

2DGP

1차 프로젝트

메카트로닉스 공학과
2021132034 전나무

1. 게임 컨셉

- 청소 시뮬레이션 게임
- 오래된 집을 사용하기 위해 청소를 함
- 여러가지 청소도구를 이용해서 청소를 할 수 있음
- 점점 깨끗해 지는 집을 보며 쾌감을 느낄 수 있음



2. 예상 게임 진행 흐름 (1)

맵



- 집 바깥에서 게임 시작
- 이동키(wasd)를 이용하여 캐릭터 이동 가능
- 문 오브젝트에서 space를 누르면, 다른 맵으로 이동 가능
- 잠겨 있는 문은 열쇠 오브젝트를 사용하여 이용 가능

열쇠



2. 예상 게임 진행 흐름 (2)



- 청소도구를 사용하여 집을 청소함
- 각각의 청소도구는 청소 가능한 대상이 정해져 있음

2. 예상 게임 진행 흐름 (3)

진행 게이지



- 청소를 한 만큼 진행 게이지가 채워짐
- 모든 맵의 청소를 완료하면 완료 표시가 되고 게임이 종료됨

3. 개발 일정

10/14 ~

1주차	리소스 수집 (배경, 캐릭터, 오브젝트 등) 및 게임 기획
2주차	맵 구현
3주차	캐릭터, 오브젝트 구현
4주차	충돌 처리 구현
5주차	효과 구현
6주차	UI 구현(진행상황, 장소 이름 등)
7주차	사운드 추가
8주차	최종 점검 및 마무리

감사합니다.

게임 기획서

1. 게임 컨셉

- 귀촌을 하기 위해 오랜 시간동안 사용되지 않고 방치된 집을 구입하여 청소하는 시뮬레이션 게임



2. 게임 플레이 소개 (1)

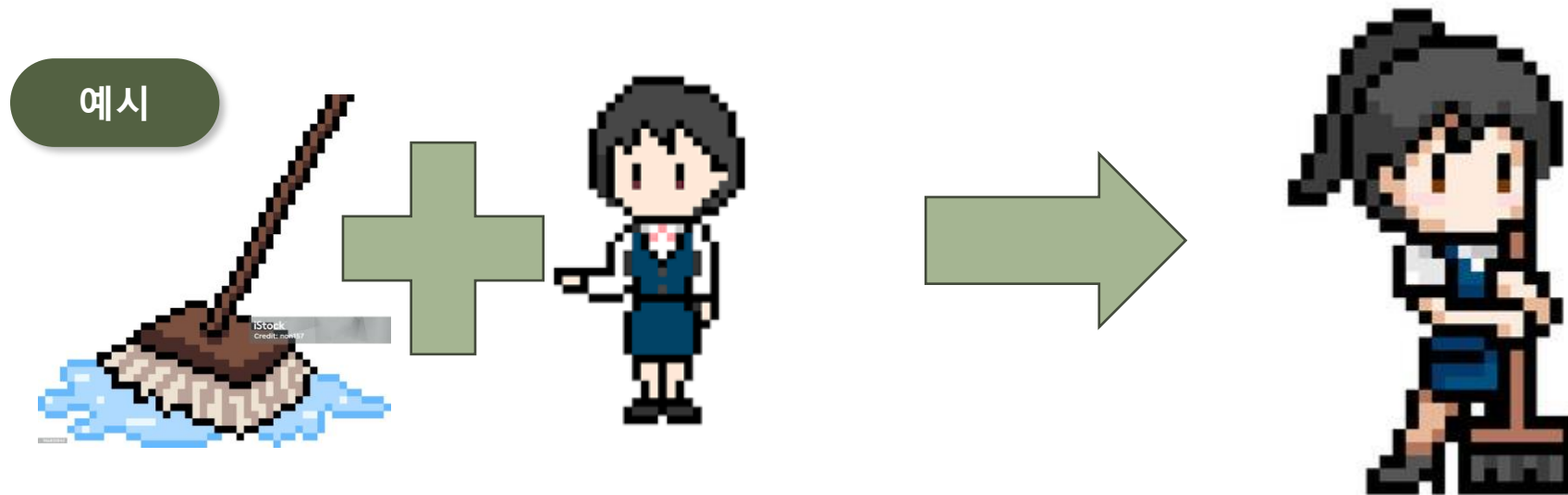
- 맵에는 거실, 서재, 침실, 부엌, 창고, 입구 등이 있음
- 청소도구와 열쇠의 위치는 각각의 맵에 고정되어 있음
- 열쇠를 이용하여 문을 열면 문은 계속해서 열려있음
- 맵을 이동 시 장소 이름이 왼쪽 하단에 일정시간동안 표시됨

예시

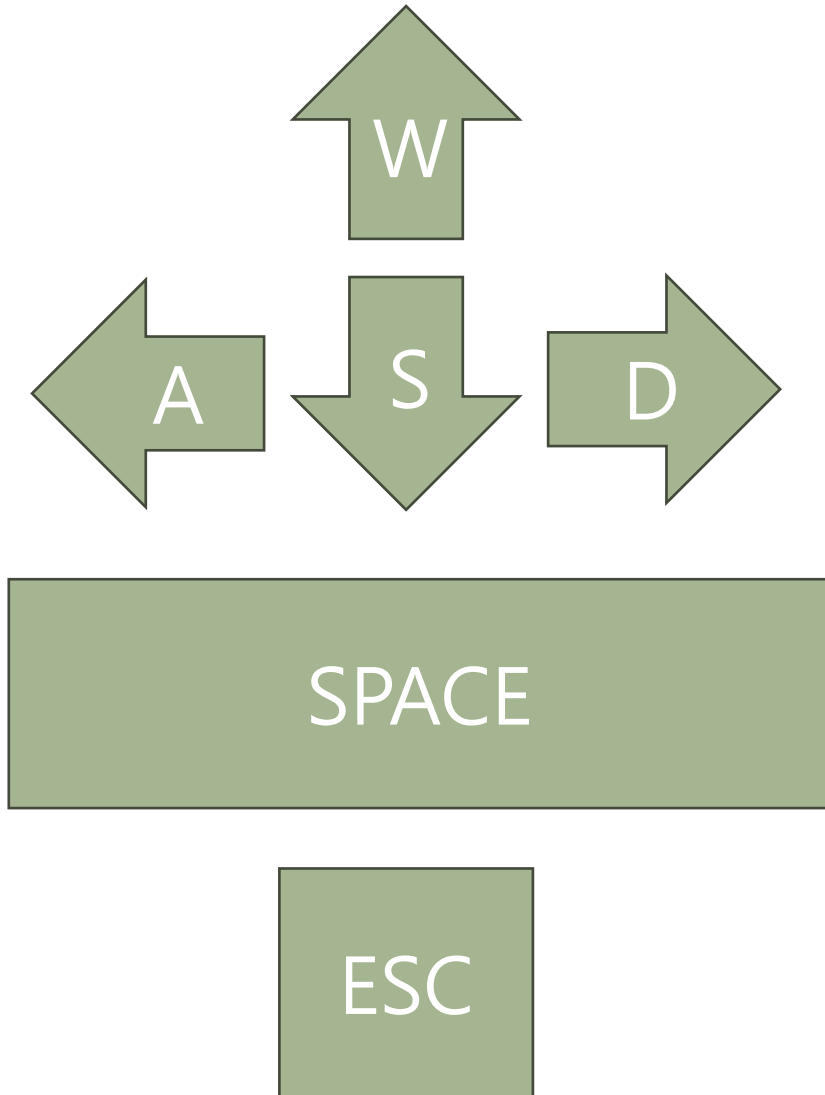


2. 게임 플레이 소개 (2)

- 캐릭터가 청소 오브젝트와 겹쳐져 있는 상태에서 space 를 누르면 캐릭터가 청소도구를 든 상태로 변경됨
- 청소도구, 열쇠 등은 한번에 한 개만 사용할 수 있음
- 청소도구를 든 상태에서만 청소가 가능함



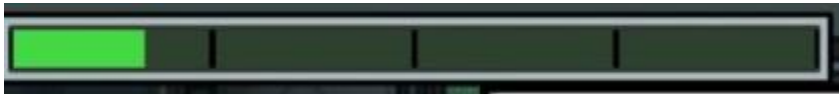
2. 게임 플레이 소개 (3)



- 이동키는 WASD키를 사용함
- 문, 청소도구, 열쇠도구 같은 오브젝트와의 상호작용에는 SPACE키를 사용함
- 게임플레이 도중 ESC키를 누르면 게임 종료 가능함

2. 게임 플레이 소개 (4)

진행 게이지



- 청소가 진행된 만큼 게이지가 채워짐
- 청소가 완료되면 CLEAR! 문구가 표시되고 일정 시간이 지난 뒤 게임이 종료됨

3. 참고 게임

MESS QUEST



HOUSE FLIPPER

