**SW 기초 설계  
프로젝트 제안서**

**“고독한 스나이퍼 펭귄”**

팀원: 홍예지, 박동희

지도교수: 노승민 교수님

제출일 :2019.10.6.일요일

1. 제안 시스템 명칭

**고독한 스나이퍼 펭귄**

1. Team member

**17011703 홍예지**

아이디어 제시자, 게임 기술적 요소 아이디어 제시, HTML,CSS,Javascript를 이용한 게임 개발 ,디자인적 요소 개발

**18011665 박동희**

스토리 구상, 게임 기술적 요소 아이디어 제시, HTML,CSS,Javascript를 이용한 게임 개발, 디자인적 요소 개발

1. Motivation

펭귄은 지형에 따라 걷는 속도가 다르기에 속도감을 이용한 게임을 구상하고 싶었으며 총이라는 요소를 더해 다이나믹하게 사격하는 게임을 만들어보기로 했다.

1. Brief description

\*plot

발이 얼어붙을 듯 꽁꽁 냉기가 유난히 남극을 감싸던 그날, 펭귄의 천적인 자이언트 페트롤의 습격이 일어났다. 이 사건으로 부모님과 친구를 잃은 아기 펭귄 동동은 정처없이 남극을 떠돌다 인간들이 버린 총 한 자루를 줍게 되는데, 원수에 대한 복수심이 불타오른 동동은 수련기간을 거쳐 총을 자유자재로 다루게 된다. 동동의 원수 자이언트 페트롤이 다시 떠돌기 시작한다는 소문을 듣고, 그들을 무찔러 남극의 평화를 가져오기 위해 동동은 준비를 마친 후 일어나게 된다.

\*identify player’s problem

남극 곳곳을 누비며 나타나는 자이언트 패트롤을 사격하여 무찌른다.

\*Describe the problem or task

동동은 지형에 따라 속도를 조절해서 적과 부딪히지 않고 사격한다.

적과 부딪히면 죽게 되어 남극 펭귄 무리의 평화를 가져오지 못한다.

\*explain how player will succeed in the game

출발 지점에서 목표 지점까지 적과 부딪히지 않고 모두 사격에 성공하면 남극 펭귄무리의 평화를 지킬 수 있다.

1. Competitive Analysis

\*웨폰(<http://fg.gameangel.com/102000000000017677>)

\*특징 : 고정된 위치, 총기 선택이 다양함, 사격부위에 따라 데미지가 다름,

\*SUPER BUNNY MAN(<https://store.steampowered.com/app/673750/Super_Bunny_Man/>)

\*특징 : story mode가 다양함, 멀티플레이가능, 지형활용을 잘함

6. Differences and Expectancy effects

\*고독한 스나이퍼 펭귄의 차별성

-사연있는 스토리 : 귀여운 캐릭터가 갖는 진지하고 사연있는 스토리로 몰입감을 높이고 플레이어의 공감을 이끈다.

-귀여운 캐릭터 : 총을 이용한 슈팅게임이 갖는 무거운 분위기를 남극이라는 독특한 배경 과 펭귄이라는 귀여운 캐릭터로 분위기를 완화하며 잔인한 장면이 거북한 사람들도 재밌 게 즐길 수 있다.

-다양한 지형 : 기존 게임들은 발걸음이나 총소리, 음악으로 긴장감을 주는 반면에

스나이퍼 펭귄은 지형마다 달라지는 이동 속도로 긴장감을 표현한다.

-기대효과

총 게임은 사람이 사람을 대상으로 총을 쏴 잔인함이 강조되는 반면에 펭귄이 펭귄무리의 공통 적을 대상으로 무찌른다는 점에서 정의로운 영웅적 면모를 이끌어내서 총 게임을 거북해 하는 사람들도 재밌게 즐길 수 있는 효과를 기대한다. 또한 달라지는 지형에 영향을 받는 펭귄을 사격조준과 동시에 직접 조종하며 스릴감을 즐길 수 있게 한다.