<Don't Starve 모작 기획서>

1. 개요

3인 팀 프로젝트 계획으로 게임 모작을 결정했습니다.

모작에 사용할 게임은 Don't Starve.

스팀 마켓에 올라온 인디게임 입니다.

추가적인 각종 DLC는 이번 clone 게임에서 구현내용에 포함되지 않습니다.

게임 내 주요 요소

1. 캐릭터
2. 계절
3. 지형
4. 오브젝트
5. 가공 아이템
6. 천연 자원
7. 식품
8. 몬스터

2. 요구사항 및 분석

Start Level Main menu

1) UI

Background Don't Starve logo

Left Mid - AVAILABLE NOW! (URL Link)

Right Top - NOW Available (URL Link)

Right Mid to Bottom Play UI

Play UI : Play!

Mods

Options

Exit

Forum

News Letter

Click Play UI : Choose A slot (4 Slot) Cancel, Morgue

Click the slot to pop-up the new UI

Next, click the slot.

New UI : Play : Click the Play UI, Change the next level

Character : Choosing the another characther

World : Setting the world

Exit : Close the pop-up UI

Click Mods UI : new mode install

However, this project is clone game. Not support new mode installation function

Click Options UI : Change the new UI

Options UI list :

1. Settings Sound & display options change

2. Controls Controls options change

3. Credits Show credits

4. More Games Show more games

Likewise, Not support Show more game.

5. Report Bug Send to bug report

6. Cancel Change the previous menu

Exit UI : Off the game

<Game level>

1. Intro
2. Play the game

<게임 진행 방식>

1. W,A,S,D , Spacebar, Q,E, Mouse click 을 통한 게임 진행.
2. W – 전진
3. A – 좌측 이동
4. S – 후진
5. D – 우측 이동
6. Q, E – 각각 좌측 우측으로 화면 회전
7. Spacebar 각 장착 아이템을 사용하거나 해서 아이템을 파밍
8. Mouseclick 각종 상호작용

UI

1. Leftmid – 생산 탭
2. Bottom - 인벤토리
3. Right top – Status (HP, Hunger, Mental, Time & Day)
4. Right bottom – Map & Q,E 대용, 일시정지

일시정지 UI : 계속, 조작키, 설정, 저장 & 종료

생산탭 : 각각의 항목들은 과학시설 업그레이드를 통해 추가 항목 생성가능

1. 도구
2. 광원
3. 생존장비
4. 식량생산
5. 과학시설
6. 전투장비
7. 가공품
8. 구조물
9. 마법
10. 의류
11. 고대

<구현 방식>

Don’t starve 기존 게임의 시스템을 전체적으로 동일한 환경으로 활용하나

추가적으로 팀원들의 의견을 수렴하여 새로운 기능을 추가할 생각입니다.

게임에 필요한 Asset 들은 Don’t starve 게임 내에서 수급할 예정입니다.

데이터베이스는 게임이 설치 된 폴더 내 메모장 형식으로 저장하여

Save & Load 를 진행할 생각입니다.

팀원들 간 프로젝트 진행은 github 을 통한 공유를 통해 진행 할 예정입니다.

이번 프로젝트는 Game Engine 으로는 UE4 를 바탕으로

Visual Studio 17을 겸용하여 진행 할 예정입니다.

현재 온라인 멀티 연동은 예정에 없으나, 프로젝트가 생각보다 빨리 끝난경우

온라인 연동을 통해 멀티플레이를 지원할 생각입니다.

Game 내 모든 Object 관리

첫 생성은 맵 -> 환경 -> 오브젝트 생성 순으로 합니다.

각 오브젝트는 UPPROPERTY 함수를 이용하여 동적으로 생성 및 제거가 되도록

관리합니다.

<추가 기능>

1. Don’t starve 라는 게임 이름에 걸맞게 수정할 예정입니다.

‘굶지마’ 라는 게임 타이틀에 비해 배고픈 정도가 영향을 미치는 정도가

미미했습니다.

따라서 배고픈 정도에 따라 퍼센트로, 이동속도 감소 및 공격력 감소 등

패널티를 적용하려 합니다.

1. 게임을 플레이한 결과 게임아이템의 부가 설명이 추가될 예정입니다.

따라서 게임 아이템에 마우스를 올릴 시 상세한 정보를 출력하도록

변경할 생각입니다.

1. 각종 상태이상이 추가될 예정입니다.

현재 계획으로는 출혈, 활력이 예정되어 있습니다.