

# 소음 줄이기(가제)

졸업작품 게임 기획안

# INDEX

1. 게임장르

2. 게임 시놉시스 및 스토리

3. 게임 특징, 목표

4. 스테이지 정리, 소음도 정리

5. 레퍼런스

6. 에셋

7. UI / UX 및 플로우 차트

8. 개발계획

# 게임 장르

## 1. 3D 게임

## 2. 액션 아케이드 게임

- 소음도에 따라 달라지는 주민들의 소음 스트레스 상승도 → 소음 스트레스가 100% 되면 게임오버
- 화면 밖으로 소음을 일으키는 물체가 나가면 소음도 하락
- 소음을 일으키는 물체는 알까기로 제거
- 플레이어 알의 개수는 3개 → 알을 다 소비하면 게임오버

추가

## 3. 플랫폼 : 컴퓨터

## 게임 시놉시스

각종 소음으로 인한 사건이 많이 일어나는 요즘,  
소음공해로써 사람들을 편하게 해주기위해 소음맨이 떴다!  
어디든 소음이 있는 곳이라면 소음맨이 나타나는데,

소음을 일으키는 주범들을 무찌르고 사람들에게 평화를 되찾아 주자.

추가

## 게임 스토리

STAGE 1 - 1 : 소음의 시작

STAGE 1 - 2 : 원인의 발견

STAGE 1 - 3 : 보스에게로 가는 길

## 게임 특징, 목표

추가

튀겨내는 정도를 생각해야함 -> 물리 공부 필요

### < 특징 >

1. 알까기 게임을 발전 시킨 게임
2. 현대 사회에서 문제되고 있는 소음공해를 소재로 스테이지마다 마련된 생활 곳곳의 소음을 줄이자.
3. 물체마다 각각 다른 데시벨 크기
4. 데시벨이 클 수록 튀겨내기가 어렵다.
5. 사용할 수 있는 플레이어 알의 개수는 3개로 제한된다.

### < 목표 >

일정 시간 안에 소음을 일으키는 물체를 화면에서 제거해 게임오버가 되지 않으면 스테이지 클리어

추가

-일정시간이 필요할까? 에 대한 고민  
이유: 게임오버 조건이 너무 많다.

-CLEAR조건을  
시간 or 맵 안 소음요소를 제거  
둘 중 하나 선택해야한다.

## 스테이지 정리

소음맨이 나타나는 장소	스테이지	스테이지 내용
도서관	STAGE 1-1	도서관 안 소음
집 밖	STAGE 1-2	큰 도로와 지하철 옆의 집
집 밖	STAGE 1-3	번화가 주변의 집
공연장 안	STAGE 2-1	공연장
	STAGE 2-2	공항
	STAGE 2-3	공사장

추후 수정/추가 예정

## 소음도 정리

스테이지	소음원인	소음도
1-1	책 넘기는 소리	10
	대화소리	20
	핸드폰 벨소리	30
1-2	경적소리	30
	차 지나가는 소리	20
	지하철 소리	30
	사람들 소리	10
1-3	사람들 소리	20
	노래 소리	40

추후 수정/추가 예정



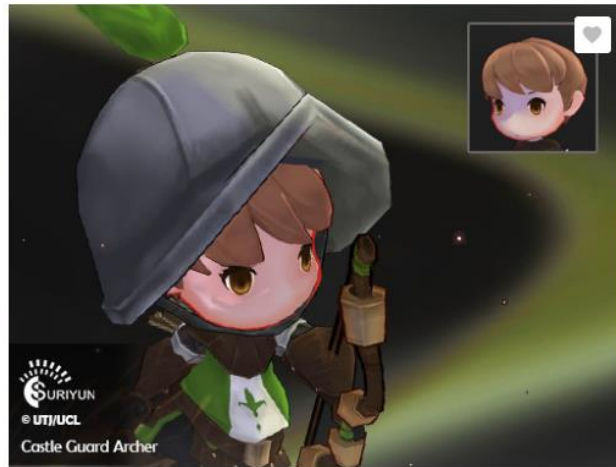
## 레퍼런스



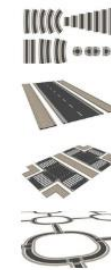
핑거나이츠

## 게임 리소스 정리

용도	가격	상업성	링크
캐릭터	\$ 10.40		<a href="https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/castle-guard-archer-86932">https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/castle-guard-archer-86932</a>
마을	\$ 3.99		<a href="https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/simple-town-cartoon-assets-43500">https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/simple-town-cartoon-assets-43500</a>
도로	FREE		<a href="https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/simple-modular-street-kit-13811">https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/simple-modular-street-kit-13811</a>

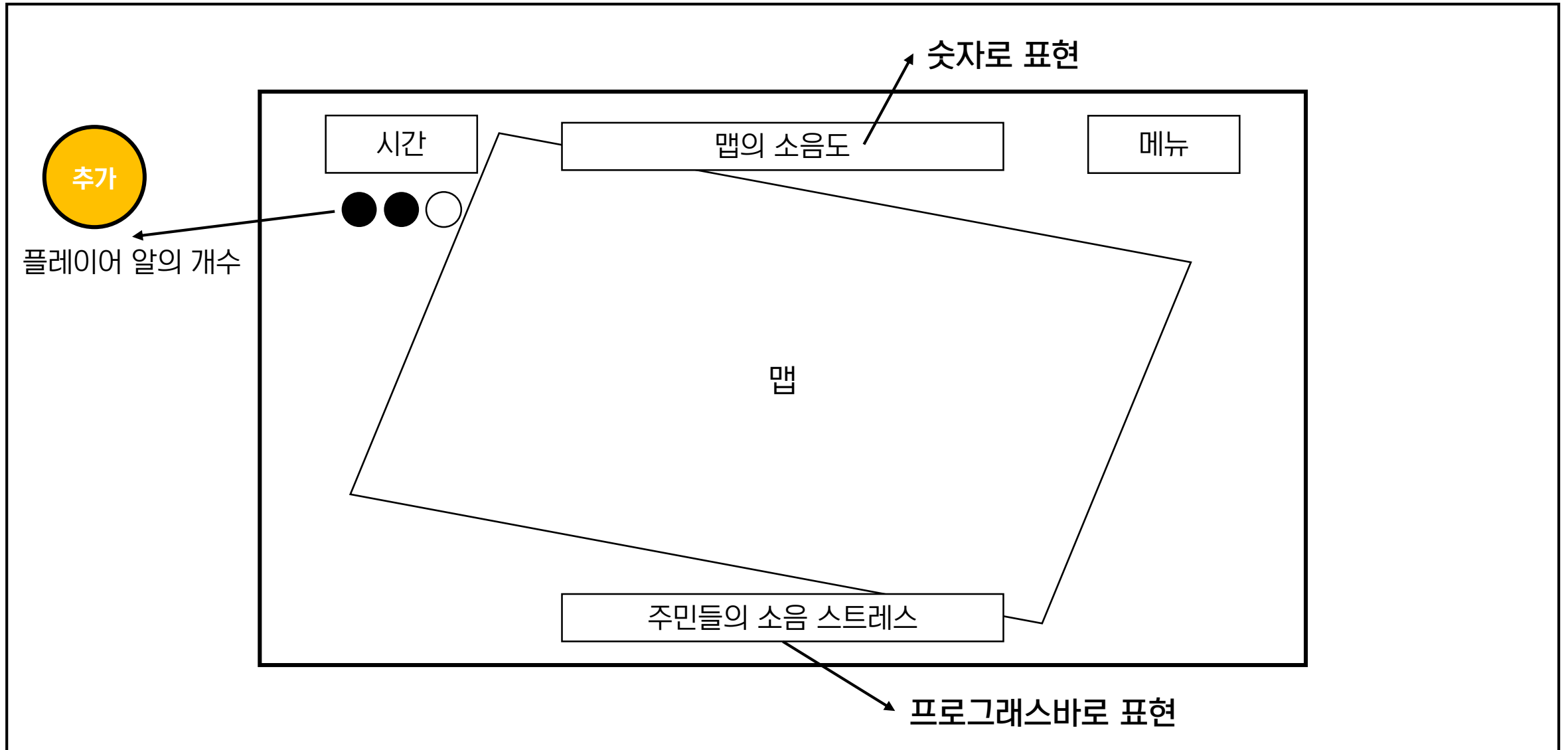


+2



발랄한 분위기

# 게임 UI/UHD



## 게임 내부 플로우차트



# 게임 개발 계획

날짜	기획 계획	개발 계획	기타
09월 17일	졸작 기획 시작	X	대강의 컨셉 잡기
10월 01일	기획 초안 완성	X	게임 내용과 목적, 에셋 찾기
10월 08일	구체적 기획 생각	유니티 시작	알짜기 게임 구현 시작과 구체적인 기획 생각하기
10월 15일	클리어 조건과 논리적으로 기획 생각	알짜기 관련 공부	게임렌더러, 겨냥선, 정규화 공부하기
10월 22일		에셋 구매 및 기초 게임	게임오버, 클리어를 구현하고, 에셋을 배치한다
10월 29일	UI 기획	게임 보완 및 보스 스테이지	
11월 05일	소음도와 스테이지 구체화	효과음과 비지엠 삽입	
11월 12일	스토리 생성	UI 만들기, 게임 시퀀스 생성	
11월 19일	기획적 보완	개발적 보완	
11월 26일			
12월 03일			
12월 10일			