2018 DSM AKL 2학기 프로젝트

1. Escape Man -

1. 개괄적 사항

1. 개발 엔진 : Unity 2018.2.6
2. 그래픽 유형 : 2D 도트
3. 장르 : 2D 횡스크롤 플랫포머
4. 플레이 방식 : 싱글 플레이
5. 협업 도구 : GitHub
6. 부가 개발 도구 : Trello

2. 프롤로그

- 깨어나 보니, 몸의 절반이 기계로 변했고,

알고보니 몸에 장기를 어떤 악당들이 기계로 바꿔 치움

‘나’는 이렇게 상황을 만든 녀석들을 처단하러 연구소를 헤집고 다닌다.

3. 스테이지 구성

- 챕터 3개로 구성, 각 챕터당 5스테이지

- 매 챕터당 마지막 스테이지에서는 보스가 등장하며

중간보스는 2~3 스테이지에서 등장한다.

1. 챕터-1 : 연구소
2. 챕터-2 : 공장
3. 챕터-3 : 박사의 집

4. 직군

- 맵 디자인 (병관, 수하)

- 몬스터 + 보스 (찬, 수하)

- 캐릭터 (병관)

- UI (찬)

5. 개발 기간

- ~ 12/24 (개발), 12/25 ~ 방학 전 (테스팅, 디버깅)

- 매주 금요일마다 진척도를 발표