

게임 기획안 중간 발표

고려대학교 | 컴퓨터학과 | 강승균 |

CONTENTS

01

게임 개요

02

게임 구성

03

개발 일정

04

개발 내용

05

게임 플레이

06

개선 방안

01

게임 개요



KEY POINTS

횡스크롤 러닝 액션 게임

쉽고! 간단한 게임!

점프키를 활용하여 스크린의 장애물들을 피해 달리면서
최대한 점수를 올리는 게임



난이도

게임 시간이 길어질수록 플레이어의
속도가 빨라져 난이도가 올라감



아이템

체력을 회복할 수 있는 아이템과
일정 시간 동안 플레이어를 무적으로
만드는 아이템이 존재



에셋

게임의 bgm, image는
AI를 활용하여 구성

STEP.01

기획 및 디자인

- 게임 컨셉 및 기본 규칙 설정
- 주인공과 장애물 디자인, 배경 테마 설정

STEP.02

기본 기능 개발

- 캐릭터 이동 및 점프 기능 구현
- 장애물 등장 및 충돌 판정 구현

STEP.03

콘텐츠 개발

- 다양한 장애물 패턴 및 난이도 설정
- 게임 밸런스 조정 및 난이도 곡선 설정

STEP.04

최적화

- 성능 최적화
- 버그 수정 및 QA 테스트

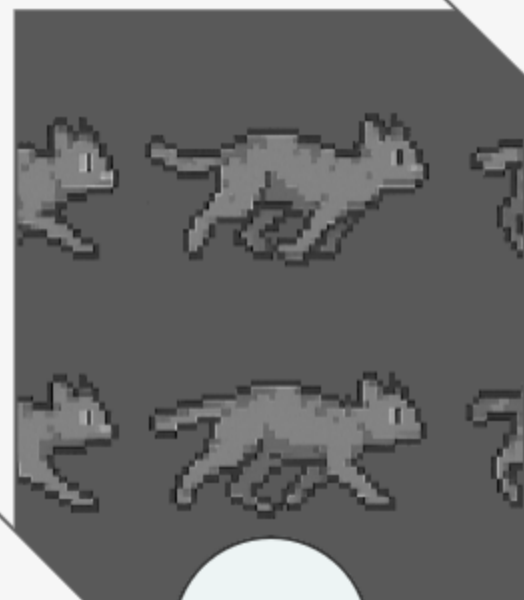
중간 발표 기점 STEP.02 까지 완료



01

에셋 제작

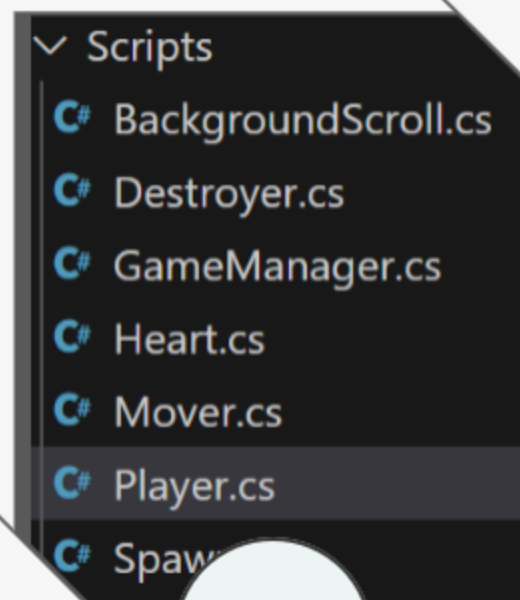
생성형 AI를 활용하여
이미지, 노래 자체 제작



02

애니메이션

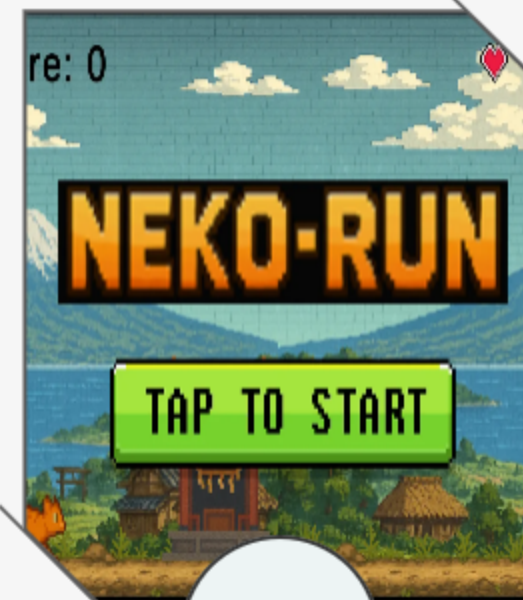
플레이어가 달리고 점프하는
일련의 동작을 제어



03

스크립트 제작

적 생성 및 삭제와
라이프 포인트



04

플레이

WebGL을 이용하여 빌드 후
웹에서 플레이

05

게임 플레이



KEY POINTS

횡스크롤 러닝 액션 게임

게임 링크

<https://play.unity.com/en/games/291a5735-e986-4745-a3d3-61f582c17ad0/neko-run-demo>

BEFORE

1. 게임이 너무 단조로움
2. 플레이어 조작이 단순함
3. 아이템을 활용하기가 어려움
4. 리트라이 유인 요소가 적음



AFTER

1. 시간에 따른 난이도 조절 및 다양한 패턴의 적 출현
2. 2단 점프 및, 슬라이드 조작법 추가
3. 아이템이 등장할 때 적이 나오지 않도록 수정
4. 점수 시스템을 개선