

리듬을 갖고 놀다

2D 게임 프로그래밍

2013180016 사명진

내가 좋아하는 음악을 직접 연주하라

- ◆리듬게임에 있던 노래들은 내가 모르는 일본노래가 많고 한국인이 좋아하는 노래로 게임을 플레이!!
- ◆음악이 너무 길어 지루해 하지 않게 최대 1분 30초로 편집
- ◆플레이어가 히트한 수 만큼 관객 캐릭터 입장
- ◆A,S,D,F,엔터 키를 활용해서 두손으로 피아노를 연주하는듯한 느낌을 받게끔 구현
- ◆캐릭터가 움직이는 애니메이션 구현
- ◆플레이가 끝난 후 총 히트한 횟수와 연속으로 히트한 수 확인가능

메인 게임 화면 구성 예시

r



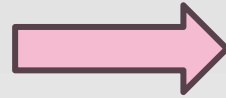
<플레이 화면

공연장 >

게임 예상 흐름

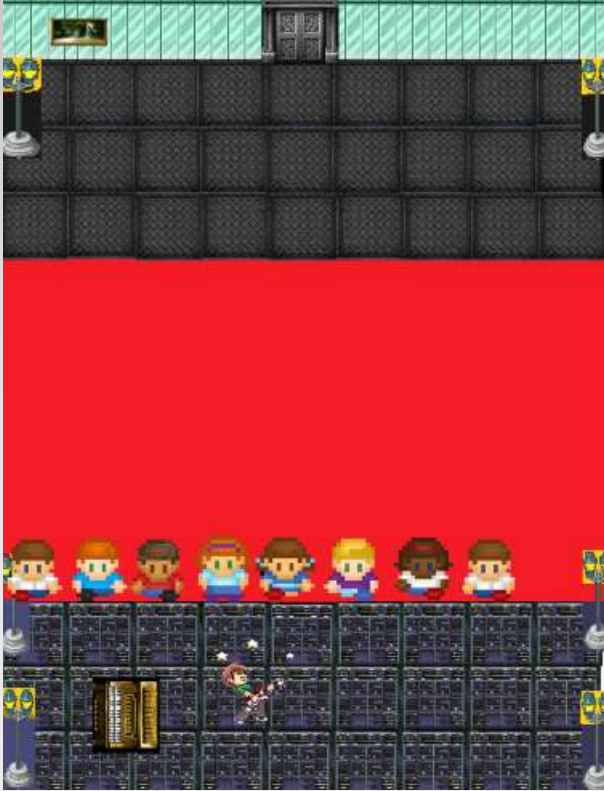


초기 시작 화면

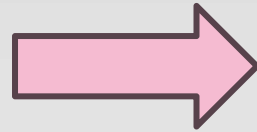


게임 플레이 화면

게임 예상 흐름



히트가 많아질수록
관객 수 증가



게임 플레이 후
히트 정보 확인

개발 범위

내용	최소 범위	최대 범위
음악 콘텐츠	한 개의 음악을 리듬에 맞춰서 노트가 내려오는 타이밍 구현	3개의 음악을 선택해서 플레이 할 수 있도록 구현
난이도	첫음악을 중간 단계에 난이도를 고려해서 설계	3개의 음악을 난이도 하,중,상 단계로 상이하게 설계
게임 기능	입장하는 관객들 동선이 겹치지 않게 설계	입장하는 관객에 비례해서 돈 축적 기능/ 모은 돈으로 잠겨있는 음악 해제
애니메이션	1)관객들 입장하는 애니메이션 구현 2) 기타 치는 가수 애니메이션 구현	

개발 일정

1주차	리소스 수집 및 음악 편집	1)리소스 수집
2주차		2)음악의 길이를 1분 30초로 편집
3주차	프레임 워크 구현 및 입력처리	1)키보드와 마우스 입력 구현 2) 화면전환 설계 (시작 화면->플레이 화면-> 정보 확인창->시작화면)
4주차	화면 구현 및 리소스 편집	1)화면의 반인 플레이보드 넓이 설계 및 그 넓이에 맞게 노드와 보드판 리소스 편집 2)화면의 나머지 반인 공연장 리소스 편집
5주차	사운드 삽입	사운드 삽입 후 노드가 음악에 타이밍에 맞게 내려오는 시간 세팅
6주차	HIT 텍스트 설계	1)히트하면 몇 초 동안 텍스트 보이게하고 사라지게 설계 2) 총 히트수와 연속으로 히트한 수 카운팅 구현
7주차	캐릭터 애니메이션 구현	1)관객이 입장할때 겹치지 않게 동선 및 위치 세팅 2)캐릭터 애니메이션 구현
8주차	최종 점검 및 보완	1)난이도 조절을 위해 히트 충돌검사 범위를 조절 2)버그 수정

자체 평가

평가 항목	평가 (A:매우 잘함,B:잘함,C:보통,D:못함,E:매우못함)
게임 컨셉이 잘 표현되었는가?	B
게임 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	C
게임 실행 흐름이 잘 표현되었는가?	B
개발 범위가 구체적이며, 측정 가능한가?	C
개발 계획이 구체적이며 실행 가능한가?	A