

학과/전공	빅데이터	학번	20215123	이름	김수연
-------	------	----	----------	----	-----

1. 게임 제목 : Bus Run (버스 런)

2. 게임 장르 : 러닝 액션 게임

3. 게임 개발 일정

날짜	개발 내용	세부 내용
11/1 ~ 11/8	기획	계획서 작성
11/9 ~ 11/13	배경	건물, 도로, 버스 등
11/14 ~ 11/21	플레이어, 장애물, 커피(아이템)	주인공 플레이어, 커피, NPC, 돌 등
11/22 ~ 11/29	UI, 음향	UI : 남은 시간, 멈추기/리스타트, 성공/실패 안내 창 등 음향 : 배경 음악, 달리기/점프 효과음, 성공/실패 음향 등
11/30 ~ 12/4	인트로	게임 제목, 플레이 방법 설명
12/4 ~ 12/8	발표자료 준비	PPT, 발표 영상 제작

4. 타겟 대상 : 10~30대

5. 기획 의도

5-1) 제작하려는 게임 장르 및 결과물 선정 이유

- 버스를 타기 위해 뛰는 것은 일상에서 흔히 있는 일이다. 일상 속 스릴을 느낄 수 있는 상황을 소재로 게임을 제작해 몰입감을 높이고, 성공했을 때 성취감과 재미를 느낄 수 있다. 더욱 몰입감을 높이기 위해 3D로 제작한다.

5-2) 제작하려는 게임이 목표로 하는 결과

- 최종 스테이지까지 성공 후, 승진해 개인 승용차를 타고 다니는 것이 목표이다.
- 각 스테이지에서는 제한 시간 내에 버스정류장에 도착해 버스를 탑승하는 것이 목표이다. 이를 위해 커피를 먹고 속도가 빨라지게 하거나 장애물에 부딪히지 않아야 한다.

6. 게임 시나리오

6-1) 전체적인 게임 진행 시나리오

- 바쁜 아침, 출근하기 위해 장애물과 인파를 뚫고 버스정류장까지 뛰어야 하는 주인공. 버스가 떠나기 전에 버스 정류장에 도착해 무사히 버스에 탑승하면 성공하는 게임. 승진해 개인 승용차를 탑승하기 위해 모든 스테이지를 성공해야 한다.

6-2) 게임구성도: 단계별 구성요소 등 개발에 필요한 예상 설계도

