윈도우 프로그래밍 기말프로젝트

들고 튀어라

어수혁 2017180021

임해인 2017184028

2018. 05. 03.

목차

[Chapter 1. 요약 문서 3](#_Toc513503791)

[기획 컨셉 3](#_Toc513503792)

[프로젝트 설정 요약 3](#_Toc513503793)

[Chapter 2. 게임 소개 4](#_Toc513503794)

[챕터 목적 4](#_Toc513503795)

[Chapter 3. 시스템 5](#_Toc513503796)

[Chapter 4. 레벨 디자인 6](#_Toc513503797)

[Chapter 5. 구현 내용 7](#_Toc513503798)

[챕터 목적 7](#_Toc513503799)

[Chapter 6. 개발 마일스톤(일정) 8](#_Toc513503800)

[주간 마일스톤 8](#_Toc513503801)

[세부 일정 8](#_Toc513503802)

[Chapter 7. 역할 분담 9](#_Toc513503803)

[챕터 목적 9](#_Toc513503804)

# Chapter 1. 요약 문서

## 기획 컨셉

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 프로젝트 설정 요약 | 가장 기본적인 요약 문서 제시 |

## 프로젝트 설정 요약

**게임 제목** : 들고 튀어라

**의도한 게임 시스템** :

2명의 플레이어가 기본 공격과 다양한 아이템을 사용하여 승리아이템을 지정된 시간에 소유하면 승리하는 2인용 아케이드 게임

**장르** : 아케이드

**게임 플레이 위주의 게임 스토리 요약** :

**특별한 게임 플레이 모드**:

2명의 플레이어가 한 컴퓨터에서 즐기는

**고유 판매 강점** **:**

**유사 제품** :

크레이지 아케이드(NEXON) /

# Chapter 2. 게임 소개

## 챕터 목적

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 기본 시스템 | 게임의 이해를 돕는 기능을 설명한다. |
| 게임 모드 |  |

# Chapter 3. 시스템

## 챕터 목적

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 시스템 | 게임의 시스템 흐름과 동작을 기술한다. |
| 레벨 디자인 | 게임의 레벨 디자인과 관련된 영역을 기술한다. |

# Chapter 4. 레벨 디자인

## 챕터 목적

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 시스템 | 게임의 시스템 흐름과 동작을 기술한다. |
| 레벨 디자인 | 게임의 레벨 디자인과 관련된 영역을 기술한다. |

# Chapter 5. 구현 내용

## 챕터 목적

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 세계관 (수정) | 세계관의 시공간적 설정과 문화적 설정을 지정한다. |
| 캐릭터(수정 및 추가) | 캐릭터의 관계와 디테일을 지정한다 |

# Chapter 6. 개발 마일스톤(일정)

## 주간 마일스톤

## 세부 일정

# Chapter 7. 역할 분담

## 챕터 목적