|  |
| --- |
| **Game(모작)**  **개발**  **계획서** |

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **이름:** | **김승욱** |
|  |  |
| **학번:** | **218124113** |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **개 발 환 경** | | |
| **OS** | | Window 10 |
| **Tools** | | Visual Studio 2019, Unreal Engine4 |
| **Language** | | C++ |
| |  | | --- | | **이 게임을 개발하는 목적?** | | 1. 데이터 테이블에 HP, Stage등의 간단한 데이터 들 뿐만이 아니라, 캐릭터의 Animation, Mesh, Sound등을 테이블에 넣어 놓고 필요할 때 사용할 수 있게 하기 2. 플레이어 캐릭터와 몬스터 캐릭터들이 단순한 공격 패턴이 아닌 연속 공격이나 스킬과 같이 다양한 공격 패턴을 가질 수 있게 하기  * 플레이어 캐릭터의 경우에는 달리기 말고도 웅크리기, 구르기 등도 구현  1. 플레이어의 UI를 조금 더 구체적으로 구현해보기  * 마우스 커서를 게임의 분위기에 맞는 걸로 사용해보기 * 게임 사운드를 세부적으로 조정할 수 있게 해보기 * 플레이 중의 UI에서는 HP, MP, 스태미나, 사용 가능한 스킬 등이 보이게 * 몬스터의 체력을 플레이어의 화면에서 볼 수 있게 하기  1. 게임의 연출의 향상?  * 카메라 이동, 파티클, 사운드를 활용해서 연출을 신경써보기 * 카메라의 경우에는 캐릭터가 공격에 맞거나, 몬스터와 조우 시 카메라 연출 * 파티클의 경우에는 이동, 공격 시 발생하는 흙먼지 같은 효과 * 여러 BGM을 준비해서 상황에 맞는 사운드를 출력하기 | | * 게임 진행 * 타이틀 * 타이틀 화면에서는 게임을 시작할 수 있습니다.  1. 게임은 처음부터 시작  * 타이틀 화면에서는 세부적인 사운드를 조절할 수 있습니다  1. 게임 배경음악 2. 캐릭터의 소리  * 게임시작 * 플레이어는 총 3번의 기회를 가지게 되며 5스테이지까지 있는 보스 몬스터 들을 모두 물리치면 게임이 끝남 * HP가 모두 소모되면 남아있는 기회를 소모하고 해당 스테이지를 다시 진행 가능 * 기회를 모두 소모되면 게임오버 되고 처음부터 다시 시작하거나 타이틀화면으로 돌아가기 * 게임안에서 게임 소리를 조정할 수 있음 * MP와 스태미나를 사용하여, 스킬과 구르기를 사용할 수 있음 | | | |
|  | | |
| **프로그램 개발 일정** | | |
| **전체 일정** | 2022.07.27 ~ 2022.09.09 (2022.08.01 ~ 2022.08.07 제외) | |
| ***1주차*** | 1. **플레이어 캐릭터의 움직임 구현**  * **기본적임 움직임(걷기, 뛰기, 점프)** * **웅크리기와 구르기** * **연속 공격**   **(Animation, Mesh, Sound 모두 데이터 테이블에 담아서 진행)** | |
| ***2주차***  ***~***  ***3주차*** | 1. **캐릭터의 구현에 대해서 미비했던 점 보수하기** 2. **몬스터 캐릭터 구현**  * **몬스터가 캐릭터를 발견하면 쫒아오게(발견하는 범위를 시선 앞으로)** * **일정 체력 이하로 내려가게 되면 특정 패턴의 공격을 시전** * **연속 공격** * **5스테이지 별로 다른 몬스터**   **(Animation, Mesh, Sound 모두 데이터 테이블에 담아서 진행)** | |
| ***4주차***  ***~***  ***5주차*** | 1. **카메라 이동, 파티클, 사운드 연출**  * **카메라의 경우 캐릭터의 상황에 따라서 역동적이게 표현** * **파티클은 플레이어, 몬스터의 이동, 공격에 효과를 입히고 다른 주변 사물에도 입혀보기** * **BGM을 상황에 따라 다르게 출력되게 하기**  1. **UI**  * **마우스 커서를 게임의 분위기에 맞는 걸로 사용해보기** * **게임 사운드를 세부적으로 조정할 수 있게 해보기** * **플레이 중의 UI에서는 HP, MP, 스태미나, 사용 가능한 스킬 등이 보이게** * **몬스터의 체력을 플레이어의 화면에서 볼 수 있게 하기** | |
|  | | |

**일정표**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *월* | | *화* | | *수* | | *목* | | *금* | | *토* | | *일* |
|  | |  | | 7/27 | | 7/28 | | 7/29 | | 7/30 | | 7/31 |
| 1주차: 플레이어 캐릭터의 움직임 구현   * 기본적임 움직임(걷기, 뛰기, 점프) * 웅크리기와 구르기 * 연속 공격   (Animation, Mesh, Sound 모두 데이터 테이블에 담아서 진행) | | | | | | | | | | | | |
| 8/8 | **8/9** | | **8/10** | | **8/11** | | **8/12** | | **8/13** | | **8/14** | |
| 2주차:  (캐릭터의 구현에 대해서 미비했던 점 보수하기)  몬스터 캐릭터 구현(1Stage ~ 2Stage)   * 몬스터가 캐릭터를 발견하면 쫒아오게(발견하는 범위를 시선 앞으로) * 일정 체력 이하로 내려가게 되면 특정 패턴의 공격을 시전 * 연속 공격 * 5스테이지 별로 다른 몬스터   (Animation, Mesh, Sound 모두 데이터 테이블에 담아서 진행) | | | | | | | | | | | | |
| 8/15 | | **8/16** | | **8/17** | | **8/18** | | **8/19** | | **8/20** | | **8/21** |
| 3주차: 몬스터 캐릭터 구현(3Stage ~ 5Stage)   * 몬스터가 캐릭터를 발견하면 쫒아오게(발견하는 범위를 시선 앞으로) * 일정 체력 이하로 내려가게 되면 특정 패턴의 공격을 시전 * 연속 공격 * 5스테이지 별로 다른 몬스터   (Animation, Mesh, Sound 모두 데이터 테이블에 담아서 진행) (컴퓨터 문제로 인한 여기까지 진행) | | | | | | | | | | | | |
| 8/22 | | **8/23** | | **8/24** | | **8/25** | | **8/26** | | **8/27** | | **8/28** |
| 4주차: 카메라 이동, 파티클, 사운드 연출   * 카메라의 경우 캐릭터의 상황에 따라서 역동적이게 표현 * 파티클은 플레이어, 몬스터의 이동, 공격에 효과를 입히고 다른 주변 사물에도 입혀보기 * BGM을 상황에 따라 다르게 출력되게 하기 | | | | | | | | | | | | |
| 8/29 | **8/30** | | **8/31** | | **8/28** | | **9/1** | | **9/2** | | **9/3** | |
| 5주차: UI   * 마우스 커서를 게임의 분위기에 맞는 걸로 사용해보기 * 게임 사운드를 세부적으로 조정할 수 있게 해보기 * 플레이 중의 UI에서는 HP, MP, 스태미나, 사용 가능한 스킬 등이 보이게 * 몬스터의 체력을 플레이어의 화면에서 볼 수 있게 하기 | | | | | | | | | | | | |
| 9/4 | **9/5** | | **9/6** | | **9/7** | | **9/8** | |
| 6주차: 플레이 해보면서 발생하는 오류 대처, 미비한 부분 보수하기 | | | | | | | | | | | | |