
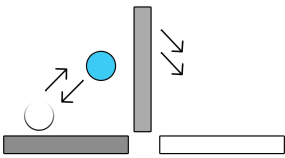
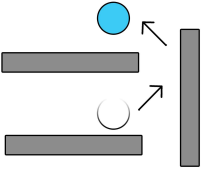
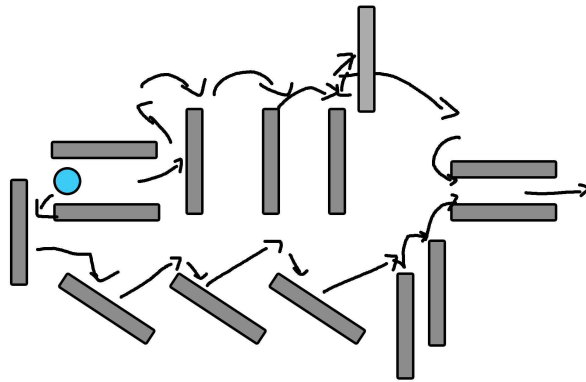
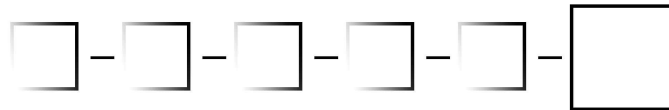


개발계획서	
개발의도	본인은 파이썬을 익히 숙달하였기에, 이를 기반으로 Pygame모듈을 사용하여 게임을 개발하고자함. 이에 본 계획서를 작성하게 되었음.
개발기법	Python 3상에서 그래픽과 멀티미디어를 제어할 수 있게 해주는 PyGame모듈을 주류로 사용.
상세내용	<p>장르 : 로그라이크에 퍼즐요소를 가미한 게임</p> <p>※ 로그라이크(Roguelike) : 던전탐색형 게임의 시초인 “Rogue”의 시스템적 요소를 모방하여 만든 게임의 장르</p>  <p>기본적으로 BOUND(한국에선 “공튀기기”로 알려짐)의 플레이방식을 모방함. 플레이어가 제어하는 공은 기본적으로 가속도없이 위 아래를 왕복하며, 플레이어의 제어에 따라 좌, 우로 방향을 설정해 이동할 수 있음.</p>  <p>색깔이 다른 벽을 쳐서 넘어뜨리는 시스템이나,</p>  <p>벽을 차서 위로 올라가는 기본적인 컨트롤 요소 및 각종 아이템 사용으로 통과할 수 있는 퍼즐 요소를 필두로한 스테이지를 제작.</p>



각 스테이지의 기본 플롯은 본 형태를 따라가고  
기본적으로 왼쪽 -> 오른쪽으로 진행되는 맵 구조를 가지며, 주어진  
출구로 탈출하면 다음 스테이지로 넘어가는게 전체적인 게임의  
목표임.



스테이지 구조는 다음과 같음.

5개의 미니스테이지를 통과하면 1개의 메인스테이지가 나오게 됨.  
각 미니스테이지는 1점 이상을 부여할 수 있고, 메인스테이지는 5점  
이상을 부여함. (이상이라 함은, 보너스 요소를 추가할 수 있음을  
의미함)

메인스테이지는 미니스테이지보다 난이도를 어렵게 한 스테이지인  
대신, 클리어 할때마다 보너스를 지급하도록 하여 플레이어의 의욕을  
증진시킴.

미니스테이지는 약 100개, 메인스테이지는 20개를 제작하여  
한 게임당 최대 10개의 풀스테이지를 통과할 수 있도록 하고,  
풀스테이지를 통과하면 점수와 플레이타임이, 그렇지 못한다면 점수만  
스코어보드에 기록해 플레이어들의 도전욕구를 자극함.

각 스테이지는 미리 제작한 각 100개와 20개 중에서 랜덤으로  
선택되어 나와 플레이어들에게 로그라이크장르라는 점을 각인시킴.

또한, 로그라이크라는 장르에 걸맞게 플레이어들이 실패하면 무조건 처음부터 다시 시도하도록 제작하고, 게임 오버시에는 재도전 버튼을 만들어 실패한 스테이지부터 시작하되, 스테이지 기록을 1-1로 초기화시키도록 하여 재도전 욕구를 증진함.

본 게임은, Pygame모듈(이하 파이게임)을 적극적으로 활용하여 제작해야 함. 파이게임은 파이썬에서 멀티미디어를 사용할 수 있게 하도록 개발된 모듈이지만, 한국에서는 그리 알려지지 않아 비주류 취급되는 모듈임. 본인은 이를 활용하여 본 게임의 시스템을 구현할 것이며, 구체적인 부분은 계획 중에 있음.