

2022-2학기 공개SW프로젝트 02분반

제안 발표

김나원, 김도원, 김준하, 우윤석

발표 목차

1. 개요
2. 기능
3. Unity 오픈소스 분석
4. 다른 게임과의 차별점 및 오픈소스 생태계 기여

1. 개요

게임 장르 : Shooting game

언어 : C#

개발환경 : Unity

목표 : 오픈 소스 생태계에 기여하고, 게임을 실제 배포한다.

2. 기능

도트 컨셉 디자인
스테이지별 배경, 배경음악 디자인

메인

로그인

아이디 입력

비밀번호 입력

로그인

회원가입

아이디 입력

비밀번호 입력

닉네임 입력

회원가입

게임 안내

조작법 안내

설정

배경음 소리 조절

키 설정 변경

메인으로 이동

상점

무기 (보조 공격, 화력 강화 등)

캐릭터 강화 (체력, 방어구 등)

스테이지

스테이지 1

스테이지 2

스테이지 3

3. Unity 오픈소스 분석

- TouchKit 터치 입력
입력키 이외에 터치도 가능하도록 제작
- Nakama 오픈소스 분산서버
실시간 게임 구축
- Easy Save 2 데이터 저장 및 로드
>> 로그인 기능을 추가하며 백엔드 서버로 넘기기로 결정
해당 오픈소스 사용하지 않을 예정

3. Unity 오픈소스 분석

- Ferr2D Terrain Tool 손으로 만든 2D풍경 생성
>> 구현하고자 하는 게임과는 맞지 않음



4. 차별점, 오픈 소스 활용 및 기여 계획

- 다양한 모드 지원
기본 모드, 챌린지 모드, PVP 모드 등
- 게임 배경, 캐릭터 자체 디자인
>> 슈팅게임 에셋 오픈소스화
- 사용자 입장에서 설치가 쉬운 게임