

비슷 한 작품: 젤다의 전설  
(2d)

공주님 구하기  
(princess rescue)

2022182001

강종훈  
1반



# 게임 컨셉

## 괴물들에게 잡혀간 공주를 구하기

npc들을 통해 퀘스트를 진행하면서 보스 괴물에게 다가가기. 그 후 보스 괴물을 퇴치하고 공주를 구하기

재미 요소

---성장의 재미---

---명확한 임무 및 보상 제공---

---적의 다음 수를 생각하며 게임을 할 수 있다.---

---탐험 및 발견의 재미를 느낄 수 있다.---

---단순화 되지않은 플레이어 공격(스킬사용)---

# 공주님 구하기

Princess Rescue

예상 메뉴바튼입니다.

누르면 게임 시작



Press Enter to Start  
START

# 게임 진행 방식

npc



전장(맵)에서 적 사냥



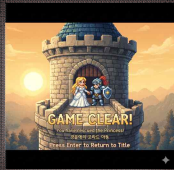
캐릭터의 스킬 활용 적 사냥



보스방 진입 후 전투



게임 클리어



# 전투 방식



히어로즈 오브 해머워치 2라는 게임에서 따온 gif

# 조작 방식

이동: 방향키 (↑, ↓, ←, →)

기본 공격: Z

상호작용/아이템 줍기: Space Bar

스킬 사용: A, S, D

물약 사용: 1, 2

인벤토리: I

퀘스트 로그: Q



# 개발 일정

1주차

메뉴, 마을맵 구현

2주차

캐릭터, 무기 구현

3주차

npc, 퀘스트 구현

4주차

스킬트리, 아이템 구현

5주차

전장, 몬스터 공격 패턴 및  
몬스터 배치 구현

6주차

몬스터 움직임, 구현.

7주차

보스방, 보스 공격패턴 구현

8주차

이동할 수 있는 문, 클리어  
화면 구현

9주차

전체적인 코드 재검토