성률
- 03 우리 게임만의 차별성
- 04 어려웠던점 & 해결방법
- 05 미완성 콘텐츠 & 사유
- 06 추후 업데이트 사항



조원소개

- 5조 -

01 전진하

- 팀장 / 아트
- 전체적인 일정 관리 및 조정
- 커스텀 맵 컨셉 정리
- 커스텀 맵 제작
- 피피티 제작 및 보고서 작성

02 최혜원

- 아트 디렉터
- 휴먼폴플랫 기본 맵 제작
- 커스텀맵 신데렐라 집 제작

03 진예희

- 개발
- 인트로 화면 배치, 기능 구현
- 캐릭터의 애니메이션
- 캐릭터 오브젝트 잡기
- 캐릭터와 맵의 상호 작용

04 김시은

- 개발
- 게임 시작화면과 종료화면
- 게임 내의 버튼 UI
- 게임 하늘 배경 제작

05 권소현

- 개발
- 캐릭터 조작 방법 구현
- 게임 BGM 넣기

06 김재일

- 개발 디렉터
- 캐릭터 커스터마이징 화면
- 게임 내 UI 일부 구현
- 자동저장 및 리스폰 구현
- 로비 및 초기메뉴 틀 제작

휴먼폴플랫

열린 결말이 있는 물리 기반 퍼즐이자 환경을 탐험하는 게임

게임의 목표는 본인의 능력과 물리학만으로 이 비현실적인 꿈 속에서 탈출하는 것입니다.



나만의 캐릭터

어렵지 않은 난이도



귀엽고 단순한 디자인

차용한 콘텐츠 소개

레퍼런스 게임 내 차용해 제작한 콘텐츠 소개

1) 시작화면

- 게임 시작 시 캐릭터가 떨어지는 것
- 선택한 버튼의 색이 다른 것

2) 캐릭터 커스텀 화면 및 맵

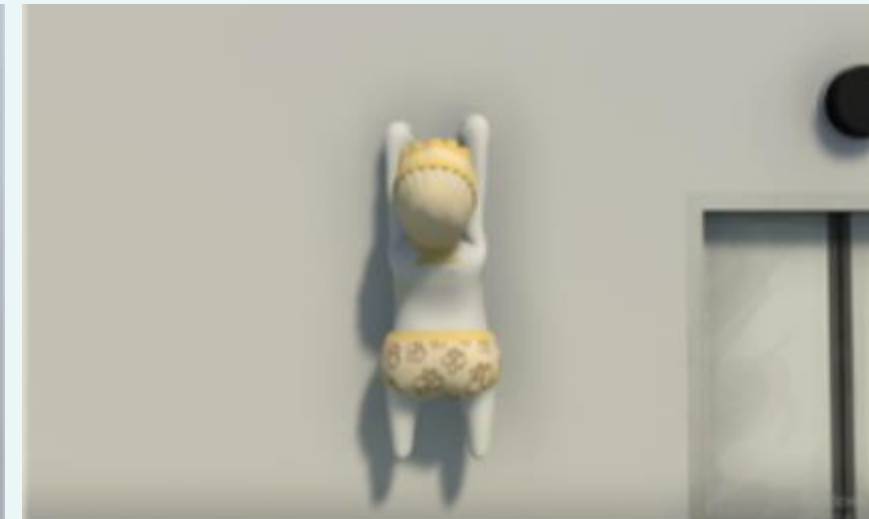
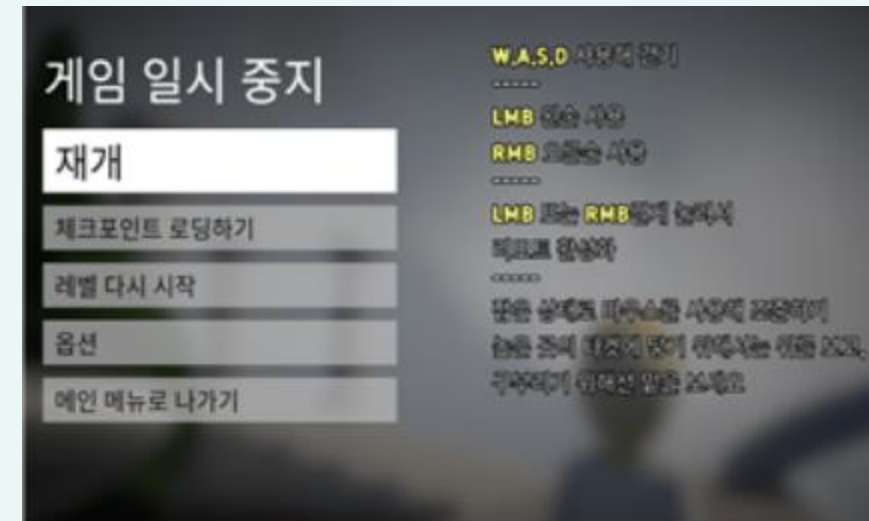
- 나만의 캐릭터를 만들 수 있음
- 기존 맵과 함께 커스텀 맵을 제작

3) 캐릭터 조작 및 다양한 행동

- 기본 이동(앞, 뒤, 좌, 우) 조작
- 벽타기, 양손 및 물건들기 등의 조작

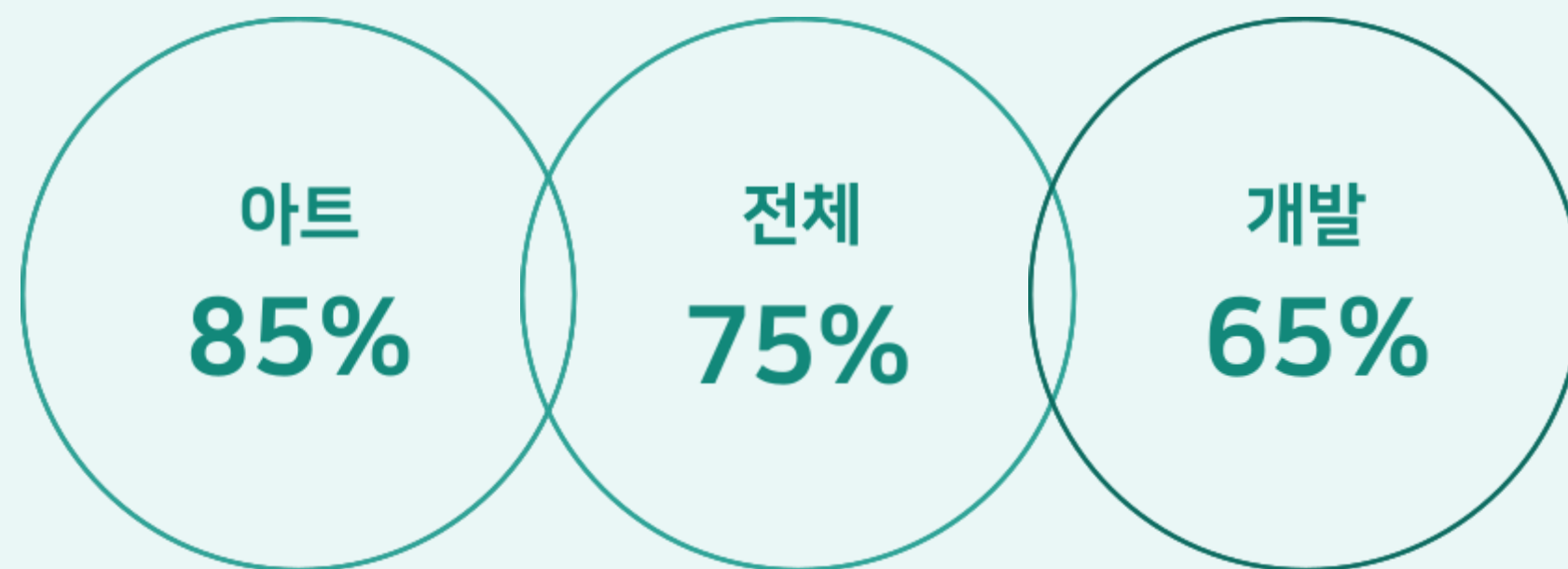
4) 게임 배경 및 종료화면

- 구름이 떠 있는 하늘 배경 제작
- 게임에 있는 종료화면 구현



초기 목표 대비 완성률

초기 기획서와 비교하였을 때 현재의 완성률은?



5조의 초기 기획서 대비
완성률은 75%정도 입니다.



완성물 체크

아트 - 기존맵

<기존맵>

- 초기 기획서 : 휴먼 폴 플랫폼 첫번째 맵인 기본맵을 카피캣하기로 하였음.
- 기본 맵을 최대한 똑같이 따라서 만들기 위해 노력하였으며, 세 번째 구간으로 이어지는 다리를 제외하면 초반 계획대로 맵 작업을 완료함.



완성물 체크

아트 - 커스텀 맵

〈커스텀 맵〉

- 초기 기획서 : 동화 "신데렐라"를 컨셉으로
여자 주인공 시점이 아닌 남자 주인공 시점
으로 스토리를 만들기로 하였음

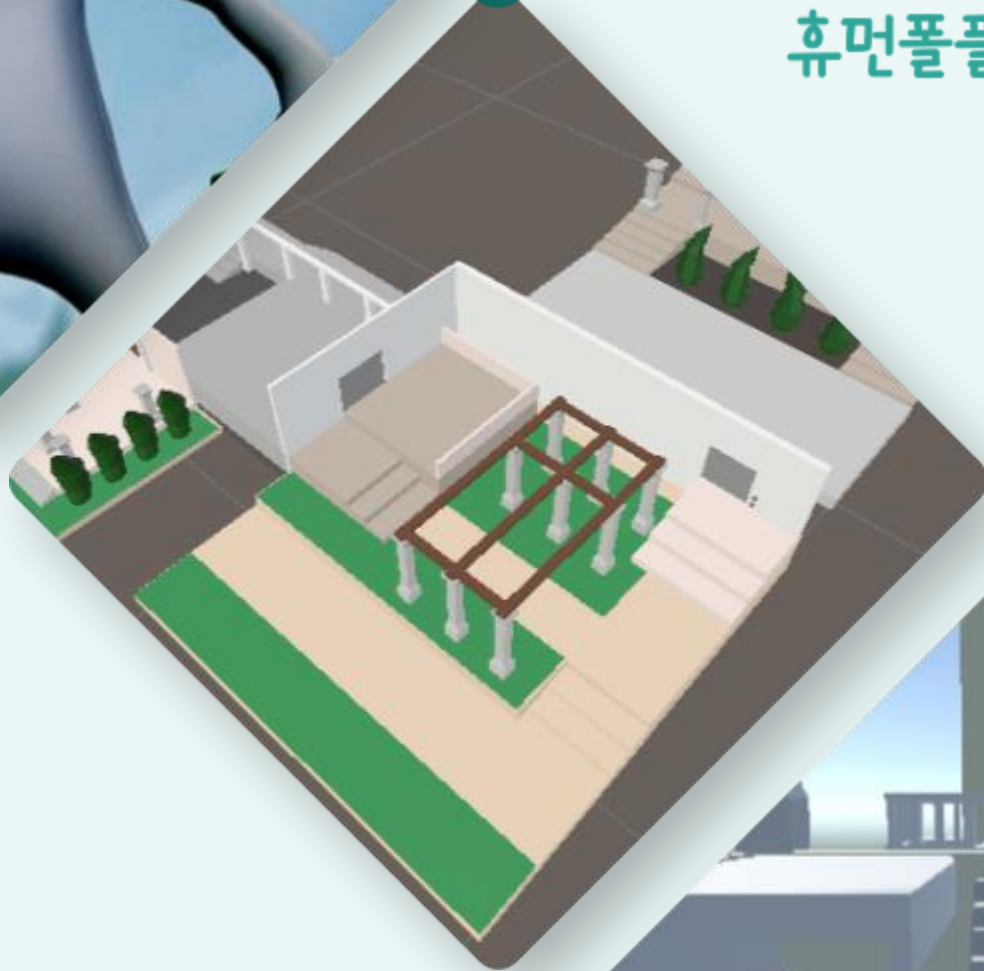
- 맵의 특정 구역에서 자막을 띄우는 대신
안내판으로 대체하였으며, 기존에 만들고자
하였던 계단 - 성 - 숲 - 미로 - 마을 순으로
모두 제작을 완료하였음



MAP

Existing MAP

휴먼폴플랫 기존맵



Village

커스텀 맵



Cinderella

컨셉 - 동화 "신데렐라"



누구나 한번쯤은 봤을 법한
동화를 선택하여 친근감을 형성하고,
휴먼폴플랫의 최종 목표인
"비현실적인 꿈을 탈출하는 것"과
동화가 유사하다고 생각하여
제작하게 되었습니다.

완성물 체크

개발 - 인트로 및 시작화면



휴먼폴플랫 인트로

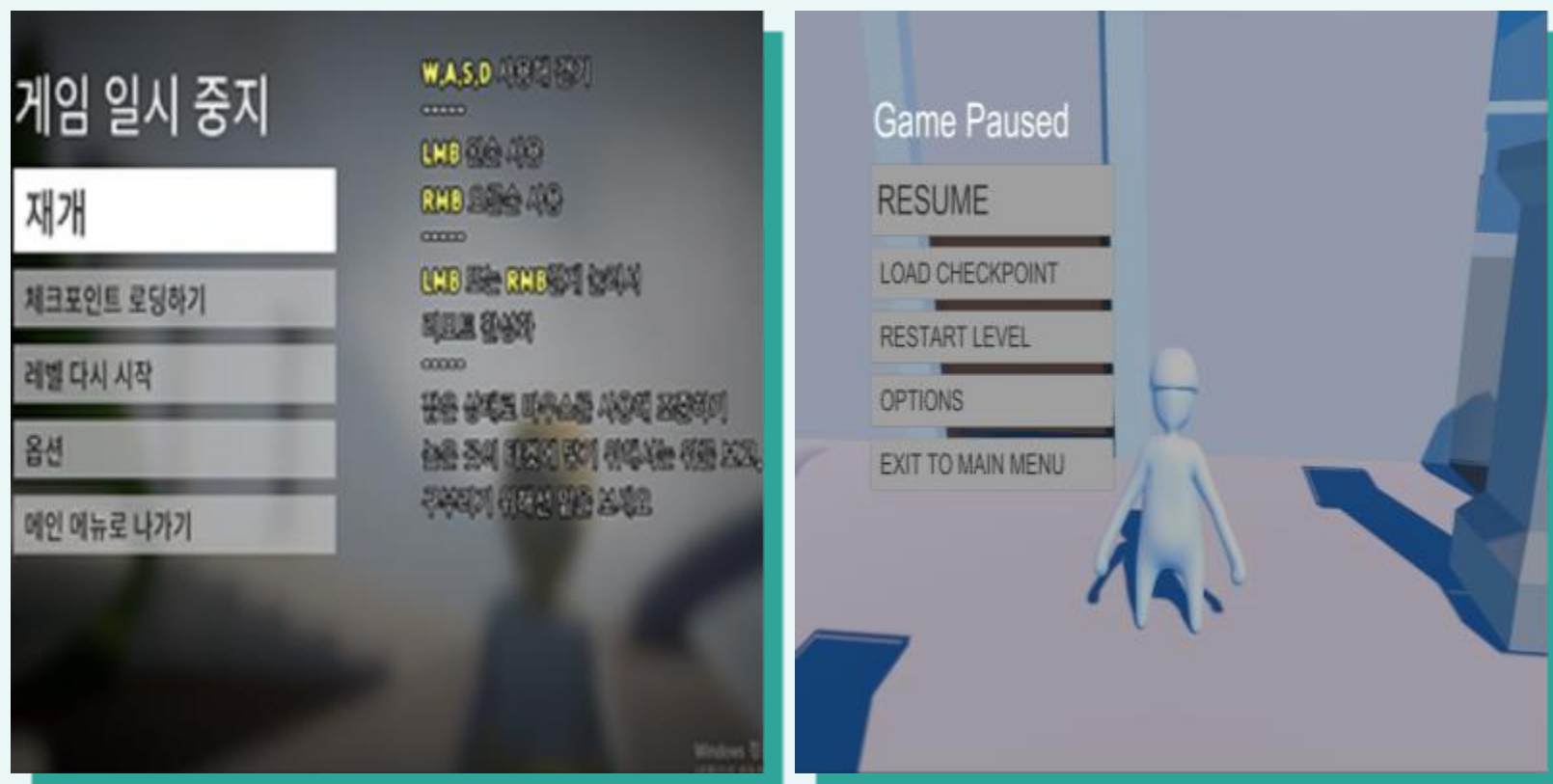


휴먼폴플랫 시작화면

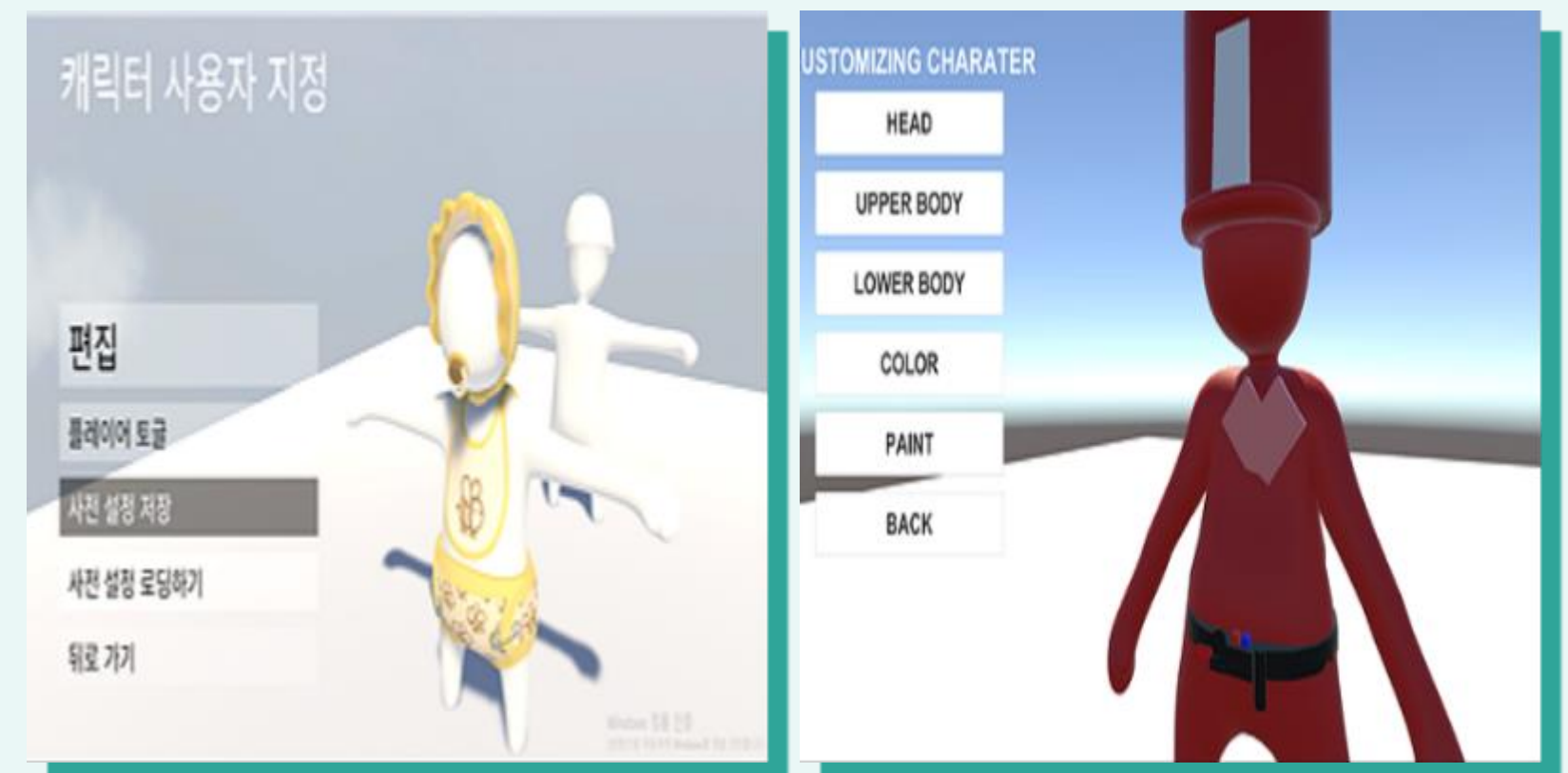


완성률 체크

개발 - 종료화면 및 커스텀 화면



휴먼폴플랫 종료화면



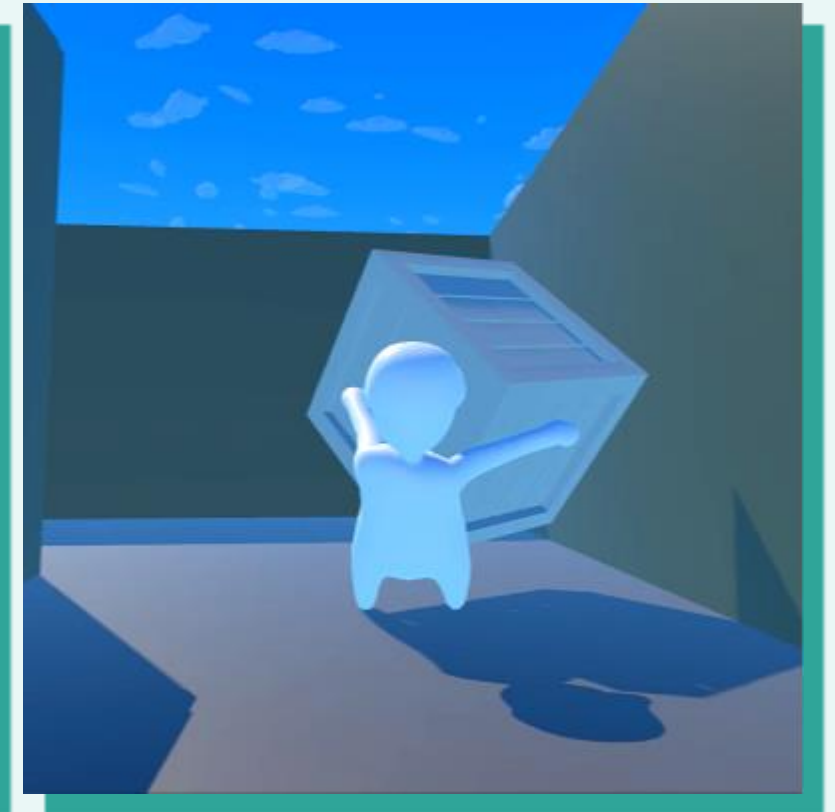
휴먼폴플랫 캐릭터 커스텀 화면

완성물 체크

개발 - 캐릭터 동작들



캐릭터 동작 - 벽타기



캐릭터 동작 - 물건 들기

우리 게임만의 차별성

기존 게임에는 없지만 차별화한 부분



색다른 컨셉

여자주인공 시점이 아닌 남자주인공 시점으로 스토리를 구상하였습니다.



다양한 스테이지

동화의 흐름에 맞춰 스테이지가 계단 - 성 - 숲 - 미로 - 마을 순으로 다양하게 이루어져 있습니다.



기존에 없는 맵

기존 게임에는 없는 컨셉인 "동화"라는 점을 활용하였습니다.

+ 커스텀 맵 스토리 소개

커스텀 맵의 구간 별 스토리를 소개합니다.



계단 & 성

계단에서 내려오면 퀴즈가 있습니다. 퀴즈를 풀고 알맞은 버튼을 누르면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.

숲

다음 스테이지인 숲으로 오게 되면 다양한 나무와 숨겨진 길을 찾을 수 있습니다.

미로

미로에 들어가면 상자를 활용하여 문을 열고 다음 스테이지로 이동할 수 있습니다.

마을

마을에 들어오게 되면 여러가지의 집을 볼 수 있으며 신데렐라의 집으로 가면 엔딩을 볼 수 있습니다.

제작 중 발생한 어려움 & 해결방법

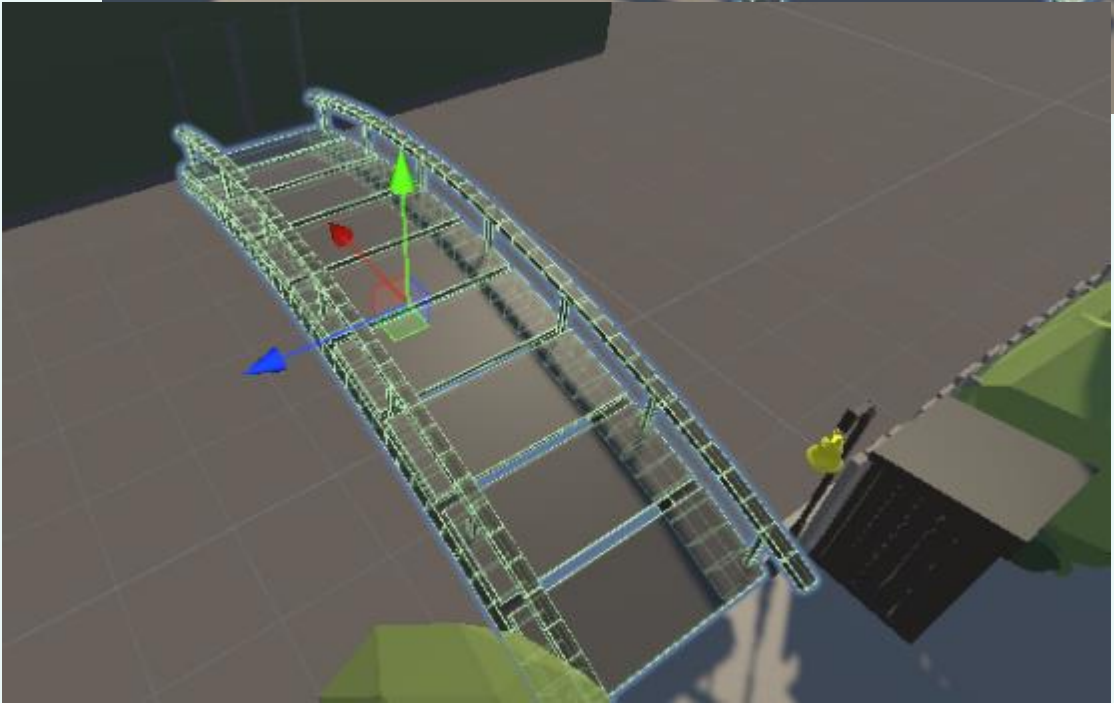
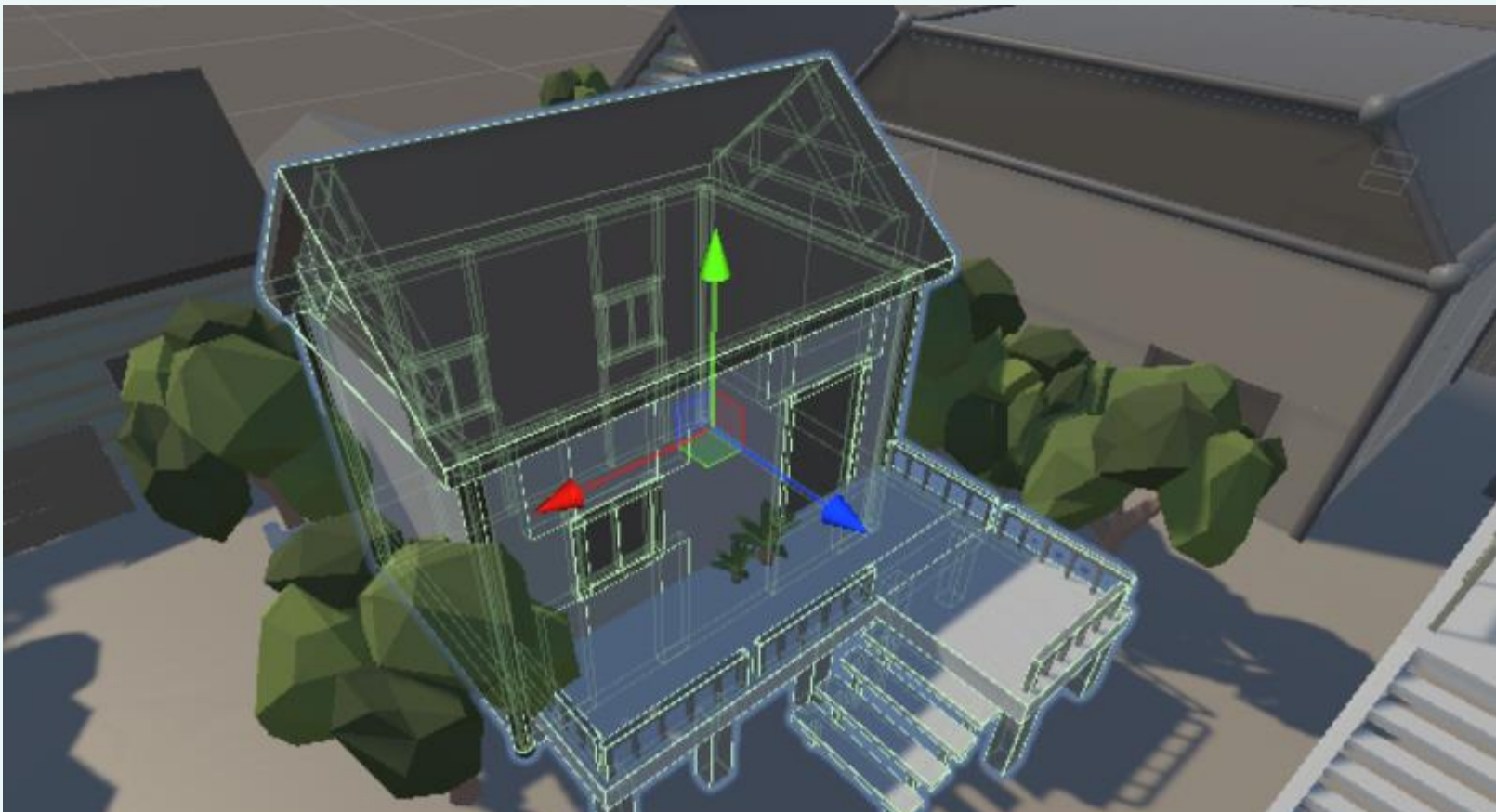
발생한 어려움 케이스와 해결방법(아트)

아트

콜라이더 크기 때문에 캐릭터가 집에 들어가지 못하는 상황이 발생(에셋을 가져오더라도 하나하나 조정해야한다는 문제 발생)

해결법

콜라이더 크기 때문에 캐릭터가 집에 들어가지 못하는 상황이 발생(에셋을 가져오더라도 하나하나 조정해야한다는 문제 발생)



제작 중 발생한 어려움 & 해결방법

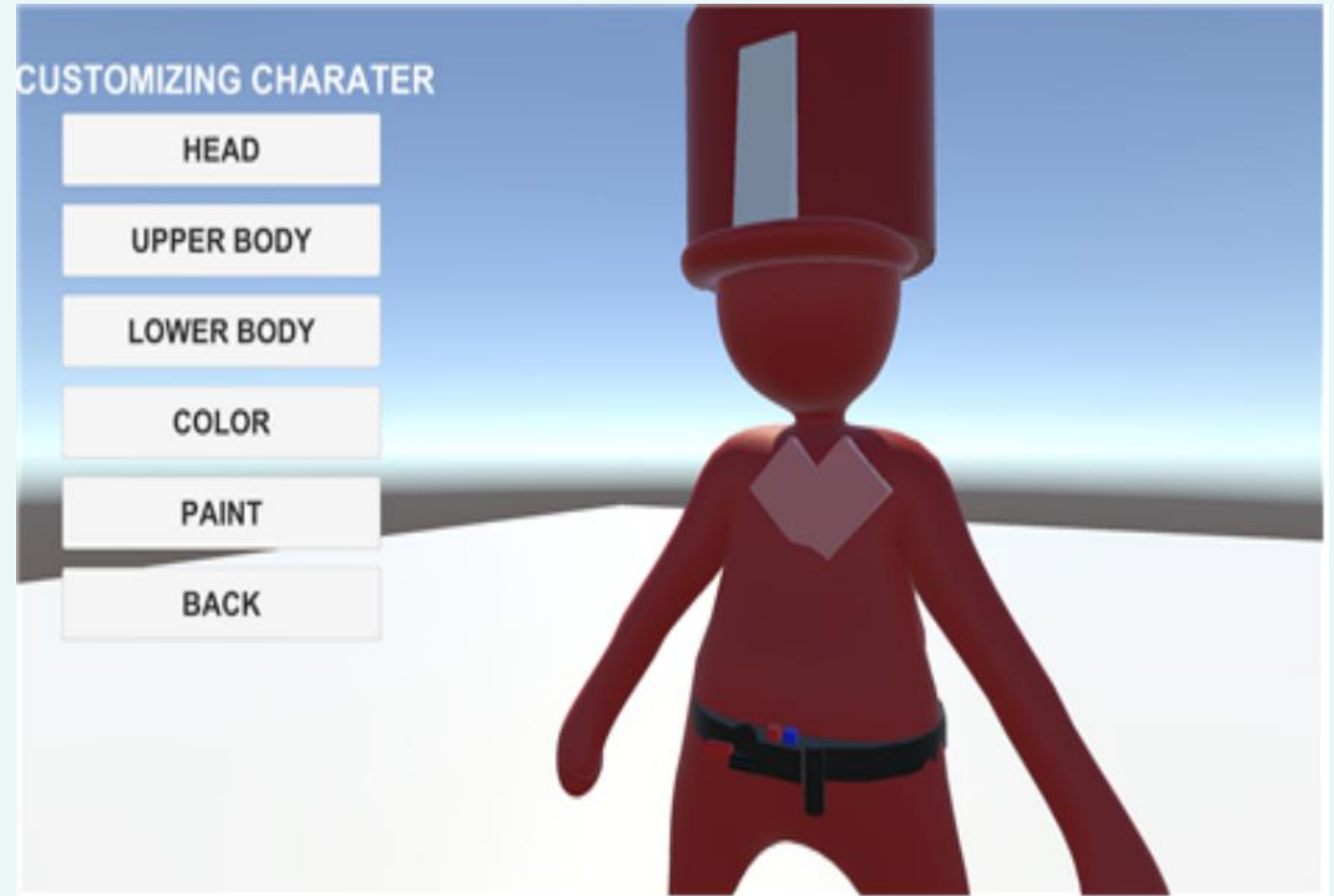
발생한 어려움 케이스와 해결방법(개발)

개발

변경된 캐릭터에 커스터마이징 파트를 적용시 충돌이 일어나 파트가 잘못된 위치에 생성되거나 캐릭터의 애니메이션을 방해하는 현상이 생김

해결법

적용하기로 한 커마 파트를 삭제하고 파트를 새로 제작 / 애니메이션을 방해하지 않도록 최대한 간섭하지 않은 크기와 부위에 출력하도록 변경



미완성 콘텐츠와 사유

기존 게임을 카피캣하는 과정에서 미완성한 콘텐츠

완성하지 못한 콘텐츠와 사유

맵 구현의 다양성

캐릭터의 자연스러운흐물거림
캐릭터의 팔꿈치가 접히는 것

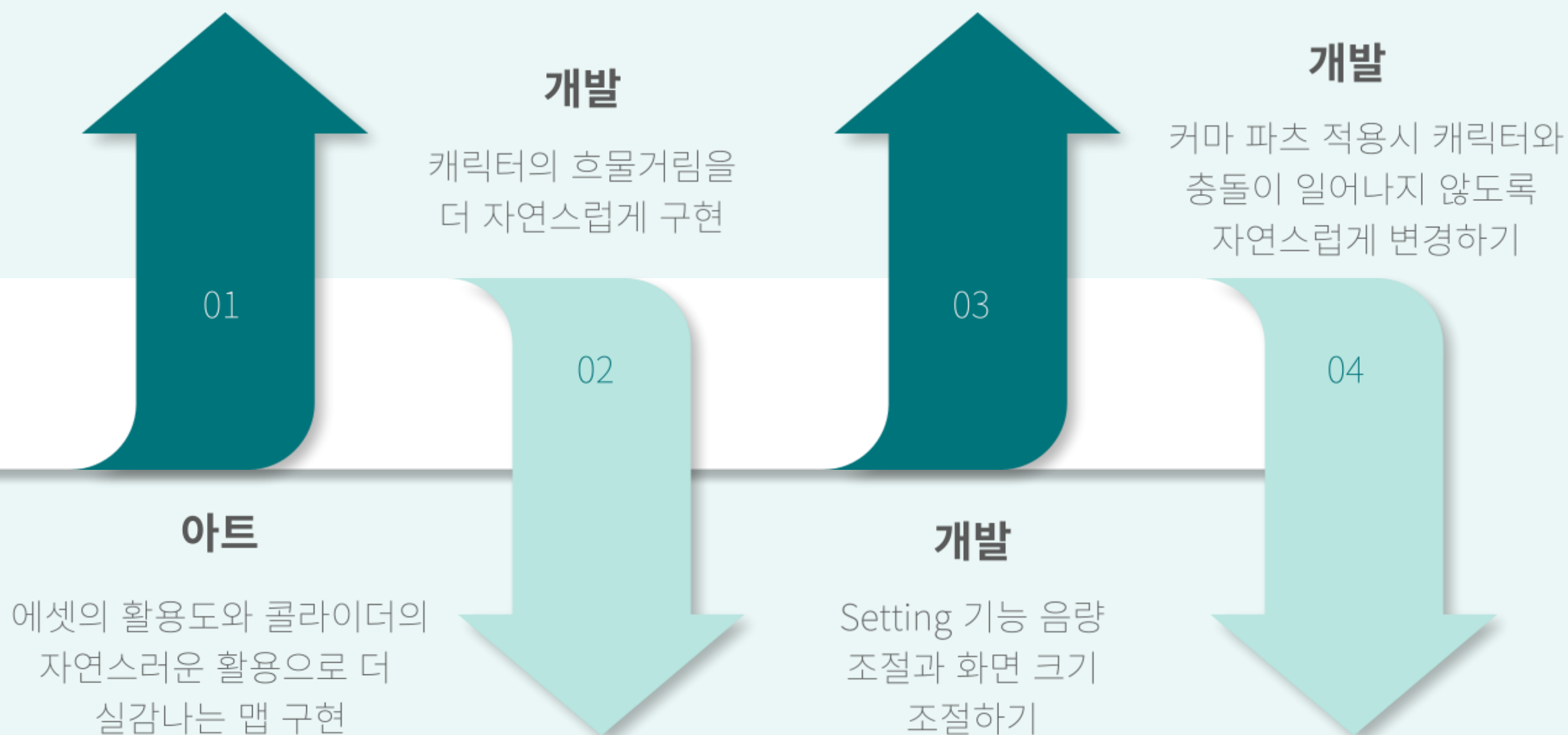
유니티 자체의 애니메이터를 사용함으로써
처음 접하는 부분이 많아 미숙한 점도 있어서
구현에 어려움이 있었습니다.

메뉴에서 메뉴로 이동시 페이드 아웃이나
카메라의 움직임 등 애니메이션

기존에 있는 휴먼폴플랫에서의 커스터마이징 화면을
구현하면서 유니티 자체의 카메라에 대해 모르는
부분이 생기는 어려움이 있었습니다.

추후 업데이트 하고 싶은 사항

카피캣 게임에서 추후에 업데이트 하고 싶은 것





Q & A



THANK YOU!

봐 주 셔 서 감 사 합 니 다 .
