



캡스톤 디자인

2022년 46조

20163165 최민혁
20163168 최원준



2D 종스크롤 게임



목차

#1, 게임 시놉시스

#2, 개발 진행상황

#3, 앞으로의 개발계획

#4, Q & A



Part 1,
게임 시놉시스





게임 이름 : Tall Tales

장르 : RPG(성장)요소가 들어있는 종 스크롤
아케이드 슈팅게임.

소재 : 전통 동화 (잔혹동화)

게임특성 : 물려오는 적들을 피하는 스릴,
적들을 화력으로 누르는 쾌감,
캐릭터를 성장시키는 육성 재미

플랫폼 : PC

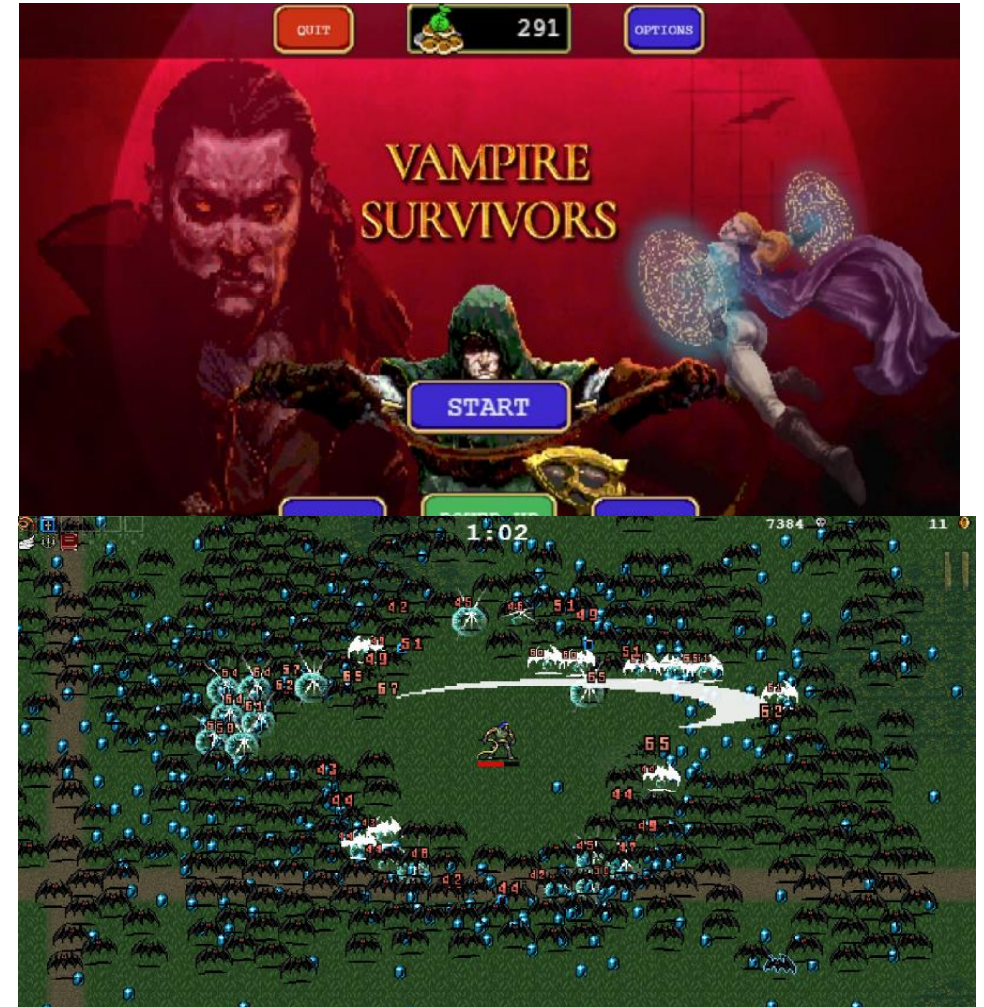
게임 창작 배경

하드웨어의 발전과 더불어 높아지는 높은 그래픽 고사양 게임들

그럼에도 여전히 사랑받는 2D, 도트그래픽의 게임들

단순하고 반복적이지만, 재미를 느끼며 계속 플레이하는 유저들

모두에게 친숙한 동화라는 소재를 이용해보면?





게임 스토리와 세계관

주인공이 낡은 서고에서 책 한권을 발견.

책을 열고 책속으로 들어간 주인공이 잔혹동화속 주인공이 되어 널리 알려진 동화의 내용이 아닌, 자신만의 이야기를 만들어 나간다.

이야기를 만들어 나가며 마주하게 되는 스토리의 결말



우리 게임만의 특징, 주요 대상

이미 알려진 스토리를 통해 접근성을 높이고,
잔혹함과 같은 평범한 동화와는 다른 점을 추가해
개성을 살린다.

소재적 재미, 슈팅게임의 컨트롤 재미, 캐릭터의 성장 재미
등, 여러가지의 재미를 한번에 즐길 수 있다.

2D게임이나 도트같은 레트로한 감성을 좋아하는 유저
컨트롤 하는 재미를 즐기는 유저
디즈니 같은 '동화', '공주' 같은 소재에 친숙한 여성유저

캐릭터 소개



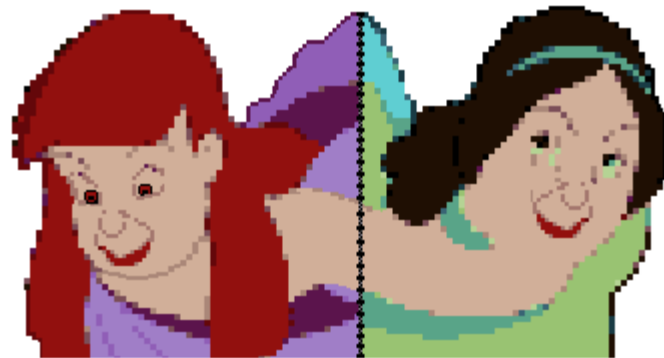
주인공 (신데렐라)

전형적 착한 동화 주인공
신데렐라의 상징인 유리구두
로 공격



적

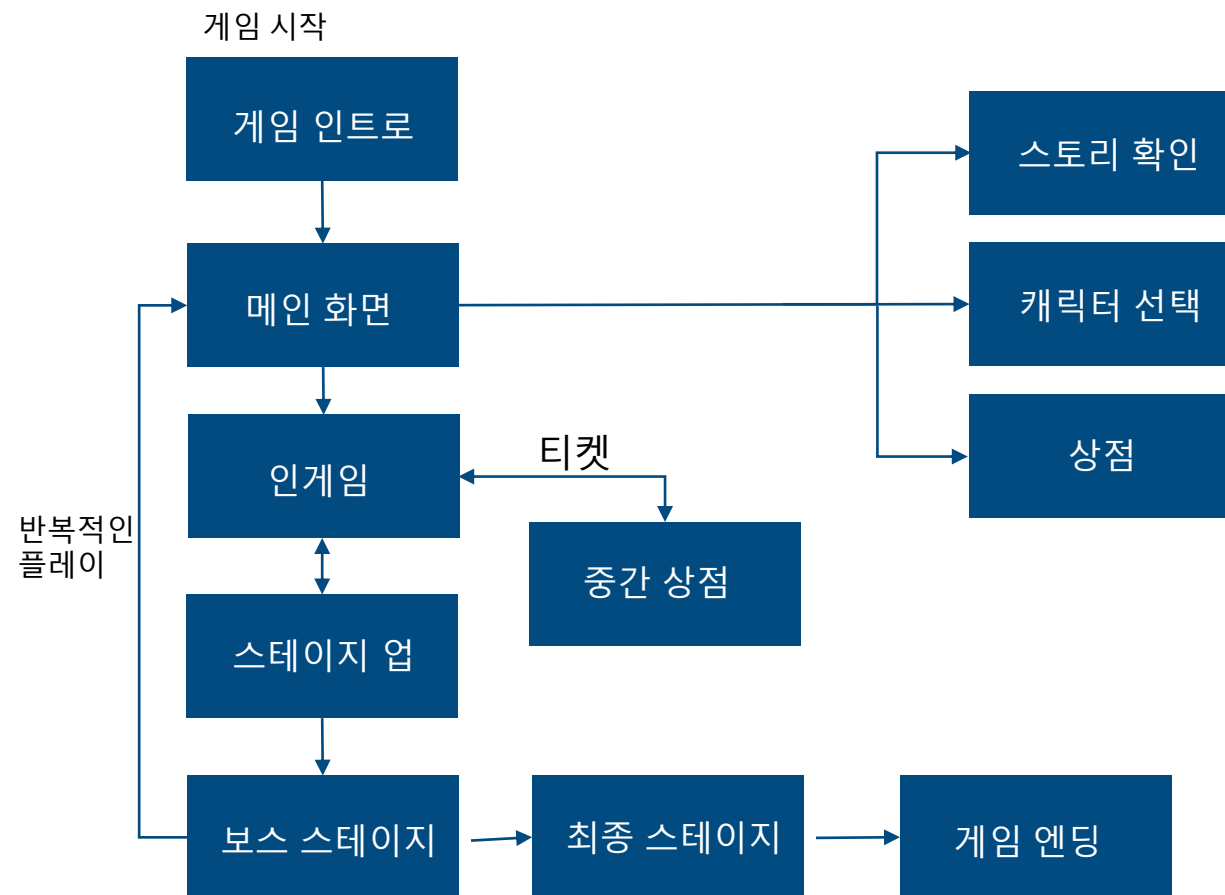
신데렐라 동화에 나온 호박
마차, 동물들이 적으로 나타
나 주인공을 공격



보스

신데렐라의 새언니
성격이 매우 나쁘고,
원작 동화에서 유리구두에 발을 맞추
려고 발가락을 절단하는 등 잔혹함

게임 구성

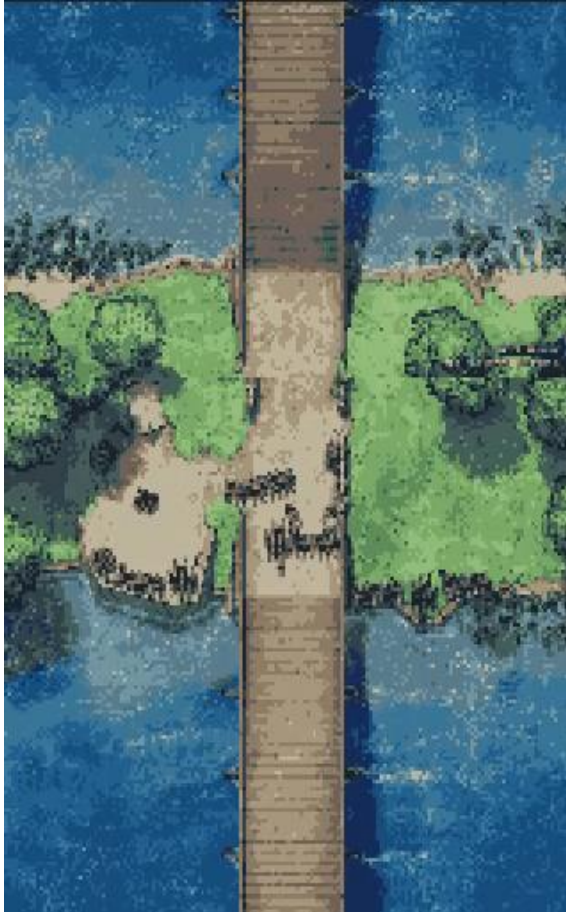




Part 2,

개발 현황

종스크롤



(예시)

캐릭터



적



보스



개발 플랫폼 : 유니티



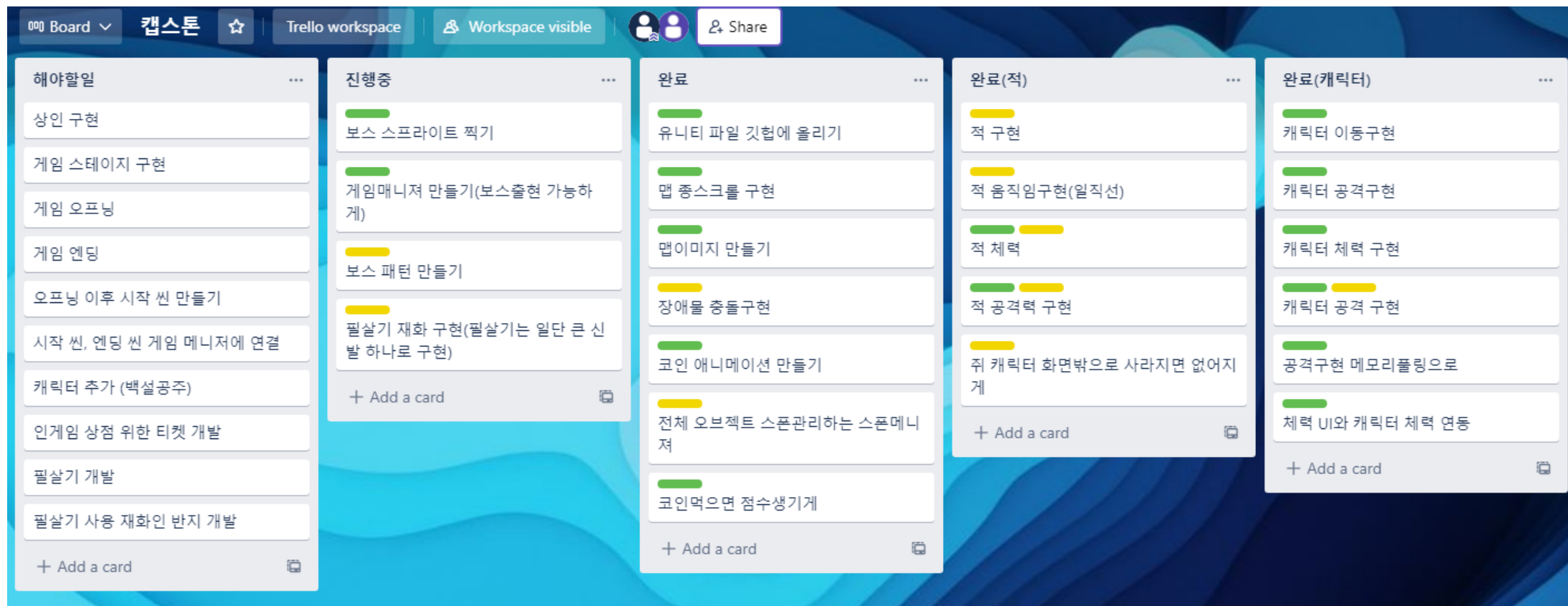
도트 이미지 : Aseprite



역할 분담 : 적, 보스 패턴 개발, 게임 스테이지 (최민혁)

캐릭터, 아이템 ,UI 및 디자인 (최원준)

일정 관리 : Trello 사이트



Part 3,

앞으로의 개발계획



재화를 사용할 콘텐츠 추가

전체 재화 : 캐릭터 해금, 캐릭터 성장기능

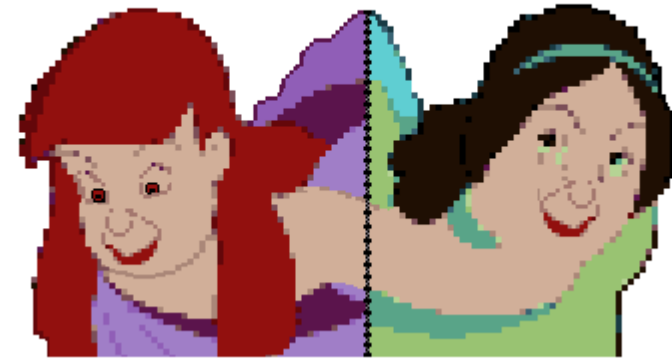
인게임 재화 : 인게임 내에서만 사용하는 재화로, 게임 클리어를 위한 아이템, 공격기능의 추가



(예시)

보스 스테이지 개발

게임을 스테이지 별로 나누어서 진행.
정해논 스테이지를 클리어 하면 나오는 보스스테이지
보스의 공격패턴을 더 추가하고, 보스의 페이즈도 구현



(예시)

캐릭터, 보스(적), 아이템 등 컨텐츠 추가

신데렐라 이외의 동화주인공들의 추가
그에 맞춘 적과 보스, 아이템 등 컨텐츠를 더욱 추가



(예시)

게임의 시작, 엔딩 씬 추가

스토리에 관한 인트로 부분, 게임 설명 부분,
마지막 게임을 클리어 하게 된다면 어떤 엔딩이 나오는지



(예시)

Q & A

경청해주셔서 감사합니다.