

성공회대학교 IT 경진대회

# 꿈 나라 여행

우주로

# 목차

## 작품 설명

팀명 설명

작품 개요

작품 구성

사용소스 및 기능

작품 특징

## 개발 과정

개발 일정

## 개발 기술

이용 기술 및 참고 사이트

개발 방법

플레이 영상

## 정리 및 개선점

# TEAM 우주로

윤지혜

개발

컴퓨터공학과

201735022



윤

디자인

친 언니

꿈 속 우주를 배경으로 진행되는 게임으로, 우주로를 팀명으로 설정함

# 작품 설명

## ✓ 작품 개요

### 게임 명

꿈 나라 여행

### 장르

퍼즐형 모바일 게임

### 개발 기간

실질 개발 기간 2021.10.7 ~ 2021.10.17

### 개발 엔진

유니티 2019.4.11f1

개발언어 : C#

플랫폼 : 안드로이드

소통 : Slack

### 개발 인력

윤지혜 외 1인 (2명)

## 목표

우주는 중력이 없다. 나를 막는 게 없다면 계속 앞으로만 나아갈 것이다.  
나를 멈춰주는 장벽들을 타고 목적지로 향한다.

도착지로 가기 위한 길을 찾는 게임이다.  
최단 거리로 도착하는 것이 목표이며, 동시에 최단 시간 안에 도착한다.



## ✓ 작품 구성

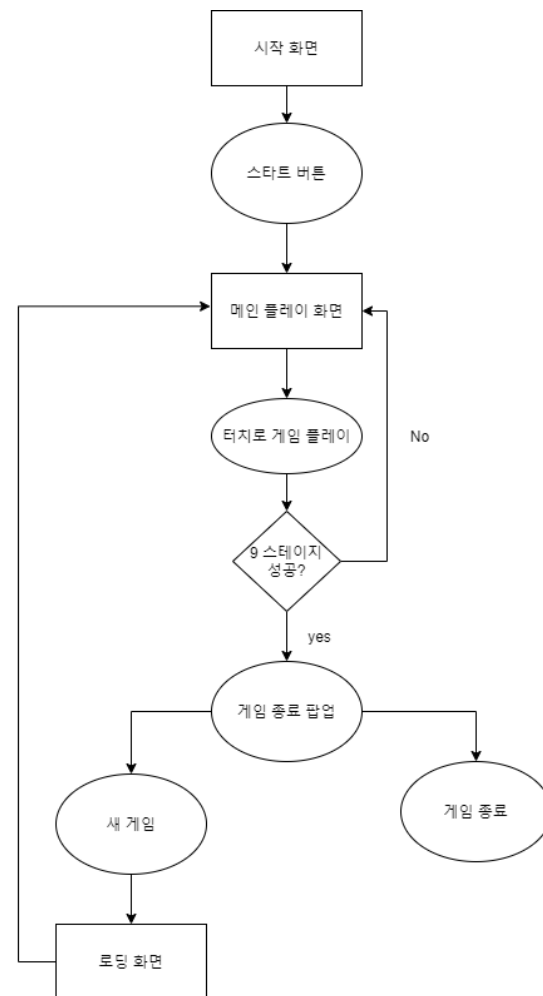
### 조작법

터치로 플레이하는 게임으로 간단한 퍼즐형 모바일 게임이다.

실질 플레이 시간은 5분 정도로 예상되며 킬링타임용이다.

상하좌우로 화면을 드래그하면 그 방향으로 오브젝트가 무한히 이동한다.

행성에 부딪히면 움직임을 멈추며 조건에 따라 스테이지가 이동된다.

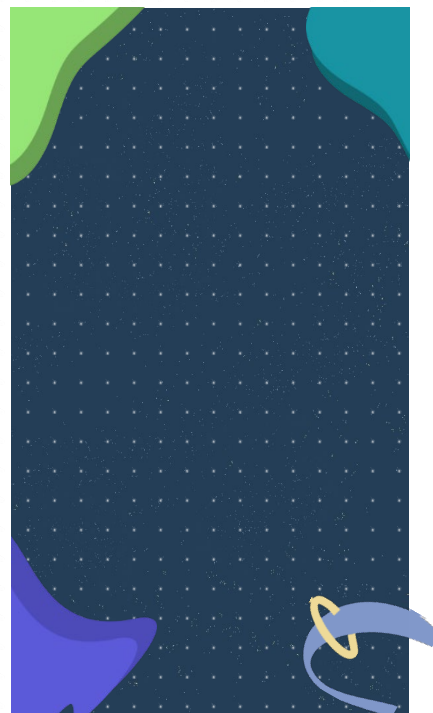


## ✓ 사용소스 및 기능

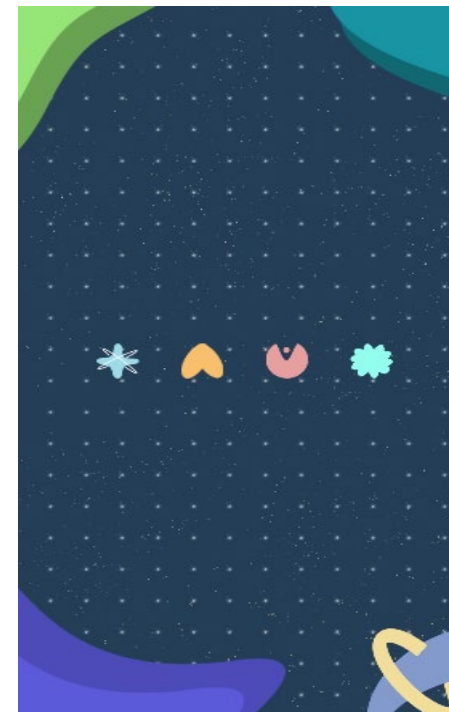
시작 화면



플레이 화면



로딩 화면



## ✓ 사용소스 및 기능

### 최종 도착지



1~8 스테이지까지는 도착지가 1개이며  
9스테이지는 2개 목적지,  
10스테이지는 3개에 목적지에  
도착해야 다음 스테이지로 넘어간다.

### 플레이어



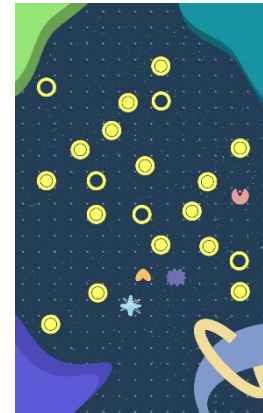
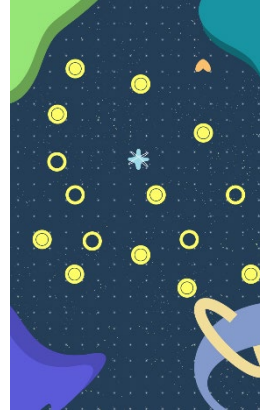
사용자가 플레이하는  
플레이어

### 정지 오브젝트



첫번째 이미지는 벽과 같이 앞에서 멈추며  
두번째 이미지는 동그라미 안에서 멈춘다.

## 작품 특징



1

간단한 조작  
터치 슬라이드

2

직관적 UI  
귀여운 행성들과 함께  
쉽게 플레이하세요

3

머리 깨우기  
굳어 있는  
머리를 깨워보세요

4

어디서나 플레이  
인터넷 없이  
어디서나 즐기세요



# 개발 일정

10일 동안 개발이 진행되었으며 디자인과 개발이 동시에 진행되었다.

## 타임라인

가 일정 ㉠ 타임라인 보기 ▾



## 이용기술 및 참고 사이트

1. CSV 파일 파싱
2. 화면 터치 및 드래그 시 오브젝트 진행 방향
3. DontDestroyOnLoad를 사용 씬 변경시에도 배경음악 유지
4. 화면 전환 시 로딩화면을 넣어 씬 부드럽게 연결

- 
- CSV 파일 읽기 블로그 : <https://mentum.tistory.com/214>
  - 화면 터치 드래그 방향 사이트 : [http://devkorea.co.kr/bbs/board.php?bo\\_table=m03\\_qna&wr\\_id=80301](http://devkorea.co.kr/bbs/board.php?bo_table=m03_qna&wr_id=80301)
  - 씬 변경 음악 재생 유지 블로그 : <https://foxtrotin.tistory.com/129>
  - 로딩화면 블로그 : <https://m.blog.naver.com/PostView.naver?isHttpsRedirect=true&blogId=ka87921001&logNo=221543198854>

동영상

성공회대학교 IT 경진대회

꿈 나라 여행

우주로

## 정리



### 정리

#### 느낀 점

단순한 아케이드 게임을 재밌게 느낄 수 있도록 하는 요소가 무엇일까 많은 고민을 했다.  
그래서 세운 게임의 방향성은 1. 머리를 쓰게 하자 2. 귀여운 UI 요소를 주자  
단 기간 동안 제작 하다보니 마음이 급했지만 무사히 제작하였다.

#### 개선점

스테이지 수를 늘리고, 목적지 외에 폭탄행성 등 방해요소를 만들어 더 다이나믹하게 만든다.  
친구와 서버를 통해 경쟁을 할 수 있도록 한다.

## 향후 계획



*감사합니다*