

Project PARTYBALL



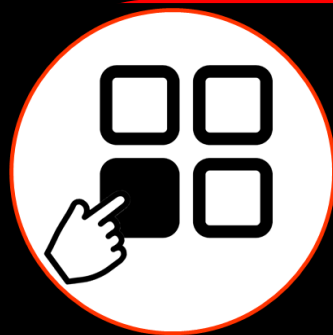
1) 게임 개요

Project_PartyBall이란?

플레이어는 적은 조작으로 단수 혹은 복수의 공을 한번에 움직여 목표지점으로 보내면 되는, 퍼즐게임이다.

그러기 위해서는 플레이어가 실시간으로 머리를 써서 게임을 클리어 해야 한다.

게임명	PartyBall
장르	퍼즐
그래픽	2D 사이드뷰
타겟층	퍼즐 게임을 즐기는 유저들
소재	중력, 공유, 공
플랫폼	Android



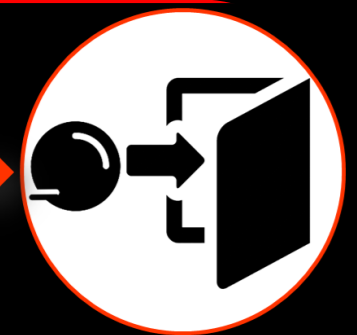
주체가 되는 맵
을 선택합니다.



공의 목적지를
설정합니다.

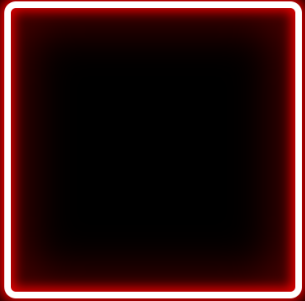


드래그를 통해
중력의 방향을
바꿉니다.



공을 탈출구로
내보냅니다.

2) 게임 구성요소 소개



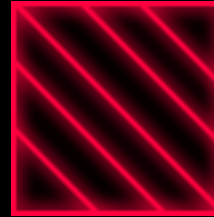
맵

장애물과 플레이어 목적지와 중력장을 담는 게임의 맵이며, 맵이 복수로 존재할 시 주 맵을 선택할 수 있습니다.



중력장

드래그를 통해 생성할 수 있으며, 화살표 방향으로 구체를 이동시킵니다. 또한 맵이 복수로 존재할 시 주 맵에서 그려진 중력장이 다른 맵에서도 그려집니다.



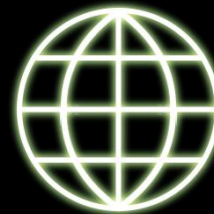
장애물

맵에 존재하는 장애물이며, 구체의 이동을 방해합니다.



목적지

구체가 이동해야 하는 목적지로, 구체가 닿으면 맵을 클리어 합니다.



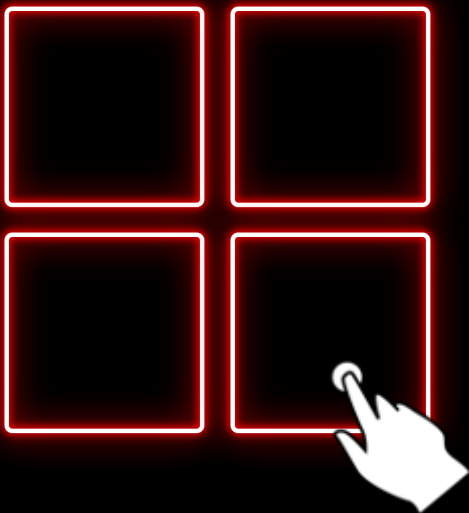
구체

플레이어가 이동시켜야 하는 오브젝트이며, 모든 맵에 한 개씩 존재합니다.

3) 게임 소개

1

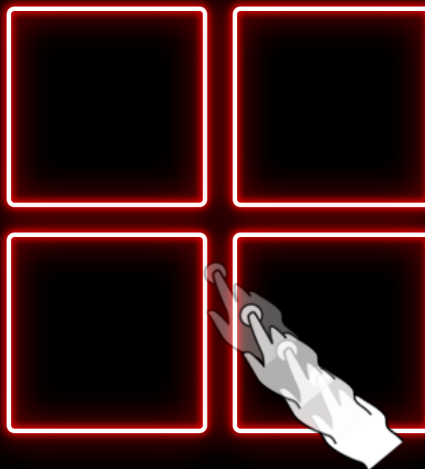
5



스테이지에 존재하는 여러 개의 맵 중에서 중력장을 그릴 맵을 선택합니다.

2

4



드래그를 통해 일정 범위의 중력의 방향을 수정합니다. 생성한 만큼 숫자가 감소합니다.

3

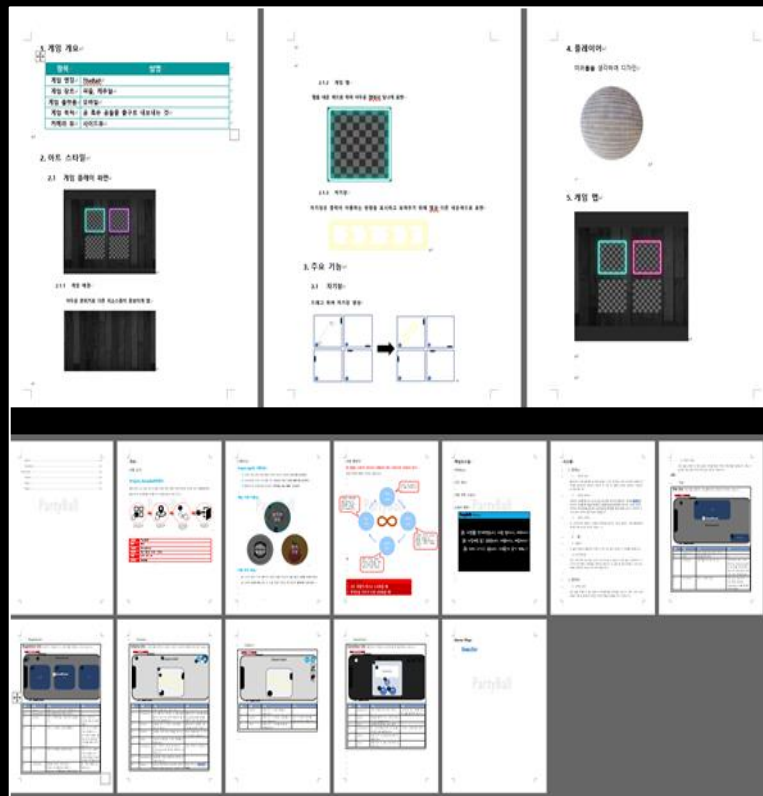
4



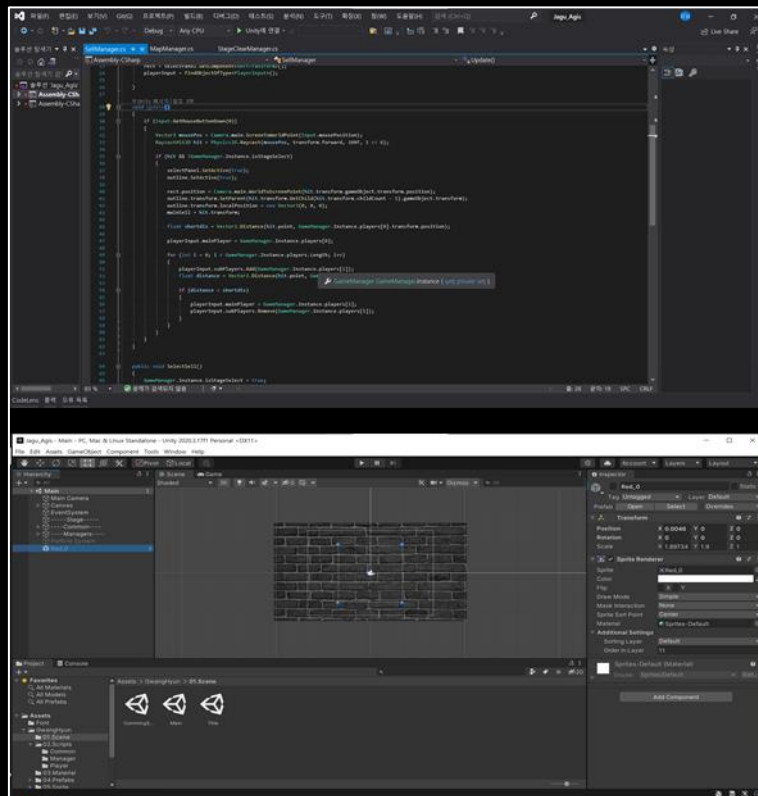
타 맵에도 같은 모양으로 그려지는 중력장을 통해 공을 목표지로 이동시키면 승리합니다.

4) 작업 과정

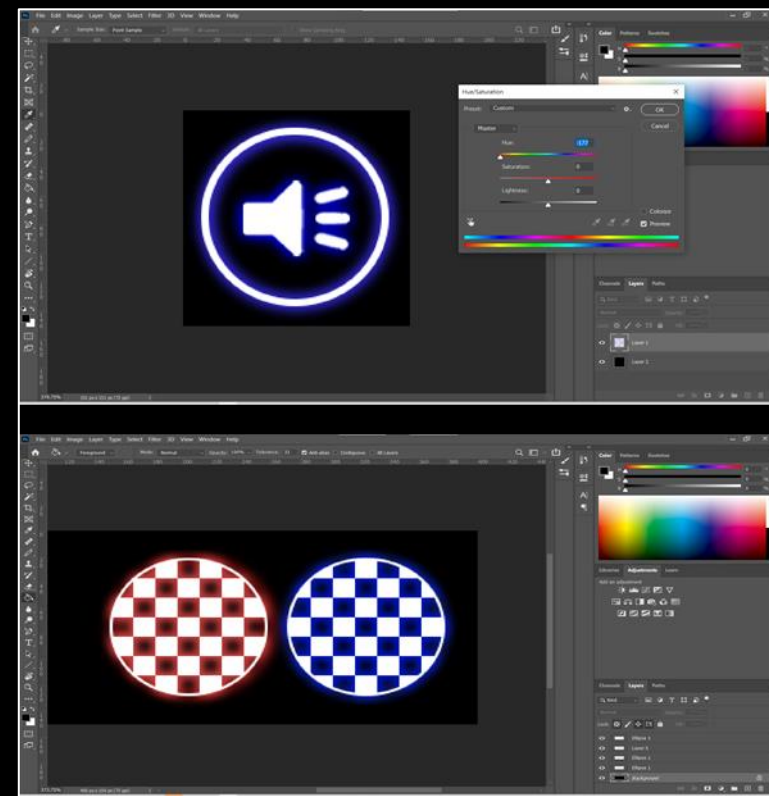
디자이너



프로그래머



아티스트



5) 제작 준비 단계

팀원들의 말말말

남상현 : 게임잼때 이미 했던 팀이기도 하고, 실망시켰기에 부담스럽고 걱정스러웠다.
여러 아이디어들을 준비해서 팀원들에게 공개했는데, 팀원들의 마음에 드는 아이디어가 있어서 안도했다.

유지호 : 프로젝트를 한번 갈아엎고, 팀원들과 회의를 통해 의견을 나누며 어떻게 하면 재미있는 게임을 만들 수 있을지
다같이 고민했다.

김가운 : 개발 전 팀원들과 모여서 회의를 여러 번 했고 정말 많은 의견을 나눴다. 피드백도 끝없이 주고받았다.

박광현 : 기획을 엮는 과정에서 서로 만들고 싶은 게임들을 얘기해줘서 나은 기획과 방향으로 갈 수 있었던 것 같다.

6) 제작 단계

팀원들의 말말말

- 남상현 : 아이디어에서 기획으로 도출해내는데 많은 노력과 시간을 들였고, 프로그래머가 구현하는 데에 많은 고생을 하였다. 안타까운 점으로는 시간이 많은 줄 알고 프로젝트를 미루고 다른일을 했는데 눈덩이처럼 불어나서 마지막에 일을 많이 했다.
- 유지호 : 처음의 기획했던 게임을 갈아엎고, 어떻게 해야 할지 고민을 했는데 팀원들과 회의를 하면서 점점 어떤 게임을 만들지 점점 잡아 가면서 게임을 완성했었다.
- 김가운 : 팀원들이 의사소통을 활발하게 해주어서 어려움 없이 진행되었던 것 같다. 그로 인해 기획도 빨리 진행되어서 프로젝트가 한 번 앞서졌는데도 불구하고 빨리 개발할 수가 있었다.
- 박광현 : 차근차근 시스템 개발을 했는데 시스템에 집중하다 보니까 섬세한 디테일들을 신경 쓸 시간과 생각을 못해서 아쉬웠다.

7) 총평

팀원들의 말말말

남상현 : 좋은 팀원들이기에 부담도 많이 되었지만 그래도 동고동락하며 프로젝트를 끝낼 수 있어서 다행이고 고마움을 느낀다. 또한 팀원들의 이야기와 이번 프로젝트로 인해 디자인 부분에서 많은 성장을 이뤘다.

유지호 : 게임잼 프로젝트를 해봤었던 만큼 이번에는 좋은 결과물이 나올 수 있을 것 같았다. 게임잼 때는 했던 것 만큼 결과물이 좋지 않아서 아쉬웠는데 이번에는 좋은 프로젝트가 나온 것 같아서 좋은 경험을 한 것 같다. 아트 레퍼런스를 찾는 과정에서 어떻게 설명을 해야 할지 고민하고 사운드를 찾으며 정확히 원하는 사운드를 찾는 것은 어렵다고 생각했다.

김가윤 : 게임잼 때 모였던 팀원 그대로 구성해서 게임개발을 하게 되었는데 그때보다 훨씬 완성도 있는 게임이 결과물로 나왔다. 또한 그 이후 팀원들 모두 성장한 것이 눈에 보여서 뿌듯했다.

박광현 : 프로젝트 도중 다들 여러 프로젝트가 겹쳐서 힘들었을 텐데 맡은 바 열심히 해줘서 고맙고 나도 이 프로젝트 하는 동안 프로그래밍부분이나 프로젝트 관리 부분에서 성장할 수 있었다.

Thank you

고마워요 땡큐땡큐
아리가또 스파시바
시에시에 메르시