0. 서론

1. 개요

(1) 개발의 필요성

상세한 배경: 리듬과 로그 라이크 장르의 결합을 통한 게임 경험은 해당 장르의 특성상 플레이어들 간의 역량 차이로 갈리는 경우가 많다. 리듬 게임은 음악적 감각이 뛰어난 사람, 로그 라이크 게임은 전략적 사고가 필요한 사람이 주로 즐긴다. 그러나 이로 인해 한계점이 발생하고, 두 장르 간의 교류가 적은 편이다. 이러한 한계를 극복하고자, 플레이어가 양쪽 장르의 특성을 동시에 체험하며 높은 접근성을 가진 게임을 개발하고자 한다.

(2) 개발 목표 및 가정

전략적인 유저와 음악적 감각을 가진 유저 모두에게 타깃: 게임은 두 장르를 조화시킨 새로운 경험을 제공하여, 리듬에 집중하면서도 전략적인 선택이 요구되는 독특한 플레이를 플레이어에게 제공한다.

장르 간의 장점을 결합: 리듬 게임의 지루함과 로그 라이크 게임의 불가피한 실패에 따른 스트레스를 완화하기 위해, 게임은 플레이어의 능력과 선택에 따라 변화하는 동적인 플레이 스타일을 지향한다.

(3) 활용 분야

장르 융합의 가능성: 게임 산업에서는 기존의 한계를 극복하고 새로운 트렌드를 만들 수 있는 장르의 융합이 주목받고 있다. 이 게임은 해당 트렌드에 발맞춰 두 장르를 성공적으로 결합하여 다양한 게임 시나리오와 플레이 방식을 지원하며, 다양한 게이머들에게 새로운 경험을 제공할 것이다.

(4) 접근 방법

게임 경험의 새로운 패러다임: 언리얼 엔진을 활용하여 리듬과 로그 라이크의 특성을 조합하는 새로운 게임 시스템을 구축한다. 각 플레이어의 선택이 게임의 진행과 난이도에 영향을 미치며, 이로 인해 갈등하지 않고 즐길 수 있는 게임 플레이를 설계한다

2. 개발 완료한 내용

(1) 지원하는 기능 명세

리듬게임 시스템: 노트 생성, 콤보 및 점수 시스템, UI 및 이펙트 구현

전투 시스템: 게임 오버와 재시작 로직 구현

(2) 구현을 위한 배경 이론

리듬과 로그 라이크 장르의 특징을 기반으로 한 게임 디자인 이론의 적용

(3) 현재까지 개발된 시스템 구성

시스템의 전체 개념 설계도 및 데이터 처리 절차도

(4) 모듈 별(클래스 별) 구성도

각 모듈별 상세 설계도 및 각 함수들의 명세

(5) 실행 모습 예시

리듬 게임 및 전투 시스템의 스크린 샷들

(6) 현재 시스템의 문제점

미완료 및 미구현된 기능들의 명세

3. 향후 개발할 계획

(1) 전체 시스템의 모습

개발이 완료된 후의 시스템의 전체 개념 설계도 및 서비스 제공 절차도

(2) 향후 개발할 모듈들의 목록

각 모듈별 예상 개념 설계도 및 앞으로의 개발 계획에 대한 일정표

(3) 실행 모습의 가상 모습 예시

서비스를 지원하는 모습들을 가상의 그림들로 예시

4. 첨부자료

(1) 본인이 단독으로 작성한 소스파일들

[소스코드 파일1], [소스코드 파일2], ...

(2) 본인이 제작한 컨텐츠들

[컨텐츠1], [컨텐츠2], ...