

방탈출 게임

2차 발표

목차

01

개발 상황
변경 사항

02

커밋 통계

03

데모 실행

개발 상황

평균 진행률: 100%

100%

1주차

캐릭터 이미지, 스테이지 별
배경 이미지, 잡몹 이미지 등의
리소스 수집 및 디자인

100%

2~4주

플레이어 이동&애니메이션 구현

1스테이지 잡몹 이동 로직 구현

충돌 체크 로직 구현

스테이지 완료 시 다음 스테이지
이동하는 로직 구현

100%

5~6주

2스테이지 잡몹 이동 로직 구
현

마법사, 전사 능력 로직 구현

+체력 시스템
+1스테이지 책: 게임에 대한 단서
+2스테이지 박스: 게임에 대한 단서,
추가 체력, 함정

7~8주

최종 스테이지 잡몹 구현

보스 생명줄 구현

대화상자, 컷신 구현

9주차

보완 및 버그수정

변경 사항

기존

- 방향키로 좌우상하 이동, 숫자키로 능력 사용
- 1스테이지 잡몹: 바닥에서 일정주기로 튀어나오는 책들
- 2스테이지 잡몹: 천장에서 일정주기로 떨어지는 박쥐들, 밟으면 튀어나오는 함정
- 마법사 능력: 잡몹들느리게 하기, 파이어볼
- 전사 능력: 빨라지기, 칼로 공격
- 2스테이지: 횡스크롤 게임으로 잡몹들을 공격하여 맵의 끝까지 도달하여 열쇠를 획득
 - 스테이지별로 주인공을 도와주는 수호자들이 등장하여 대화상자로 게임 규칙을 설명해주고 스테이지를 클리어하는 방식

변경

- ad로 좌우 이동, space로 점프, 방향키로 능력 사용
- 1스테이지 잡몹: 좌우로 날아다니는 책들
- 2스테이지 잡몹: 천장에서 일정주기로 떨어지는 해골들, 좌우로 이동하는 박쥐들, 함정 상자들
- 마법사 능력: 파이어볼(박쥐 적중 시 영구적 속도 감소)
- 전사 능력: 마취총(박쥐 적중 시 2초간 마취시켜 정지) 두 능력 다 해골 적중시 아예 사라지게 하고, 3스테이지 때는 shift로 이동 속도 증가하게 할 예정
- 2스테이지: 1스테이지와 같이 스크린 안에서 이루어지며, 잡몹들을 공격&많은 상자들 중에 함정 상자들을 피해 단서들과 key를 얻어야 함.
- 아무런 설명 없이 실제 “방탈출” 게임처럼 게임에 대한 단서를 얻으며 스스로 스테이지를 클리어하는 방식

커밋 통계

1주일에 평균적으로 커밋 30개

