<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.

본 게임의 특징은 다음과 같습니다.

1. 오픈 필드
2. 채집 및 수렵
3. 제작
4. 계절

위의 모든 요소들을 최대한 활용하여 생존하는 것이 목표입니다.

게임 세계관은 다음과 같습니다.

처음 플레이어는 윌슨이라는 과학자이다. 그는 액체를 파우더 형태로 바꾸는 과학적 실험을 하다가 실패해 낙심하여 의자에 앉아있던 중 라디오에서 나오는 목소리가 그의 실험을 진전시킬 수 있는 금단의 방법이 있다며 제안한다. 윌슨은 받아들이게 되었고 곧 그는 금단의 기계를 만들었지만 그로 인해 이상한 세계에 빨려들어가게 되고 그에게 속았다는 것을 깨닫게 된다.

처음 게임시작과 동시에 플레이 가능한 캐릭터는

‘윌슨’ 캐릭터 하나이며, 생존시간에 따라 경험치를 획득하며,

레벨에 따라 플레이 가능한 캐릭터를 잠금 해제 합니다.

계절은 총 4개 봄, 여름, 가을, 겨울 로 이뤄져 있으며, 각 특징은 다음과 같습니다.

1. 가을

첫 파밍과 베이스 캠프를 짓기 위한 계절이다.

가을에도 계절 거인이 있다. 가을 거인 곰소리는 곰과 오소리가 섞인 모습을 하고 있다. 곰소리는 먹는 것을 매우 좋아하기 때문에

식량이 있다면 냉장고든 상자든 마음대로 꺼내먹는 도둑놈이다. 곰소리는 기본 공격과 넓은 범위의 광역 공격을 사용한다.

1. 겨울

겨울은 벌꿀, 농장, 풀 등의 농작물이 자라지 않는다. 나무는 겨울이 시작되기

직전부터 나뭇잎이 떨어지기 시작한다.

그리고 일정 체온 이하로 내려가게 되면 체력이 주기적으로 내려간다.

체온을 유지하기 위해서는 보온석을 이용하며

그 외 체온을 유지하는 방법과 비팔로 모자를 이용한 방법,

모닥불이나 화덕 같은 불의 옆에 있는 방법 등이 있다.

보온석을 이용한 방법은 생존 탭에서 보온석을 제작하여

보온석을 불 옆에 두고 보온석이 따듯하게 되었을 때 인벤토리에 넣어 사용한다.

가지고 다니면 체온이 올라간다.

비팔로 모자는 비팔로를 사냥하면 드랍되는 비팔로의 털으로 제작할 수 있다.

의상 탭에서 비팔로 모자를 만들어서 사용하면 체온이 유지된다.

보온석이나 비팔로 모자는 소모성 아이템이기 때문에 항상 주의깊게 살펴봐야한다.

겨울에 여기저기에 젠이 되는 얼음들을 모아서

여름을 버틸 준비를 미리 해놓아야 한다.

겨울에는 왈루스 캠프라는 이글루 오브젝트가 생성이 된다.

왈루스 캠프에서 왈루스라는 몬스터 오브젝트가 생성이 되는데,

이 때 왈루스 에게서 생존에 필요한 아이템이 드랍된다.

겨울에서 가장 강력한 몬스터는 계절 거인 중 겨울 거인인 외눈 거인이 생성된다.

외눈 거인은 다른 몬스터들과 비교도 안될 체력과 공격력을 가지고 있으며

공격은 범위가 넓은 광역 공격을 사용한다.

사냥하게 되면 일정 확률로 드랍하는 외눈으로 여러가지 아이템을 제작할 수 있다.

그리고 겨울에는 계절 중에서 낮이 가장 짧고 밤이 가장 긴 계절이다.

밤이 길기 때문에 불이 꺼지지 않도록 주기적으로 연료를 넣어줘야 한다.

1. 봄

봄은 겨울에는 자라지 않았던 농작물이 무성히 자라게 된다.

모든 계절 중에서 식량이 가장 풍족한 계절이며,

비팔로가 짝짓기를 하는 계절이다. 비팔로는 한마리만 있어도

알아서 번식을 이룬다.

겨울에 길어졌던 밤이 점점 줄어들고 낮이 길어진다.

봄에 주의할 것은 봄에는 비가 자주 내린다.

비를 많이 맞게 되면 체온이 내려가서 체력이 떨어지고 가지고 있는 도구들이

비에 젖어서 원만하게 사용하지 못한다.

그리고 개구리비가 내린다.

개구리비란, 비가 내리면서 다량의 개구리들이 한 번에 나타나는데,

이 개구리들은 선제공격 몬스터이며,

맞을 시에 자신이 가지고 있는 아이템을 하나씩 땅에 떨어지게 된다.

봄에도 겨울 거인처럼 거인이 나오는데 봄 거인은 구스라고 하며,

커다란 거위의 형태를 하고 있다.

구스는 외눈 거인과 비슷한 특징을 가지고 있지만 구스의 주변에 새끼구스들이 생성 된다.

구스를 사냥하게 되면 일정 확률로 드랍하는 재료로 무기를 제작할 수 있다.

봄은 겨울을 지나고 여름을 나기 전 쉬어가는 계절이므로, 크게 주의할 것은 없다.

1. 여름

여름은 계절 중에서 낮이 가장 길고 밤이 가장 짧다.

여름에 주의할 것은 더위와 화재이다. 겨울과는 반대로 체온이 일정 수준을

올라가게 되면 체력이 떨어진다.

더위를 버티기 위해서는 가장 기본적으로 보온석, 흡열 화덕, 밀짚 모자 등이 있다.

겨울에도 나왔던 이 보온석은 겨울에서는 불 옆에 두어서 따듯하게 만들었지만,

여름에는 냉장고 안이나 흡열 화덕 옆에 두어야 차가워진다.

차가워진 보온석을 가지고 다니면 체온이 내려가게 된다.

흡열 화덕은 기본 화덕과는 반대로 열을 흡수하여 체온을 내려가게 해준다.

기본 화덕과 마찬가지로 밤을 밝히는 빛은 존재한다.

밀짚 모자는 재료를 구하고 의상 탭에서 제작하고 착용하면 조금 시원하게 해준다.

여름에는 자연 발화가 발생한다. 풀이나 나무 등에서 자연적으로 발화하여

화재를 진압하지 않고 방치하면 대형 화재로 번진다.

베이스 캠프에 불이 번져서 모든 것이 다 타버리게 되면

되돌릴 수 없는 일이 되어버리기 때문에 베이스 캠프에 불이 붙더라도

화재를 진압할 수 있도록 겨울에 모아뒀던 얼음들로 과학 탭에서 얼음 분사기를 제작하여야 한다. 얼음 분사기는 작동 시켜두면

불을 자동으로 인식하여 눈덩이를 던져 불을 끈다.

(밤에 켜둔 불이 얼음 분사기에 꺼져서 허둥지둥하게 될 수도 있으니 주의)

하지만

계속해서 작동한다면 연료가 많이 들게 된다. 연료는 동물들의 배변이나 특수한 오브젝트인 글로머의 점액으로 사용할 수 있다.

여름에도 다른 계절처럼 거인이 있는데, 여름 거인 용파리는 솔로 모드에서는 여름 전용 거인이지만, 멀티 모드인 투게더에서는

4계절 내내 존재하는 최종 보스급 몬스터이다. 투게더에서 용파리는 실질적으로 사냥하는 것이 불가능하다고 불리는 수준의 거인이다.

거대한 파리의 모습이지만 불을 이용한 공격을 하며 체력이 굉장히 높고

이동 속도가 굉장히 빠르며 용의 비늘로 몸을 감싸고 있다.

<구현 목록>

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.

<개발 계획>

총 15주차의 일정이며, 개발 속도에 따라 변경될 수 있습니다.

0주차 게임 선정 및 실현 가능 여부 확인

1주차 게임 내 구현 항목 정리

2주차 현 시점까지 집계된 요구사항 분석 및 계획

3주차 외부 설계

4주차 외부 설계

5주차 내부 설계

6주차 내부 설계

7주차 구현

8주차 구현

9주차 구현

10주차 구현

11주차 구현

12 주차 테스트 및 디버그

13 주차 테스트 및 디버그

14 주차 최종 테스트

15 주차 이후 배포 및 유지보수