

2D프로그래밍 1차

2013180056 홍승필

목차

- 만들 게임
- 컨셉 및 구성
- 흐름
- 개발 범위
- 계획
- 자체 평가

만들 게임



컨셉 및 구성

점수

0000500

각종 아이템

HP

몬스터

라이프

다양한
총알



흐름

- 원작 게임과 진행은 비슷하나 진행에 따라 캐릭터를 변경할수 있음.

캐릭터 1

활강, 상향 돌진을 사용하여
잠시 공중에서 활약 할 수 있는 캐릭터.

캐릭터 2

더블점프, 횡방향 돌진을 사용하여
먼 거리 이동 및 좁은 공간을 돌파 할 수 있는 캐릭터.

- 다양한 총알 사용으로 다양한 진행.



개발 범위

	내용	비고
컨트롤	상하좌우, 스페이스, 쉬프트	기본적인 이동, 점프 달리기
기술	Z - 공격, F - 총알 변경 ↓ + 점프 - 캐릭터 액션1 점프 + 기타조작 - 캐릭터 액션2	기본공격과, 총알 아이템을 이용한 공격, 캐릭터 1,2간의 전용 액션
몬스터	몬스터 - 주변에 캐릭터가 있을시 반응하여 공격 보스 - 정해진 패턴을 가지고 공격	
점수	몬스터 퇴치, 아이템 획득 등을 하여 일정량 점수 획득 가능.	랭킹 시스템은 여유가 되면 구현.
사운드	BGM, 이펙트 등 게임의 상황에 맞게 추가	

일정

1주차	리소스 수집	캐릭터, 몬스터, 타일, 아이템 등 리소스 수집
2주차	프레임워크 구성	기본적인 프레임워크 구성. Sample 맵과 기본 캐릭터 출력
3주차	기본 캐릭터	기본 캐릭터의 이동 및 공격 구현, 기본 몬스터 구현.
4주차	몬스터 패턴, 캐릭터 보충	캐릭터간 특수 액션 구현, 몬스터, 보스의 패턴과 상호작용 구현.
5주차	중간 점검	중간 점검을 통하여 부족한 부분 확인후 보완하여 프로젝트 개발방향 점검.
6주차	충돌, 아이템 구현.	캐릭터↔몬스터, 캐릭터↔아이템 충돌 구현
7주차	아이템 효과, 스코어 구현	총알간 특성 부여. (ex. 유도, 폭발 등등). 스코어 시스템 추가하여 스코어를 갱신 및 보너스 추가.
8주차	미구현 콘텐츠, 부족한 부분	주간 지표들을 점검하며 부족한 부분 추가 및 수정. 추가해도 괜찮은 부분이 있으면 추가.
9주차	사운드	BGM, 캐릭터, 몬스터 등 사운드 추가
10주차	테스트 및 릴리즈	최종 점검후 밸런스나 버그점검 후 릴리즈.

자체 평가

평가항목	평가
발표자료에 포함할 내용을 다 포함했는가?	A
게임컨셉이 잘 표현되었는가?	B
게임 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	C
게임 실행 흐름이 잘 표현되었는가?	C
개발 범위가 구체적이며, 측정 가능한가?	B
개발 계획이 구체적이며 실행 가능한가?	C