

# Project; SUMMONER

기획서 발표

발표자

컴퓨터공학부 소프트웨어학과 201901764 김민선

# TABLE OF CONTENTS

프로젝트 개요	03
게임 'SUMMONER'	06
프로젝트 수행 방법	10
프로젝트 수행 조직원	21
프로젝트 일정	24
리스크 관리 및 현재 진행 상황 보고	26

# 01

## ABOUT PROJECT

프로젝트 개요

1. 프로젝트 주제 설명

---

2. 주제 선정 이유 및 목적

---

# ABOUT OUR PROJECT

## 프로젝트 주제 설명

주제



“**능동적 전투 AI** 시스템을  
탑재한 **턴제형 게임**”



### 공격에 대한 고려

현재 자신이 할 수 있는  
공격의 유형, 종류, 공격 가능 위치를  
모두 고려한 최적의 공격 확인



### 상대에 대한 파악

상대 진영의 현재 체력 상태와  
상태이상 여부 등을 매 턴마다 파악해  
계속 확인하며 상황에 맞게 공격 진행

# ABOUT OUR PROJECT

## 주제 선정 이유 및 목적

주제 선정 이유

### 지금까지의 게임들

실제 전투방식과는 거리가 먼  
턴제형 특유의 전투방식 때문에  
납득되지 않는 스토리

---

단조롭고 지루한 전투 방식으로  
전략을 짜는 것에 한계가 있음

---

정형화된 구성의 아군 진영으로  
전략의 고착화 발생

### 이 프로젝트의 개선안

오히려 실제 전투 방식과 다른  
턴제형 전투방식의 장점을 살려  
이를 납득시킬 수 있는 스토리 진행 구성

---

풍부한 전략을 짤 수 있도록  
상대 진영의 능동적 공격 알고리즘 구축

---

아군이 턴에 따라 변화할 수 있도록  
변경 가능한 기능 탑재

# 02

## GAME 'SUMMONER'

게임 'SUMMONER' 소개

1. 컨셉 및 진행 방식

---

2. 전체적인 게임 플레이 방식

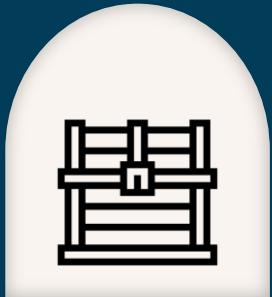
---

# GAME 'SUMMONER'



## 중세시대의 왕국

마법사가 존재하는 판타지 세계관  
중세시대의 왕국을 배경으로 둠



## 픽셀 아트

전체적인 느낌을 고전 게임으로 구성해  
픽셀 아트 풍의 이미지 사용



## 모험과 마법사

주인공의 모험을 중심으로 스토리 진행  
'동물을 소환하는 것'이 주요 시스템

## 컨셉 및 진행 방식

컨셉 및 스토리와 게임의 진행

### '처음부터' 시작

게임 시작 후  
세이브파일에 상관없이  
스테이지를 처음부터 플레이

### '이어서' 시작

게임 시작 후  
세이브파일에 저장된  
스테이지를 플레이

# GAME ‘SUMMONER’

## 전체적인 게임 플레이 방식

시스템의 진행 순서

### 처음 또는 이어서 게임 진행

세이브파일을 이어서 플레이할지,  
처음부터 플레이할지 결정  
만약 세이브파일이 없다면  
이어서 플레이하는 옵션은 비활성화

### 스테이지 선택

세이브파일에 저장된 스테이지 번호를 이용해  
해금된 스테이지와 그렇지 않은 스테이지 구분  
만약 세이브파일이 없다면  
1스테이지 제외 나머지 스테이지는 비활성화

### 전투 시스템 실행 시작

선택한 스테이지의 전투 시스템 실행



# GAME ‘SUMMONER’

## 전체적인 게임 플레이 방식

시스템의 진행 순서

### 전투 진행

스테이지의 턴을 거듭해가며  
전투 진행  
전투 종료 조건이 충족되기 전까지는  
시스템이 종료되지 않음

### 전투 종료 조건 충족 시 전투 시스템 출력 종료

하나의 스테이지 턴 종료 후  
전투 종료 조건을 충족했는지 검사  
조건이 충족되면 전투 시스템 종료

### 스테이지 클리어 여부 체크

전투 시스템이 출력 종료되는 경우는  
2가지가 존재

**‘스테이지를 클리어했을 시’**

적군 몸의 개수가 0일 경우

**‘스테이지를 클리어하지 못했을 시’**

아군 몸의 개수가 0일 경우

# GAME ‘SUMMONER’

## 전체적인 게임 플레이 방식

시스템의 진행 순서

### 전투 종료 조건 충족 시 전투 시스템 출력 종료

하나의 스테이지 턴 종료 후  
전투 종료 조건을 충족했는지 검사  
조건이 충족되면 전투 시스템 종료

### 스테이지 클리어 여부 체크

전투 시스템이 출력 종료되는 경우는  
2가지가 존재

‘스테이지를 클리어했을 시’

적군 몸의 개수가 0일 경우

‘스테이지를 클리어하지 못했을 시’

아군 몸의 개수가 0일 경우

### 스테이지 전부 클리어 시 게임 클리어

한 스테이지를 클리어하면  
다음 스테이지로 넘어감

반복해서 모든 스테이지를 클리어할 경우  
게임 클리어

# 03

## WAY TO DO OUR PROJECT

프로젝트 수행 방법

1. 개발 방법론 선정 및 실행

---

2. 수행 도구 및 프로그램

---

3. 주요 시스템 구현 로직

---

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 개발 방법론 선정 및 실행

스크럼 방법론

### 애자일 방법론의 스크럼

Agile - SCRUM

소프트웨어 개발 방법론 중  
짧은 시간의 개발을 반복하는 프로젝트를 위한  
프로젝트 관리 방법론

짧은 주기인 '스프린트'로 나누어 개발하고  
매일 스탠드업 미팅을 통해 진행 상황 점검

원활한 의사소통을 주요 요소로 두고 있으며  
언어나 방법론을 특정하여 의존하지 않음

### SCRUM을 사용하는 이유

소규모 프로젝트에 적합

3명의 인원으로 진행되는 개발

팀 내 역할 분담 명확

프로젝트 전체를 관리하는 PM과  
개발을 진행하는 개발자가 나누어져 있음

기능별로 구현하는 백로그 목록

유기적으로 연결된 기능들을 위주로  
백로그를 나눌 수 있어 작업이 용이

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 개발 방법론 선정 및 실행

실행 방식

### 01

#### 기획서 및 제품 백로그 작성

게임의 요구사항 목록을 작성하고  
이를 토대로 세부적인 백로그를 작성  
백로그 개발을 위한 구체적인 기획서를  
산출물로 작성해 백로그와 함께 기재

### 02

#### 스프린트 계획 수립

개발 주기인 스프린트를 나누고  
각 스프린트에 따른 일정과 작업 결정  
이때, 프로젝트 진행 과정의  
중요 지점을 여러 개 만들고 마일스톤화

### 03

#### 스프린트 백로그 작성

결정된 작업 계획을 토대로  
각 스프린트 별 백로그 목록 작성  
간트 차트에 백로그를 작성하고  
이를 팀원들이 즉각적으로 확인하도록 체크

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 개발 방법론 선정 및 실행

실행 방식

04

### 스프린트 수행

스프린트 백로그의 작업 목록들을  
순서대로 수행

매일 회의를 진행하는 대신  
원격 채팅을 이용해 유기적으로 소통

05

### 스프린트 리뷰 및 회고 진행

스프린트 진행이 완료되면  
정기 회의를 열어  
해당 스프린트의 리뷰와 회고 진행

06

### 다음 스프린트 백로그 고지

다음 스프린트에 진행하는  
백로그 목록과 작업 내용 설명  
이후 새로운 스프린트를 진행하고  
다음과 같은 주기 진행 반복

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 수행 도구 및 프로그램

사용 언어 및 서비스



### Git

오픈소스 기반의  
분산형 버전 관리 시스템



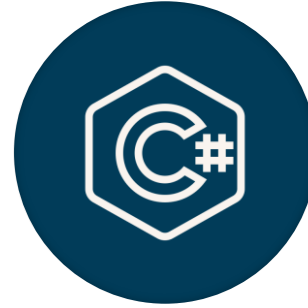
### GitHub

깃(Git)을 편리하게 사용할 수 있도록  
여러 기능을 제공하는 서비스



### Notion

일정 관리를 위해 사용하는 서비스  
깃허브(GitHub)와 연동해 백로그 확인 가능



### C#

주요 스크립트 작성 언어  
Unity에서 지원하는 양식 사용



### Unity 2D

프로젝트에 이용하는 게임 엔진  
저사양 & 소규모 게임 개발에 적합



### Visual Studio

마이크로소프트에서 제작한 통합 개발 환경  
코드 작성을 위한 환경으로 채택

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 주요 시스템 및 몸 구현 방법

전투 시스템의 몸 구현

### 소환수

아군 진영의 몸

### 몬스터

적군 진영의 몸



# WAY TO DO OUR PROJECT

## 주요 시스템 및 몸 구현 방법

아군 몸 '소환수'

### 하급 소환수



고양이



여우



늑대



독수리

### 상급 소환수

### 중급 소환수



뱀



토끼

### 소환수

아군 진영의 몸

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 주요 시스템 및 몸 구현 방법

아군 몸 '소환수'

### 유틸리티형



고양이



여우



뱀



늑대



독수리



토끼

### 공격형

### 치유형

### 소환수

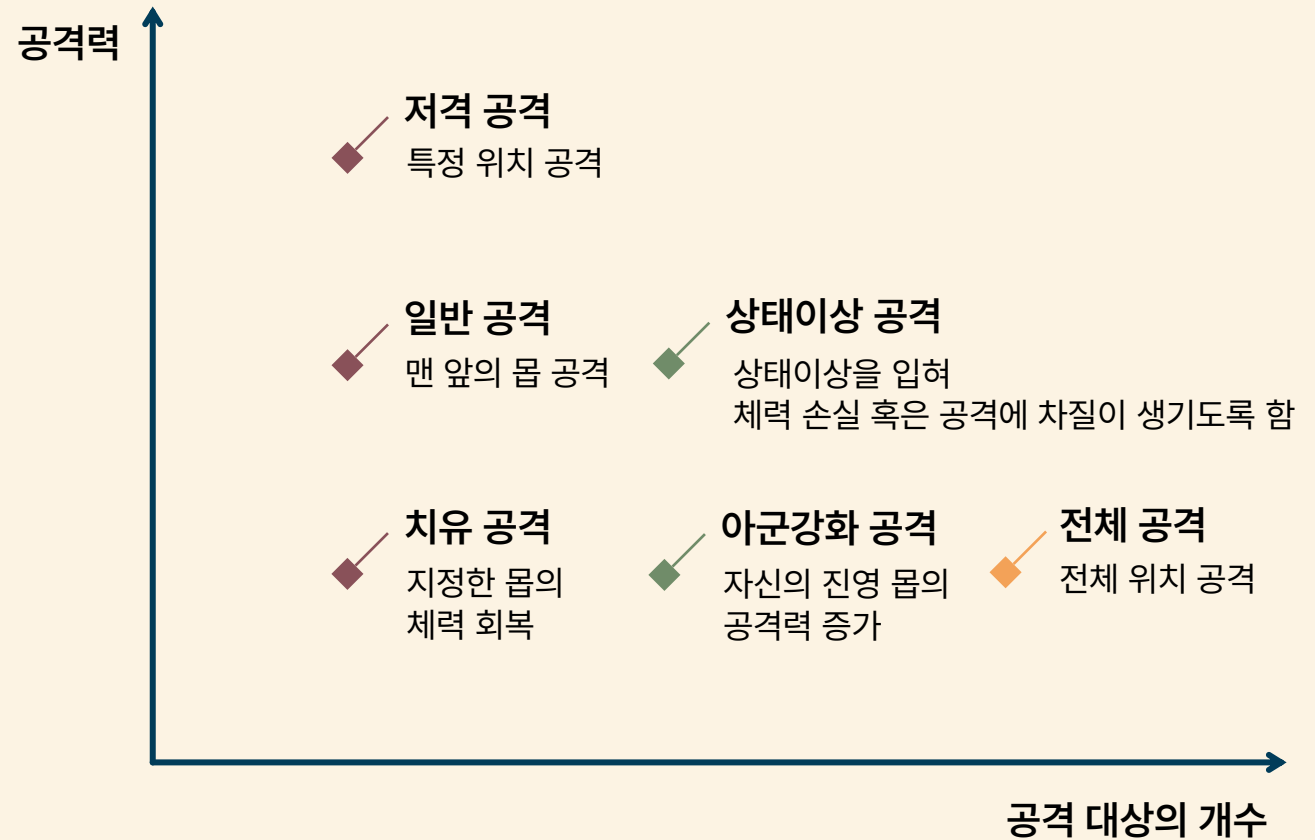
아군 진영의 몸

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 주요 시스템 및 몸 구현 방법

적군 몸 '몬스터'

적군 진영의 몸  
몬스터



# WAY TO DO OUR PROJECT

## 주요 시스템 및 몸 구현 방법

공격 알고리즘

01

### 공격이 가능한 상태인지 확인

현재 해당 몸이 공격을 진행할 수 있는지 확인  
이미 공격을 진행한 상태라면  
알고리즘을 수행하지 않음

02

### 치유 공격 사용

만약 치유 공격이 존재한다면  
해당 공격을 먼저 사용

몸의 체력을 직접적으로 올리는 공격  
상대방의 체력을 빼앗아 자신의 체력을  
채우는 공격

03

### 상대 진영에 몸이 2개 이상 있는지 확인

여러 몸에게 피해를 줄 수 있도록  
상대 진영에 2개 이상의 몸이 남아있을 경우  
광범위한 공격을 사용



상태이상 공격



아군강화 공격



전체 공격

# WAY TO DO OUR PROJECT

## 주요 시스템 및 몸 구현 방법

공격 알고리즘

04

**상대 진영의 몸들 중  
월등히 체력이 낮은 몸이 있는지 확인**

상대 진영의 몸들 중  
다른 개체에 비해 낮은 체력을 가진 몸이 있을 경우  
해당 몸을 겨냥하는 저격 공격 사용

05

**일반 공격 사용**

앞의 모든 순서에서 공격을 사용하지 않은 경우  
상대 진영의 가장 앞에 있는 몸에게 일반 공격 사용  
30%의 확률로 더 강한 공격 수치를 사용하며  
등급에 따라 나누어짐

06

**공격 불가능 상태로 전환**

모든 공격 순서가 종료되면  
해당 몸의 공격 가능 상태를 비활성화한 후  
공격 알고리즘을 종료

# 04

## PART & TEAM MEMBER

프로젝트의 파트 및 수행 조직원

1. 파트 분배

---

2. 각 파트 별 수행 팀원

---

# PART & TEAM MEMBER

## 파트 분배

파트별 소개

### 프로젝트 매니저

**PM**  
**프로젝트 관리자**  
프로젝트 전체를 관리하는  
총 책임자

### 디자인 파트

**Game Art Designer**  
**게임 아트 디자이너**  
캐릭터 및 스토리 아트 디자인  
주로 AI 이미지 사용

**GUI Designer**  
**GUI 디자이너**  
게임의 전반적인 GUI 디자인  
주로 무료 에셋 사용

### 개발 파트

**Project Designer**  
**프로젝트 기획자**  
프로젝트의 기획서를 작성하고  
메커니즘을 설계

**Main Developer**  
**메인 개발자**  
게임에 사용되는  
전반적인 시스템을 도맡아 구현

**Sub Developer**  
**서브 개발자**  
시스템에 필요한 데이터 제작 및  
텍스처와 변수 적용 목록 구현

# PART & TEAM MEMBER

각 파트 별 수행 인원

팀 SUKOKO



201901764

김민선

프로젝트 매니저  
기획자  
아트 및 GUI 디자이너



201901762

김경훈

메인 개발자



201901776

김태양

서브 개발자



# 05

## SCHEDULE

프로젝트 일정

1. 전체 수행 기간

---

2. 월별 목표 및 세부 일정

---

# SCHEDULE

## 전체 수행 기간

프로젝트 진행 기간 및 작업 일정



### 세부 기획서 작성

08.12 ~ 09.01

### 화면별 GUI 구성

09.02 ~ 09.15

### 팝업창 및 스테이지 시스템 구현

09.16 ~ 09.29

### 스토리 출력 시스템 구현

09.30 ~ 10.06

### 전투 시스템 구현

10.07 ~ 10.27

### 게임 내 사운드 및 애니메이션 적용

10.27 ~ 11.03

### 테스트 진행 및 수정 · 보완 작업

11.04 ~ 11.20

# 06

## RISK & CURRENT STATE

리스크 관리 및 현재 진행 상황 보고

1. 리스크 관리

---

2. 현재 진행 상황 보고

---

# RISK & CURRENT STATE

## 리스크 관리

발생 가능한 리스크 및 해결 방안

### 발생 가능한 리스크

일정 내의 작업 소화 시간 부족

일정 변경 및 삭제

기획의 명확성 부족

목표 및 구현 기능 변경

### 예방 및 해결 방안

일정의 유동적인 조정

활발한 커뮤니케이션 진행

기획서의 세분화와 구체화

새로운 목표 수립의 즉각적 실현

# RISK & CURRENT STATE

## 현재 진행 상황 보고

작업 현황

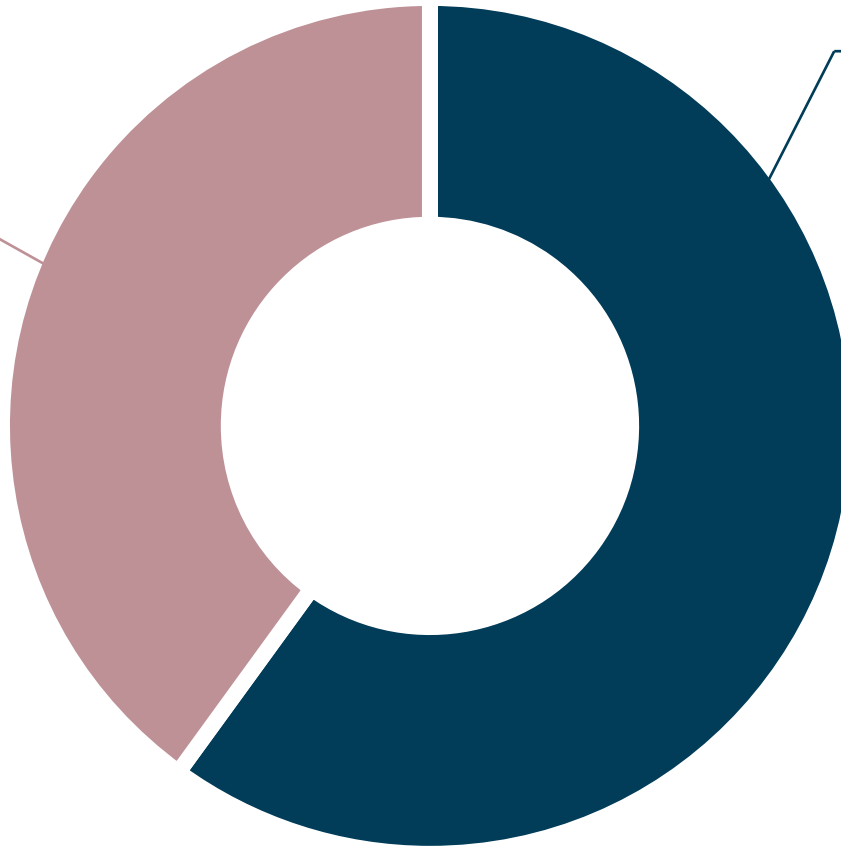
### 진행 예정인 작업

- 전투 시스템 기능 구현
- 사운드 및 애니메이션 설정
- 테스트 진행 후 수정 · 보완 사항 체크

지속적인 업데이트

### 진행 완료한 작업

- 기획서 작성 및 화면 GUI 구성
- 게임 시작 화면 기능 구현
- 스테이지 시스템 기능 구현
- 스토리 시스템 기능 일부 구현



ANY

QUESTION?

THANK YOU  
FOR LISTENING!

아이콘 출처

made by Icons8

Freepik from [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)