

게임 공장 기획

팀명 : 공장 직원

팀원 : 박수진, 안서현, 이나현, 이성음, 이슬희, 최효정

목 차

- ▶ 구성원 소개
- ▶ 게임 소개
- ▶ 게임 설명
- ▶ 활동 계획
- ▶ 진행 상황

구성원 소개

- ▶ 팀명 : 공장 직원
- ▶ 팀장 : 이슬희
- ▶ 팀원 : 박수진, 안서현, 이나현, 이성음, 최효정
- ▶ 팀원 역할 : 총괄 > 이슬희

UX, UI 디자이너 > 이나현, 최효정

프로그래머 > 박수진, 안서현, 이슬희, 이성음

게임 소개

- ▶ 게임 명 : ‘ 잡히면 재수강 ’
- ▶ 장르 : 러닝 액션 / 장애물 피하기
- ▶ 개발 툴 : 유니티

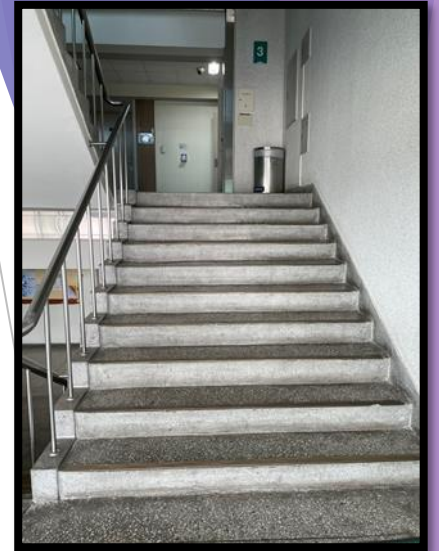
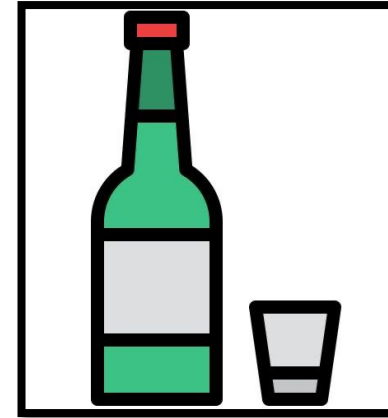


게임 설명 - 전체 시나리오

- ▶ 한 학생이 을지대에 입학해서 졸업할 때까지 과정을 게임으로 표현함
- ▶ 게임의 시작과 마지막을 입학식과 졸업식으로 하여 각각 프롤로그와 에필로그로 게임의 전체적인 스토리를 알려줌
- ▶ 1학년~4학년까지 1년을 하나의 스테이지로 구성함
- ▶ 각 학년 별로 배경과 교수님을 선정함
- ▶ 교수님이 학생을 쫓아가고 학생이 도망가면서 장애물은 피하고 아이템을 먹음
- ▶ 학년 별로 피해야 할 장애물의 종류가 달라짐
- ▶ 스테이지 하나를 마칠 때마다 피한 장애물 수와 얻은 아이템 수를 기준으로 학점을 보여줌

Stage_01 : 1학년

- ▶ 배경 : 박애관 계단
- ▶ 교수님 : 강민수 교수님
- ▶ 캐릭터 : 학생 (새내기 룩)
- ▶ 장애물 : 소주

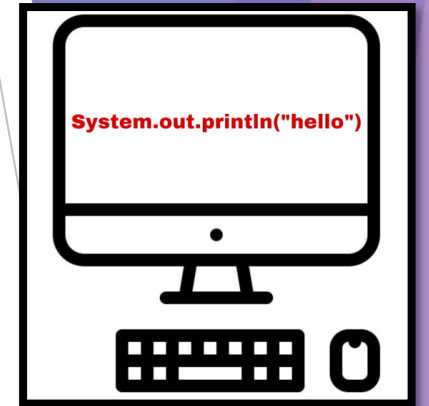


1학년 stage

일명 새내기 룩,
머리부터 발끝까지
화려한 꾸밈의 컨셉

Stage_02 : 2학년

- ▶ 배경 : 뉴밀레니엄관
- ▶ 교수님 : 김규호 교수님
- ▶ 캐릭터 : 학생 (꾸안꾸 룩)
- ▶ 장애물 : 코딩 용어

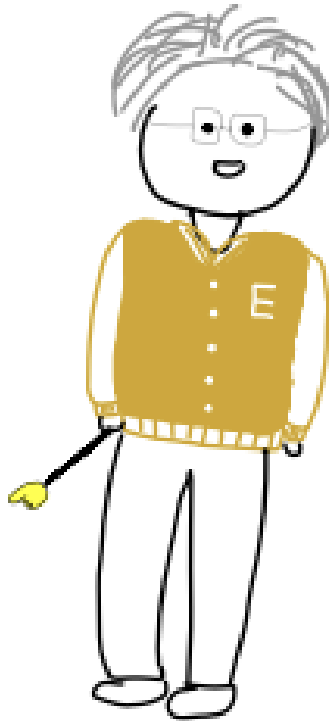


2학년 stage

일명 꾸안꾸 룩,
슬슬 꾸밈이 줄어드는듯
하지만 꾸밈의 컨셉

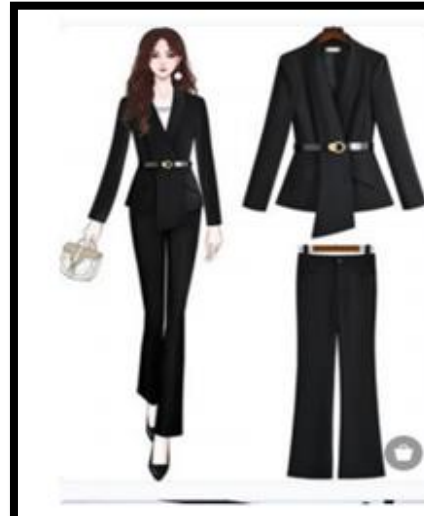
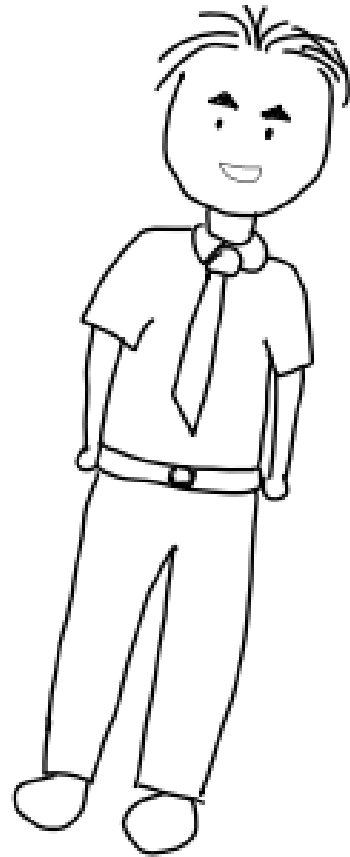
Stage_03 : 3학년

- ▶ 배경 : 박애관 IoT 실습실
- ▶ 교수님 : 정동근 교수님
- ▶ 캐릭터 : 학생 (편한 옷)
- ▶ 장애물 : 레포트



Stage_04 : 4학년

- ▶ 배경 : 싸이 동상
- ▶ 교수님 : 임명재 교수님
- ▶ 캐릭터 : 학생 (취준생 룩)
- ▶ 장애물 : 슬리퍼 / 추리닝



4학년 stage

일명 취준생 룩,
나도 이제 취업 준비한다.
그러니까 정장 입을 거다.
같은 컨셉