**출시 로드맵 제작 시 요구사항**

​

**1. 맵 제작**

- 테마 별 장애물 제작

- 테마 별 레벨 디자인(1, 2, 3, 4, 5)

​

**2. 각종 연출 요소**

- 씬 UI 구성(초기화 씬, 메인 메뉴, 플레이 씬, 옵션, 일시 정지, 로딩)

- 씬 이동 시 연출

- 스토리 연출

​

**3. 그래픽 요소**

- 이동 시 이펙트

- 충돌 시 이펙트

- 테마 별 컨셉 디자인 및 배경(1, 2, 3, 4, 5)

- 캐릭터

​

**4. 사운드 요소**

- 기본 이동 효과음

- 차징 이동 효과음

- 배경음

- 충돌 시 효과음

- 충돌 시 배경음 바뀜

- 메뉴 배경음

​

**5. 출시 관련 정보 수집**

- 스팀 출시 방법

- 스팀 웍스 등록 및 구성

- 가격 설정

- 팀명 설정

- 게임명 설정

​

**6. 테스트**

- 레벨 디자인 테스트

- 물리 효과 테스트

- 쉐이더(그래픽) 적용 테스트

- 씬 이동 테스트

- 데이터 저장 테스트

- 패키지화 이후 게임 진행 테스트

- UI 테스트

​

​

**2월 주 단위 일정 수립**

**1주차(1~4일)**

- 스팀 웍스 등록 신청, 사업자 신청 완료(다음주 중으로 완료 예정)

- 배경 그래픽 제작 완료

- 이동 이펙트 수정 완료

- 테마 2 레벨 디자인 제작 완료(테마 별 장애물 제작 포함)

**​**

**2주차(5~11일)**

- 스팀 상점 페이지 등록 신청, 가격 설정(안되면 차주로 미룸)​

- 테마 3 레벨 디자인 제작 완료(테마 별 장애물 제작 포함)

- 사운드 관련 리소스 구하기​

​

**3주차(12~18일)**

- 테마 4 레벨 디자인 제작 완료(테마 별 장애물 제작 포함)

- 씬 관련 연출 요소 적용(UI, 씬 이동)​

​

**4주차(19~25일)**

- 테마 5 레벨 디자인 제작 완료(테마 별 장애물 제작 포함)

- 각 테마에 쉐이더(그래픽) 적용​

​

**5주차(25~28일)**

- 테스트 및 패키지화 시켜서 출시 준비

**​**

**이후(3월)**

- 게임 완성과 동시에 출시

​

**여유 될 때 추가할 것**

- 충돌 시 이펙트 추가

- 스토리 연출 요소 추가