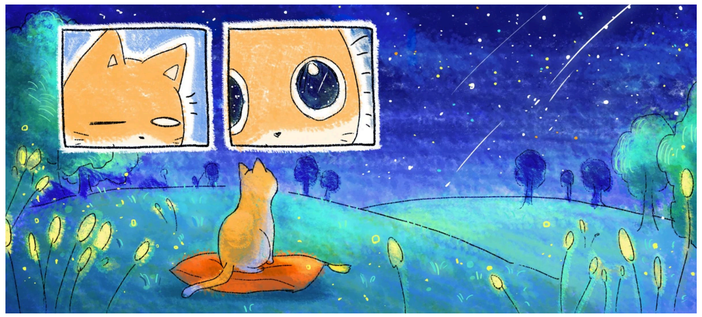
2D 플랫포머 캐치 메모리!

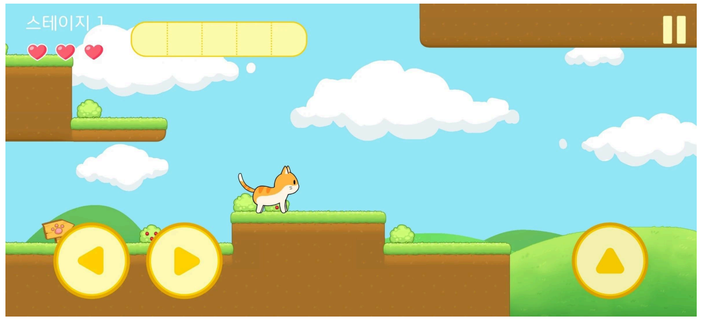
동아리 개발 프로젝트 - 팀장 및 기획 전반

parmji2111@gmail.com

프로젝트 소개

캐치 메모리 - 게임 소개





게임 소개

▶ 모바일 2D 플랫포머 / 스토리형 스테이지 게임

▶ 엔진 : Unity | 협업 툴 : Plastic SCM, Notion, Discord

담당 파트

참여 포지션 : 팀장 & 기획 | 팀원 수 10명

▶ 기획안을 발표하여 팀원을 모집하고 팀을 꾸렸습니다.

▶ 팀장으로서 게임 출시까지 프로젝트 제작 전반의 과정을 이끌었습니다.

▶ 게임 내 시스템, 콘텐츠, 아이템, 레벨 디자인 등 총체적인 기획을 담당했습니다.

기획 의도

캐치 메모리 - 기획 의도

- 누구나 가볍게 즐길 수 있는 모바일 2D 플랫포머 게임

- 간단한 조작과 단순한 아이템을 사용하되, 스테이지마다 몬스터와 아이템이 새롭게 추가되어 지루하지 않게 플레이할 수 있는 게임을 만들고자 했다.

- 스테이지마다 컷신의 스토리와 연계된 아이템이 새롭게 추가된다. 또 컷신의 내용에 맞춰 플랫폼과 배경 디자인, BGM이 변경되어 전반적인 플레이에 몰입할 수 있도록 유도했다. 이를 통해, 스토리와 게임 플레이에 대한 기대감을 함께 자극하고자 했다.

초기 기획 당시 인게임 예상 이미지

게임 콘텐츠

캐치 메모리 - 게임 요소

- 획득한 아이템을 사용해 몬스터를 무찌르고 기억을 되찾자!
- 스테이지 1-5를 모두 클리어 시 엔딩

아이템

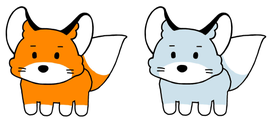
매 스테이지마다 새로운 아이템이 하나씩 등장

	털실	여우에게 사용할 경우, 여우가 털실로 놀다 잠듦
	방석	획득 시, 멀어서 이동할 수 없던 플랫폼을 연결
	주사기	획득 시, HP +1
	공	모든 몬스터에게 사용하여 타격을 입힐 수 있음
	거울	빛을 반사하는 공격 아이템. 검은 슬라임을 녹임

몬스터

몬스터마다 다른 특성 보유, 색상에 따라 HP와 이속 변화

슬라임 - 좌우이동



여우 - 추적이동

고슴도치 - 좌우이동, 점프 공격 불가

기획 방식 1

캐치 메모리 - 기본 규칙 정의

▼ 2. 몬스터 기본 설명

2.1. 몬스터 기본 이동 방식

1) 모든 몬스터는 **지정된 위치**에, **정지된 상태**로 배치됩니다(랜덤 리스폰X).

2) 플레이어가 **일정 반경 안에 접근**한 경우 이동하기 시작합니다

3) 이동을 시작한 뒤, 처치되지 않은 채 다시 플레이어와 **일정 반경 이상 멀어진 경우**, 그 시점의 위치에 **다시 정지**합니다.

4) 처치되지 않은 경우, 2) ~ 3)을 계속 반복합니다.

▼ 3. 세부 이동 방식

	이동 방식	해당 몬스터	이동 방식 설명
1	왼쪽 이동	슬라임(노랑)	**왼쪽 (<-) 방향으로 직선 이동.** - 플랫폼의 왼쪽 끝에 도달한 경우; 아래 플랫폼으로 떨어져 이동을 지속. - 구멍으로 떨어진 경우; 구멍으로 떨어져 카메라 밖으로 사라짐. 처치된 것으로 간주.
2	좌우 이동	슬라임(주황, 빨강, 검정), 고슴도치	1) 기본적으로 왼쪽 방향으로 이동. 2) 플랫폼의 좌측 끝에 도달할 경우; 오른쪽으로 방향을 바꾸어 이동. 3) 이후 플랫폼의 우측 끝에 도달할 경우; 왼쪽으로 방향을 바꾸어 이동. 4) 2) ~ 3)을 반복.
3	추적 이동	여우(회색, 흰색)	* 플레이어와 몬스터 위치 y값이 일정 거리 이상인 경우; 이동을 시작하지 않음. **이동 시작 시점의 플레이어 좌표의 x값을 향해 좌우이동** - 플레이어가 몬스터를 피할 경우; 1) 이동하던 방향으로 계속 이동. 2) 플레이어와 일정 거리(n) 이상 멀어졌을 때; 2-1) 플레이어와 몬스터 위치 y값이 일정 거리 이하인 경우; 그 시점의 플레이어 좌표의 x값을 향해 이동. 2-2) 아닐 경우; n초간 해당 위치에 정지. 정지 도중 2-1의 조건이 충족될 경우 2-1을 시행. n초 뒤까지 2-1 조건이 충족되지 않을 경우, 처치된 것으로 간주. 3) 처치되지 않을 경우, 1) ~ 2)를 계속 반복.

▶ 1. 몬스터 종류와 등장 스테이지

▶ 2. 몬스터 기본 설명

▶ 3. 세부 이동 방식

▶ 4. 몬스터별 세부 특징

▼ 5. 몬스터 처치 조건

* '**기본 공격**' = 점프 or 장난감 공 공격

* 공격 종류
1) 점프 (기본 공격에 해당)
2) 아이템 털실 사용
3) 아이템 장난감 공 사용 (기본 공격에 해당)
4) 아이템 거울 사용

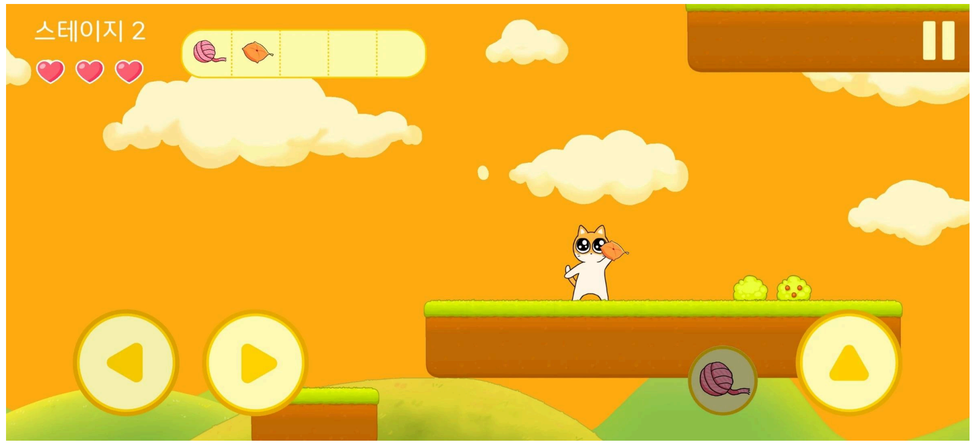
5.1. 슬라임

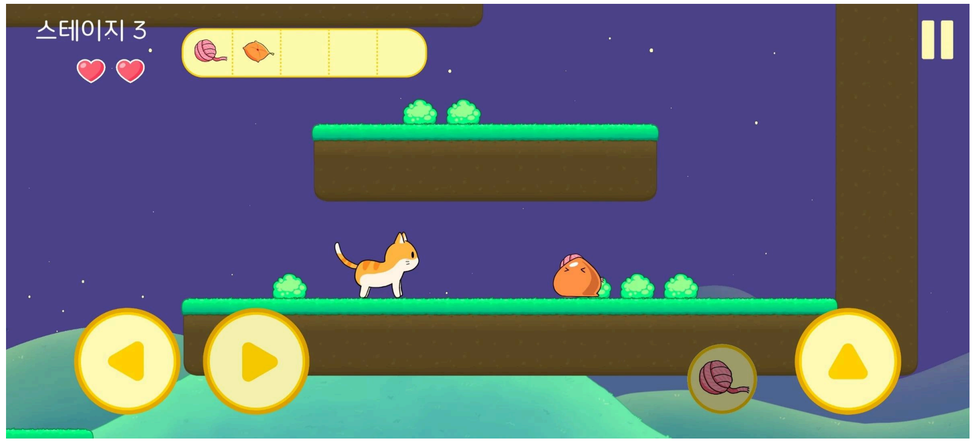
색깔 종류	처치 조건
노랑	1회 기본 공격
주황	2회 기본 공격
빨강	3회 기본 공격
검정	거울 아이템으로 1회 공격

5.2. 여우

색깔 종류	처치 조건
회색	1) 털실 아이템으로 1회 공격 2) 기본 공격 2회 (둘 중 하나라도 충족할 시 처치됨)
흰색	1) 털실 아이템으로 1회 공격 + 기본 공격 1회 2) 기본 공격 3회 (둘 중 하나라도 충족할 시 처치됨)

게임의 기본적인 규칙 정의



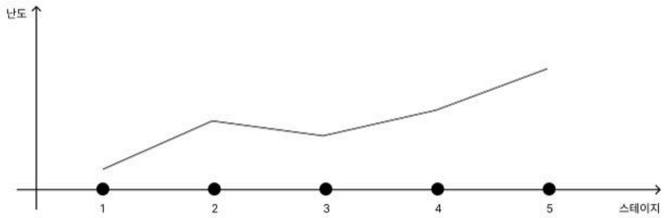


실제 개발된 인게임 이미지

게임의 기본적인 틀과 규칙을 정의하는 기획서 작성

기획 방식 2

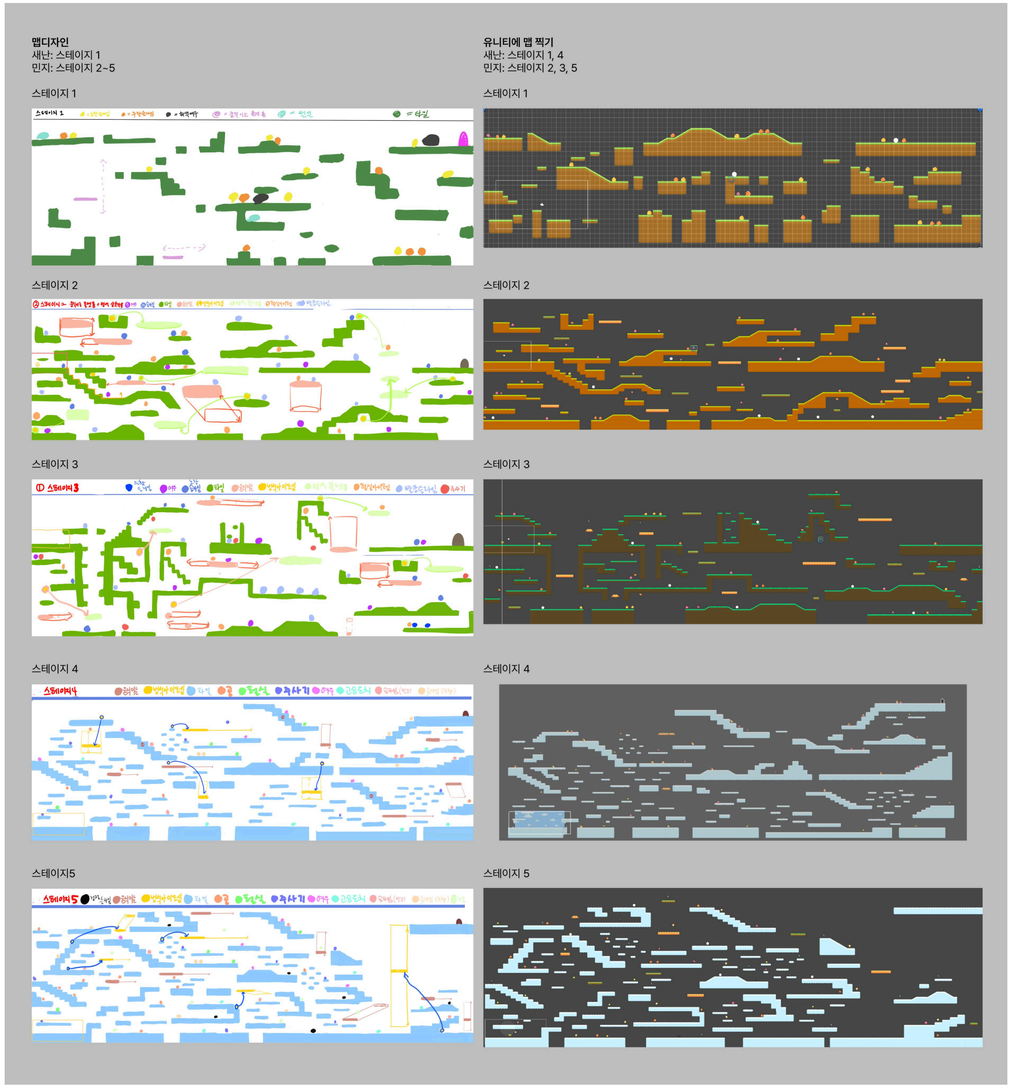
캐치 메모리 - 레벨 디자인 해당 노션 페이지 링크



- 스테이지 1 → 5 갈수록 어려워지되, 3은 잠시 쉬어가는 느낌으로 완급조절
  → **체력 회복용 아이템을 스테이지 3의 아이템으로 지정**
- 플레이어가 죽으면서 / 열받아 하면서 게임에 대해 배워가길 원하지 않음
  살아있는 상태에서, 스트레스 적게 게임에 대해 알아가길 원함
  → 체력 회복 아이템이 등장하는 3 스테이지 이전에는 이속이 느린 몬스터 위주 배치
- 전형적인 플랫포머 게임의 도식을 따르는 게임
  → **설명을 최소화**하되 정말 필요할 것 같은 설명만 언급할 것
  ※아이템 설명 추가 여부에 대한 논의 필요
- 매 스테이지마다 새로운 아이템 등장
  → 후반 스테이지로 갈수록 무작정 몬스터가 많아지고 맵이 길어지기보다는
  플레이어가 너무 어렵거나 지루하게 느끼지 않도록 해야 함
  → 튜토리얼 격의 **1 스테이지를 제외한 나머지 스테이지의 길이는 비슷하게 설정**
  → 몬스터의 양과 패턴이 많아지는 **5 스테이지에는 아이템 수량을 타 스테이지보다 많게** 배치할 것

	맵		몬스터							아이템				
stage	타일개수(개)	조기낼이(px)	yelSlime	oraSlime	redSlime	blkSlime	orgFox	whiFox	hedgehog	yarn	cushion	needle	ball	mirror
1	103*25=2,575	16,480*4,000	12	11	-	-	2	-	-	2	-	-	-	-
2	180*45=8,100	28,800*7,200	4	13	8	-	7	-	-	13	7	-	-	-
3	180*66=11,880	28,800*10,560	8	8	5	-	8		-	5	8	5	-	-
4	180*58=10,440	28,800*9,280	-	3	6	-	7		6	5	4	6		-
5	183*55=10,065	29,280*8,800	-	8	4	7	5		5	5	6	12	9	11

게임 전반적인 플레이 흐름 기획 의도 일부



맵 초기 도안 및 Unity에서 배치한 스테이지별 맵 캡쳐 이미지

게임의 플레이 흐름을 구상하고, 스테이지별 기획 의도에 맞춰 맵 제작
Unity에서 직접 맵과 오브젝트, 몬스터, 기믹 등 배치 + Plastic SCM을 사용하여 협업

협업 과정

캐치 메모리 - 팀장으로서 PM 업무 수행

Aa 이름	담당 업무	세부 담당 업무
박민지	기획	PM, 시스템, 사운드, 그래픽, 스토리, 맵/레벨디자인
김새난	기획	회의록, 몬스터, 맵/레벨디자인
원동현	프로그래밍	프로그래밍 도우미
한승연	프로그래밍	전체 데이터 관리, UI/씬, 캐릭터, 스테이지
이하영	프로그래밍	전체 데이터 관리, UI/씬, 사운드, 인벤토리, 아이템
이종민	프로그래밍	플랫폼, 몬스터, 아이템
김하림	그래픽	플랫폼, 배경이미지/오브젝트
이윤수	그래픽	UI, 몬스터
임세연	그래픽	컷신, 캐릭터, 몬스터, 아이템
백소현	사운드	배경음, 효과음

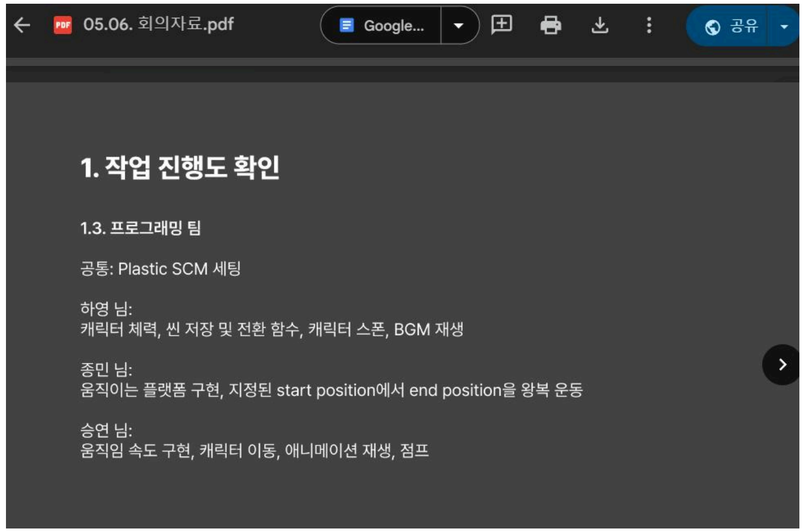
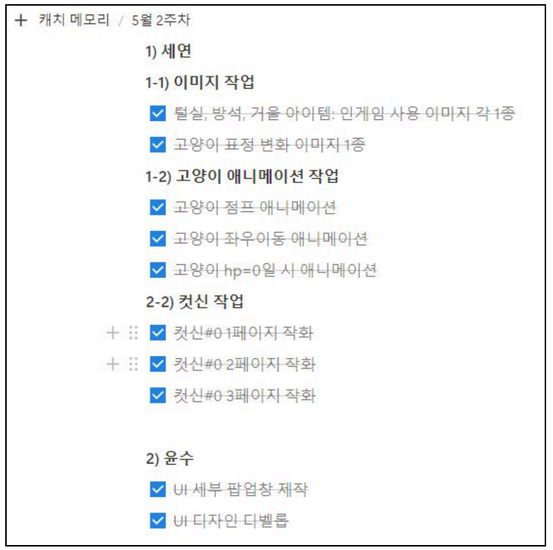
팀원별 담당 업무 분배

각 부서별 일정/업무 분배

주 1회 디스코드 회의 진행 및 일정 관리, 작업 분배 등의 PM 업무 담당

협업 과정

캐치 메모리 - 팀장으로서 PM 업무 수행

주 1회 디스코드로 회의를 진행했으며, 일정 관리 & 작업 분배 등의 PM 업무를 담당했습니다.

매주 제작한 회의 자료를 함께 보면서 회의를 진행했고, 각 부서에게 필요한 사항을 수합하고 계획이 잘 이루어졌는지 점검했습니다.
또한 회의 후 매주차 팀원의 업무를 구체적으로 리스트업하여 체크리스트로 따로 전달했으며, 빠지는 일이 없도록 수시로 체크했습니다.