



D.C.Diwelt

- 최종 보고서 -

과목	게임졸업작품제작 (게임캐릭터디자인)
교수	권 용 만 교수님
팀 명	BSH
팀장	21819030 최 수림
팀원	21819001 강 은서
	21819028 정 미령
	21819033 한 민규
제출일	2019.12.05

목차

1. 프로젝트 개요
 - 1.1 프로젝트 명
 - 1.2 프로젝트 소개
 - 1.3 프로젝트 목적 및 기대효과
 - 1.4 프로젝트 선정배경
 - 1.5 프로젝트 관련기술
2. 팀원 소개 및 개발 일정
 - 2.1 팀 명 소개
 - 2.2 팀원 소개 및 역할 분담
 - 2.3 개발 환경과 사용자 환경
 - 2.4 개발 일정
3. 기획서
 - 3.1 시나리오
 - 3.2 게임 컨셉
 - 3.3 자료 흐름도
4. 결론 및 개선 방안
 - 4.1 문제점 및 개선 방안
 - 4.2 결론

1. 프로젝트 개요

PROJECT	D.C. Diwelt	DATE	2019. 12. 04
TEAM NAME	BSH		
TEAM MEMBER	최수림, 강은서, 정미령, 한민규		

1. 프로젝트 개요

1.1 프로젝트 명

- D.C.Diwelt

1.2 프로젝트 소개

- D.C. Diwelt(다카포 디welt)는 PC 게임으로 리듬 게임과 탄막이 섞인 혼합 장르를 가진 게임이다. 현재 게임은 한 장르에 치중하기 보다 여러 장르를 혼합하여 게임을 만드는 추세이며 이러한 게임은 신선한 장르로 인식되어 기존의 게임과 차별을 둘 수 있다. 우리 BSH는 기존의 리듬 게임과는 다르게 리듬(노트)만 치는 것뿐만 아니라 탄막을 더해 지루함을 풀고 스토리를 덧붙여 플레이어에 흥미를 높일 수 있도록 한 것이 특징이다.

1.3 프로젝트 목적 및 기대효과

- 리듬 게임은 대부분 이 장르를 좋아하는 마니아층이 있는 장르이다, 이런 리듬게임 마니아층을 겨냥한 게임으로 방향성을 잡았지만 리듬 게임을 처음 접하는 사람에게도 어렵지 않도록 간단한 조작과 화면을 직관적으로 구성했다.

- 탄막 리듬 게임뿐만 아니라 세계관과 스토리에도 만족할 수 있도록 "너는 운명을 가지고 태어났어!"라는 말을 플레이어에게 강조하면서 왜 운명을 타고났는지, 어떤 운명을 타고났는지에 대한 여러 가지 의문을 풀어가며 즐거움을 얻을 수 있을 것으로 보인다.

1.4 프로젝트 선정 배경

- 새로운 장르의 개척보다 기존의 장르의 신선한 조합의 게임을 시도하는 것.
- 기존의 리듬 게임의 형식에서 벗어나 탄막과 몰입되는 스토리 라인, 스타일리시한 연출을 넣어 이목을 끌고 공격이 가능한 새로운 리듬 게임을 개발을 목적.

1.5 프로젝트 관련 기술

1.5.1 관련 기술

- Unity3D

C#, Java Script, Boo 언어로 개발할 수 있는 게임 엔진으로 PC뿐만 아니라 모바일 게임 제작으로도 사용 가능하다.

1.5.2 적용 기술

Coroutine(코루틴 함수) : 함수를 호출하면 반환 값을 반환하기 전에 실행 완료된다.

Singleton (싱글톤): 인스턴스(객체)를 단 하나만 만든다.


2. 팀원 소개 및 개발 일정

PROJECT	D.C.Diwelt	DATE	2019. 12. 04
TEAM NAME	BSH		
TEAM MEMBER	최수림, 강은서, 정미령, 한민규		
<div>2.1 팀 명 소개</div> <div>- BSH</div>			

2.2 팀원 소개 및 역할 분담

	성명	최수림
	전공	게임콘텐츠과 (그래픽)
	생년월일	1998년 09월 03일
	전화	010-7520-6190
	E-메일	cs1382@naver.com
	병역사항	해당 사항 없음
학력사항	- 2017년 2월 강릉시 강릉 여자 고등학교 졸업. - 2018년 03월 김포대학교 게임콘텐츠과 입학. - 2020년 02월 김포대학교 게임콘텐츠과 졸업예정.	
자격 및 특기 사항	보드게임 1급 / ISTQB 자격증	
자기소개	이번 프로젝트를 통해 2년 동안 배운 것과 역시 실전과는 많이 다르다는 것을 느꼈습니다. 하지만 여러가지 분야에 보조하며 성장하였고 앞으로 더 많은 경험을 쌓기 위해 스스로 노력하는 사람이 되겠습니다.	

	성명	강은서
	전공	게임콘텐츠과 (그래픽)
	생년월일	1999년 2월 4일
	전화	010 8321 9223
	E-메일	dmstj567@naver.com
	병역사항	해당 사항 없음
학력사항	2018년 2월 봉일천 고등학교 졸업. - 2018년 03월 김포대학교 게임콘텐츠과 입학. - 2020년 02월 김포대학교 게임콘텐츠과 졸업예정.	
자격 및 특기 사항	GTQ 포토샵 2급 / 보드게임 1급	
자기소개	저는 BSH팀에서 그래픽 분야를 맡고 있습니다. 부족한 실력이지만 모두가 만족할 수 있는 작품을 만들기 위해 열심히 하겠습니다.	

	성명	정미령
	전공	게임콘텐츠과 (기획)
	생년월일	1999년 02월 22일
	전화	010-3867-5834
	E-메일	House5824@naver.com
	병역사항	해당 사항 없음
학력사항	- 2018년 2월 금옥 여자 고등학교 졸업. - 2018년 03월 김포대학교 게임콘텐츠과 입학. - 2020년 02월 김포대학교 게임콘텐츠과 졸업예정.	
자격 및 특기 사항	보드게임 1급	

자기소개	실전에 대한 경험이 없어 모자랐던 부분들을 이번 졸작을 통해서 느끼게 되었고, 앞으로도 배움의 나아감으로써 유쾌하고 즐거운 게임을 만드는 기획자가 될 수 있도록 하겠습니다.
------	--

	성명	한민규
	전공	게임콘텐츠과
	생년월일	2000년 01월 19일
	전화	010-8937-0977
	E-메일	h2000119@naver.com
	병역사항	미필
학력사항	- 2018년 2월 서울 명덕 고등학교 졸업. - 2018년 03월 김포대학교 게임콘텐츠과 입학. - 2020년 02월 김포대학교 게임콘텐츠과 졸업예정.	
자격 및 특기 사항	보드게임 1급 / 족구	
자기소개	2년동안 프로그래밍을 배우면서 졸업작품에 프로그래머를 맡았는데 코딩들을 재활용해서 다른 게임도 한번 만들어보고 싶습니다.	

2.3 개발 환경 & 사용자 환경

SMART PHONE	사용자 환경		개발 환경	
	H/W	RAM: 2GB 이상 해상도: HD 이상 Android SMART PHONE	H/W	CPU: Inter Pentium G4600 RAM: RAM 8GB Graphic: GTX 1050
	S/W	OS: Android 5.1 이상	S/W	OS: Microsoft window 10 Language: C# Tool: Visual Studio 2017 Engine: Unity3D 2018.2.6

2.4 개발 일정

담당	분야	5	6	7	8	9	10	11	12
기획	아이디어 기획								
	컨텐츠 기획								
	시스템 기획								
그래픽	배경 그래픽								
	캐릭터 그래픽								
	이펙트 그래픽								
프로그래밍	메인 시스템 구현								
	기타 시스템 구현								
	UI 시스템 구현								
런칭	밸런스								
	테스트								
	런칭								

3. 기획서



PROJECT	D.C.Diwelt	DATE	2019. 12. 04
TEAM NAME	BSH		
TEAM MEMBER	최수림, 강은서, 정미령, 한민규		

3. 기획서

3.1 게임 시나리오


세상은 모종의 이유로 이미 악으로 물들어 영망이 되어있습니다, 플레이어는 그런 세상을 구하기 위해서 태어난 존재이며 조력자는 플레이어가 악을 쓰러뜨릴 수 있도록 도와주는 존재입니다. 이 둘은 악이 물든 세계를 구하기 위해 여행하며 플레이어는 자신의 운명에 대해 더 자세하게 알게 됩니다.

3.2 게임 컨셉

	
메인 화면	스테이지 선택

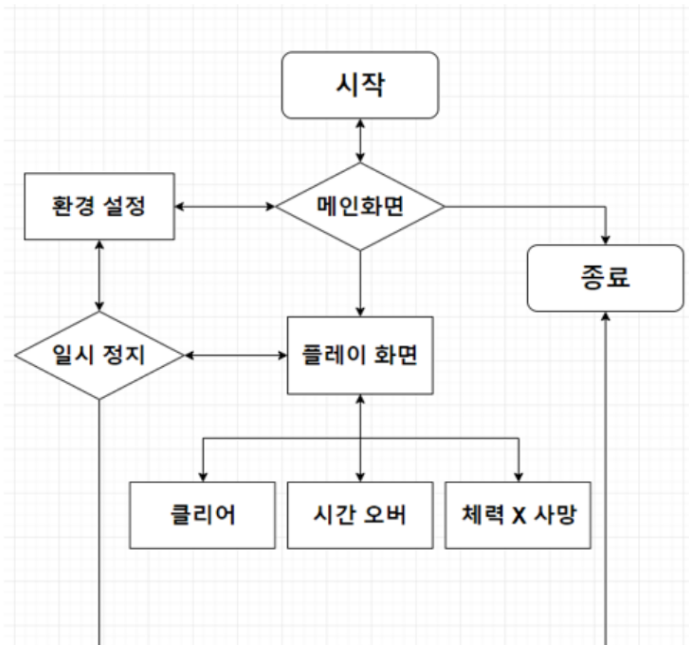
- 메인 화면에서 아무 버튼이나 누르면 스테이지 선택 창으로 넘어가게 됩니다.
- 스테이지 선택 창은 2가지로 나뉘어 있으며 스테이지 1에서는 튜토리얼로 쉬운 난이도의 게임 플레이를 할 수 있고 스테이지 2에서는 세계관의 최종 보스가 등장하여 어려운 난이도의 게임 플레이가 가능합니다.

	
---	--

플레이 화면 1	플레이 화면 2
<p>플레이 화면은 모두 스테이지 1 (튜토리얼) 기준입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이 화면 1에서 보이듯 네 방향에서 노트(삼각형)가 플레이어를 향해 오며 이 노트를 wasd를 타이밍에 맞춰 누르면 몬스터를 공격할 수 있습니다. - 몬스터는 플레이어를 공격하는 보스 공격(기믹)이 있기 때문에 플레이어는 방향키를 이용하여 이동하며 보스 공격을 피해 다녀야 합니다. 	
	<p>기획중</p>
옵션	클리어 화면

- 게임을 하던 도중 **ESC** 버튼을 누르면 게임이 일시 정지되고 옵션 창이 나옵니다. 옵션에서는 배경 음악의 소리, 효과음의 소리를 조절할 수 있으며 재 시작과 다시 흐름으로 가는 버튼이 구현되어 있습니다.

3.3 자료 흐름도



4. 문제점 및 개선 방안

PROJECT	D.C.Diwelt	DATE	2019 . 12. 04
TEAM NAME	BSH		
TEAM MEMBER	최수림, 강은서, 정미령, 한민규		

4. 문제점 및 개선방안

4.1 프로젝트의 문제

처음 프로젝트는 2D 리듬 탄막 게임이 아닌 3D 탄막 게임이 기획되어 있었으나 초기의 그래픽, 프로그래밍에서의 역량이 부족하다고 생각하여 팀원들과 상의 후, 그 기획을 완전히 갈아 엮고 지금의 2D 리듬 탄막 게임으로 방향을 틀어 개발을 진행했고 다른 팀에 비해 늦었다는 느낌이 있었다. 다들 조금한 마음을 가지고 있었으나 팀 내의 분위기가 좋아 소통이 원활하게 되고 있었기에 각자 분담할 수 있는 것들을 최대한 분담하여 꾸준히 진행했고 초반에 느꼈던 조급함과는 다르게 금세 다른 팀과 진도가 비슷해졌다.

4.2 프로젝트 개발 문제

- 프로그래머와 보조 프로그래머로 2명으로 구성되어 있었고 시간을 단축하기 위해 각자 프로젝트를 프로그래밍 했었다. 이때 둘의 프로그래밍 구조 차이로 충돌이 나거나 빠지는 부분이 생겨 오류가 많이 생겼었으나 두 사람 간의 작업 톨 버전 통합과 더불어 원활한 소통으로 해결하였다.
- 기존에 잘 다루지 않았던 도형 위주로 구성되는 디자인으로 그래픽을 다채롭게 연출하기에는 어려움이 있었으나 주변의 디자인을 배우고 계시는 분들에게 조언을 받아 해결하였다.

4.3 결론

팀이 정했던 프로젝트의 목적에 맞는 탄막 게임 그대로를 담아 완성하였고 만족스러운 결과로 각자 새로운 것을 알아가며 작업하며 성장했다는 결과물이다. 팀원들과의 역할 분담의 중요성을 몸소 느끼며 깨달았고 전시회를 통해서 받은 게임 리뷰 응답지에 우리가 아닌 다른 제 3자도 우리의 게임을 즐겁게 했다거나 출시를 기다린다는 응원에 자신감을 얻을 수 있었다.