

BAREN: THE PROPHET

프로토타입 개발 내역서

날짜	버전	내용

작성자: 홍 진 선

목 차

1. 개요	3
1.1. 게임 소개	3
1.2. 프로토타입 개발 목적 및 범위	3
1.2.1. 개발 목적	3
1.2.2. 개발 범위	3
1.3. 기술 스펙	3
1.3.1. 사용 기술 및 툴	3
2. 게임 기본 구성	4
2.1. 카메라 제어	4
2.2. UI	4
2.2.1. 씬 플로우	4
2.2.2. UI 요소	5
2.2.3. 참고 UI 문서	5
2.3. 레벨	5
2.3.1. 레이아웃	5
2.3.2. 레벨 디자인	5
2.3.3. 레벨 쓰루	5
3. 테스트 시나리오	6
4. 개발 및 피드백	6
5. 플레이 매뉴얼	6
6. 평가 및 후속 계획	6

1. 개요

1.1. 게임 소개

- ⇒ Baren: The Prophet(이하 BTP)은 액션 로그라이트 RPG 장르의 게임입니다.
- ⇒ 주요 콘텐츠는 세미 오픈월드를 탐험하고 메인 퀘스트를 진행하며 7개의 챕터를 클리어하는 것입니다.

1.2. 프로토타입 개발 목적 및 범위

1.2.1. 개발 목적

- ⇒ 게임의 메인 시스템인 '메모리아 시스템'을 테스트하고 게임 플레이의 재미 요소를 검증합니다.
- ⇒ 그래픽 스타일과 UI가 게임의 컨셉과 일관성이 있는 지 평가합니다.
- ⇒ 이번 프로토타입은 PC 플랫폼으로 가정하고 개발합니다.

1.2.2. 개발 범위

분류	목록
주요 기능	캐릭터 이동 및 전투, 상호작용, 메모리아 선택
레벨	블록아웃, 몬스터 배치
UI	타이틀 스크린, HUD, 주요 인게임 UI
그래픽	캐릭터 모델/애니메이션, 오브젝트(건물/Prop 등) 모델
사운드	로비/게임 BGM

* 제가 구현한 목록들을 빨간 글씨로 표현했습니다.

1.3. 기술 스펙

1.3.1. 사용 기술 및 툴

분류	목록
게임 엔진	Unity (2022.03.27f1)
개발 언어	C#
UI 디자인	Adobe Photoshop, Figma
기타	Mixamo(모델/애니메이션), Git-hub(버전관리)

2. 게임 기본 구성

2.1. 카메라 제어

⇒ BTP의 기본 해상도는 1920x1080(FHD)입니다.

⇒ 기본 카메라는 키보드 이동(wasd)을 기준으로 하는 3인칭 시점의 백뷰입니다.

1920x1080 해상도를 적용한 백뷰



- 1) 카메라가 바라보는 방향이 캐릭터의 정면 방향이 됩니다.
- 2) 마우스 이동으로 카메라를 제어합니다. (단, 카메라 줌인/줌아웃 기능은 없습니다.)
- 3) 게임 플레이 시 마우스는 화면 중앙에 고정되고 커서는 사라집니다.
- 4) 일부 UI가 켜지면 마우스가 등장합니다.
- 5) 카메라의 상하 최대 회전 각도는 [상: 30°]/[하: 50°]입니다.
- 6) 화면 정중앙에서 가장 가까운 타겟으로 타겟 고정을 할 수 있습니다. 이때 카메라는 타겟에게 고정됩니다. (이번 프로토타입 버전에는 구현하지 않았습니다.)

2.2. UI

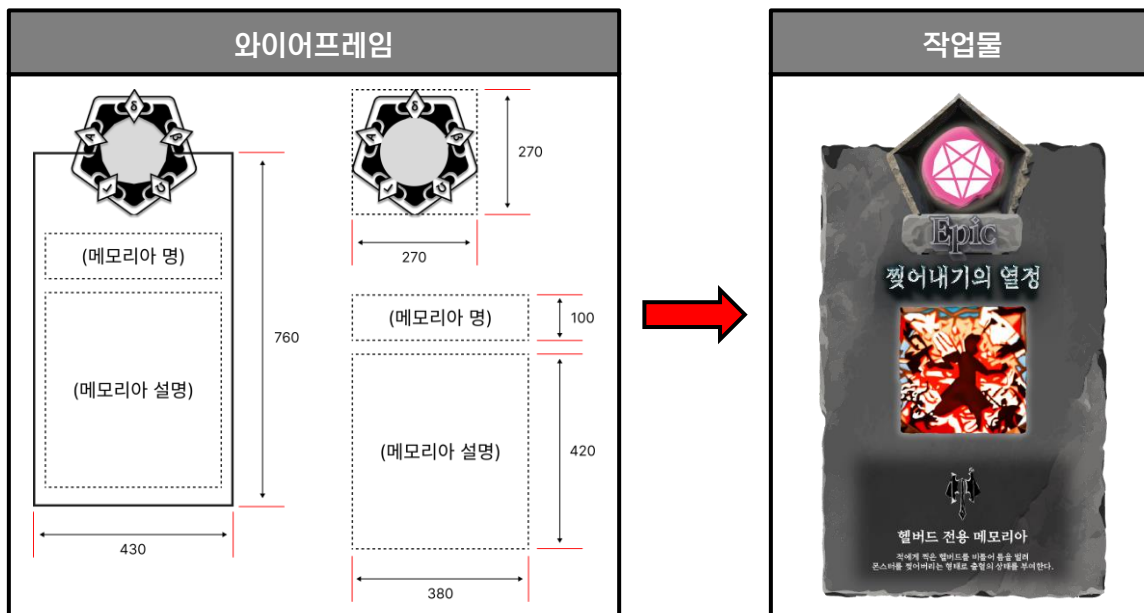
2.2.1. 씬 플로우

[BTP_씬플로우.pdf](#)

2.2.2. UI 요소

⇒ UI에 필요한 이미지는 요소별로 와이어프레임 작성 후 제작하여 사용했습니다.

⇒ 예시) 메모리아 선택지



2.2.3. 참고 UI 문서

(링크 추가 예정)

2.3. 레벨

2.3.1. 레이아웃

2.3.2. 레벨 디자인

2.3.3. 레벨 스크루

3. 테스트 시나리오

4. 개발 및 피드백

4.1. 개발 과정 및 피드백

4.2. 예외 처리

5. 플레이 매뉴얼

6. 평가 및 후속 계획