

스

2014180024

게임공학과

손지호

INDIANA JONES™
and the
**RAIDERS
OF THE LOST ARK.**

DX05
1/6TH SCALE COLLECTIBLE FIGURE

© 2015 LucasFilm Ltd.

목차

1. 게임 컨셉
2. 게임 화면 구성
3. 게임의 특징
4. 개발 범위
5. 개발 계획

INDIANA JONES™
and the
RAIDERS
OF THE LOST ARK.

DX05
1/6TH SCALE COLLECTIBLE FIGURE

© 1981-2011 LucasFilm Ltd.

LIFESTYLE + FIGURE + REVIEW + PHOTOGRAPHY

처음 만나는 자유
mifree.blog.me

030-0000

게임 컨셉

설치된 함정들을 피해 유
적의 고대 보물을 차지해
라

방향키로 캐릭터를 조작하여 장애물을 돌파
해 스테이지를 클리어

->

다양한 종류의 장애물과 함정 구성

->

함정을 돌파해서 마지막 지점의 보물을 차지
하면 승리

게임 화면 구성

점수 표시

SCORE - 15

캐릭터

장애물

플레이 타임

TIME - 2:51

진행방향

LIFESTYLE+FIGURE+REVIEW PHOTOGRAPHY

처음 만나는 자유
mifree.blog.me

030-0000

게임의 특징



인디انا 존스의 캐릭터를 주인공으로 사용!

최종 목적지인 보물까지 일직선 진행



단순한 키조작으로 쉬운 플레이
중력이 작용되는 간단한 점프 모
션 적용

개발 범위

내용	최소범위	추가범위
캐릭터 컨트롤	키보드 입력으로 2방향(좌,우) 이동	키보드 입력으로 4방향(상,하,좌,우) 이동과 대시
캐릭터 기술	SPACE + 방향키 입력 시 캐릭터 점프	Z키 입력 시 캐릭터의 도구(채찍) 등 사용 F키 입력 시 물체와 상호작용
맵	스테이지 간 포탈을 통해 이동하는 작은 스테이지 4개	긴 길이의 스테이지 1개 캐릭터의 움직임에 따라 배경 물체를 이동시켜 맵 이동 표현
장애물, 함정	가시, 낭떠러지, 화살, 뒤에서 굴러오는 돌 등 기본적인 함정 구현	캐릭터의 상호작용으로 발생하는 숨겨진 함정 제작
난이도	제한시간을 통한 난이도 조절	제한시간과 장애물의 수를 통한 난이도 조절
게임기능	장애물에 피격 시 게임 오버 남은 시간을 통해 점수 계산	맵에 점수를 올려주는 코인 배치 코인 획득량과 클리어 시 남은 시간을 통해 점수 계산

개발 계획

주		
1주차	수집	게임 내 각종 오브젝트들의 리소스 수집 PNG파일 사운드 등
2주차		
3주차	맵과 장애물 구현	맵과 장애물을 그린다. 맵 간 이동을 구현한다.
4주차	캐릭터와 캐릭터 이동 구현	주인공 캐릭터를 그리고 캐릭터의 기본적인 이동, 점프를 구현한다.
5주차	맵과 캐릭터의 상호작용	맵과 캐릭터의 좌표를 상호작용 시켜 땅 위에서만 이동할 수 있도록 구현한다.
6주차	장애물의 충돌처리와 이동	움직이는 장애물을 움직이게 하고 충돌처리를 구현한다.
7주차	클리어, 점수 구현	클리어 조건을 구현 클리어 시 남은 시간에 따라 점수를 계산하는 것을 만든다.
8주차	부족한 점 보완	미완성인 부분이나 잘 이루어지지 않은 부분 수정 게임은 깔끔하게 다듬는다.

자체평가

평가항목	평가 (A:매우잘함 B:잘함 C:보통 D:못함 E: 매우 못함)
게임 컨셉이 잘 표현 되었는가?	B
게임 핵심 메카닉이 잘 제시 되었는가?	B
게임 실행 흐름이 잘 표현 되었는가?	C
개발 범위가 구체적이며 측정 가능한가?	B
개발 계획이 구체적이며 실행 가능한가?	C