



국민대학교
소프트웨어융합대학
소프트웨어학부

캡스톤 디자인 I

종합설계 프로젝트

| | |
|--------|-----------------|
| 프로젝트 명 | Tall Tales |
| 팀 명 | 46팀 |
| 문서 제목 | 캡스톤 46팀 - 중간보고서 |

| | |
|---------|------------|
| Version | 1.0 |
| Date | 2022-04-02 |

| | |
|------|---------|
| 팀원 | 최민혁(조장) |
| | 최원준 |
| 지도교수 | 교수 |

| | | | |
|--|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

문서 정보 / 수정 내역

| | |
|-----------------|----------------------|
| Filename | 중간보고서-Tall Tales.doc |
| 원안작성자 | 최원준 |
| 수정작업자 | |

| 수정날짜 | 대표수정자 | Revision | 추가/수정 항목 | 내 용 |
|------------|-------|----------|----------|-----|
| 2022-04-03 | 최원준 | 1.0 | 최초 작성 | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | |
|--|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

목 차


| | | |
|-----|--------------------|----|
| 1 | 프로젝트 목표 | 4 |
| 2 | 게임 시놉시스 | 5 |
| 2.1 | 게임 소개 | 5 |
| 2.2 | 게임 스토리 | 5 |
| 2.3 | 개발 배경 | 5 |
| 2.4 | 게임 특징 | 6 |
| 2.5 | 게임 구성 | 6 |
| 3 | 개발 내용 및 중간결과 | 7 |
| 3.1 | 맵 | 7 |
| 3.2 | 캐릭터 | 7 |
| 3.3 | 적 | 8 |
| 3.4 | 체력, 재화 | 9 |
| 3.5 | 보스 | 9 |
| 4 | 향후 추진계획 | 10 |
| 4.1 | 맵 추가 | 10 |
| 4.2 | 캐릭터 추가 | 10 |
| 4.3 | 적, 보스 추가 | 11 |
| 4.4 | 상점 콘텐츠 개발 | 11 |
| 4.5 | 시작 인트로, 엔딩씬 | 12 |
| 5 | 고충 및 건의사항 | 13 |

| | | | |
|--|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

1 프로젝트 목표

높아지는 그래픽과, 사양이 주류가 된 최근의 게임 시장에서 간단한 2D 도트 게임이지만 큰 인기를 끈 '뱀파이어 서바이벌' 이라는 게임이 있었다. 이 게임을 보면서 왜 유저들이 이런 간단한 게임에 열광했는지에 대해 생각해 보게 되었고, '간단하게 즐길수 있다', '캐릭터를 성장시키는 재미가 있다' 라는 두가지 요소에 주목하게 되었다.

이를 통해 바쁜 현대인들이, 간단하게 즐길수 있으면서도, 강한 중독성으로 계속해서 플레이를 할 수 있는 게임을 만들어 보고싶다는 생각을 하게 되었다.

| | | | |
|---|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

2 게임 시놉시스

2.1 게임 소개



게임이름 : Tall tales
 장르: 성장요소가 포함된 종스크롤 슈팅게임
 소재 : 전통 동화(잔혹동화)
 플랫폼 : PC

2D 도트 종스크롤 게임


2.2 게임 스토리

주인공이 낡은 서고에서 책 한권을 발견한다.

책을 열자 책속으로 들어가게 된 주인공은, 잔혹동화 속 주인공이 되어, 우리가 아는 동화의 내용이 아닌, 자신만의 이야기를 만들어 나가게 된다.

2.3 개발 배경

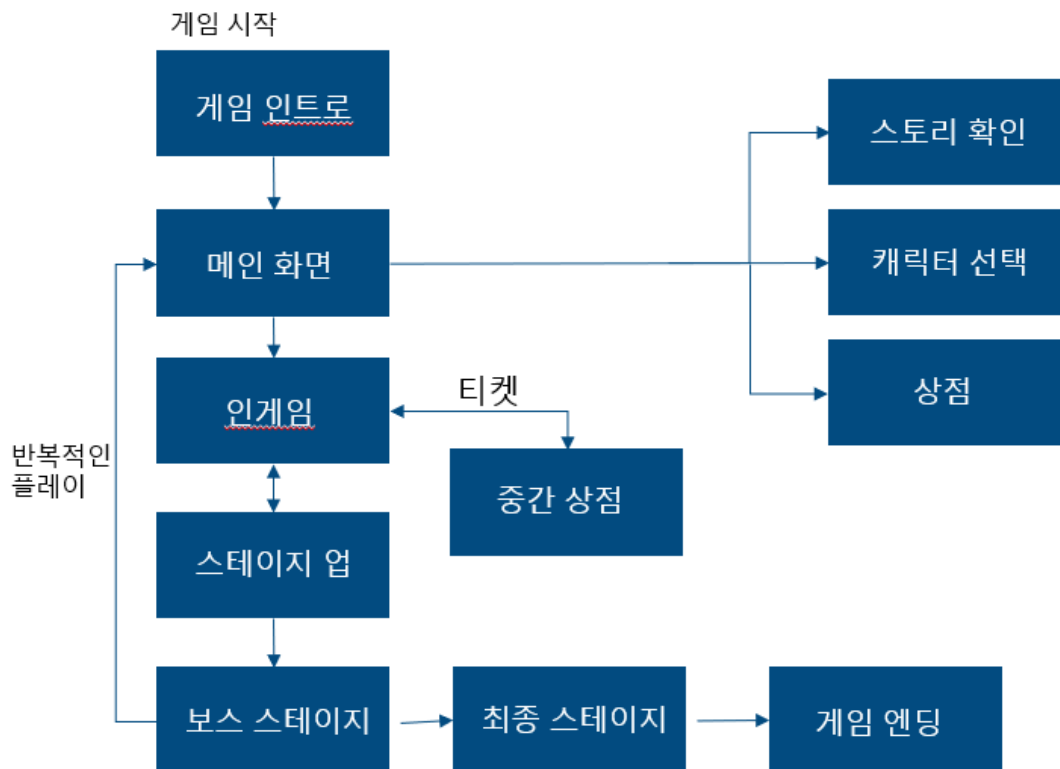
'뱀파이어 서바이벌'이라는 게임의 성공을 보고, 간단하면서 중독성 있는 게임을 제작하기로 결심하고, 모두가 아는 동화라는 소재를 선택해서, 복잡하게 게임의 스토리를 알아야 할 필요성을 줄여주고, 잔혹 동화라는 소재들을 게임에서 보여주며 본 게임만의 개성을 보여 줄 수 있다고 생각.

| | | | |
|---|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

2.4 게임 특징

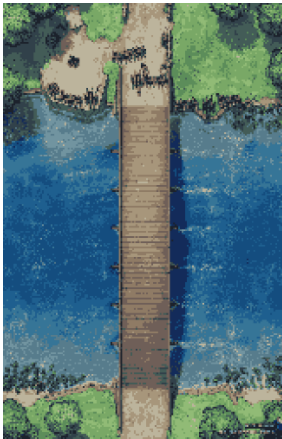
친숙한 동화를 통한 소재적 재미, 슈팅게임의 컨트롤 재미, 캐릭터를 성장시키는 재미 등, 여러가지 재미를 한 번에 즐길 수 있는 게임이다.

2.5 게임 구성



3 개발 내용 및 중간 결과

3.1 맵



종 스크롤에 맞춰 세로 비율의 맵을 만들었다.

3.2 캐릭터




(기본이동)



(공격 구현)

세로비율 맵 안에서만 움직이게 캐릭터 이동을 구현

신데렐라 캐릭터에 맞추어 공격 버튼을 누르면 유리구두를 던지며 공격을 하게 구현.

| | | | |
|---|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

3.3 적



(적 움직임)



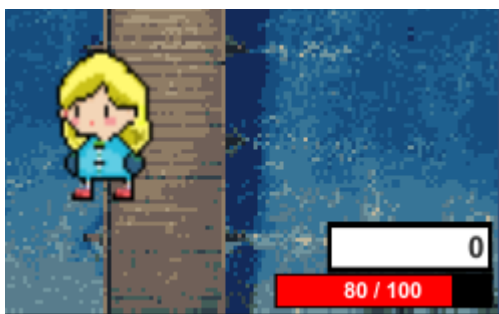
(공격)

화면 위쪽에서 적이 내려오며 주인공을 공격하게 구현.

주인공은 공격키를 통해 유리 구두를 던지며, 적을 공격

공격을 통해 설정해둔 적의 체력보다 낮아지면 사라지게 구현

3.4 체력, 골드(재화)



(체력바)

적에게 공격을 당하면, 체력이 줄어들고 현재 체력을 보여주는 체력바를 구현



(골드)




적이 죽으면서 골드를 떨어뜨리게 만들고, 그 골드를 주인공이 먹으면 보유 골드가 늘어나고 그 골드량을 보여주는 골드바를 구현

3.5 보스



상단에서 보스가 나타나고
원형으로 적을 쏘는 탄막 패턴을 구현

| | | | |
|---|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

4 향후 추진계획

4.1 맵 추가

현재는 임시적 맵 이미지를 사용 중이지만 동화 캐릭터에 맞춘 맵을 제작할 예정



(예시)

예시와 같은 성의 복도 맵을 만들어서 공주들이 성의 복도를 달리며 전투를 하는 상황을 구상 하고 있다.

4.2 캐릭터 추가

현재는 신데렐라를 중심으로 적과, 보스등 디자인을 진행중. 이후 2명정도의 동화 주인공을 만들어서 플레이 가능한 캐릭터에 추가할 예정.



(예시 : 백설 공주)

| | | | |
|---|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

4.3 적, 보스 추가

공주의 동화에 나오는 인물들로 적과 보스를 추가, 그에 따른 적패턴도 추가 개발



(적 예시)



(보스 예시)

위에서 예시로 든 백설공주에 나오는 난쟁이, 마법의 거울의 예시 이미지

4.4 상점 콘텐츠 개발

상기 서술한 골드, 즉 재화를 사용할 콘텐츠를 개발



(예시)

본 게임에서는 메인화면에서 사용할 전체 재화와 인게임 내에서만 사용할 수 있는 인게임 재화를 구분할 계획

전체 재화 : 캐릭터 해금, 캐릭터 성장, 스토리 진행

인게임 재화 : 인게임 내에서만 사용, 게임 스테이지 클리어를 위한 아이템, 공격기능 추가

| | | | |
|--|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |


4.5 시작 인트로, 엔딩 씬 추가

스토리를 소개하는 시작 인트로씬을 추가해서, 스토리를 알려준 뒤 메인씬으로 넘어가게 구현 예정.

조건을 만족해서 최종 스테이지를 클리어하고 게임 엔딩을 맞이할 때 보여줄 엔딩 씬을 구현, 모든 게임을 마치고 엔딩 크레딧을 보여주고 모든 게임 종료.



(예시)

| | | | |
|--|-------------------------|-------------|-------------|
|  국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 디자인 I | 중간보고서 | | |
| | 프로젝트 명 | Tall Tales | |
| | 팀 명 | 46팀 | |
| | Confidential Restricted | Version 1.0 | 2022-APR-02 |

5 고충 및 건의사항

게임의 큰 부분을 담당하는 부분은 디자인이라고 생각합니다.

그림이나 디자인 공부를 해본적이 없다 보니, 게임 개발을 진행하면서 캐릭터, 적, 보스 등 여러가지 이미지들을 만드는데 고충을 겪고 있습니다.

현재 프로젝트 컨셉에 맞게 2D 도트 이미지를 위해 프로그램을 구입하여 도트 이미지를 만들며 진행중인데 게임 완성도를 생각하며 이미지가 움직이는 애니메이션까지 구현을 하고 있다 보니 더 힘들게 느껴지는 것 같기도 합니다.

프로그래밍 부분에서는 역시 보스가 구현할 탄막 패턴 등이 가장 어렵게 느끼고 있어서 이 2가지 어려운 점을 개선해 나갈 수 있게 노력하며 이후 프로젝트를 진행해 나갈 계획입니다.