

GameAgent

201433001 강민성
201433006 김승주
201433016 박진수



“

Table of Contents

- 01 개요
- 02 컨셉
- 03 특징
- 04 게임 플레이
- 05 게임 오브젝트
- 06 현재 개발상황 및 계획
- 07 시연



“ 게임 개요

이름

GameAgent

소재

슈퍼 마리오, 소닉, 메탈슬러그 등 게임의 무대 뒤에서 일하는 비밀요원의 이야기

장르

시뮬레이션, 퍼즐

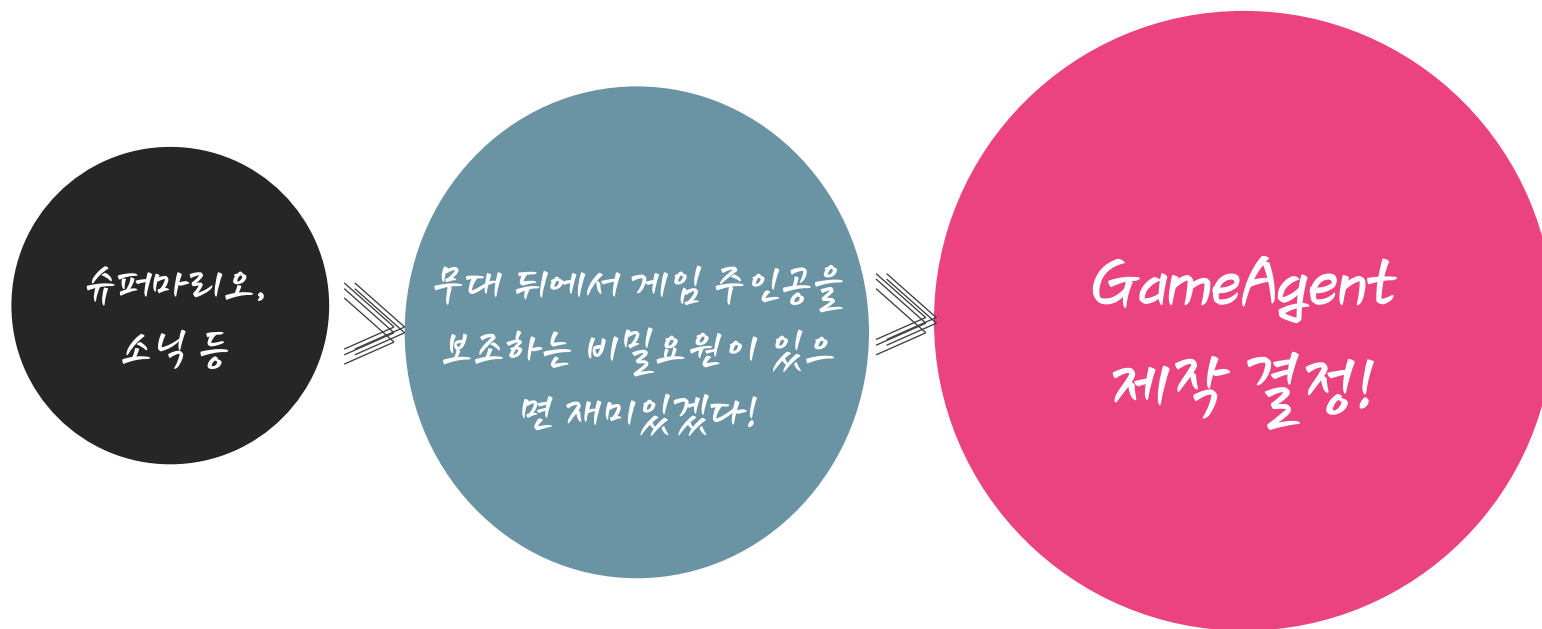
개발 환경

유니티 2D

“ 게임 컨셉 및 구상

슈퍼 마리오, 메탈슬러그 등의 게임의 무대 뒤에서 일하는 agent가 되어 본무대를 성공시키는 게임

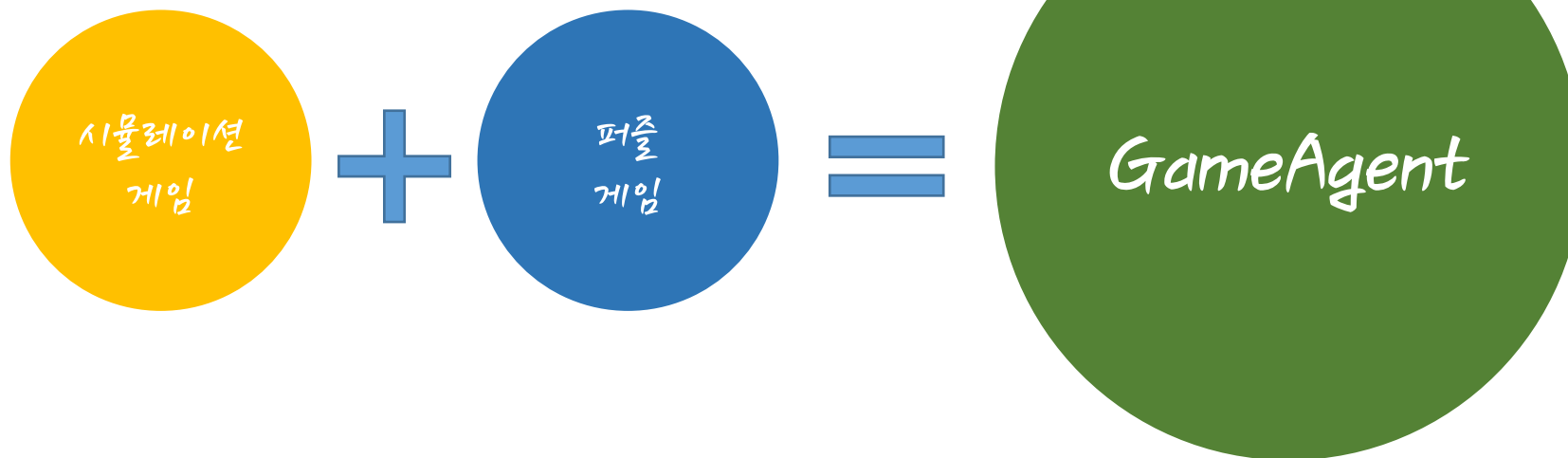
네이버 웹툰 전자오락 수호대에서 영감을 받아 제작



“ 게임의 특징

Comment.

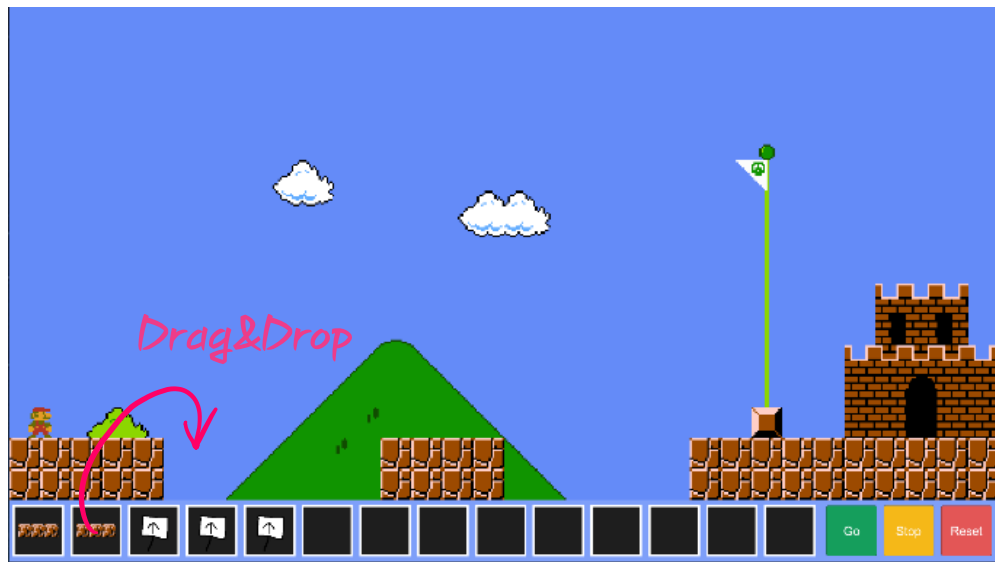
슈퍼 마리오, 소닉과 같이 우리에게 친숙한 게임의 무대를 직접 만드는 시뮬레이션형식의 퍼즐게임으로
시뮬레이션 형식의 게임이 생소한 일반 게이머도 쉽게 접할 수 있는 게임



“ 게임 플레이

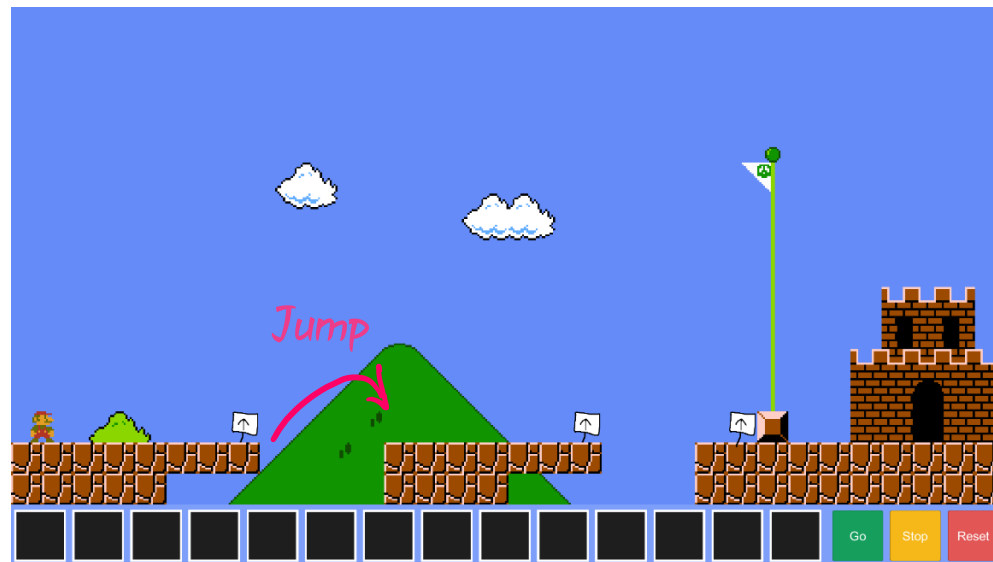
준비 단계

지형이나 지시표지판을 게임 주인공이 클리어 포인트까지
무사히 도착할 수 있도록 Drag & Drop 형식으로 배치



실행 단계

준비단계에서 설치한 오브젝트들을 사용하여 게임 주인공이
클리어 포인트까지 이동



“ 게임 오브젝트 - 지형

Comment.

각 지형의 스프라이트는 테마에 따라 달라진다.

현재 계획하고 있는 테마는 슈퍼 마리오, 소닉, 메탈슬러그가 있다.

고정되어 있는 지형

- 메인 게임 테마에 맞는 다양한 형태의 지형들
- 플레이어가 배치를 바꿀 수 없다.

배치 가능한 지형

- 플레이어가 drag & drop으로 배치할 수 있는 지형
- 이 지형을 활용하여 캐릭터가 골 지점까지 갈 수 있도록 배치한다.

트리거 지형

- 무게를 감지하여 바뀌는 지형
- 캐릭터가 특정 지형에 있던 시간을 측정하여 바뀌는 지형
- 다른 지형을 움직이는 트리거가 되는 지형 등
Ex) 일정시간 올라가 있으면 사라지는 발판

“ 게임 오브젝트 - 지시 표지판

Comment.

각 지형의 스프라이트는 테마에 따라 달라진다.

현재 계획하고 있는 테마는 슈퍼 마리오, 소닉, 메탈슬러그가 있다.

행동 지시 표지판

- 점프
- 달리기
- 숨이기
- 앉기
- 대기
- 아이템 사용 등

트리거 표지판

- 버튼 등 오브젝트와 상호작용 하기 위한 트리거가 되는 표지판
- 2개 이상의 기능을 가진 오브젝트와 상호작용을 선택하는 용도
Ex) 들어서 옮길 수 있는 버튼을 바로 누를지 다른 장소로 들고가서 누를지를 지시

“ 게임 오브젝트 - 그 외 오브젝트

Comment.

각 지형의 스프라이트는 테마에 따라 달라진다.

현재 계획하고 있는 테마는 슈퍼 마리오, 소닉, 메탈슬러그가 있다.

몬스터

각 테마에 맞는 플레이어를 공격하는 몬스터

Ex) 슈퍼 마리오의 굼바, 메탈슬러그의 외계인



아이템

- 클리어에 필요한 아이템
- 점수를 올리기 위한 아이템
- 무기 등 플레이어를 강화해주는 아이템



NPC

- 클리어를 위한 단서를 제공하는 NPC
- 플레이어를 도와주는 아이템을 주는 NPC



“ 현재 개발 상황

Scene 구분 및 UI 구현

- Scene 구분
 - ✓ 메뉴에서 버튼을 클릭하여 테마 및 스테이지를 선택할 수 있도록 구현
- UI 구현
 - ✓ 게임을 풀어나가기 위한 오브젝트를 관리하는 아이템창, Start, Reset, Stop 버튼의 기능 구현

슈퍼 마리오 테마 추가

- 슈퍼 마리오 테마
 - ✓ 게임의 기본적인 진행방식을 알 수 있도록 도와주는 튜토리얼의 역할
- 테마 사운드 추가
 - ✓ 테마의 몰입도를 높여주는 마리오 BGM 및 상황에 맞는 효과음 추가

오브젝트 및 이벤트 추가

- 슈퍼 마리오 테마의 오브젝트
 - ✓ 발판 역할을 하는 배치 가능한 블록
 - ✓ 마리오의 행동을 지시할 수 있는 점프 지시 표지판
- 슈퍼 마리오 테마의 이벤트
 - ✓ 게임 클리어, 게임오버 이벤트 추가

“ 개발 계획 - 역할 분담

역할 분담

기본적으로는

김승주 - 그래픽, 사운드, 이벤트

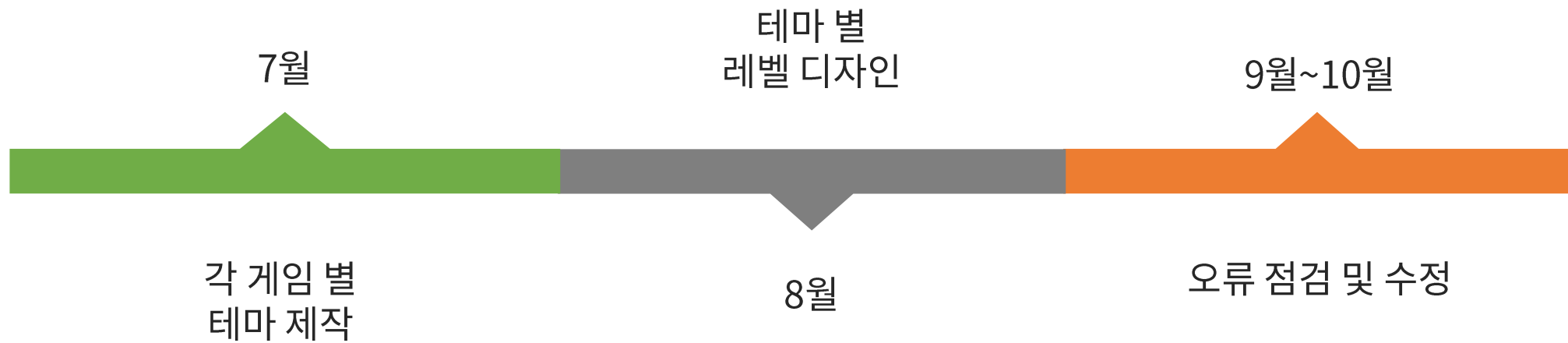
강민성 - UI, 테마 별 세부 스크립트

박진수 - 메뉴, 범용 스크립트

이처럼 담당하고

개발 중에 생기는 문제점이나 변경점에 대해서는 함께 상의해서 같이 해결하는 방식으로 개발

“ 개발 계획 - 개발 일정



“ 개발 계획 - 남은 개발 일정

7월- 각 게임 별 테마 제작

- 각각의 게임에 맞춰서 지형 및 오브젝트들을 추가
- 게임 테마에 따라 다른 컨셉을 가진다.
 - ✓ 슈퍼 마리오는 기본적인 게임플레이를 위한 튜토리얼을 중심으로 구성
 - ✓ 소닉은 가속도를 이용한 퍼즐 위주로 구성
 - ✓ 메탈슬러그는 몬스터와 아이템 활용을 이용한 퍼즐 위주로 구성

8월 - 레벨디자인 및 마무리

- 각 테마별로 추가한 오브젝트들을 사용하여 스테이지 개발 및 난이도 설정
- 각 스테이지에 사용할 수 있는 오브젝트의 종류와 개수를 제한하여 스테이지 별 난이도를 조정

9월~10월 - 오류 점검 및 수정

- 테스터 플레이어를 통한 게임 난이도, UX 수정 및 버그 fix
- 각 테마별로 발생할 수 있는 문제점들을 점검
- 게임의 전반적인 기능들을 점검

“시연

Thank you.

