

Project Proposal

팀명	피스(Peace)			
담당 교수	김진환			
팀원	이름	학번	연락처	이메일
팀장	이동혁	1871486	010-8443-8789	hyuki0003@gmail.com
	김도연	1771314	010-9817-4080	ehdus2siro@gmail.com
	김민수	1871316	010-3886-5414	kms001212@naver.com
	신철민	1771140	010-2369-8924	scjfals1@naver.com
Project URL	https://github.com/hyuki0003/Peace			

목차

1. 프로젝트 수행 목적.....	
1.1 프로젝트 정의.....	
1.2 프로젝트 배경.....	
1.3 프로젝트 목표.....	
2. 프로젝트 개요.....	
2.1 프로젝트 설명.....	
2.2 화면구성.....	
2.3 기대효과.....	
2.4 제약조건.....	
2.5 관련기술.....	
2.6 개발도구.....	
3. 프로젝트 추진 체계 및 일정.....	
3.1 역할 분담.....	
3.2 개발 일정.....	

1. 프로젝트 수행 목적

1.1 프로젝트 정의

Unity 기반의 2D 횡스크롤 도트게임

1.2 프로젝트 배경

최근에 레트로 열풍이 시작되어 게임에도 적용해보면 좋겠다는 생각이 들어서 2D 게임을 제작하기로 했습니다. 그 중 2D 마리오 같은 장르의 게임과 "던그리드"라는 한국의 인디 게임에 영향을 받아 횡스크롤의 로그라이크 게임을 제작하기로 했습니다.

1.3 프로젝트 목표

가. 몰입적인 게임 경험

풍부한 색상과 맵의 특색이 담긴 배경, 아름다운 도트 아트 스타일의 캐릭터들로 구성하여 플레이어가 게임 세계에 몰입하여 게임을 더욱 즐길 수 있도록 할 예정입니다.

나. 상호작용과 탐험

게임 내에서 다양한 지역을 탐험하고, 환경과 상호작용할 수 있게 하여 게임에 차별성을 부여할 것입니다.

다. 자유로운 게임

하나의 엔딩을 향해 달려가는 게임으로 플레이어의 선택과 행동에 따라 결과가 달라지진 않지만 클리어를 위한 여러개의 길을 만들어 자유도를 높일 것입니다.

라. 도전성

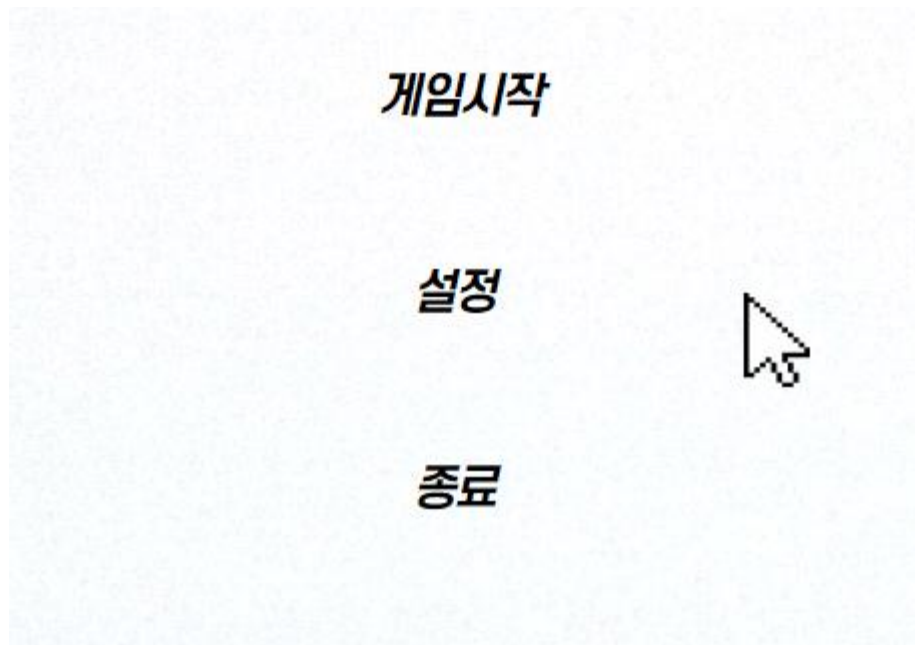
장르를 중시하여 세이브와 로드 기능을 따로 추가하지 않을 것입니다. 이는 단점으로 보일 수 있으나, 여러번의 시도로 게임을 클리어하게 된다면 플레이어는 더 큰 성취감을 느낄 수 있을 것입니다.

2. 프로젝트 개요

2.1 프로젝트 설명

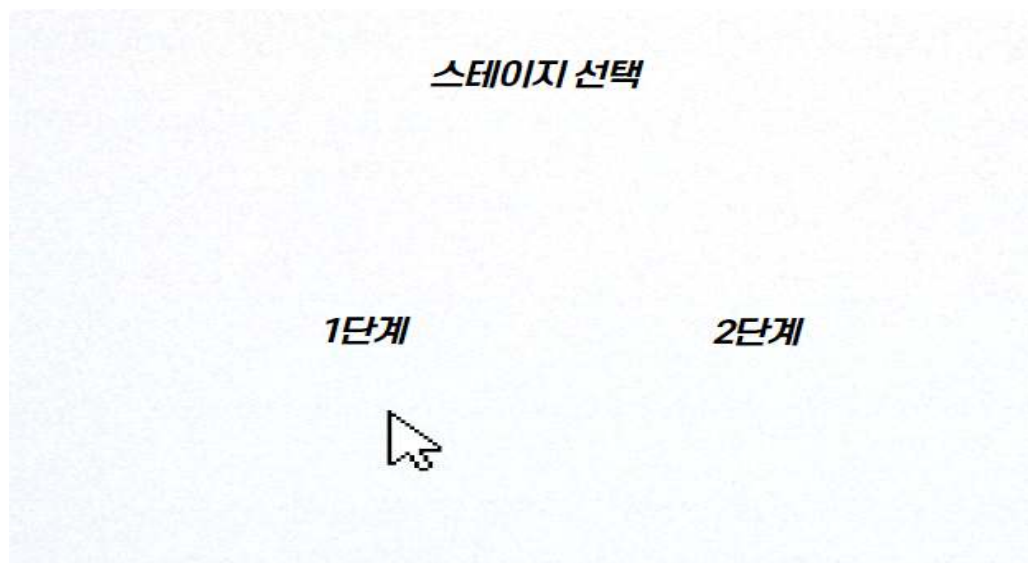
클래식한 게임 시각 스타일을 사용할 예정이며, 게임의 진행에 따라 변화되는 맵 디자인 속에서, 빠른 템포로 변화되는 이벤트에 적응하여 실패와 재도전을 겪으면서 게임을 즐길 수 있습니다. 또한 게임이 후반부로 접어들어 난이도가 점차 증가하면서, 플레이어는 자신의 게임 실력을 향상시킬 수 있습니다.

2.2 화면구성



- 메인화면

실행파일을 클릭하면 메인화면으로 진입하고 게임 시작, 설정, 종료버튼으로 구성할 예정입니다.



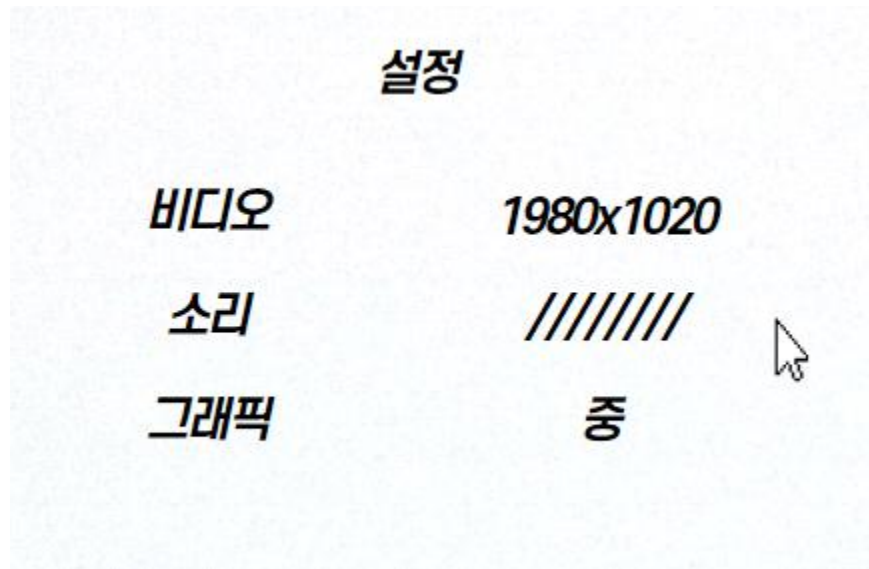
- 스테이지 선택

새게임을 클릭하면 스테이지들을 선택 할 수 있는 화면이 등장합니다.



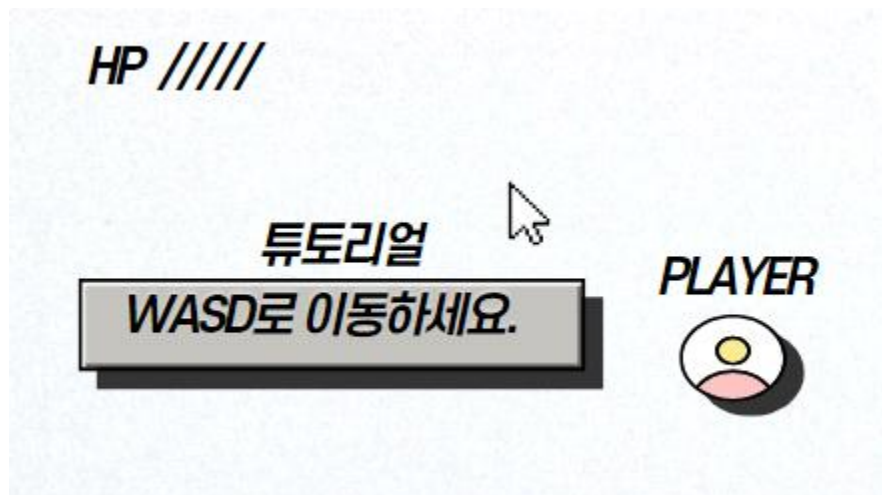
- 로딩중

게임 들어 갈 때 보이는 로딩중 화면입니다.



- 메인화면- 설정

설정을 클릭하면 화면비율, 화면모드, 그래픽 품질, 오디오 조절 등을 할 수 있습니다.



- 튜토리얼 및 시작 맵

방향키, 공격, 점프 등 게임에 전반적인 것을 알려주는 곳입니다.



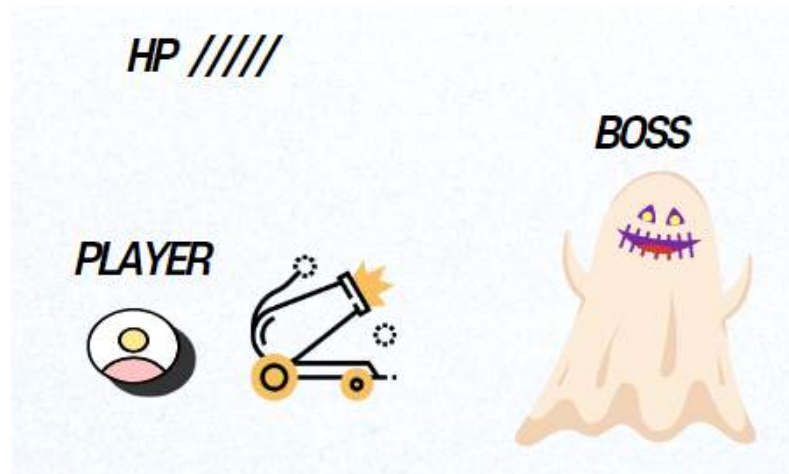
- 두번째 맵

다양한 몬스터와 장애물을 통과하면 보스방으로 진입합니다.



- 두번째 맵- 텔레포트

두번째 맵에서 첫번째 맵으로 다시 돌아갈 수 있는 텔레포트입니다.



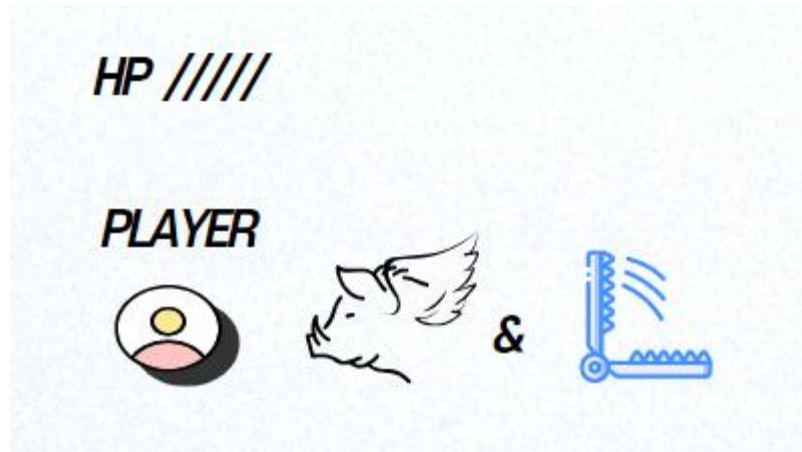
- 보스방 및 보스몬스터

대포로 보스를 기절 시킬 수 있고, 그동안 보스랑 부딪혀도 데미지를 입지 않습니다. 보스를 잡지 않으면 보스방을 나갈 수 없습니다.



- 보상 및 맵 이동

보스를 잡으면 막혀 있던 문이 열리고 상자를 열면 처음 시작했던 곳으로 텔레포트가 되면서 세번째 맵도 열리게 됩니다.



- 세번째 맵

돌진 공격하는 몬스터, 존재하며 날카로운 창 장애물, 특정 몬스터를 잡아야만 움직이는 발판 및 맵 통과가 가능하게 구현되어 있습니다.

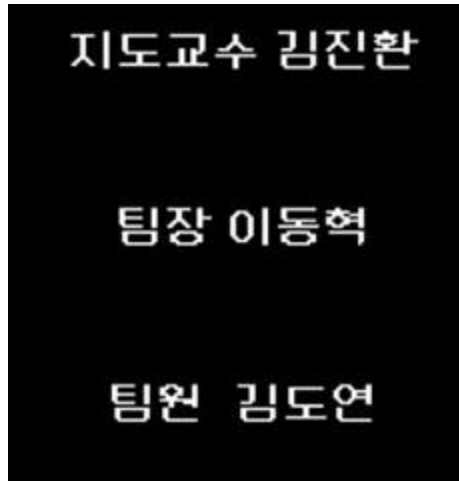


- 마지막 맵

텔레포트, 밧줄, 두 종류의 장애물, 무수히 많은 벌, 밀 수 있는 상자 등이 존재하는 맵으로 벌들을 피해서 탈출맵 같은 곳을 탈출해야 합니다..

- 엔딩

게임이 끝나면 크레딧이 올라오고, 게임 제목, 제작인원 및 지도교수님 등의 내용이 들어있으며 끝난 후에는 메인화면으로 돌아갑니다.



2.3 기대효과

플레이어는 환경과 상호작용하여 자신만의 창의적인 해결책을 찾고, 상호작용과 탐색을 통해 창의성을 증진시킬 수 있습니다.

2.4 제약조건

게임 또는 애플리케이션의 사용자 인터페이스(UI)와 사용자 경험(UX)을 신경써서 디자인해야 합니다. 직관적이고 일관된 UI 요소, 명확한 피드백 메시지, 적절한 터치 또는 클릭 영역 등을 고려하여 사용자가 쉽게 상호작용할 수 있도록 설계합니다.

2.5 관련기술

가. Cinemachine

카메라 시스템을 다루기 위한 패키지로, 영화나 게임에서 사용되는 다양한 카메라 효과를 구현할 수 있습니다. 카메라의 추적, 확대/축소, 스무딩 등의 기능을 제공합니다.

나. Playmaker

시각적인 논리를 사용하여 유니티에서 게임 로직을 구현할 수 있도록 도와주는 라이브러리입니다. 쉽게 상태 기계를 만들고, 상호 작용 및 이벤트 처리를 구현할 수 있습니다..

2.6 개발도구

가. Unity

유니티란 2D와 더불어 3D 비디오 게임, 건축 시각화, 애니메이션과 같은 인터랙티브한 콘텐츠를 만드는데에 사용되는 툴(도구, 게임엔진)입니다.

나. VisualStudio

마이크로소프트 윈도우, macOS에서 작동하며, 다양한 언어로 프로그래밍할 수 있는 마이크로소프트의 통합 개발 환경이다. 프로그램, 웹 사이트, 웹 프로그램 등을 개발할 수 있다. 마이크로소프트에서는 비주얼 베이직, 비주얼 C#, 비주얼 J# 등 특정한 언어로만 프로그래밍할 수 있는 언어별 버전도 제공하고 있습니다.

다. Corgi Engine - 2D + 2.5D Platformer

유니티에서 사용할 수 있는 2D, 2.5D 게임을 만들 수 있는 라이브러리 에셋입니다. 플랫폼어 게임에서 사용할 수 있는 거의 모든 기능이 들어있는 라이브러리입니다.

[illegible]