

6조

핑지런

횡스크롤 러닝 게임

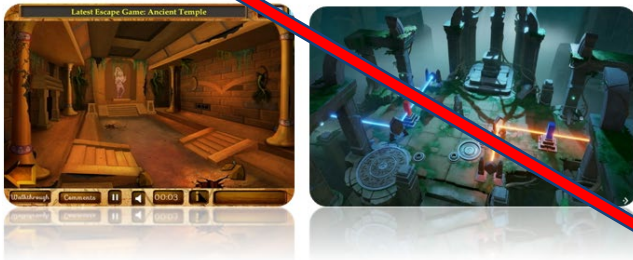
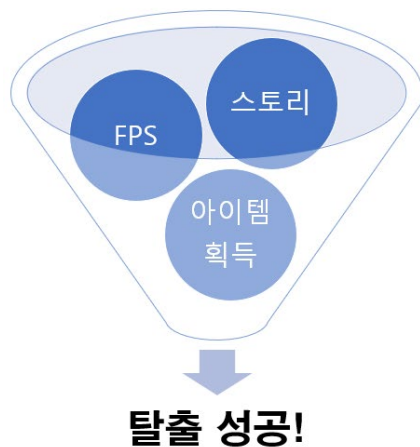


고성인
김도현
우상덕
이일호
정지환

제출일: 221213
업데이트: 221213

기존 기획 - 유적지 탈출 FPS 게임

1. "유적지 탈출 스토리형 fps"



유적지 내부에 갇힌 주인공
나타나는 적을 잡고, 적으로부터 획득한 아이템을 이용
최종 보스를 획득한 아이템을 이용해 처치하고
탈출이 목적인 게임.

2. 사용 Asset : Unity FPS Microgame



에셋에서 제공하는 기능

맵 추가

색깔 바꾸리

적 추가

에셋 추가하기

기존 게임과의 차별성 부족으로 인해 게임 기획 수정

CONTENTS

◆ 게임 소개

- ◆ 게임 제목
- ◆ 게임 컨셉
- ◆ 핵심 재미요소
- ◆ 기존 게임과의 차별성

◆ 게임 특징

- ◆ 순서도
- ◆ 화면 UI 구성
- ◆ 구동 방식

◆ 게임 플레이 설명

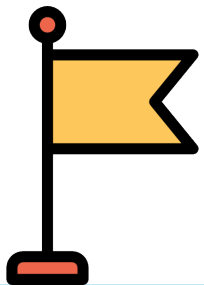
- ◆ 조작 방법
- ◆ 세부 규칙

◆ 게임 이미지

- ◆ 컨셉 아트
- ◆ 에셋 출처

◆ 역할 분담

◆ 데모



게임 소개

게임 소개

게임 제목

핑지런(MJU_RUN)

게임 컨셉

장애물들을 피해 달리며 출석 아이템을 획득해 출석점수를 획득하고 퀴즈를 풀어 명지대학교 융합소프트웨어학부 데이터테크놀로지 전공을 수료해 졸업하라!

장르

횡스크롤 러닝 게임

플랫폼

PC

핵심 재미요소

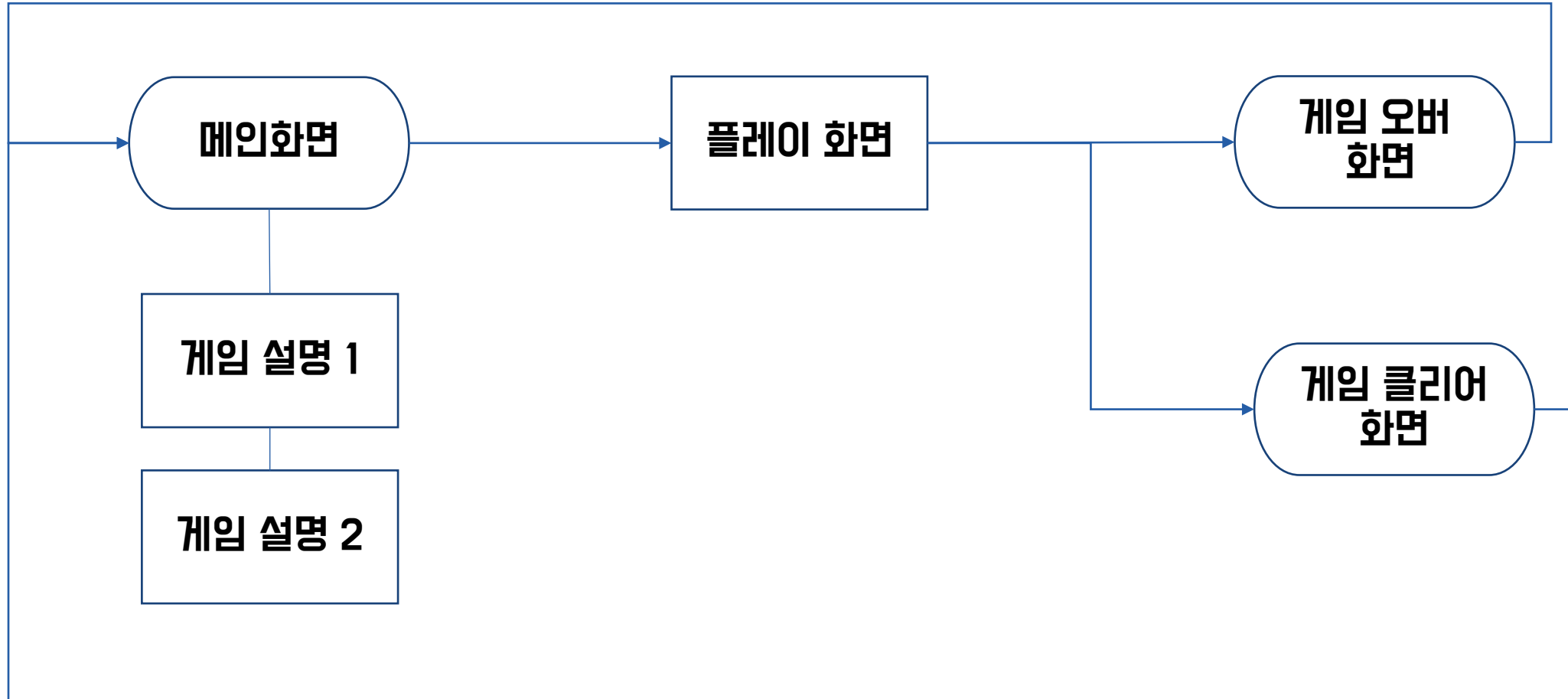
프로그래밍 할때 많이 보던 장애물(ERROR)등장, 공부했던 내용을 O.X 퀴즈로 풀어야지만 게임 클리어 가능

기존 게임과의 차별성

단순히 장애물을 피해 달리기만 하는 것이 아니라, 스테이지 마다 등장하는 5개의 출석 아이템 중 4개 이상을 획득 해야지만 게임 클리어 가능.
퀴즈 문제가 출제되면 빠른 시간 내에 O쪽이나 X쪽 양갈래길을 선택해 게임 클리어를 해야한다.

게임 특징

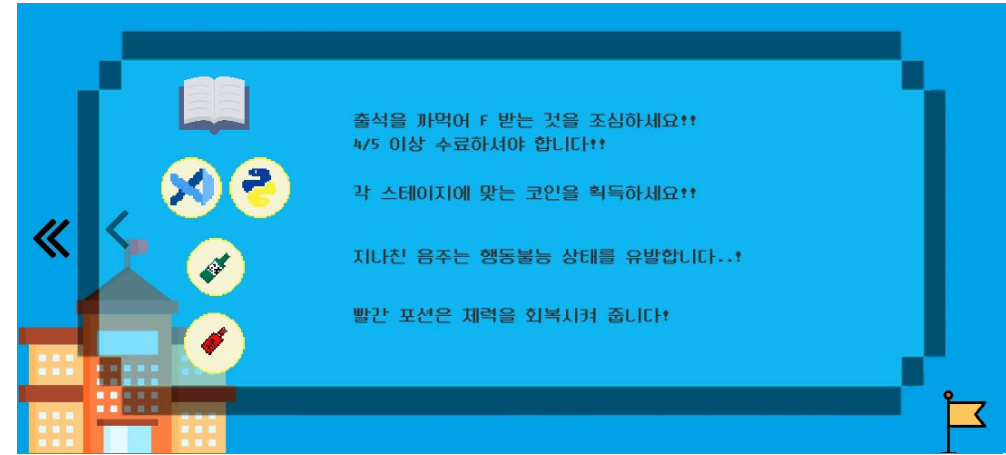
순서도



화면 UI 구성



메인 화면



게임 방법



인게임(플레이) 화면

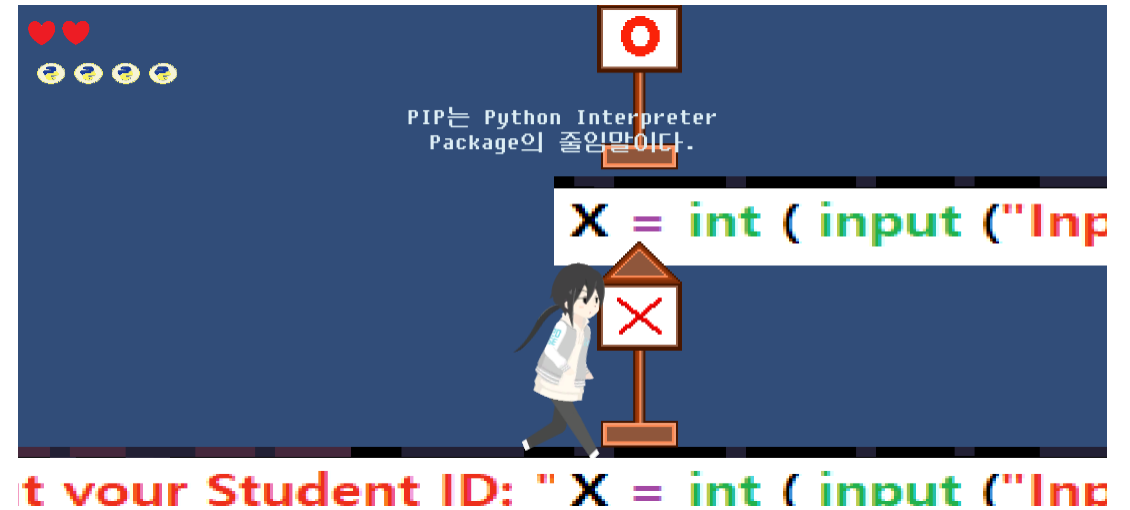
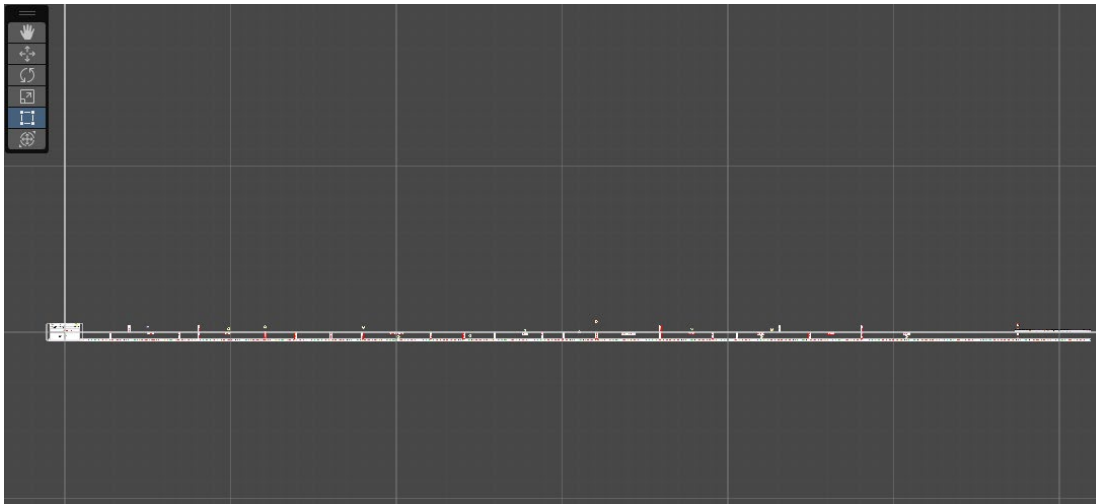


게임오버 시

게임 특징

레벨디자인 방식

각 스테이지 난이도는 장애물 배치 정도, 출석아이템 위치, 퀴즈가 화면에 나오는 시간으로 결정된다.



게임 플레이 방식

게임 플레이 방식

조작 방법

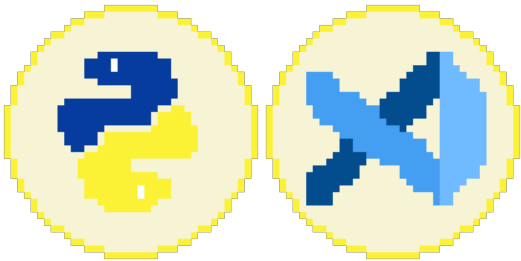
점프



슬라이딩

세부 규칙

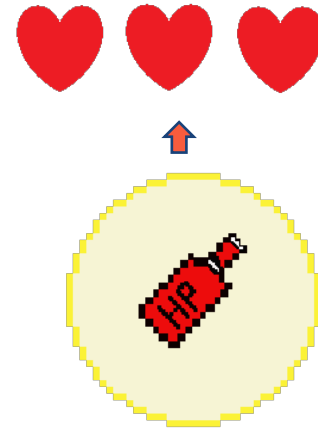
아이템



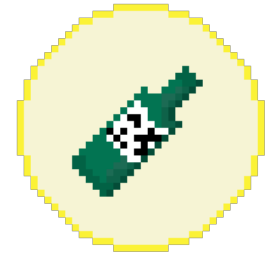
각 스테이지별 출석 아이템



아는것이 힘!
일시적으로 킥보드를 타고
모든 장애물을 회피할 수 있다.



장애물에 부딪혀 다친 마음을
회복할 수 있다.



지나친 음주는 머리를 둔하게
만든다!
일시적으로 점프&슬라이딩 불가

세부 규칙

QUIZ

각 스테이지 별 미리 저장된 10개의 질문 중 하나가 랜덤으로 호출되게 되고,
플레이어는 O,X 양 갈래길 중 하나를 선택한다.
맞으면 다음 스테이지로, 틀리면 GAME OVER

```
AddQuiz();
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    if(this.quiz == null && player.transform.position.x >= 520)
    {
        string q = PickQuiz();
        this.quizText.GetComponent<Text>().text=q;
    }
}

private void AddQuiz()
{
    quiz_ans.Add("파이썬은 Tim Sort라고 불리는 알고리즘을 사용한다.",true);
    quiz_ans.Add("튜플이 리스트보다 더 많은 메모리를 소모한다.",false);
    quiz_ans.Add("딕셔너리는 순서가 정의되어 있다.", false);
    quiz_ans.Add("컴프리 문법은 리스트, 딕셔너리, 튜플에서 가능하다.", false);
    quiz_ans.Add("파이썬 3.8에는 딕셔너리와 작동하는 reversed() 함수가 추가되었다.",true);
    quiz_ans.Add("파이썬은 다중 상속을 지원한다.", true);
    quiz_ans.Add("PIP는 Python Interpreter Package의 줄임말이다.", false);
    quiz_ans.Add("파이썬 식별자의 최대 길이는 정해져있다.", false);
    quiz_ans.Add(".pyc 파일은 .py파일의 컴파일된 버전이다.", true);
    quiz_ans.Add("메모리를 관리하는 힙스페이스는 프로그래머가 접근이 불가능하다.", true);
}

public void Erase()
{
    this.quiz = null;
}

public string PickQuiz()
```

```
// Update is called once per frame
void Update()
{
    if(this.quiz == null && player.transform.position.x >= 520)
    {
        string q = PickQuiz();
        this.quizText.GetComponent<Text>().text=q;
    }
}

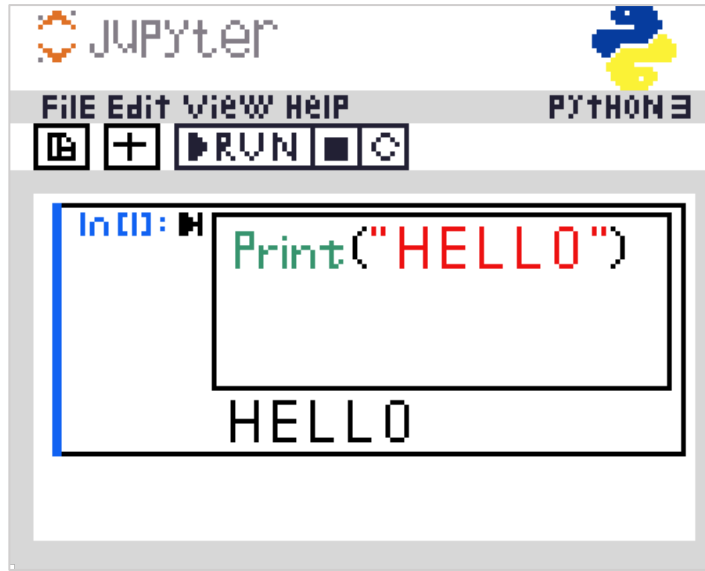
private void AddQuiz()
{
    quiz_ans.Add("DNS란 Host의 Domain Name을 Host의 IP로 변환해주는 서비스이다.",true);
    quiz_ans.Add("TCP의 3Way-HandShake는 세션을 종료하기 위한 절차이다.", false);
    quiz_ans.Add("HTTP는 상태정보를 저장하는 특징이 있다.", false);
    quiz_ans.Add("UDP는 3Way-HandShake를 사용하지 않는다.", true);
    quiz_ans.Add("HTTP의 Method에서 PATCH는 일부 데이터만 변경한다.",true);
    quiz_ans.Add("HTTP의 Method에서 POST는 맥등하다", false);
    quiz_ans.Add("HTTP의 상태코드 400번대는 클라이언트 오류이다.", true);
    quiz_ans.Add("Javascript는 멀티 스레드 언어이다.", false);
    quiz_ans.Add("HTTP는 중요한 프라이버시가 오가는 서비스에 부적합하다.", true);
    quiz_ans.Add("Accept는 HTTP의 Response Header이다", false);
}

public void Erase()
{
    this.quiz = null;
}

public string PickQuiz()
```

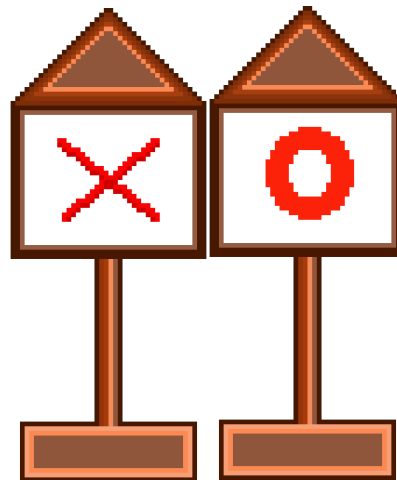
게임 이미지

컨셉 아트



```
X = int ( input ("Input your Student ID: ")
```

```
<head></head><body></body>
```



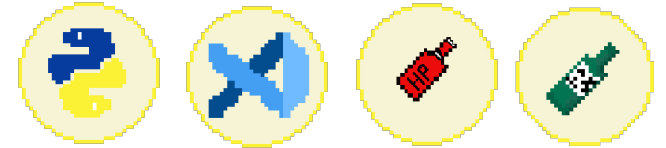
GameOver !

Expulsion **F** from
Myongji University

컨셉 아트

ValueError

TypeError



NameError

SyntaxError

IndexError

ERROR

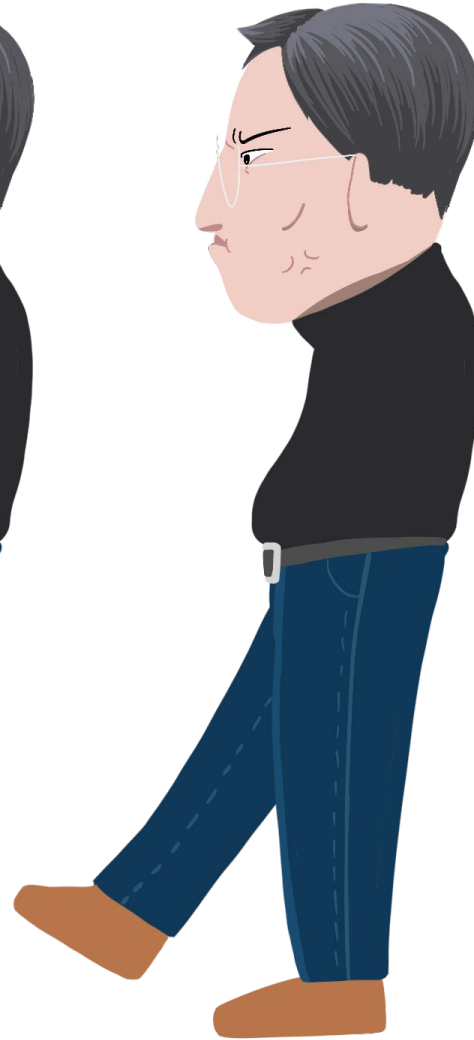
Not Found

4
0
4

Bad Gateway

5
0
2

컨셉 아트



에셋 출처

캐릭터 에셋

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/cute-2d-college-student-198684>



역할 분담

역할 분담

고성인 정지환

게임 디렉터 컨트롤러
캐릭터 이동 및 컨트롤러
아이템 컨트롤러

게임 시작
화면

게임 설명
화면

씬 통합

퀴즈 기능
구현

BGM 작업

이일호

맵 구현

장애물
배치

아이템
배치

김도현

게임 오버
화면

클리어
화면

우상덕

맵 리소스

에러 리소스

아이템
리소스

데모
데모

E. O. D 

감사합니다