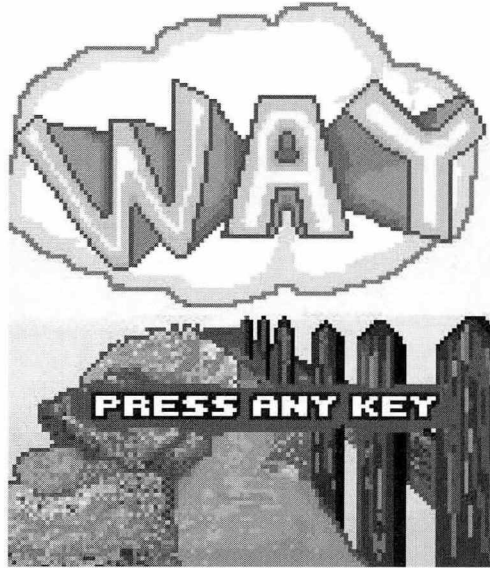


한국게임과학고등학교 "Way"

Way



Way는 신개념 모바일 퍼즐게임입니다.

Way

1. 작품명 : Way

2. 제작자 : 한국게임과학고등학교

대표자 : 백영기 (한국게임과학고등학교 게임기획과 2학년)

개발자 : 백영기 (한국게임과학고등학교 게임기획과 2학년)

김진수 (한국게임과학고등학교 게임프로그래밍과 2학년)

강효범 (한국게임과학고등학교 게임그래픽과 2학년)

주 소 : (565-913) 전북 완주군 운주면 장선리 121

전 화 : 063) 261-0700

팩 스 : 063) 263-0701

홈페이지 : <http://www.game.hs.kr>

e-mail : sunflower-duck@hanmail.net

3. S/W 요약설명

모바일 플랫폼 기반의 신개념 퍼즐게임입니다.

3.1 개발 배경

학교 특성상 게임을 전문적으로 공부하고 개발하는 것을 배웁니다. 게임은 즐기는 것뿐만이 아닌 교육적인 요소도 있어야 된다고 생각했고, 그래서 교육적으로 도움이 되는 모바일 게임을 개발하게 되었습니다.

3.2 시스템 개요

A. 게임장르

: 퍼즐

B. 대상

: 10~30대 여성

C. 게임시점

: Quarter-View

D. 게임컨셉

: 칩체기인 퍼즐시장을 일으킬 혁명

3.3 시스템 특징

A. 독창성

: 기존에 있던 퍼즐게임들과는 완전 다른 형식의 게임이다.

B. 우수성

: 고등학생이 만든 거라 믿겨지지 않을 정도의 퀄리티를 갖췄다.

: 게임을 하면서 자신도 모르게 암산능력이 향상된다.

C. 시장성

: 상대적으로 퍼즐게임은 수가 적으며, 매니아 층이 두껍게 형성되어있다. 우리는 이 매니아들을 대상으로 점차 퍼즐영역에서의 입지를 굳힐 것이다.

3.4 게임 방법

- ① 캐릭터를 움직인다.
- ② 처음 밟은 타일의 수치는 더하고 다시 밟으면 뺀다.
- ③ 더해진 수치를 4로 나눈다.
- ④ 나눈 값의 몫은 버리고 나머지를 공식에 대입한다.

※ 공식 = $\frac{(a+b+c+\dots)}{4}$

- ⑤ 나머지가 1이면 문이 $\frac{1}{3}$ 열리고, 나머지가 2이면 문이 $\frac{2}{3}$ 열리고, 나머지가 3이면 완전히 열리며, 0일 경우에는 문이 닫힌다.
- ⑥ 문이 열렸을 때 문을 통과하면 해당 문과 연결된 방으로 이동된다.

※ 예시

The image shows a game level with a grid of tiles. Each tile contains a number. A character is standing on a tile with the number 1. A door is located on the right side of the grid. Below the grid, there is a character icon, a health bar, and a score of 80.

공식

$$\frac{(A + B + C + \dots)}{4}$$


문의상태

나머지=0이므로
닫힘



공식


$$\frac{(2)}{4}$$

문의상태
 나머지=2이므로
 2/3열림



공식


$$\frac{(2 + 1)}{4}$$

문의상태
 나머지=3이므로
 열림






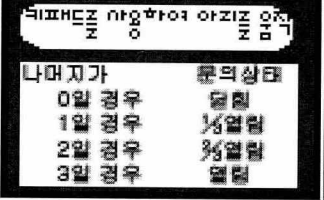


공식

$$\frac{(2 + 1 + 2)}{4}$$

문의상태
 나머지=1이므로
 1/3 열림

3.5 시스템 구성 및 주요기능

| 1.타이틀 | | | | | | | | | | | | |
|--|-------|--------------------------------|-------|----|-------|-------|-------|-------|-------|----|----|-----------------|
|  | 설명 | 공원으로 가는길 표현 | | | | | | | | | | |
|  | 키 조작 | 종료 키 이외의 키를 누를 시 메인 메뉴로 이동 | | | | | | | | | | |
| 2.메인메뉴 | | | | | | | | | | | | |
|  | 설명 | 아리가 메뉴를 가리킴 | | | | | | | | | | |
|  | 키 조작 | 상,하 키를 이용 메뉴간의 이동, 확인키를 눌러 활성화 | | | | | | | | | | |
| 3.게임방법 | | | | | | | | | | | | |
|  <table border="1" data-bbox="295 1413 617 1613"> <tr> <td>나머지가</td> <td>문의상태</td> </tr> <tr> <td>0일 경우</td> <td>닫힘</td> </tr> <tr> <td>1일 경우</td> <td>3/4열림</td> </tr> <tr> <td>2일 경우</td> <td>3/8열림</td> </tr> <tr> <td>3일 경우</td> <td>열림</td> </tr> </table> | 나머지가 | 문의상태 | 0일 경우 | 닫힘 | 1일 경우 | 3/4열림 | 2일 경우 | 3/8열림 | 3일 경우 | 열림 | 설명 | 게임의 기본적인 조작법 설명 |
| 나머지가 | 문의상태 | | | | | | | | | | | |
| 0일 경우 | 닫힘 | | | | | | | | | | | |
| 1일 경우 | 3/4열림 | | | | | | | | | | | |
| 2일 경우 | 3/8열림 | | | | | | | | | | | |
| 3일 경우 | 열림 | | | | | | | | | | | |
|  | 키 조작 | 좌, 우 키를 이용하여 게임시작 또는 메인메뉴로 이동 | | | | | | | | | | |

4. 시작하기 & 이어하기



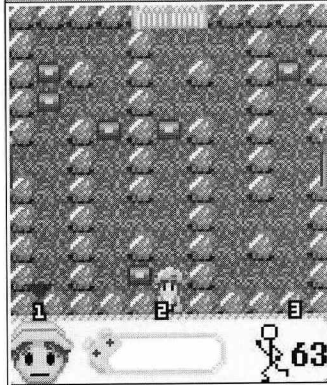
설명

게임시작

키 조작

상, 하 키를 이용하여 메뉴를 선택하고, 확인키를 눌러 활성화

5. 게임인터페이스



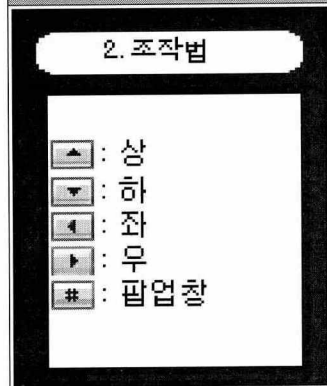
설명

게임인터페이스를 간략하게 설명

키 조작

좌, 우 키를 이용하여 설명을 본다.

6. 도움말




설명

게임의 궁금증을 해결해 준다.

키 조작

좌, 우 키를 이용하여 설명을 본다.

| 7. 환경설정 | | |
|---|------|--|
|  | 설명 | 소리, 진동, 난이도 조절 |
| | 키 조작 | 상, 하 키를 이용 메뉴를 선택하고 좌, 우 키를 이용하여 수치 조절 |

| 8. 만든이 | | |
|--|------|-------------------|
|  | 설명 | 만든이 |
| | 키 조작 | 아무키나 누르면 메인메뉴로 이동 |

4. 개발 단계별 기간 및 투입 인원수

06년 1월 넷째 주 ~ 2월 둘째 주까지 총 3주, 개발인원 3명

| | 1월 넷째 주 | 2월 첫째 주 | 2월 둘째 주 | |
|-------|-------------------|--------------|------------|-----------|
| 기획 | 일정 및 업무분장 | 기획서 작성 | | 발표 준비 |
| | | 세부기획 | 레벨 디자인 | |
| 그래픽 | 오프닝, 타이틀, 메뉴구성 | 캐릭터 | 애니메이션 | 엔딩 이미지 보정 |
| | 맵 제작 | 인터페이스 | 아이템 | 이미지 보정 |
| 프로그래밍 | | 맵 제작, 레벨 디자인 | | 디버깅 |
| | 메뉴구성 | 메뉴 분기 구현 | 테스트 | 디버깅 |

5. 개발 환경

JAVA