

## BSH 졸업 작품 팀 3차 발표



최수림

기획 : 정미령  
그래픽 : 강은서  
프로그래밍 : 한민규

# 목차

## 1) 게임 개요

1. 게임 소개
2. 기획 의도
3. 게임의 특징
4. 벤치마킹 과의 차이점

## 2) 게임 요소

5. 시놉시스
6. 캐릭터
7. 게임 목적
8. 게임 진행

## 3) QnA

## 1. 게임 소개

제목	다카포 디월드
장르	탄막, 리듬게임
플랫폼	PC
플레이	싱글 플레이
그래픽	깔끔한 네온 파스텔의 2D
타겟층	리듬 게이머, 캐주얼한 게임을 즐기는 층
개발 엔진	유니티 2D

D.C.

다 카포

“처음으로 되돌아간다”의 음악 용어

Die Welt

디 월트

독일어로 '세계'라는 뜻이다.

## 2. 기획 의도

---

다 합치자!

점수 위주의 리듬게임 플레이  
+  
스토리  
+  
공격 시스템  
+  
스타일리쉬한 전투

### 3. 게임 특징

---


- 탄막과 리듬 게임의 장르 혼합

- 맵 연출로 인한 타격감이 부각되며 게임의 몰입감을 높이는 BGM

- 기존의 장르 게임들 중에서 볼 수 없었던 공격 시스템

- 해당 맵의 보스를 공격해 해치우는 단순히 점수 외의 목표도 존재합니다.

## 4. 벤치마킹 과의 차이

		세이프 비츠
공통점	▶ 리듬 탄막 게임	
차이점	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ 보스를 공격 가능</li><li>▶ 텍스트 스토리 진행 가능</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ 단순 회피</li><li>▶ 오직 그림 표현</li></ul>

### 1. 시나리오 시놉시스

---



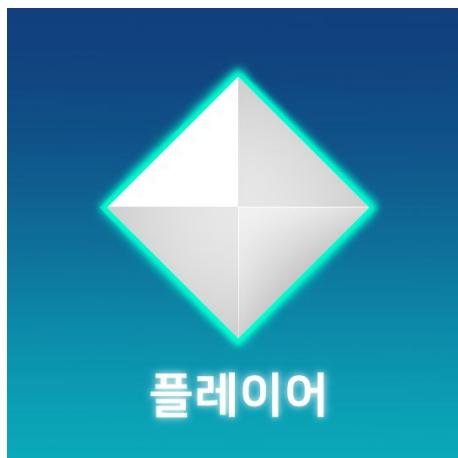
Must be good.

당신은 무(無)에서 생긴 한 빛나는 사각형입니다.  
당신은 자신이 누구인지 어느 존재인지 모릅니다.  
생겨난 세계는 혼란의 세상이었습니다.

악의 왕이 있으며 존재들이 세상을 망치고 있었습니다.  
그런데 안내자가 당신을 찾아와 얘기를 합니다.  
당신은 누구이며 당신이 해야 할 일을 알려줍니다.



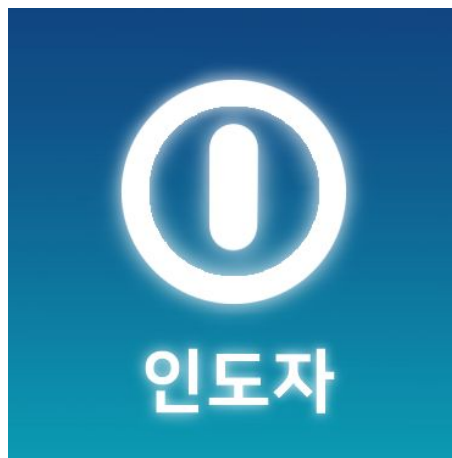
## 2. 캐릭터



이름 : 플레이어

특징 : 주인공

빛나는 다이아 사각형  
모양을 띄고있다.



이름 : 인도자

특징 : 가이드

플레이어를 안내하며  
예견 능력이 있다.



이름 : 악마왕

특징 : 최종 보스

최종 보스이며  
세계 파괴의 주요 원인

### 3. 게임의 목적

---

## 게임의 목적

새로운 장르의 개척보다

- 기존의 장르의 신선한 조합의 게임을 시도하는 것. -

보스를 격파해 나가며 최종 보스를 쓰러트려 세상을 구하는 목표

### 4. 게임의 진행

맵 디자인 기준  
맵 기믹 : BGM의 비트  
노트 : BGM의 멜로디 기준

좀더 어두운 표시는  
나올 기믹을 알려줌

해당 스테이지의  
진행도 표시

W

플레이어



방향키 조작

wasd에 해당하는  
노트를 적중시 공격

보스는 맵의 항상 있으며  
플레이어의 공격이  
자동으로 보스에게 유도

맵의 연출은  
쓰이는 BGM에 따라  
공격 패턴이 다르거나 기믹의 오브젝트 모양이 다름

### 레벨 / 맵 디자인

---

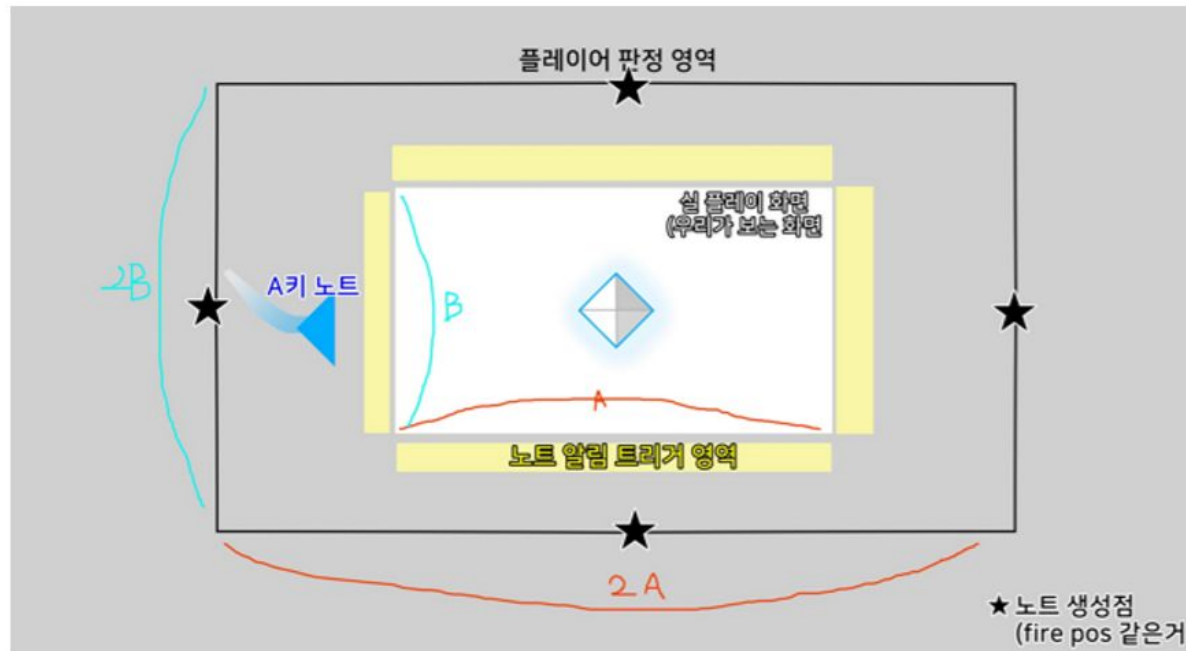
코딩 가이드 (작업 용어 통일)

1. **Wasd**의 공격 조작은 “노트”
  2. 방향키 이동 조작은 “기믹”으로 용어를 통일
- 
1. 쓰이는 **BGM**의 멜로디는 노트로, **BGM**의 비트는 기믹으로 구현
  2. 보스는 기믹 맵에 항상 비춰진다
    1. 만약, 연출상 잔잔한 구간이 있어 보스가 밖으로 사라지면 노트는 나오지 않는다.

스토리 루트를 이용한 맵 디자인

1. 단순 공격 맵  
신나는 노래는 적을 섬멸하는 부분으로 디자인
2. 버퍼 목적의 맵  
잔잔하거나 희망찬, 밝은 노래는 공격이 아니라 힐을 할 수 있는 부분으로 디자인

### 맵 디자인 가이드



플레이어 판정 영역은 실 플레이 화면보다 **2배**의 크기로 이루어지며

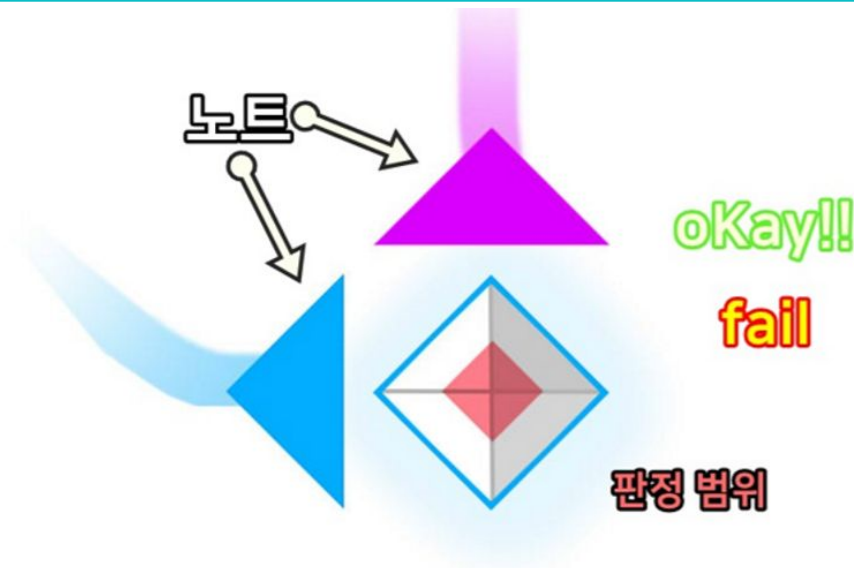
이는 **4방향**의 범위를 모두 커버하기 위함

→ 음악의 타이밍에 맞춰 움직이고 있는 플레이어에게 가야 하기 때문

노트 알림 트리거 영역을 플레이어 밖에 두어 어느 방향에서 노트가 오는지  
알림

노트 생성점은 프리팹 노트가 생성되는 지점

### 노트 판정 가이드



플레이어에게 다가오는 노트는 **WASD**를 누르면 파괴된다.  
단, 플레이어 영역에 닿았을 시에만 파괴됨.

#### 공격 노트 판정 2가지

1. 공격 성공 (**OK**) – 보스에게 데미지를 줄 수 있음
2. 공격 실패 (**Fail**) – 아무 효과 없음

성공 판정 여부 : 플레이어 안의 노트 판정 영역 지정 후, 노트가 플레이어  
안에 판정 범위에 닿아서 파괴되어야 공격 성공 판정

밸런싱 항목 : 플레이어 안의 판정 범위의 크기를 조정

## 4-1. 게임의 조작

조작키	오른쪽 방향키
결정, 대화 넘기기	Space Bar
일시정지	ESC

왼쪽 조작 (공격)	오른쪽 조작 (회피)
W	방향키 위
S	방향키 아래
A	방향키 왼쪽
D	방향키 오른쪽

## 4-2. 게임의 조작



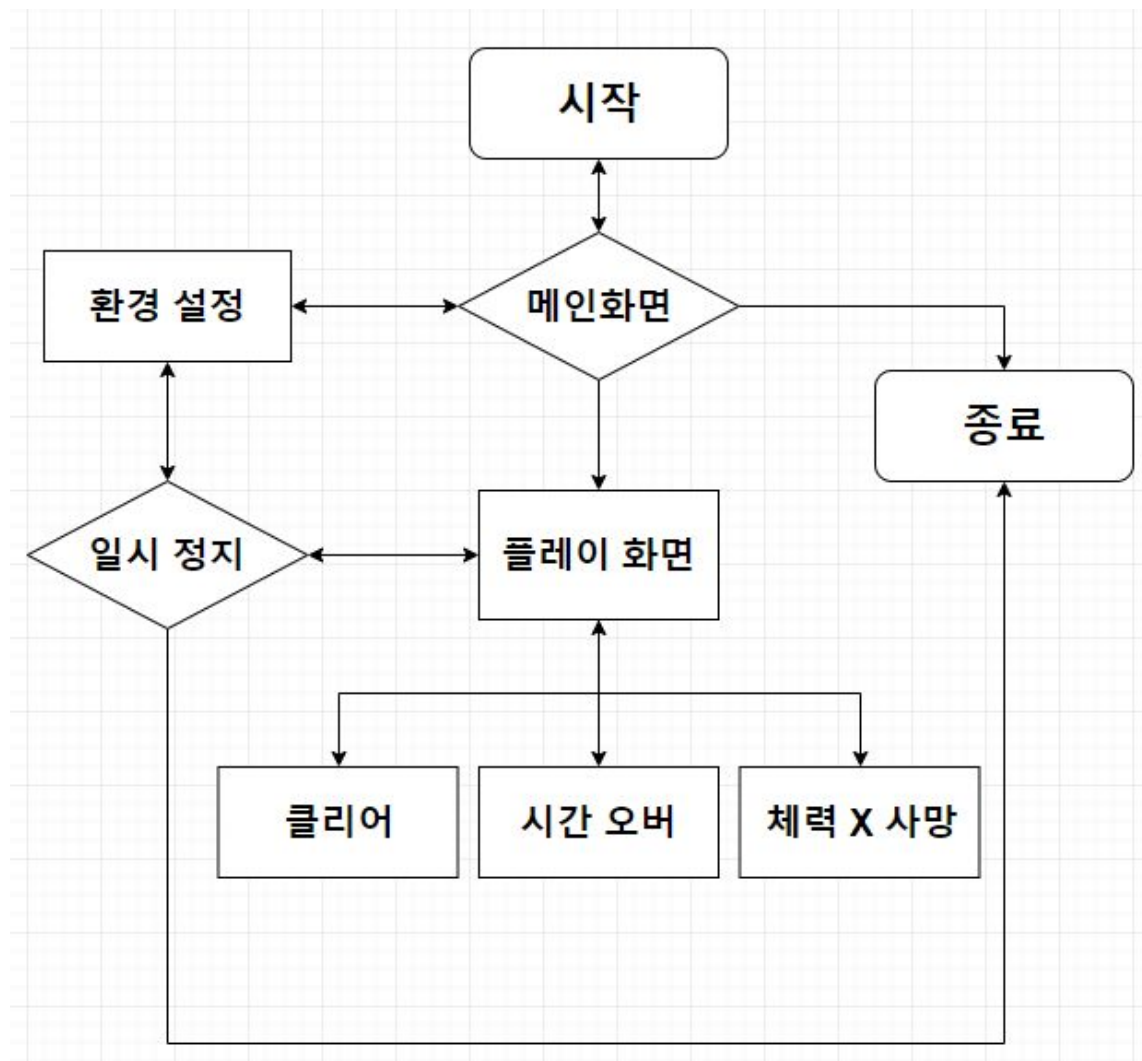
프로토 타입에서의 구현 화면



런칭 타입에서의 구현 화면



### 4-3. 게임의 순서도



## 5. 일정 표

		5	6	7	8	9	10	11	12		
기획	아이디어										
	컨텐츠										
	시스템										
	사운드										
그래픽	배경										
	캐릭터										
	UI										
	이펙트										
프로그래밍	메인										
	UI 적용										
	1 스테이지										
	2 스테이지										
	기타										
프로토타입	전체 테스트										
	1차 테스트										
	밸런싱										

The logo for 'Die Welt' is centered on the screen. It features the word 'Die' in a large, white, blocky font with a black outline, and 'Welt' in a smaller, white, blocky font with a black outline. The text is set against a background of a large, downward-pointing triangle. The triangle is divided into three sections: a pink section on the left, a light blue section on the right, and a white section at the bottom. The background of the entire screen is a dark blue gradient with a horizontal band of pink and light blue in the middle.

- Press any key to Play -

**Q & A**

감사합니다