

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

간단하게 즐길 수 있음

쉬운 조작으로 즐길 수 있음

퀘스트를 완수 할 때마다 무기 업그레이드--->성장의 재미
목표를 주고 그 것을 달성하며 성취감을 느낌--->명확한 임무 및 보상 제공
적들의 패턴 파악--->적의 다음 수를 생각하며 게임을 할 수 있다
미지의 공간 탐사--->탐험 및 발견의 재미를 느낄 수 있다.---
---단순화 되지않은 플레이어 공격(스킬사용)---



게임 소개-1

-맵은 총 3가지로 구성이 된다.(마을, 전장, 보스방)

-몬스터들 및 보스는 공격 패턴이 있다

-퀘스트 클리어시 보상 아이템을 받을 수 있다 + 특정 퀘스트 클리어시 무기를 업그레이드 할 수 있다(공격력이 세짐).

-플레이어가 죽으면(HP=0) 마을에서 부활한다.

-mp를 사용하여 스킬을 사용할 수 있다.

-퀘스트 보상으로 나오는 물약들을 통해 hp,mp회복이 가능

-오브젝트가 있거나 맵의 끝이면 그 쪽으로는 이동진행 더이상 불가능

-특정 문을 통해서 마을, 전장, 보스방 이동가능

-기본적으로 캐릭터의 무기는 sword

게임 소개-2

-퀘스트 로그(Quest Log): 지금 내가 진행해야 할 퀘스트가 무엇인지, 목표가 무엇인지(예: 슬라임 2/10마리 퇴치) 언제든지 확인할 수 있는 창.

-인벤토리(Inventory): 퀘스트 보상으로 받은 아이템이나 물약을 확인하고 사용할 수 있는 가방.

-게임 메뉴(ESC 키): 게임 저장하기, 불러오기, 설정, 게임 종료 등의 기능을 담은 메뉴.

공주님 구하기

Princess Rescue

예상 메뉴바튼입니다.

누르면 게임 시작



Press Enter to Start
START



게임 진행 방식

npc



전장(맵)에서 적 사냥



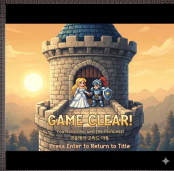
캐릭터의 스킬 활용 적 사냥



보스방 진입 후 전투



게임 클리어



게임 진행 방식 설명

-맵 : 마을(안전지대), 전장(비안전지대), 보스방

-마을: npc들과 플레이어만 있을 수 있는 공간으로 외부로 부터 어떠한 공격도 받지 않습니다.

-전장: 몬스터들과 플레이어가 싸우는 장소로, 퀘스트를 완료하려면 전장으로 가서 몬스터를 처치해야 합니다

-보스방: 모든 퀘스트를 완료 후 보스 퀘스트를 받고 입장이 가능하며, 보스와 플레이어가 싸우는 장소입니다.

1. 마을의 npc들을 통해서 퀘스트를 받습니다
2. 전장으로 가서 몬스터들을 퇴치하고 퀘스트를 클리어 합니다
3. 이 과정을 반복 합니다.
4. 보스퀘스트가 나오면 보스방으로 갈 수 있습니다.
5. 보스를 퇴치합니다.
6. 게임클리어

전투 방식

스킬 사용 및 일반공격



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



검토중인 사항

주인공은 퀘스트를 통해 강해 질 수 있으므로 공격력이 강한
몬스터와 공격력이 약한 몬스터의 배치를 적절하게 해야하는
부분에 대해 계속 고민 중입니다.

게임의 리소스 파일

본 게임의 오브젝트들 및 맵, 스킬, 퀘스트창 등등의 이미지들은 게임마당에서 리소스파일을 최대한 찾아서 활용을 할 생각입니다. 낮은 확률이지만 원하지않는 리소스 파일 뿐이라면, 다른 곳에서 찾아 볼 생각입니다.

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

