

1차 프로젝트 발표 가이드

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

Wiki에 자료 올리는 방법

^ 발표자 ^ 1차발표 ^ 2차 발표 ^ 3차 발표 ^ 최종 발표 ^

| 홍길동 | {{{studentaccess:2013:02:2dgp:2013_2dgp_프로젝트가이드라인.pptx|1차
발표}}} [[http://www.youtube.com/watch?v=t_Gr3QWw6LM]]
[[https://github.com/dustindaehyunlee/test|저장소]] | | |

| 김경우 | | | | |

| 홍세기 | | | | |

| 문정환 | | | | |

| 장영구 | | | | |

| 주해성 | | | | |

| 박세권 | | | | |

프로젝트 파일 업로드 방법

1. 로그인

이 주 | 발표자료 | 동영상

안진형 | 발표자료 | 동영상

한승희 | 발표자료 | 동영상

studentaccess/2014/02/2dgp/project_b.txt - Last modified: 2014/02/25 19:01

Login **클릭**

Login

Username

Password

☐ Remember me

Login

id : kpustudent
pw : leedaehyun

2. 업로드

안진형 | 발표자료 | 동영상

한승희 | 발표자료 | 동영상

Logged in as: KPU Student (kpustudent) studentaccess

Edit this page **클릭**

김수현 | {{:studentaccess:2014:02:2dgp:2014_2dgp_2010181004_김수현.pptx|발표자료}}
[[http://www.youtube.com/watch?v=8jBuhd93P50|동영상]] | | |
조건희 | {{:studentaccess:2014:02:2dgp:2014_2dgp_2010181046_조건희.pptx|발표자료}}
[[http://www.youtube.com/watch?v=8jBuhd93P50|동영상]] | | |
김수현 | {{:studentaccess:2014:02:2dgp:2014_2dgp_2010181004_김수현.pptx|발표자료}}
[[http://www.youtube.com/watch?v=8jBuhd93P50|동영상]] | | |
조재원 | {{:studentaccess:2014:02:2dgp:2010181033조재원2dgp1차발표_수정_.pptx|발표자료(수정)}}
[[http://youtu.be/bWvRes2nJEM|동영상]] | | |
박근봉 | {{:studentaccess:2014:02:2dgp:2011181012_박근봉_수정5_1_.pptx|발표자료}}
[[http://youtu.be/Aa64casHrjk|동영상]] | | |

자기 이름 찾아서 해당 위치에 마우스 클릭

Select file to upload: 2014_2dgp_..._김수현.pptx

Upload as (optional): 2014_2dgp_2010181004_김수

클릭

파일선택 클릭-> 올릴 파일 선택 -> 업로드 클릭

업로드 된 자신의 파일 클릭

김수현 | {{:studentaccess:2014:02:2dgp:2014_2dgp_2010181004_김수현.pptx|발표자료}}
[[http://www.youtube.com/watch?v=8jBuhd93P50|동영상]] | | |
김수현.pptx (발표자료) | [[http://www.youtube.com/watch?v=8jBuhd93P50|동영상]] | | |

발표 자료, 동영상 자료 이름 지정하기

프로젝트

■ 주제

- Python, pico2d를 이용한 2D 게임 개발

■ 주요 평가 지표

- 게임이 완성되었는가?
- 게임의 흥미 요소가 잘 파악되고, 구현되었는가?
- 개발 과정이 효율적으로 진행되었는가?

1차 발표 가이드라인

- “1분30초” 발표 동영상(PPT를 설명하는 영상) 제작



- 정확히 1분30초 발표가 되도록 해야 함.

- 유튜브에 영상을 업로드후, 링크를 제출.

PPT 구성

■ 10페이지 이내

■ 목차 구성

□ 게임 컨셉(1 페이지)

- High Concept 및 핵심 메카닉을 명확히 제시.

□ 개발 범위(1 페이지)

- 개발 주요 요소를 정량적으로 제시.

□ 예상 게임 실행 흐름(1~2페이지)

- 게임 화면 스크린샷을 이용하여, 게임 실행 흐름 제시.
- 다른 게임 화면 이용 또는 영화 대본처럼 손으로 스케치.
- 게임이 어떤 식으로 진행되는지 직관적으로 알 수 있도록 구성.

□ 개발 일정 - 1 페이지

- 10월1일 주를 1주차로 시작해서, 9주간(12월2일까지)의 주단위 상세 개발 일정을 제시

메인 게임 화면 구성 (예시)



게임 실행 흐름(예시)



< 거미줄을 쏜다 >



< 호박에 명중! >



< 동일한 호박 3개 겹쳐 >



< 호박 폭발!!! >



< 호박 제거 완료! >

★ 퀸즈를 조작하며, 날아오는 호박을 거미줄을 쏘아 떨어트린다.

★ 동일한 호박이 세 개 이상 겹쳐지면 폭발. 호박이 제거된다.

게임 실행 흐름 (예시)



< 호박에 맞았다! >



< 물 속으로 뿔뿔! 게임 오버 >

★ 호박에 맞으면 퀸즈 물 속으로 빠지며 게임오버!

★ 호박이 8번째 줄을 넘으면 대폭발을 일으키며, 퀸즈는 물 속에 빠지고 게임오버!



< 호박이 8번째 줄을 넘으면! >



< 대폭발!!! >



< 물 속으로 뿔뿔! 게임 오버 >

개발 범위 (예시)

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	4방향 혹은 8방향(좌우상하, 대각선 4방향) 마우스 혹은 키보드로 캐릭터 방향에 맞추어 사격	360도 키보드에 의한 자연스러운 움직임 (캐릭터 360도 회전가능 및 움직임 가능) 마우스로 사격, 마우스 방향으로 총알 발사
캐릭터 기술	Z키 입력시 칼로 대체공격 스킬 사용시 컨트롤 용이 및 학살	칼로 대체 공격시 피격자 낙백효과 스킬 사용시 화려한 이펙트 후 광범위 학살 용병(아군)소환 기능 추가
맵	스테이지 4개 (동굴, 눈, 사막, 초원) 스테이지 내 맵은 방 단위로 구성(방을 옮겨가는 형식)	도시 , 최종보스 등 더 다양한 맵 추가 스테이지 내 맵 광범위하게 제작
적 AI	적은 모두 주인공을 발견하지 못하고 순찰상태임 적1) 주인공 발견시 사격 적2) 빠르게 다가와 근접 공격 보스) 강력한 공격 및 연발사격	적1) 일반적인 상황에는 후퇴 및 몸을 숨기며 사격 모든 적) 주인공이 후퇴 시 적이 주인공을 추격 보스) 다양한 패턴 공격추가
난이도	난이도 증가시 체력 및 공격력 증가	난이도 증가시 다양한 패턴의 적 추가 (수류탄 등 다양한 스킬 쓸 수 있는 적 추가)
게임기능	피격시 체력 감소 적 제거마다 점수 획득하여 점수 비례 골드 획득 스테이지 클리어 시 완료 장소에 상인 등장하며 상점 이용 완료 후 바로 다음 스테이지 도전 방식 스킬 업그레이드 시 모션 및 기능 변경 레벨(계급) 증가시 캐릭터 능력치 증가 (이속, 공속, 데미지 등)	피격시 방어구 내구도 감소 후 체력 감소 (내구도는 일정 범위 내에 랜덤하게 감소한다) 튜토리얼 제시 스테이지 클리어 시 전체 맵으로 복귀하여 상점 이용, 스테이지 재도전, 다음 스테이지 도전 등 여러 선택기능 스킬 여러 개 장착 가능
사운드	사격, 총알 빔 나가는 소리, 적군, 폭탄, 비명소리 등 약 5종 이상	
애니메이션	사격, 근접공격, 폭발, 달리기, 걷기 등 약 5종 이상	미사일 투하, 수류탄 등 다양한 모션 추가

개발 계획 (예시)

1주차	수집과 좌표 처리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 리소스 수집 2. 캔버스 위에 타워와 보석 배치를 위한 리스트 생성 및 좌표 지정 (3개 지점 / 3개 리스트)
2주차	아군 기본 오브젝트	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기본 타워 2가지와 왕 구현(왕 오브젝트는 파괴 시 게임 종료에 대한 처리까지만) 2. 보석 6종에 대한 능력 프로그램에 정의
3주차	마우스 동작	<ol style="list-style-type: none"> 1. 타워 및 보석 오브젝트의 드래그 앤 드롭 기능 2. 게임 시작 시 난이도 결정 버튼에 대한 처리 / 게임 진행 중 메뉴 클릭에 대한 처리 3. 왕 오브젝트와 마우스 각도를 계산하여 화살 오브젝트 발사(발사 후 땅에 도달 시 소진까지)
4주차	적군 기본 오브젝트	<ol style="list-style-type: none"> 1. 적군 기본 오브젝트 5종 구현 2. 아군 타워와의 충돌 체크 결과에 따른 이동 및 공격 구현 3. 아군 타워 공격에 따른 스프라이트 / 아군 타워에게 공격 받을 때의 스프라이트
5주차	추가 구현 및 중간 점검	<ol style="list-style-type: none"> 1. 실제 메뉴 구현 (일시 정지 / 도움말) 2. 적군과 아군의 체력 게이지 렌더링 3. 중간 점검 / 1~4주차 진행 동안 부족한 점 보완
6주차	아군 오브젝트 최종	<ol style="list-style-type: none"> 1. 초기 2주차에 구현 했던 2종을 제외한 나머지 16종의 타워 오브젝트 구현 2. 타워 오브젝트에 사용되는 스프라이트 3. 조합 시스템에 대한 처리
7주차		
8주차	적군 최종	<ol style="list-style-type: none"> 1. 아이템을 드랍 하는 새 오브젝트의 발사체(왕이 발사한 화살) 충돌 체크와 아이템 획득 2. 적군 유닛 생성에 대한 각본을 프로그램에 입력
9주차	시작과 종료 처리 & 밸런스 조절	<ol style="list-style-type: none"> 1. 실제적인 게임 시작과 종료 처리 / 종료 전 스코어 합산 결과 화면 2. 밸런스 조절
10주차	마무리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 최종 점검 및 릴리즈