

2024년도 졸업작품

TINO WORLD

.....

이시영, 엄미영, 황유림



CONTENTS

01. 게임 개요

- 게임소개 & 장르
- 주요 이용자
- 게임 흐름
- 개발 범위



02. 게임 컨셉

- 플레이 컨셉
- 그래픽 컨셉
- 사운드 컨셉
- UI 컨셉



03. 게임 요소

- 마을 특징
- 캐릭터 특징
- 던전 특징
- 몬스터 특징
- 추가 구현



01. 게임개요

- 게임 소개 & 장르

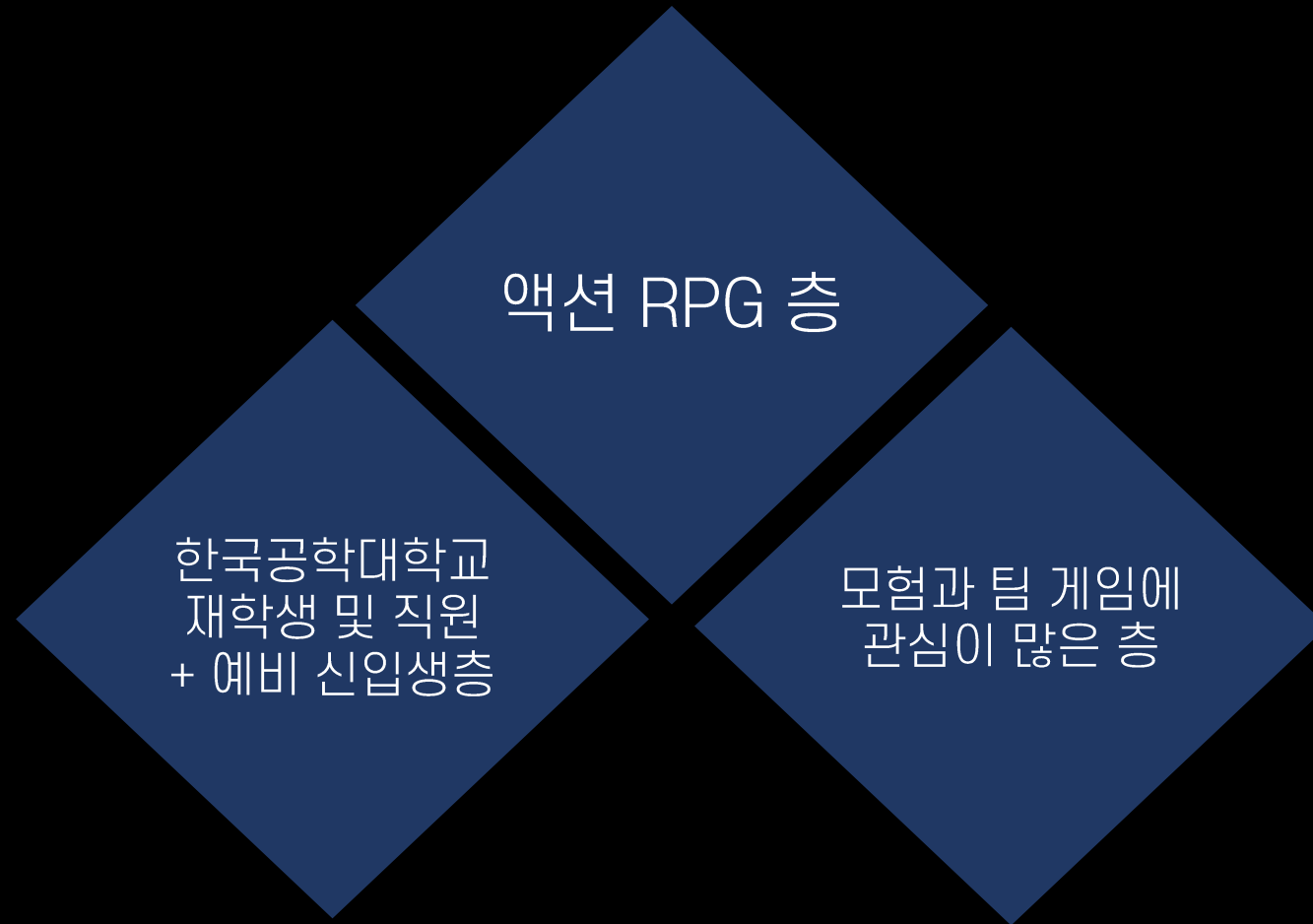


TINO World는 **window**기반의 게임으로
어느 날 이상한 세계에 떨어진 주인공이
원래의 세계로 돌아가기 위해
탐험하며 펼쳐지는 현실감 있는 전투와
협동 플레이 위주의 게임

장르 | 액션 RPG

01. 게임개요

- 주요 이용자



01. 게임개요

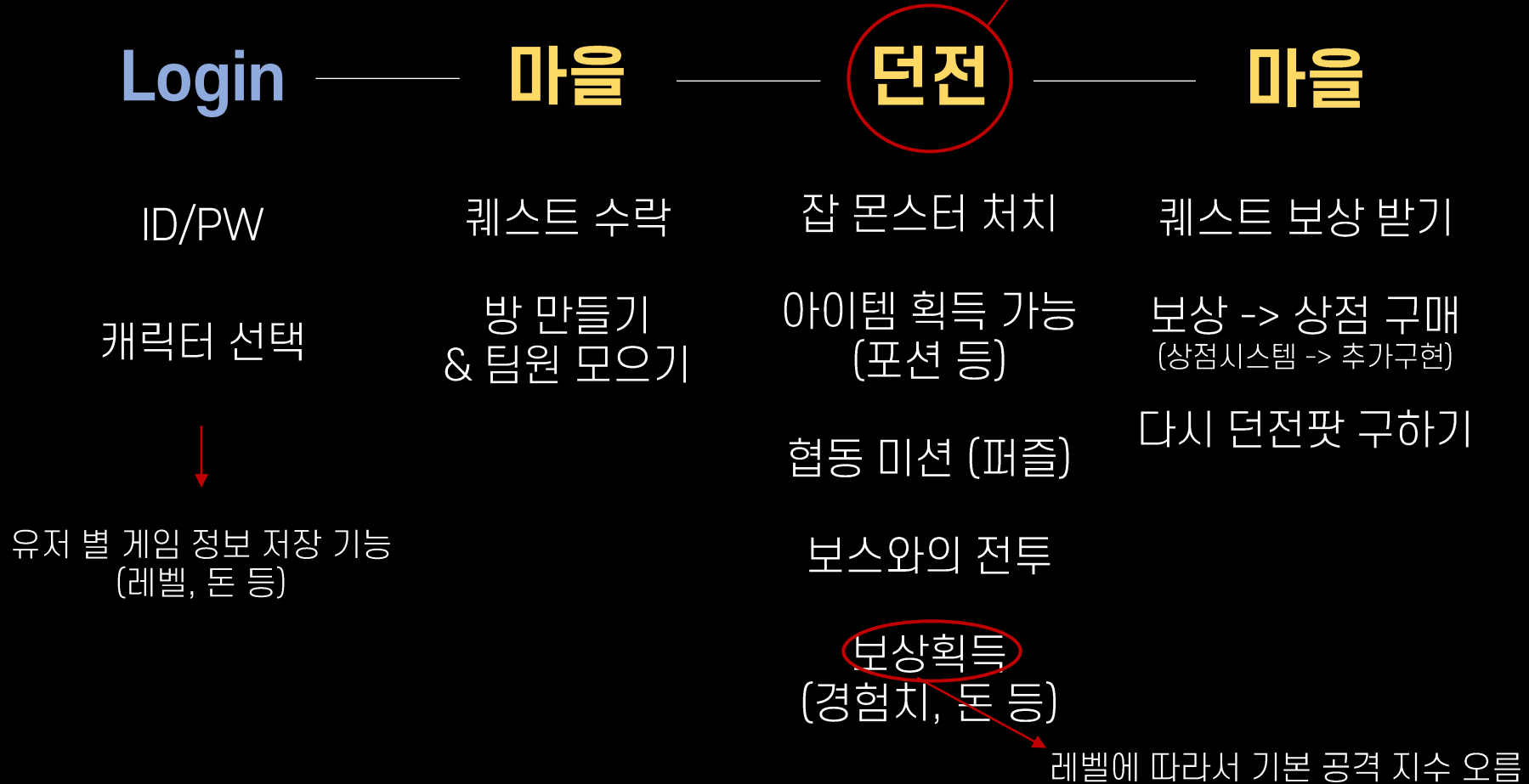
- NABC

Needs	한국공학대학교가 밀고 있는 마스코트, 학교의 홍보를 기대하는 입장에서 수요가 있을 것 협동 RPG 게임으로 혼자 하는 플레이보다 단순 성취가 아닌 여러 재미를 느낄 것
Approach	TUK 마스코트를 주인공으로 설정해 한국공학대 학생들에게 친근하게 다가갈 수 있음, 귀여운 공룡 캐릭터로 중, 고등학생들에게도 쉽게 접근 가능함.
Benefit	한국공학대학교 홍보효과
Competition	메시 절단을 응용한 부위 파괴를 구현하여 전략적인 있는 게임 플레이 타이밍을 맞추어 반격하는 시스템을 넣어서 성취감과 경쟁력 있는 게임 플레이

01. 게임개요

- 전체적인 게임 흐름

- 상위 던전까지 열려 있으나
초급자가 바로 깰 수 없는 난이도로 구성
- 레벨 높은 사람한테 버스 타기 가능
(한 번 클리어한 던전의 보상은 받을 수 X)



01. 게임개요

- 개발 범위

	필수 개발	추가 구현
캐릭터	공격수 캐릭터, 화학형 힐러	탱커
조작	WASD, 마우스(공격)	추가 공격에 따른 조작 추가
캐릭터 능력/공격	마우스 왼쪽 - 기본공격 마우스 오른쪽 - 캐릭터별 스킬	와이어 이동 (빠르게) 패링
몬스터	1스테이지 고릴라 / 잡 몬스터 나무 타며 이동, 돌 투척	추가 스테이지에 따른 추가

01. 게임개요

- 개발 범위

	필수 개발	추가 구현
전투 요소	잡몹 처치 시 아이템, 협동 미션 오브젝트 (몬스터 공격 회피) 전투 점수 측정	-
난이도 조절	몬스터 공격지수와 플레이어 스탯 조절 맵 구조 등	-
마을	촌장 NPC – 방 찾기 / 만들기 퀘스트 NPC – 퀘스트 수락/보상	상점 npc MY룸 (보유 장비 확인)
게임 요소	레벨시스템 (레벨에 따른 스탯UP) 채팅 시스템 플레이어 정보 저장	장비 시스템 상점 시스템

02. 게임 컨셉

- 플레이 컨셉 : 마을



공룡 마을에서 모인 플레이어 공룡들...



원래 세계로 돌아가기 위해 동료를 모아
NPC와 접촉해서 퀘스트를 받아 수행하라

02. 게임 컨셉

- 플레이 컨셉 : 던전



팀과 협동하여 몬스터를 처치하고 미션을 완수하라



보스 몬스터는 '약점'을 가지며 각 약점마다
보스에게 추가 피해를 주거나 공격을 막을 수 있다

02. 게임 컨셉

- 사운드 컨셉



마을 : 포근하고 쾌활한 분위기를 목표

ex) 메이플 스토리 헤네시스 느낌 BGM

지브리 느낌의 경쾌한 피아노 BGM



플레이어들의 보이스는 코믹하고
귀여운 느낌을 줄 수 있는 크롱 소리 느낌



전투 : 톰과 제리에서 느낄 수 있는 강렬/짧은 소리

02. 게임 컨셉

- 그래픽 컨셉



귀엽고 코믹스러운 학교 캐릭터와 어울리는 카툰 그래픽 사용



기본적으로 3~4단계로 이루어진 음영처리
전체적으로 밝은 명도를 가진 색채
명확한 윤곽선 (테두리선)

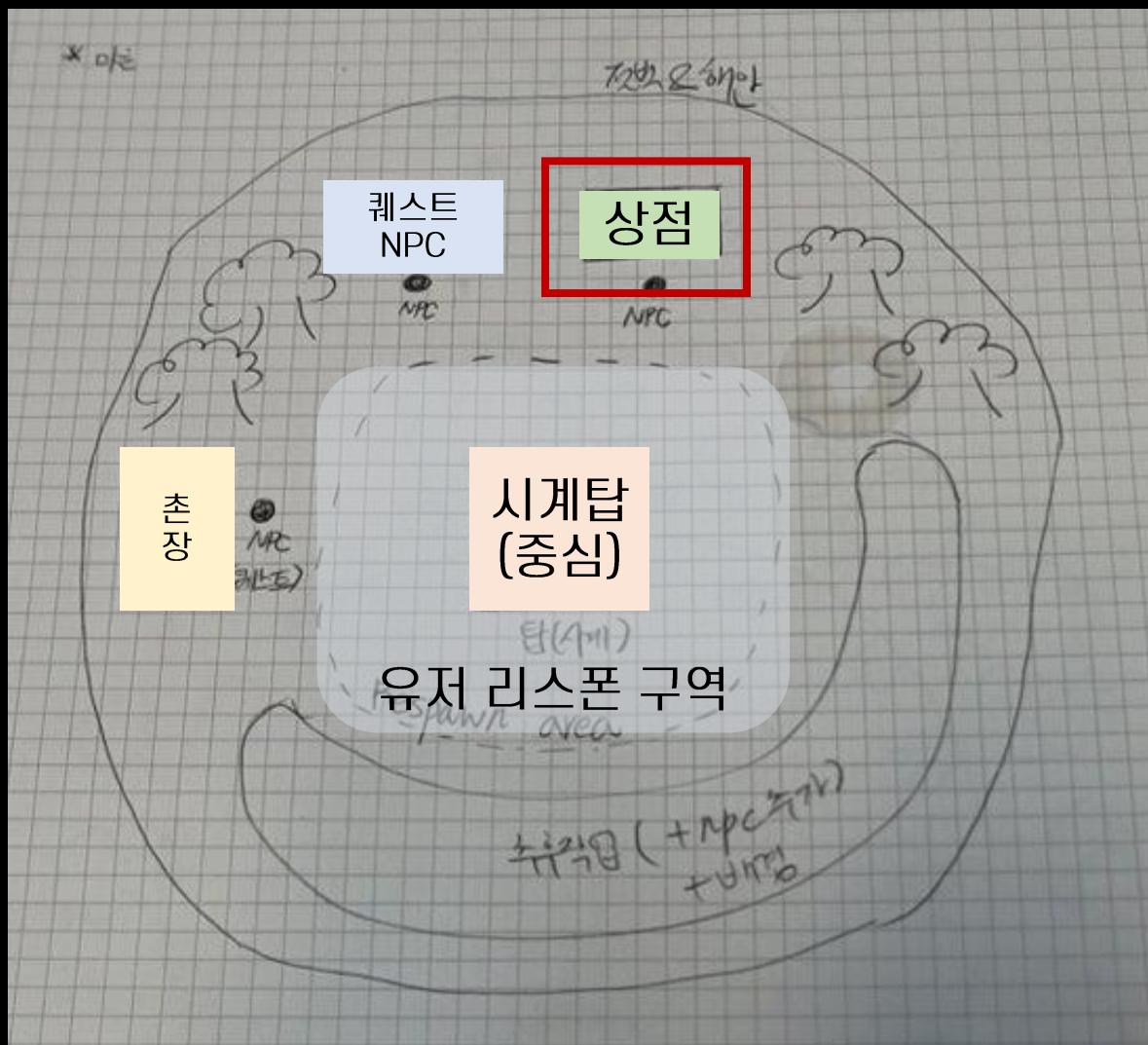
02. 게임 컨셉

- 마을 UI 컨셉



03. 게임 요소

- 마을 MAP



02. 게임 컨셉

- 던전 UI 컨셉

- + 아군 정보 (피, 기력)
- + 채팅창
- + 현재 전투점수/ 전투시간
- + 보스 체력바

체력바

몬스터의 공격을 맞은 경우
줄어드는 게이지

기력 게이지

기술 또는 대쉬 사용하면
줄어드는 게이지
걸거나 가만히 있어야 다시 증가

미니맵

몬스터와 동료의 위치를
전략적으로 표시



아이템 창

보유 중인 아이템을 표시

03. 게임 요소

- NPC 종류



촌장

방 만들기 / 방 찾기



퀘스트 NPC

퀘스트 수락/거절



상점 주인

아이템 구매 가능

03. 게임 요소

- Player 캐릭터



프로그래머

근거리 메인 딜러



화학자

힐러/원거리 딜러



엔지니어

탱커

03. 게임 요소

- Player 캐릭터



프로그래머

근거리 메인 딜러

캐릭터 특성

체력 300

공격력 40

방어력 30

Keys

오른쪽 버튼 가드(튕겨내기)

왼쪽 버튼 평타(검 휘두르기)

스킬 키 대쉬(특정 위치 빠르게 이동)

특징

- 메인 딜러
- 가장 어려운 캐릭터
- 근거리 공격

03. 게임 요소

- Player 캐릭터



화학자

힐러/원거리 딜러

캐릭터 특성

체력 200

공격력 30

방어력 20

Keys

오른쪽 버튼 ZOOM + 조준

왼쪽 버튼 물약 투척

스킬 키 포션 종류 변경

특징

- 물약은 포물선
- 난이도가 있는 캐릭터
- 원거리 공격

03. 게임 요소

- Monster



원숭이



용암
괴생물체



외계 생명체

03. 게임 요소

- Monster



원숭이

배경

- 살짝 어두운 배경의 숲 + 해안가

특징

- 나무 타고 다니기 가능
- 돌이나 나무 던져 공격

잡몹

- 원숭이 떼 등

