



# 2DGP 2차 발표

2016180033 이세영



# Index

게임 컨셉

개발 범위

개발 상황

커밋 통계

# 게임 컨셉

국민들이 미쳐버렸다!

좀비들을 죽이면서 열쇠를 모두 모아 왕국 탈출하기

슈팅 + 액션 + 탈출

# 개발 범위

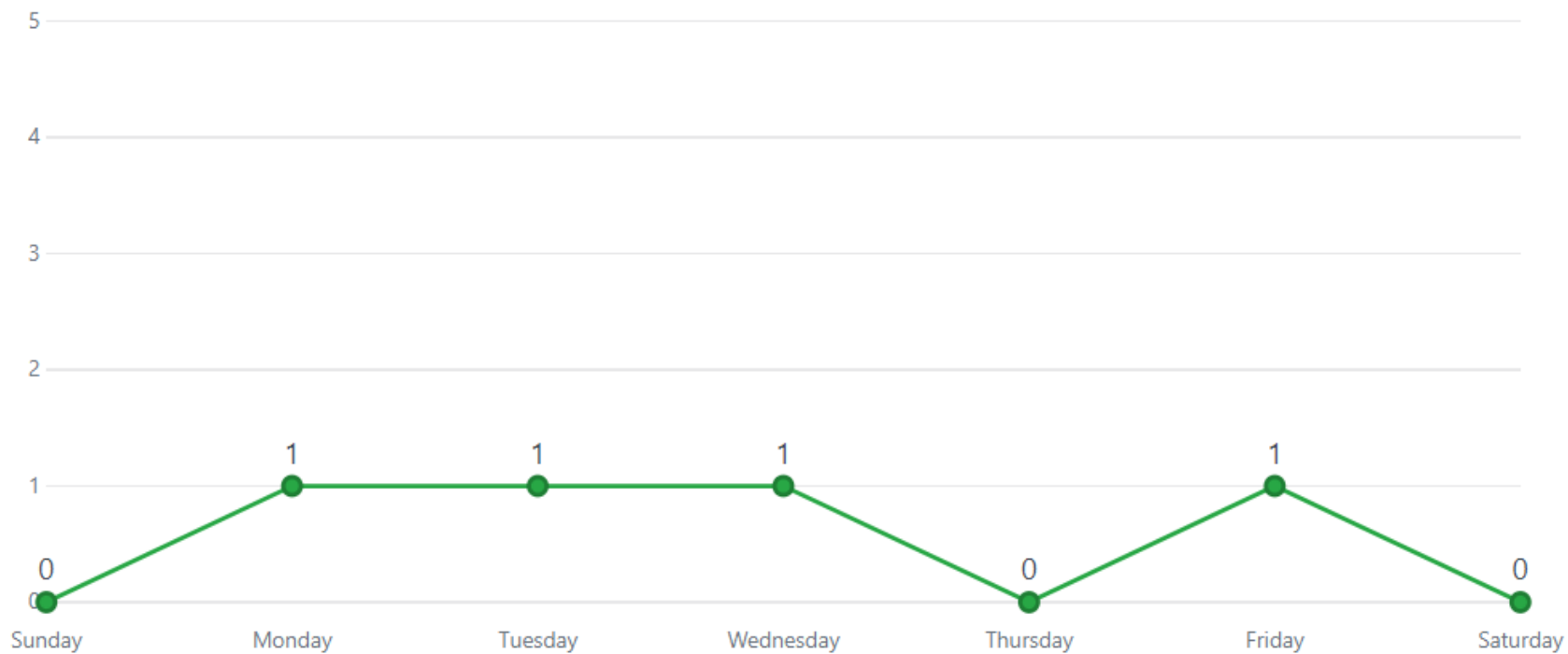
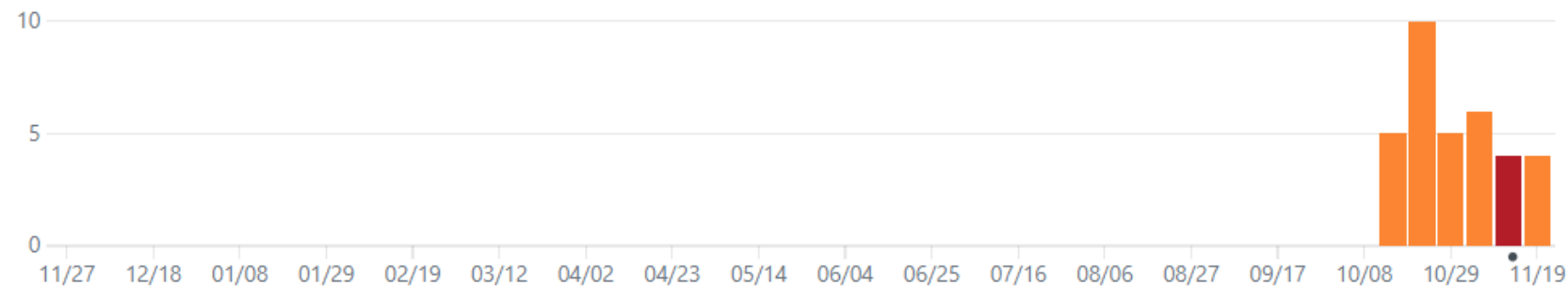
맵	타일 맵
플레이어	WASD : 이동 // 마우스 포인터 : 360° 회전 // 마우스 좌 클릭 : 공격
	HP, MP 보유
몬스터	플레이어 추격, 플레이어가 주변에 없을 시 자유 이동, 플레이어와 접촉 시 공격
	AI (A* or BFS)
아이템	레몬 열쇠 : 게임 클리어 // HP 회복 아이템 // MP 회복 아이템 // 캔디 조각
게임 시스템	상점 : 공격력 증가, 방어력 증가, 회복 아이템 효과 증가
	난이도 : Easy , Hard 2가지 // 모아야 하는 열쇠 수 증가, 몬스터 속도 증가 등
사운드	씬 마다 BGM 삽입 // 씬 전환 시 효과음 // 오브젝트 효과음 // 게임 종료 시 효과음
애니메이션	플레이어 : 이동 애니메이션 // 적 : 이동 애니메이션, 공격 애니메이션
UI	플레이어 HP, MP // 획득 코인 // 획득 열쇠 및 미 획득 열쇠 // 일시정지
리소스	로고, 씬, 버튼, 플레이어, 적, UI 등 자체 제작

# 개발 상황

주차		
1	계획	리소스 수집 및 제작
	결과	이미지 리소스 제작 완료
2	계획	프레임 워크 & 맵 타일
	결과	모든 씬, 타일 클래스 제작 완료 // 6주차 예정인 난이도 구현
3	계획	오브젝트 상호작용 & 키 입력
	결과	씬 전환, 오브젝트 상호작용, 카메라 이동, 치트 키 // 적 미 구현
4	계획	아이템 & UI
	결과	아이템 클래스 및 아이템 4종 구현 완료, UI 구현
5	계획	게임 오버 및 클리어
	결과	게임 오버 및 클리어 조건 구현, 씬 전환 미 구현
6	난이도(구현 완료) & 상점	
7	사운드 & 밸런스	
8	최종 점검	

# 커밋 통계

약 35회



게임  
화면

[www.Bandicam.co.kr](http://www.Bandicam.co.kr)



Fin