



■ 칼라미티 박스

2022 CAPSTONE DESIGN

Team. 권김에 완성

■ 개요

일상생활에서 흔히 접하고 있는 게임을 주제로 삼아서 프로젝트를 진행하였습니다. 게임도 여러 가지 장르가 있어서 저희 조는 로그라이크 장르를 중심으로 게임을 설계하고 제작하게 되었습니다. 간략한 스토리는 던전을 탐험해 보물을 얻어 살아가는 모험가라는 직업이 있는 세계입니다. 어느 던전에 있는 보물들이 재앙들을 봉인해 놓은 던전인데 사람들이 보물을 열어 인류의 재앙이 찾아오고 이것을 다시 봉인할 수 있는 던전 최하층에 판도라의 상자를 찾아 떠나는 모험가의 스토리입니다. 저희 게임의 특징은 캐릭터를 조작하여 몬스터를 무찌르고 마지막 스테이지까지 클리어하면 게임을 클리어하게 됩니다.

■ 주요기능

•방향키 버튼

– 캐릭터를 좌우로 조작할 수 있습니다.

•Z 버튼

– 캐릭터가 공격을 합니다. 공격모션은총 2개로 Z 버튼을 한번 눌렀을 경우와 두 번 눌렀을 경우로 나뉩니다.

•스페이스바

– 캐릭터가 점프를 합니다. 스페이스바를 두번 누르는 것으로 더블 점프도 가능합니다.

•ESC 버튼

– 게임을 진행하는 도중 ESC 버튼을 누르는 것으로 게임을 일시 정지할 수 있습니다. 다시 누르면 게임을 재개합니다. 옵션, 메인화면 가기, 게임종료를할 수 있는 창이 뜹니다.

•플랫폼 : PC

•개발도구 : Unity

•언어 : C#

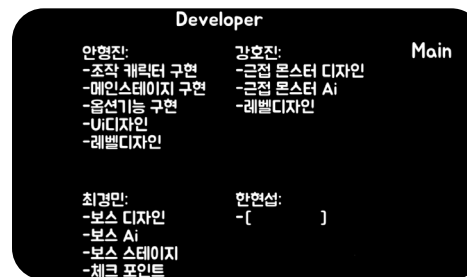
•버전관리 : Git hub

■ 시스템 특징

저희 게임의 특징은 캐릭터를 조작하여 몬스터를 무찌르고 마지막 스테이지까지 클리어 하면 게임을 클리어하게 됩니다. 스테이지는 메인 스테이지 4개와 마지막 스테이지 1개로 구성이 되어 있으며, 하나의 메인 스테이지에는 2개의 A, B 스테이지와 그 사이에는 체력을 회복할 수 있는 체크포인트 스테이지가 있습니다. 로그라이크 장르의 특징상 게임을 중간에 그만두거나 캐릭터가 죽음을 맞이하면 해당 게임의 진행 상황은 저장되지 않으며, 다시 처음부터 게임을 진행해야 하는 것이 특징입니다. 예상 플레이 시간은 1시간 내외로 설계하였습니다. 로그라이크라는 장르의 특징을 잘 살리려고 프로젝트를 진행하였습니다.



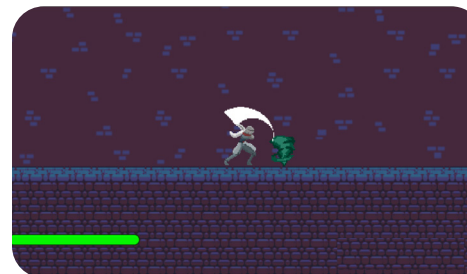
〈메인화면〉



〈크레딧 화면〉



〈조작 스테이지〉



〈메인 스테이지〉



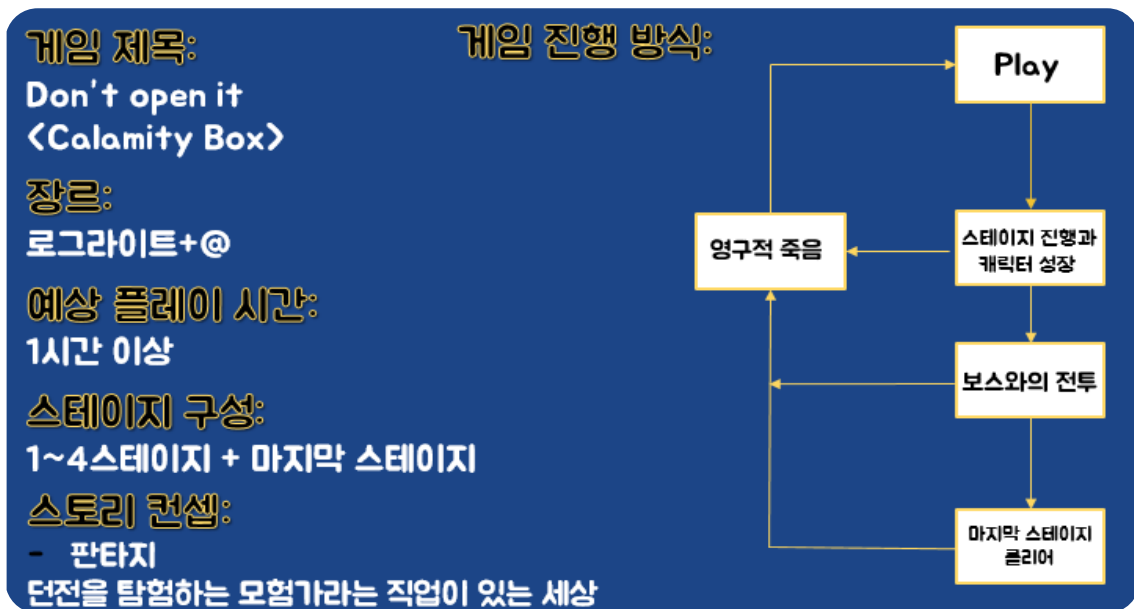
〈일시정지 화면〉



〈게임오버 화면〉

■ 시스템구현 및 다이어그램

- 게임을 시작
- 스테이지를 진행하며 캐릭터 성장
- 마지막 스테이지 클리어
- 게임오버 시 캐릭터는 영구적 죽음
- 게임오버 시 메인화면으로 돌아와 처음부터 진행



■ 기대효과 및 응용분야

게임은 많은 사람이 접하고 있고 많은 게임이 나오고 있습니다. 그중에서 저희는 로그라이크라는 장르의 게임을 만들게 되었습니다.이 장르는 다른 장르와 합칠 수 있다는 것 또한 장점입니다.예를 들어 슈팅과 로그라이크 장르를 합친 엔터 더 건전이나 아이작 같은 것이 대표적입니다.이러한 특징을 살리면 현재 게임 또한 다른 장르를 더하는 것으로 하나의 새로운 게임이 나올 수 있습니다.

개발후기



안 형 진 ahj0318923@naver.com
게임 개발자

한 번도 나서서 하는 성격도 아니었고해보지도 않았었지만, 이번 기회에 저희조를 앞장서서 이끌었습니다. 프로젝트를 진행하면서 여러 역경도 있었고 성취감도 있었습니다. 조원마다 성향과 작업방식 등 추구하는 것이 달라서 조율하는 것에도 어려움이 있었습니다. 또한 조장이라는 무게 때문에 다른 조원들을 도와주면서 더 열심히 하게 되어 실력이 많이 향상된 것 같습니다. 몸도 마음도 힘들었지만, 앞으로의 인생에 좋은 밑거름이 될 것 같습니다.



강 호 진 hyunho0712@naver.com
웹 개발자

평소 게임에 관심을 많이 가지고 있었고, 이때까지 해왔던 작업과는 또 다른 경험을 해보고 싶어 이번 프로젝트에 참여하게 되었습니다. 생각했던 것보다 게임 개발이 낯설고, 어렵게 느껴졌지만, 프로젝트를 진행하면서, 팀원들과 자신이 진행하면서 어떤 이슈가 발생하였고, 해당 이슈를 어떤 방식으로 해결했는지 서로가 작성한 코드를 보며 더 효율적이거나 해당 상황에 더 잘 맞는 코드가 없을지 토의하며 낯설고 어렵던 것이 점점 재미있어지고, 부족한 점을 채우고 더 배울수 있는 기회가 되었던 것 같습니다.



최 경 민 Ckm7909@naver.com
안드로이드 개발자

안녕하세요 컨깸에 완성까지에서 보스 디자인 및 프로그래밍을 맡은 최경민입니다. 이번 프로젝트를 통해서 지금까지 배운 것들을 활용해보니 느낌이 새롭습니다. 이번 경험을 바탕으로 앞으로도 더 다양한 경험을 쌓을 수 있을 것 같습니다. 감사합니다.



한 현 섭 windbird1996@naver.com
DB 관리자

평소 게임을 즐겨하였지만, 이렇게 직접 ‘게임’이란 소프트웨어 프로젝트에 참여하게 되다니 정말 즐거웠습니다. 처음부터 끝까지 잡아둔 목표를 하나씩 이루어가는 것이 저에게는 정말이지 놀라운 경험이었습니다. 비록 작은 게임이지만 서로 역할을 정하고 성공을 위해 같이 달려가는 팀원간의 소통이 얼마나 중요한 지 프로젝트를 통해 알 수 있게 되어서 좋았습니다. 감사합니다.