

SAVE THE EARTH



목차

[1]. 문서의 컨셉	3
1.게임 컨셉	3
2.기획 컨셉	3
3.세부 기획 컨셉	3
4.기획 방향	4
[2]. 게임소개 및 플레이	5
[3]. 일반 설정 및 세부 설정 문서	6
1. 문서의 컨셉	6
2. 작업의 전체 흐름	7
(1) 전체 순서도	7
(2) 순서도 설명	8
3. 작업의 종류	9
(1) 전체 순서도	9
(2) 작업 종류	10
(3) 작업 종류 설명	11
4. 작업 범위 판단	13
(1) 전체 순서도	12
(2) 작업 범위 판단	14
(3) 판단 기준	15
(4) 부분절단 작업 판단 기준.....	17
(5) 완전 작업 판단 기준.....	19
5. 작업 힘 범위 판단	21
(1) 전체 순서도	21
(2) 힘 범위 판단	22
(3) 판단 기준	23
6. 작업 표현 방법	25
(1) 전체 순서도	25
(2) 공격 표현 방법.....	26
(3) 객체의 반응	27
[4]. 코멘트	29
[5]. 후기	30
[6]. 결론 & 리뷰.....	31
[7]. 참고 자료	32

[1]. 컨셉

1. 게임 컨셉

SAVE THE EARTH

환경 보호 아케이드 모바일 게임

2. 기획 컨셉

무의미한 크레인 게임에 의미를 더하다.

3. 세부 기획 컨셉

- 플랫폼 : 스마트폰 플랫폼 사용.
- 게임장르: 크레인 아케이드 게임.
- 사양: 1-1(사양-제안서)

구분	최소 사양	권장 사양
기종	갤럭시 S2 / 아이폰 3S	갤럭시 J5 / 아이폰 4S 이상
RAM	512MB	1GB 이상
CPU	듀얼 코어	쿼드 코어 이상
잔여 용량	500MB	1GB 이상
배터리	1500 mAh	2000 mAh 이상

4. 기획 방향

1. 게임플레이: 크레인 시스템 문서를 이용해 작성할 예정.
2. 일반설정: 게임의 일반적인 틀에 대해 작성할 예정.
3. 세부설정: 게임의 구체적인 틀에 대해 작성할 예정.

[2]. 게임 소개 및 게임 플레이

게임 소개: -기존 설정, 추가 설정 X

- 플레이어 컨셉 설정: 무일푼 크레인 기사 김씨 아저씨
 - 돈을 위해서 태평양으로 떠남.
 - 플레이 중 직접 드러나지 않는다.
- 플레이 설정: 라운드 사이 양심과 돈 사이 갈등 하는 인간
 - 신뢰도와 현금을 게임에서 사용. -(컨셉 삭제.)
- 캐릭터 설정:
 - 거북이: 소심하고 조심스러운 성격
 - 갈매기: 활달하고 밝은 성격

게임 플레이: -기존 설정, 추가 설정 O

- 터치와 가상 방향키 패드를 이용한, 플레이 방법
- 힘 범위와 작업 범위를 통한 절단 상태 추가_ (시스템 기획서 추가)
- 구조작업시 터치 UI 사용 X_ (시스템 기획서 추가)
- 시스템 기획서외 플레이 부분 제안서와 동일.

[3]. 일반 설정 및 세부 설정 문서

1. 문서의 컨셉- 대표 페이지-

생동감과 재미를 모두 만족하는 크레인 작업 시스템을 제작한다.

- 컨셉에 부합하는 **작업 판단 조건**을 정의한다.
- 컨셉에 부합하는 **작업 표현 방법**을 정의한다.

가. 작업이 **진행**되는 순서를 정의한다.

- 각 과정을 순서도를 통해 정의, 설명한다.

나. 작업의 **종류**를 정의한다.

- 작업의 종류를 구분하는 방법을 정의, 설명한다.
- 각각의 작업 종류에 대해 설명한다.

다. 작업 **판단**에 필요한 요소들을 정의한다.

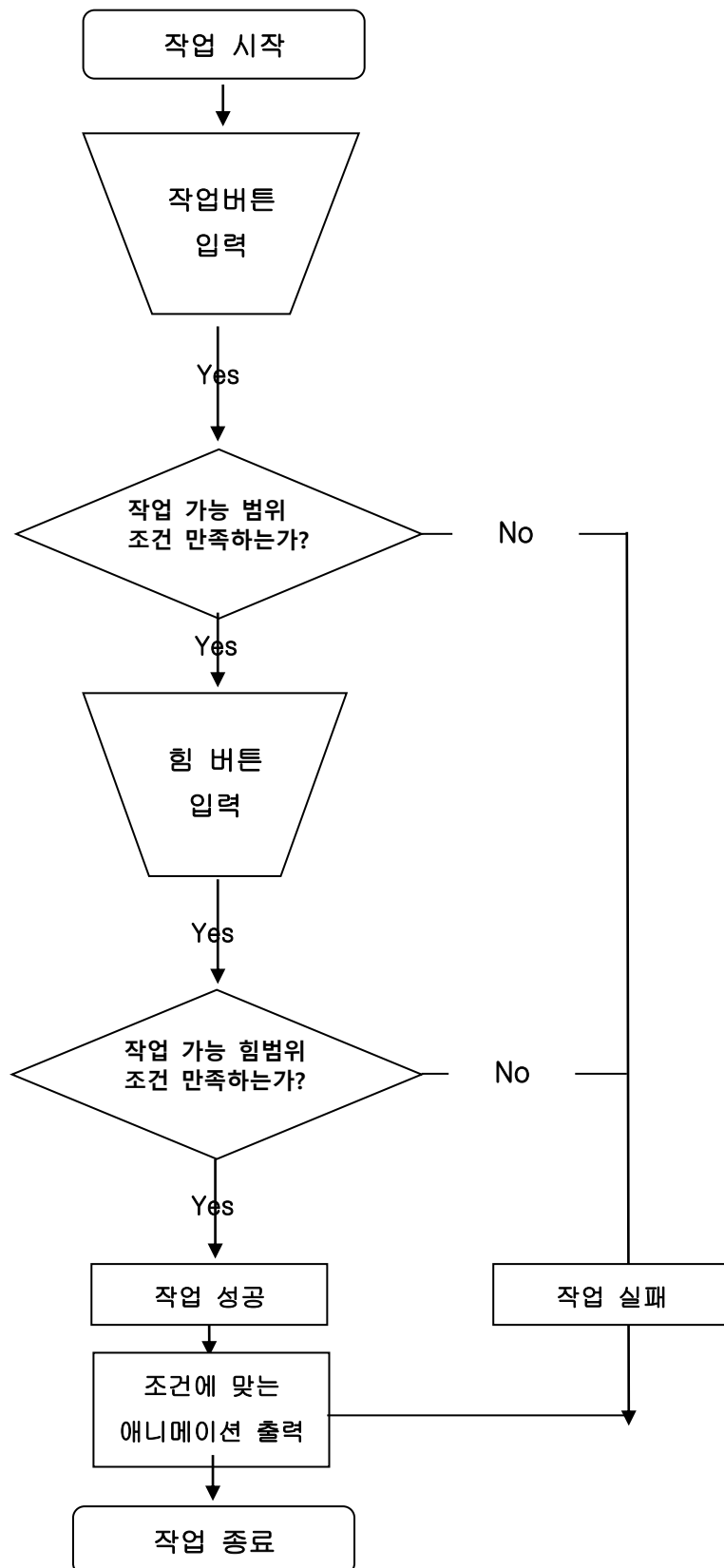
- **[작업 범위]**와 관련된 요소들을 정의, 설명한다.
 - 구조 작업의 범위 판단 요소들을 정의, 설명한다.
 - 일반 작업의 범위 판단 요소들을 정의, 설명한다.
- **[작업 힘 범위]**와 관련된 요소들을 정의, 설명한다.
 - 구조 작업의 힘 범위 판단 요소들을 정의, 설명한다.
 - 일반 작업의 힘 범위 판단 요소들을 정의, 설명한다.

라. 작업의 **표현 방법**을 정의한다.

- 작업을 표현하는 요소들을 정의, 설명한다.
 - 출력 방법에 대해 정의, 설명한다.
 - 객체의 반응에 대해 정의, 설명한다.

2. 작업의 전체 흐름

(1)전체 순서도 1-2.순서도



(2)순서도 설명

가. 작업 버튼 입력

- A. 작업자가 입력한 타이밍이 범위 조건을 만족하는지 판별하는 과정.
- B. 작업자가 입력한 타이밍을 범위를 출력 한다.
- C. 조건 만족 이후 [힘버튼 입력 과정]으로 넘어간다.

나. 힘 버튼 입력

- A. 작업자가 입력한 힘 세기가 범위 조건을 만족하는지 판별하는 과정
- B. 작업자가 입력한 힘 세기를 출력한다.

다. 작업 성공, 실패 판단

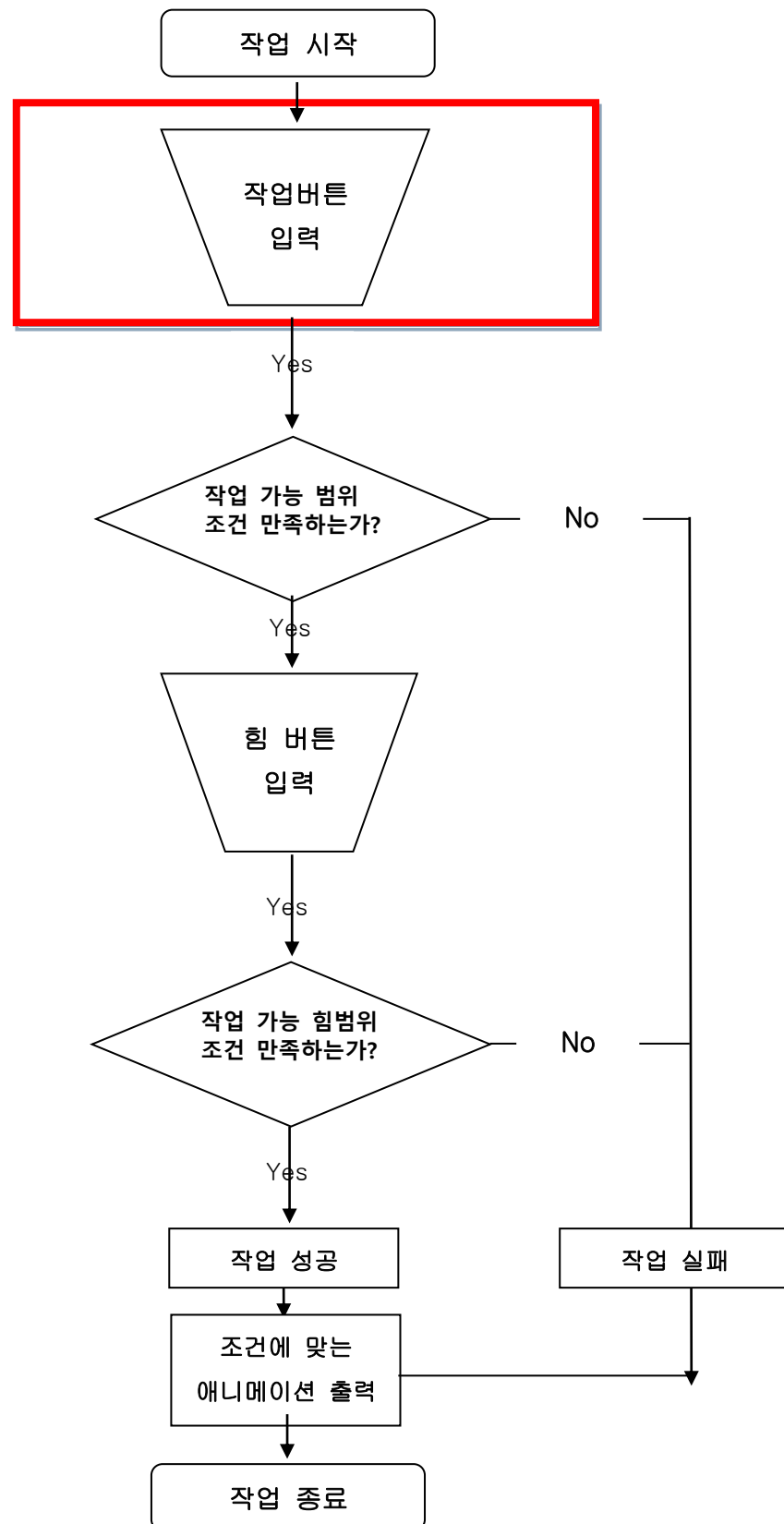
- A. 작업자가 입력한 작업의 성공 여부를 판단하는 과정.
 - [범위 조건]을 판단한다.
 - [힘 조건]을 판단한다.
- B. 각 조건을 만족하는지의 여부에 따라 작업의 성공 여부가 결정된다.
- C. 이후 [조건 애니메이션] 과정으로 넘어간다.

라. 조건 애니메이션

- A. 작업자의 작업 결과를 화면에 출력하는 과정.
 - 작업의 속성에 따라 [객체의 반응]을 출력한다.
 - [이펙트]를 출력한다.
 - [조건 변환]을 출력한다.
- B. 작업자의 작업 속성에 따라 [객체의 반응]이 달라진다.
- C. [이펙트]와 [조건변환]를 출력한 후 1회의 작업 과정을 종료한다.

3. 공격의 종류

(1) 전체 순서도



(2)작업 종류

가. 정의

A. 플레이어가 상대(객체)를 다루는 방식에 따라 종류를 나누는 것을 말한다.

- 작업의 종류는 **[반응 객체] 종류에 따라 2 가지로 나뉜다.**

나. 작업 종류 작성의 이유

A. **일반 작업의 표현 방법**의 종류를 정의하기 위해.

B. **구조 작업의 표현 방법**의 종류를 정의하기 위해.

다. 설명

A. 작업은 **[일반 작업]**과 **[구조 작업]**이 있다.

- **[일반 작업]**은 플레이어가 크레인을 이용, 고철을 작업 하는 것을 말한다.
- **[구조 작업]**은 플레이어가 크레인 이용, 동물을 구조 하는 것을 말한다.

B. 각각의 작업은 **[부분 절단]**과 **[완전 작업]**으로 세부 작업으로 분류된다.

- **[부분 절단]**은 작업의 불완전한 성공을 말한다.
- **[완전 작업]**은 작업의 완벽한 성공을 말한다.

(2) 작업 종류 설명

가. 예시 그림 1-3,1-4,1-5,1-6 자체제작



일반 작업



구조 작업

나. 일반 작업

A. 부분 절단

- 부위 절단을 통한 작업 방식.
 - **작업 범위에 따라** 완전 작업이 부분 절단 작업이 된다.
- 무거운 무게의 고철을 작업하는데 쓰인다..
- 플레이어 의도에 따라 **실패/성공** 이 나뉜다.

B. 완전 작업

- 객체 전체를 들어올리는 작업 방식.
 - 객체를 손실/파손 없이 작업 할 수 있는 방식.
- 비교적 가벼운 무게의 고철을 작업하는데 쓰인다.
- [힘 / 범위]조건을 만족한 **완벽한 성공**으로 볼수 있다.

다. 구조 작업

A. 부분 절단

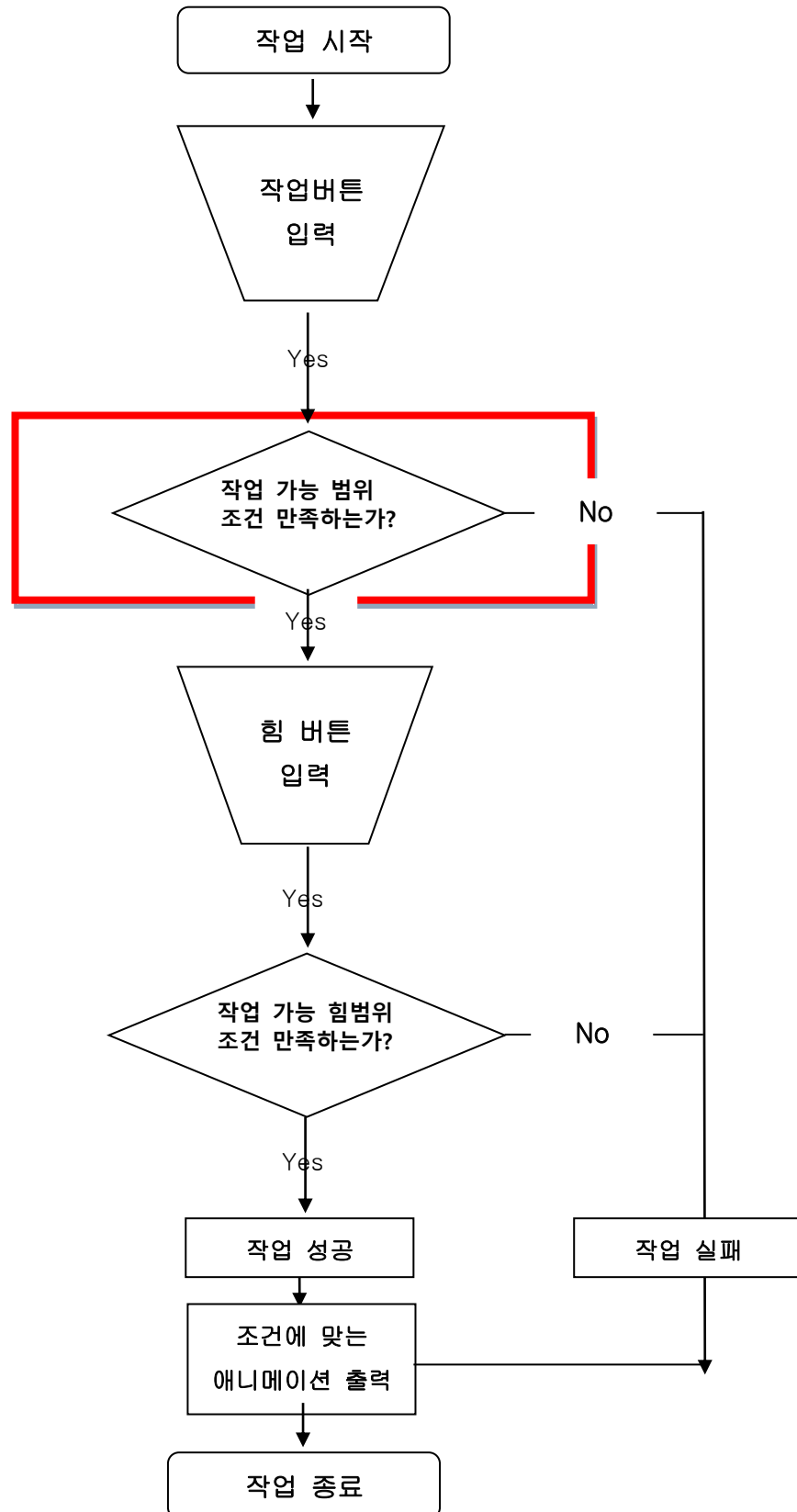
- 부위 절단을 통한 작업 방식.
 - **작업 범위에 따라** 완전 작업이 부분 절단 작업이 된다.
- **일반작업**의 [부분절단 작업]과 달리 무조건적 작업 실패다.

B. 완전 작업

- 객체 전체를 들어올리는 작업 방식.
 - 객체를 손실/파손 없이 작업 할 수 있는 방식.
- [힘 / 범위]조건을 만족한 **완벽한 성공**으로 볼수 있다.

4. 작업 범위 판단

(1) 전체 순서도



(2)작업 범위 판단

가. 정의

- A. 작업자가 객체를 작업하기 위해 필요한 범위 조건의 판단.
- 범위 조건을 판단하여 작업의 성공 여부를 판단한다.

나. 작업 범위 판단 작성의 이유

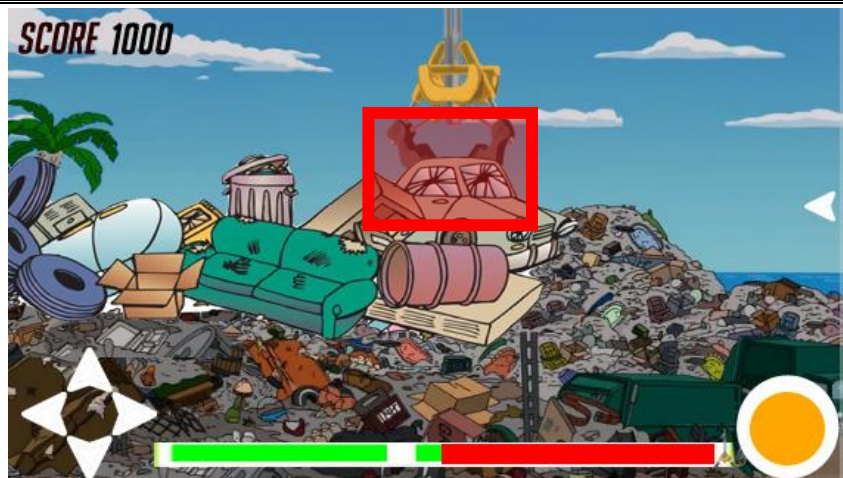
- A. 작업 범위에 따라 달라지는 **작업방식** 작성을 위해.
- B. 모든 작업에 적용할 수 있는 **범용적인 범위판단 방법** 작성을 위해.

다. 설명

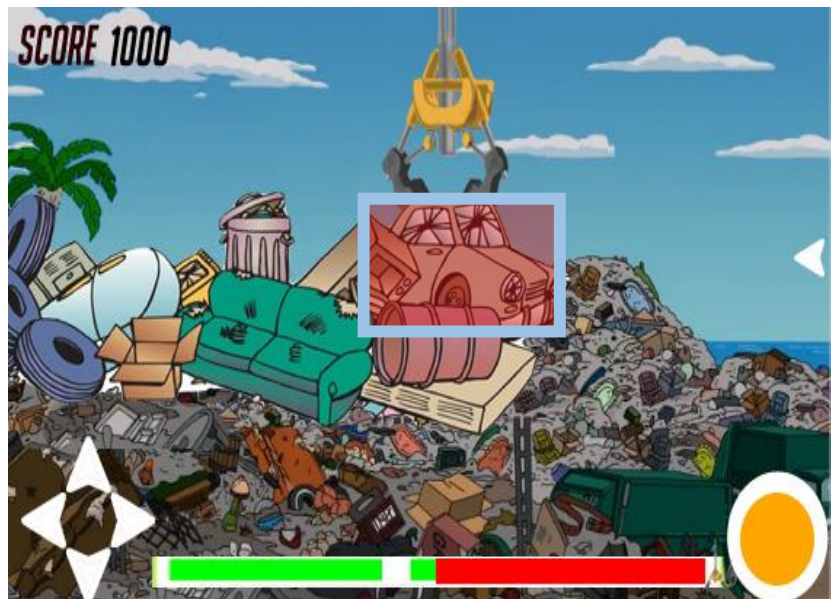
- A. 작업자는 **[작업범위]**의 요소를 가진다.
- [작업범위]는 객체를 작업 할 수 있는 [범위]를 판단하는 기준이다.
- B. 객체는 **[피격범위]**의 요소를 가진다.
- [피격범위]는 작업에 영향을 받는 [범위]를 판단하는 기준이다.

(3)판단 기준

가. 예시 그림 1-7 자체제작



작업범위 - 작업할 수 있는 거리



피격범위 - 작업 영향을 받는 범위

나. 작업자의 요소

A. [작업범위]

- 정의
 - 객체를 작업 할 수 있는 [범위]를 판단하는 기준.
- 설명
 - 모든 작업은 동등한 작업범위를 가진다.
 - 모든 작업은 작업범위 안의 객체만을 작업 할 수 있다.
 - 객체를 작업하여 영향을 끼칠 수 있는가를 판단하는데 사용된다.

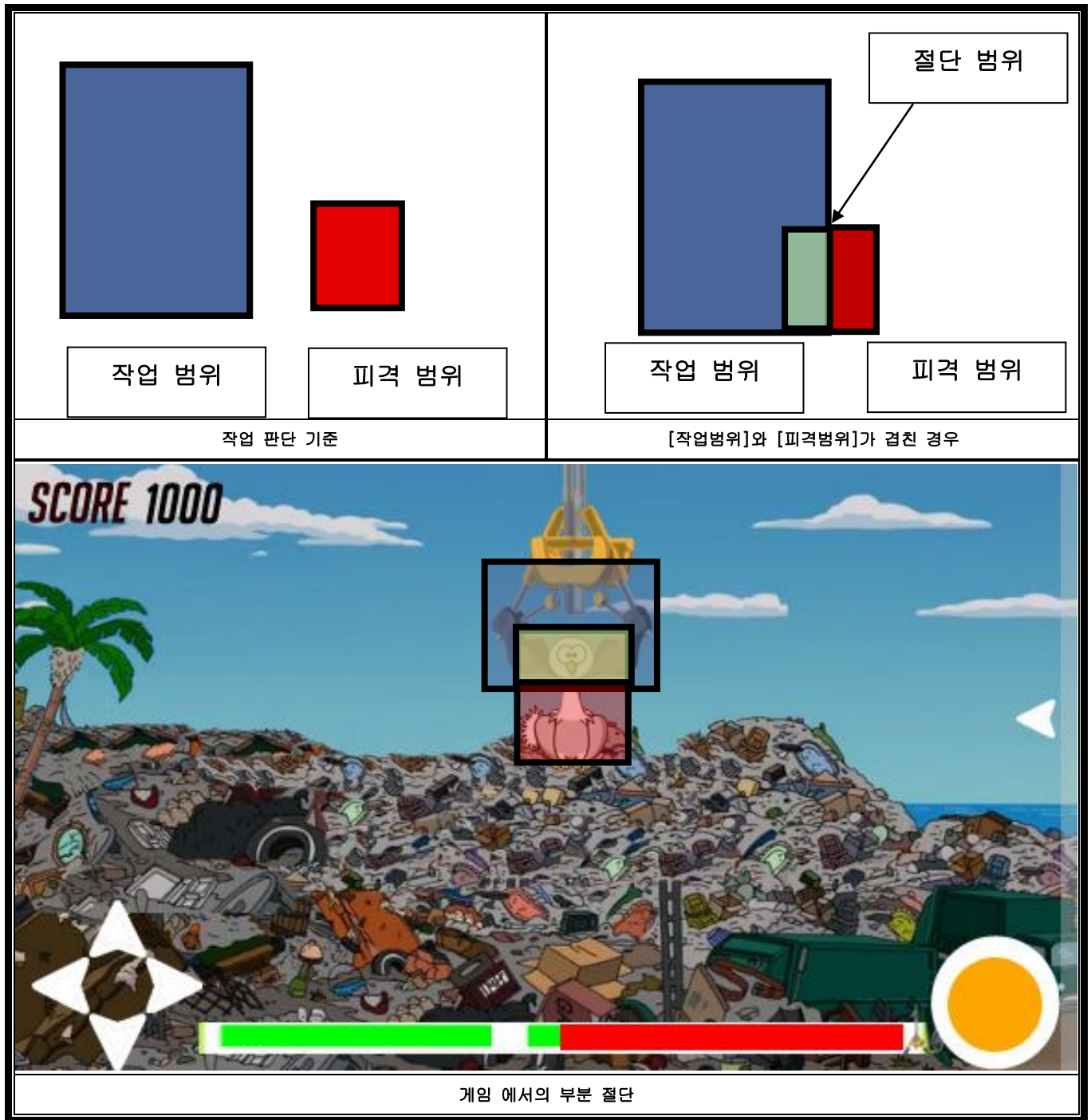
다. 객체의 요소

A. [피격범위]

- 정의
 - 작업에 영향을 입는 [범위]를 판단하는 기준.
- 설명
 - 모든 쓰레기 객체는 각각의 피격범위를 가진다.
 - 작업범위와 피격범위가 겹칠 때, 객체는 작업의 영향을 받는다.

(2) 부분 절단 작업 판단 기준

가. 예시 그림 1-8



나. 정의

A. 작업자의 잘못된 범위를 통해 객체의 일부분이 절단 되는 작업

다. 절단 작업 판단 기준

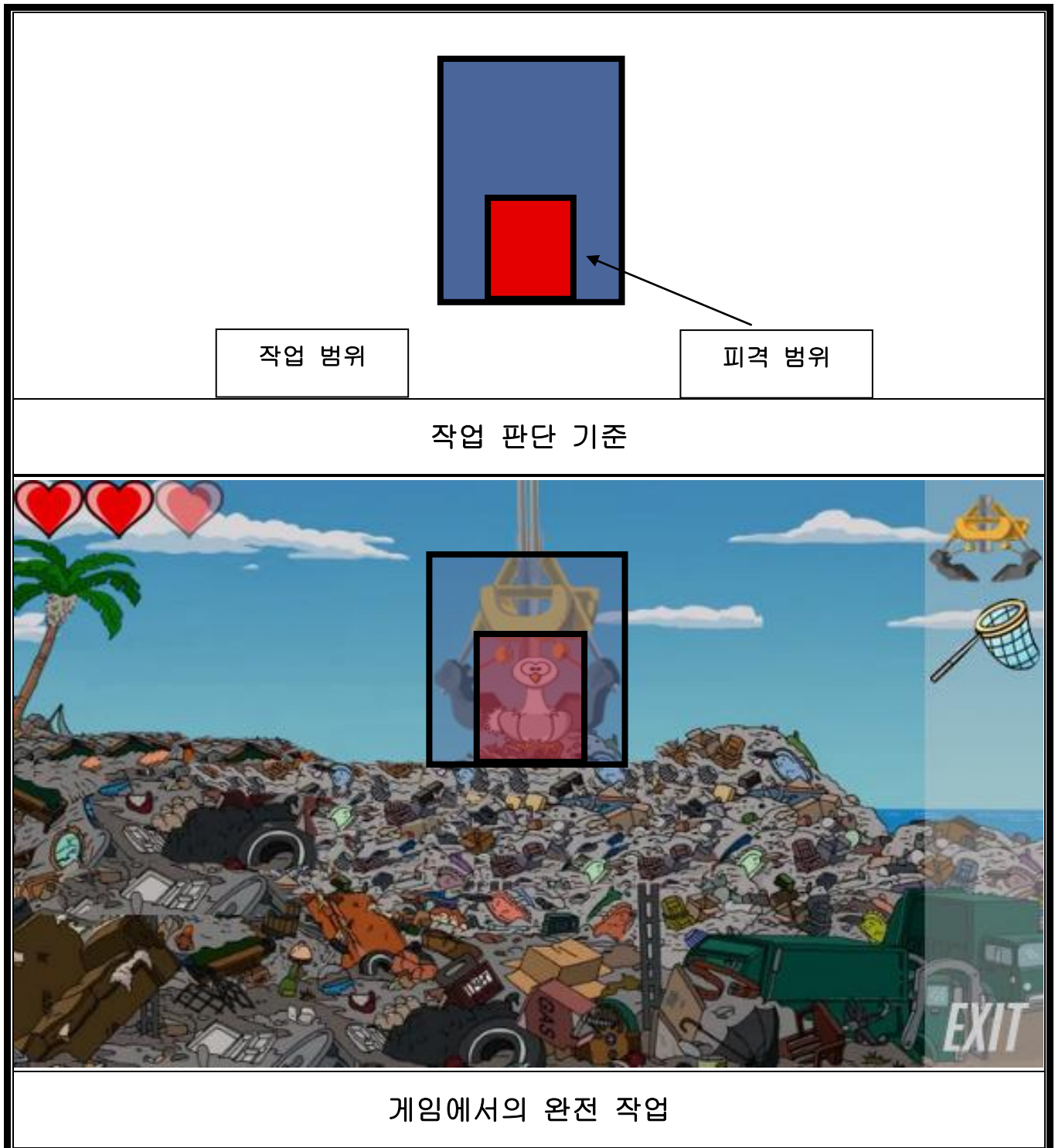
A. 모든 작업은 **[작업범위]**를 가진다.

B. 모든 객체는 **[피격범위]**를 가진다.

C. **[작업범위]**와 **[피격범위]**가 일부분만 겹칠 경우, 절단 작업이 성공한 것으로 판단한다.

(3) 완전 작업 판단 기준

가. 예시 그림 1-9



나. 정의

A. 작업자의 입력 범위, 힘을 통해 객체의 모든부분이 이동 되는 작업

다. 절단 작업 판단 기준

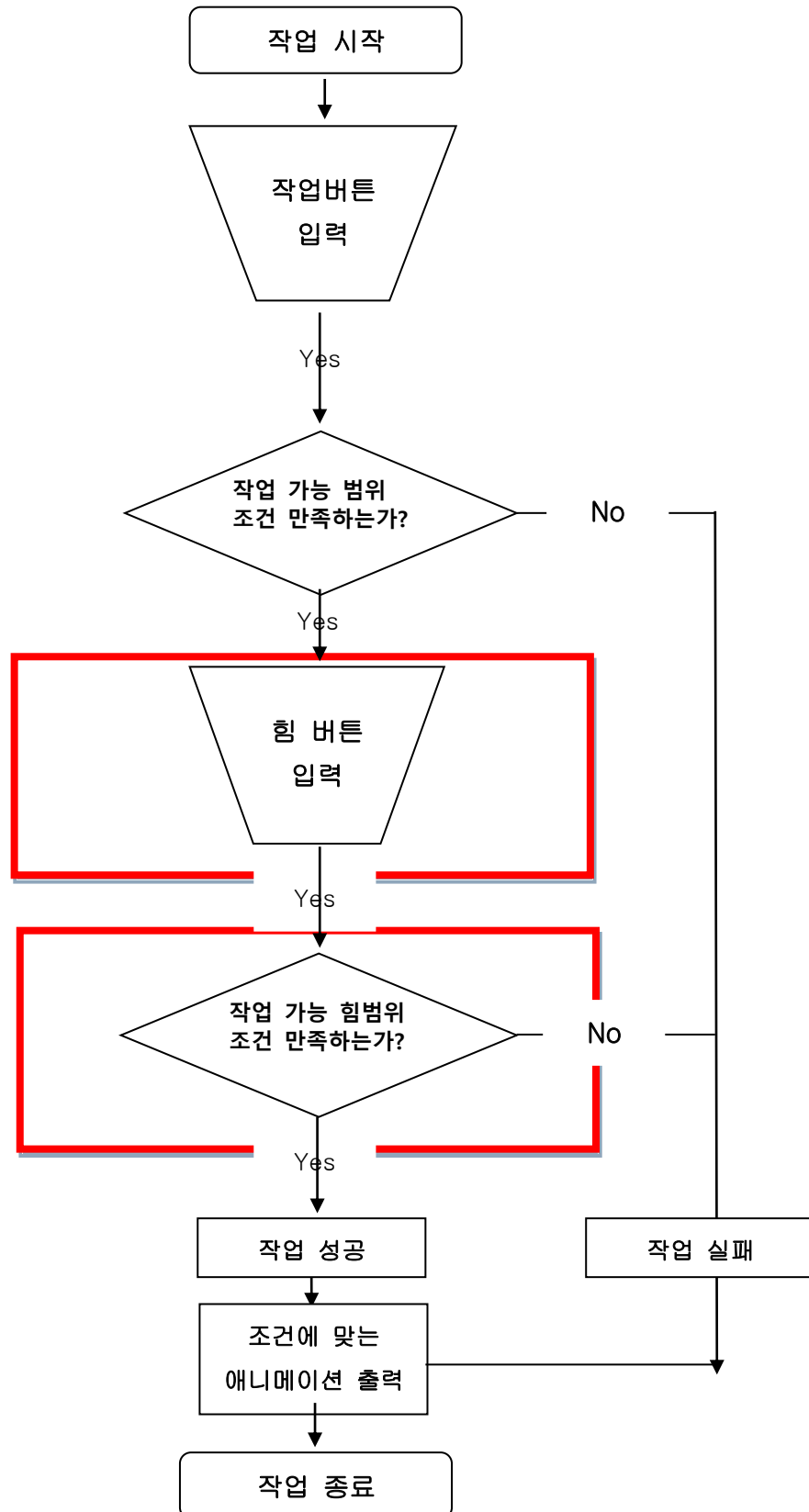
A. 모든 작업은 **[작업범위]**를 가진다.

B. 모든 객체는 **[피격범위]**를 가진다.

C. **[피격범위]**가 **[작업범위]**안에 포함된다면, 완전 작업이 성공한 것으로 판단한다.

5. 작업 힘 범위 판단

(1) 전체 순서도



(2)힘 범위 판단

가. 정의

- A. 작업자가 객체를 작업하기 위해 필요한 힘 범위 조건의 판단.
- 힘 범위 조건을 판단하여 공격의 성공 여부를 판단한다.

나. 작업 힘 범위 판단 작성의 이유

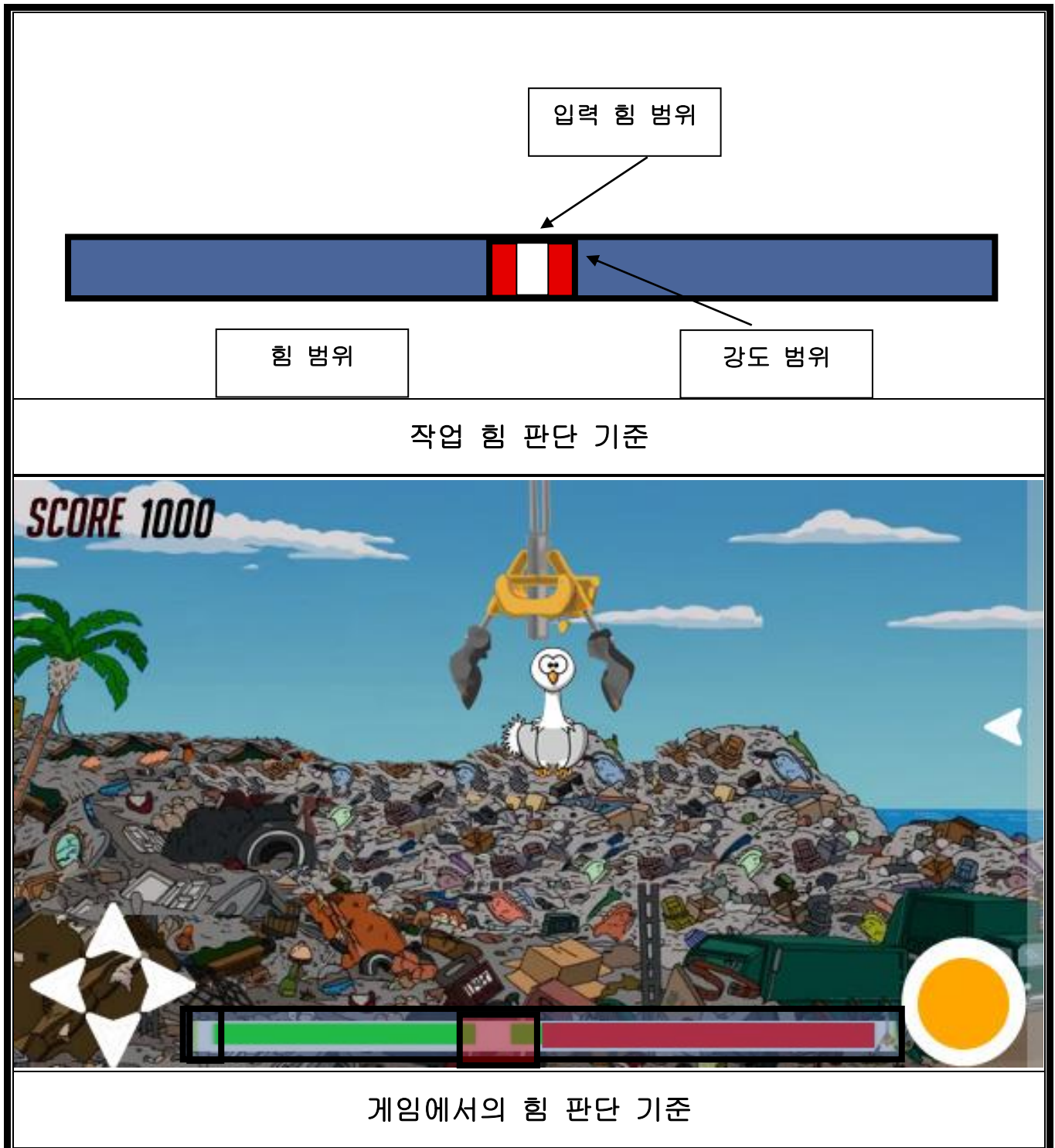
- A. 힘 작업 범위에 따라 달라지는 **작업방식** 작성을 위해.
- B. 모든 작업에 적용할 수 있는 **범용적인 힘 판단 방법** 작성을 위해.

다. 설명

- A. 작업자는 **[힘범위]**의 요소를 가진다.
- [힘범위]는 객체를 작업 할 수 있는 [힘의 세기]를 판단하는 기준이다.
- B. 객체는 **[강도]**의 요소를 가진다.
- [강도]는 작업에 영향을 받는 [힘의 세기]를 판단하는 기준이다.

(3) 힘 범위 판단 기준

가. 예시 그림 1-10



나. 정의

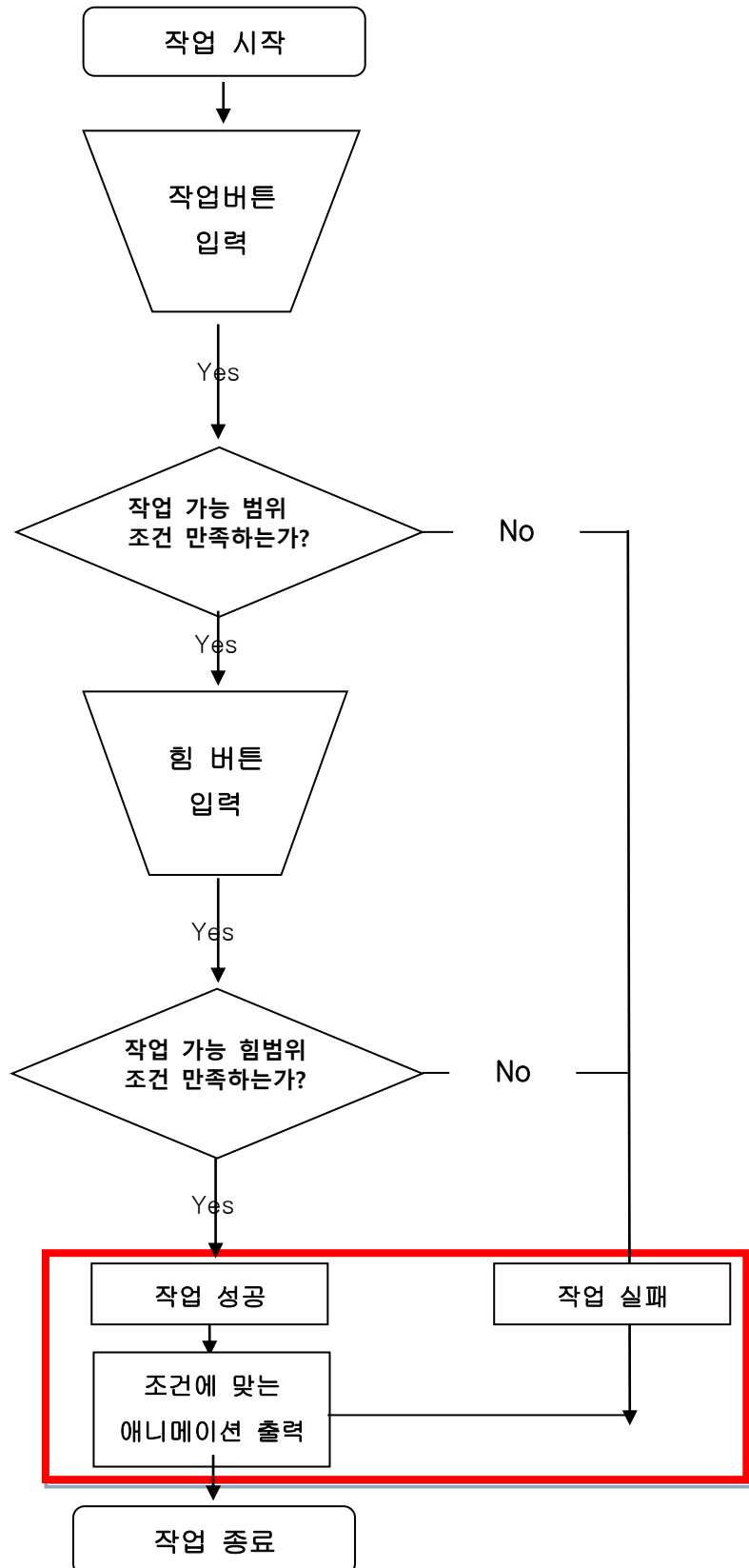
- A. 작업자의 입력 힘 범위, 객체를 작업할수 있는 [힘의 범위]

다. 힘 판단 기준

- A. 모든 작업은 **[힘범위]**를 가진다.
B. 모든 객체는 **[강도범위]**를 가진다.
C. [입력 힘범위]가 [강도 범위]안에 포함된다면, 완전 작업이 성공한 것으로 판단한다.

6. 작업 표현 방법

(1) 전체 순서도



(2) 작업 표현 방법

가. 정의

- A. 작업자가 객체를 작업완료했을 때의 표현 방법.
- B. 작업의 영향을 받는 객체의 반응.

나. 작업 표현 방법의 작성 이유

- A. 간단한 조작으로 플레이어의 흥미를 유발하기 위하여.
- B. 생동감 넘치는 작업 표현 방법을 모색하기 위하여.
 - **객체마다 반응의 값을 다르게 준다..**
 - 부분 절단을 통한 의외의 재미 유발.

다. 설명

- A. 작업은 [이펙트], [객체의 반응]으로 표현한다.
 - 이펙트 - 작업자가 실행한 작업에 따라 보여주는 연출.
 - 객체의 반응- 작업자의 작업에 따라 보여지는 객체의 반응.
- B. 공격자가 **사용한 [작업 속성]**에 따라 객체의 반응이 달라진다.

(3) 객체의 반응

가. 예시 그림 1-11



객체 반응의 표현의 예시

나. 객체 반응 표시 설명

A. 절단 작업 출력 방법

- 동물 객체면 부위 절단 애니메이션을 출력 한다.
 - 절단 부위에 따라 객체의 상태 변화도 함께 출력
- 쓰레기 객체면 절단 애니메이션 출력
 - 객체의 일부분 떨어져 나감.

[4]. 코멘트

과제 작성중 일어난 사건 위주로 중심으로 적겠다.

제일 먼저 겪게된 시행착오는 나의 중간과제 기획서를 통해서 기말과제의 아이디어를 뽑아내는 것 서부터 곤욕스러웠다. 어렵게 시작한 시스템 문서는 교수님께서 올려주신 예제 시스템 문서를 바탕으로 작성 하였다. 그 과정 속에 목차 링크 정하는 방법을 몰라 굉장히 해매었고 이 문서에서 또한 직접 온점과 숫자를 매겼다. 처음 과제 계획과 의도는 크레인 플레이를 재밌고 생동감 있게 서술 하는 것이었는데 그러지 못한 것 같아서 아쉽다. 시스템 문서에서 순서도를 마무리 짓긴했지만, 힘 부분에서 상태 파괴를 기술하지 못해서 아쉽다. 일반 설정과 세부설정을 분리를 하지 못하여서 시스템 문서로 하나로 묶은 것은 교수님께 죄송하다. 겉으로 보기엔 쉬워보이지만 워드는 상당히 어려운 프로그램이다.

[5]. 후기

학기가 끝나가면서 학기초 빛나던 나의 모습은 어디로 갔는가?

부푼 기획에 꿈을 안고 와인잔을 들어 올리던 나의 젊은 날은 어디 갔는가?

나는 내가 특별한 줄 알았다. 남들 보다 창의적인 생각을 하는 줄 알았다.

다 헛된 생각, 그동안 잘 얻어 걸렸을 뿐, 나는 아무것도 아닌걸

학기를 끝나면서 자퇴와 휴학이 간절히 생각 나지만, 이상을 그리지만 시도

조차 하지 않는다.



1-12

끝으로... 저... 저 다음학기에도 컨텐츠 기초 조교가 하고싶습니다 교수님 ♡

12월중으로 찾아뵙겠습니다.. ㅎㅎ... ♡

[6]. 결론 & 리뷰

못했다. 안하기도 했지만, 전체적으로 못했다.

제안서 향후 부분으로 지목한 부분은 모두 하지 않았다. 대신, 교수님께서 지적해 주신, 크레인 플레이 게임 부분을 도려내고 고쳤다. 교수님의 말씀을 그대로 과제로 옮겼을 뿐 내가 생각한 부분은 많지 않다. 제안서 작성을 바람직하지 못하게 만든 탓인지, 이어서 하는 기말과제 또한 굉장히 고단하고 질이 좋지 못하다. 게임에 본질이 재미인만큼, 기말과제에서 시스템 기획을 한만큼, 이에 걸맞는 재밌는 레벨디자인을 향후 수정, 추가해야 된다.

마지막으로 과제는 일찍 시작할수록 좋다.

[7]. 참고 자료

모두 자체 제작했으며, 제안서와 첨부 파일 안에
모두 있다.

- 1-1(사양-제안서) .3 page
- 1-2. 순서도 -7page 직접 제작
- 1-3,1-4,1-5,1-6 자체제작 11page
- 1-7 자체제작 15page
- 1-8 부분 절단 17page
- 1-9 작업판단 기준 19 page
- 1-10 힘범위 판단 기준 23page
- 1- 11 객체의 반응 27page
- 1-12 다독이 제안서 펴 30page