

Memory of Vofied

배 경 택

사전기획서

# Memory of Vorfiel

## 목차

- 게임 소개
- 플로우 차트(Flow chart)
- UI 예상 배치도 및 입력 방법
- 개발 일정
- 타겟 유저 · 플랫폼
- 개발 환경



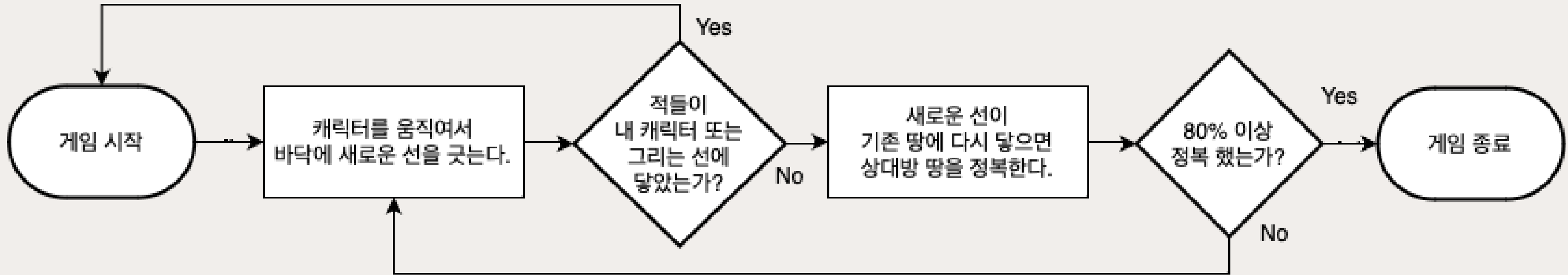
# 원조 땅따먹기 Volfied

Volfied는 대각선으로는 못움직이는 캐릭터를 조작하여 천천히 보스몹의 이동지역을 좁히며 숨통을 조여가는 땅 따먹기 게임입니다.

C#을 통해서  
PC 콘솔에 해당 게임을 표현하여  
추억의 Volfied를 플레이합니다.



# 플로우 차트(Flow chart)



# 예상 UI 및 입력방법

콘솔창

현재 점수  
00000000

클리어 달성률  
08%

최고 점수  
00000000

게임맵

보스

U

W

A

S

D

이

अनुसूचित

화

 $\frac{1}{2}$ 

## 목

금

토

25

26

27

28

29

30

1

GMT+09

# 개발 일정

오전 8시

오전 9시

오전 10시

오전 11시

오후 12시

오후 1시

오후 2시

오후 3시

오후 4시

오후 5시

오후 6시

배열에 맵 입력  
오전 9시~ 10시

맵 보스영역 줄어드는 기능  
구현  
오전 9시~오후 12시

아이템 추가  
오전 9시~오후 12시

적 몬스터 추가  
오전 9시~오후 12시

버그 수정 및 폴리싱  
오전 9시~오후 12시

보스 배열에 입력 방법 구현  
오전 10시~오후 12시

보스 실시간 움직임 구현  
오후 1시~ 3시

맵 80%이상 제거시 승리  
구현  
오후 1시~ 3시

라운드 추가  
오후 1시~ 6시

기록에 닉네임 남기는 기능  
오후 1시~ 2시

기술문서 작성  
오후 1시~ 6시

캐릭터 움직임 및 신규벽 생  
오후 3:10~ 4:10

게임 시작화면 구현  
오후 3시~ 4시

게임 난이도 구현  
오후 2시~3시

게임 캐릭터 선택기능 구현  
오후 3시~ 4시

보스와 벽 만난경우의 수 3  
가지 구현  
오후 4:10~ 6:10

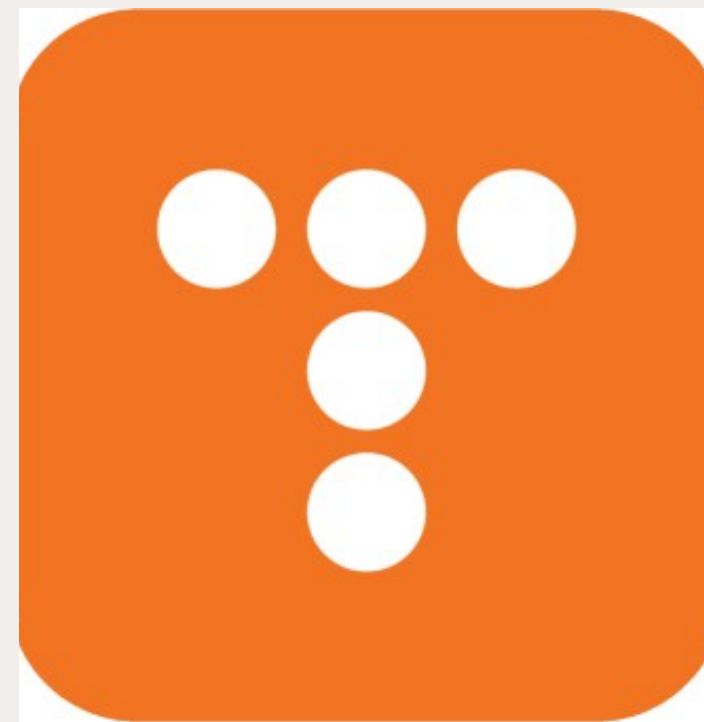
게임 점수 및 점수판 구현  
오후 4시~ 5시

버그 수정 및 폴리싱  
오후 4시~ 6시



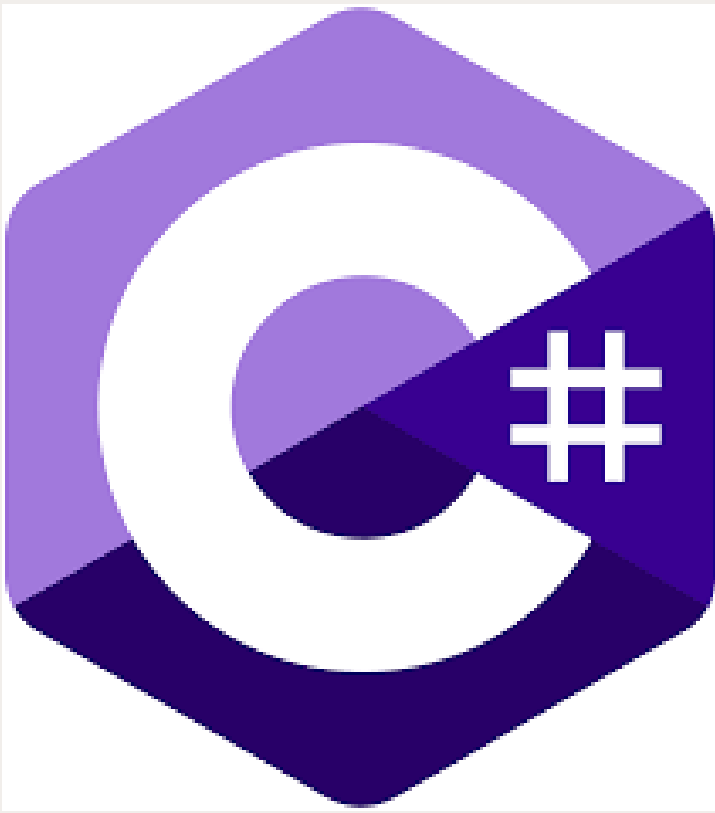
# 타겟 유저 · 플랫폼

- 콘솔 게임으로써 PC를 타겟으로 합니다.
- 고전게임으로 땅따먹기를 경험해본  
유저를 대상으로 제작합니다.
- 블로그에 실행파일을 업로드하여 배포합니다.





# 개발 환경



C#



.NET 7.0



Visual Studio for Mac 2022



Memory of Defied

배 경 택

Thank You