



2DGP 1차 발표 ★★

Peach Arrow

2021180004
김신영

목 차



- 게임 컨셉
- 게임 진행 흐름
- 개발 일

게임 컨셉



과녁에 화살을 맞춰 복숭아 나무에
있는 복숭아를 떨어트려 일정 갯수
를 모은 후 다음 단계로 넘어가며
스테이지를 깨는 게임

게임 진행 흐름



게임 플레이 화면

플레이어는 화살을 총 다섯 번 쏠 수 있다.
오른 쪽 위에 나오는 스테이지의 미션
복숭아 갯수를 넘어야한다.

xxxx .

게임 진행 흐름



게임 플레이 화면

과녁판 어디를 맞췄냐에 따라
떨어지는 복숭아의 갯수가 달라진다.

××××

3(최종) 스테이지에 도달하면
복숭아를 해치는 벌레가 나오고
그 벌레를 처치하면 랜덤으로
특수효과가 나타난다.
(예를 들면 과녁이 커지는 등)
벌레를 처치하면 화살 던지는 횟수에
포함 되지 않고 처치하지 못 할 시에는
화살 기회가 한 번 날아가게 된다.

게임 진행 흐름



게임 플레이 화면

다섯 번의 기회가 다 끝나고
총 점수가 나오며 오른쪽 위에 있는 미션
복숭아 갯수에 도달하지 못 했을 경우 게임오버
가 되고 도달했다면 다음 레벨로 넘어간다.

XXXX .

개발 일정

1주차 리소스 수집, 시작 화면 구성

2주차 1, 2스테이지 화면 구현

3주차 3 스테이지 화면 구현 (+ 날아다니는 벌레들)

4주차 특수효과 구상 및 구현

5주차 화살 이동, 복숭아 낙하 구현

6주차 다음 스테이지 넘어가는 화면 구현

7주차 종료 화면 구현

8주차 최종 점검, 마무리