



# 2DGP 1차 발표

2016180033 이세영



# Index

게임 컨셉

화면 구성

게임 흐름

개발 범위

개발 일정

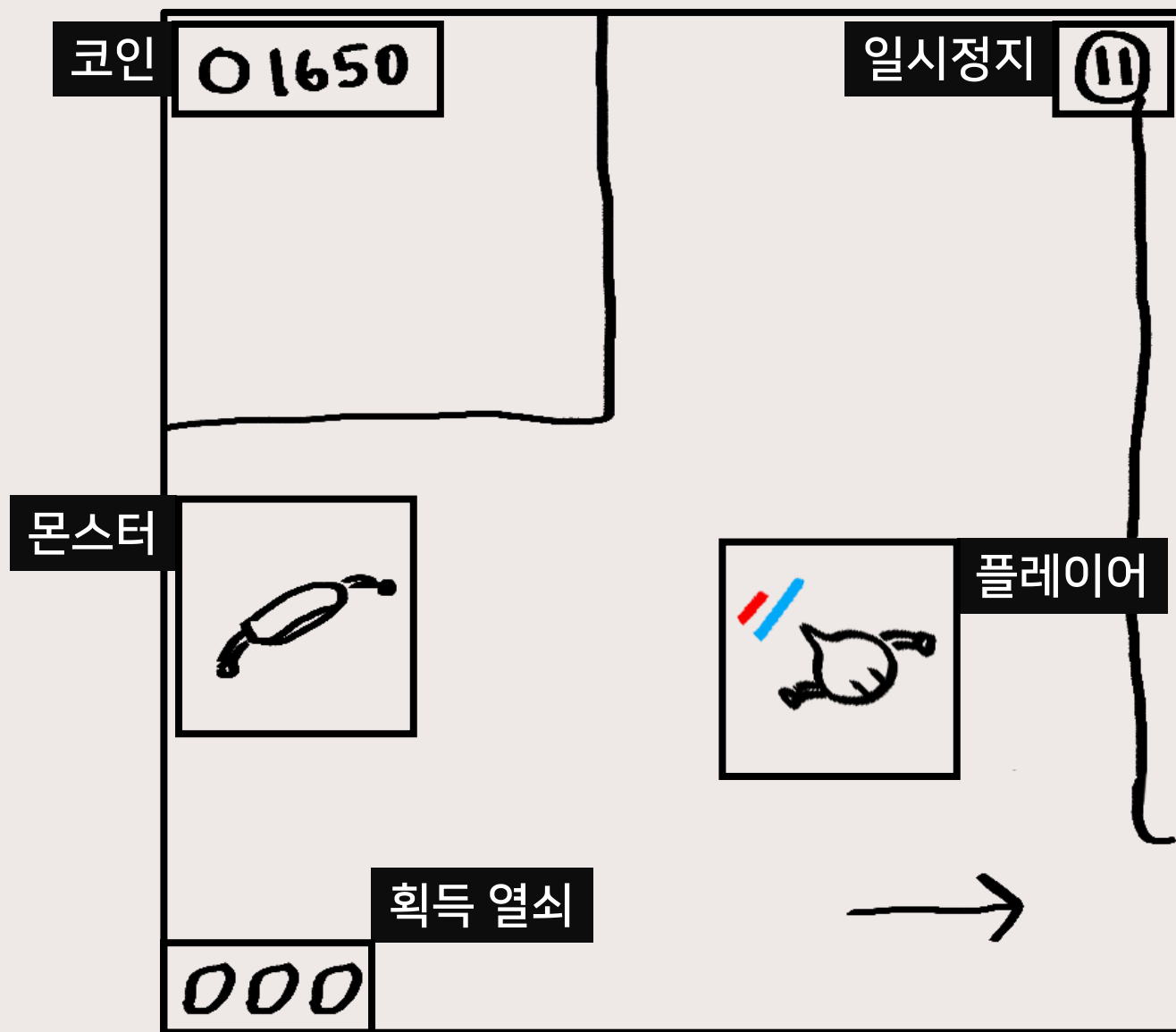
# 게임 컨셉

국민들이 미쳐버렸다!

좀비들을 죽이면서 열쇠를 모두 모아  
왕국 탈출하기

슈팅 + 액션 + 탈출

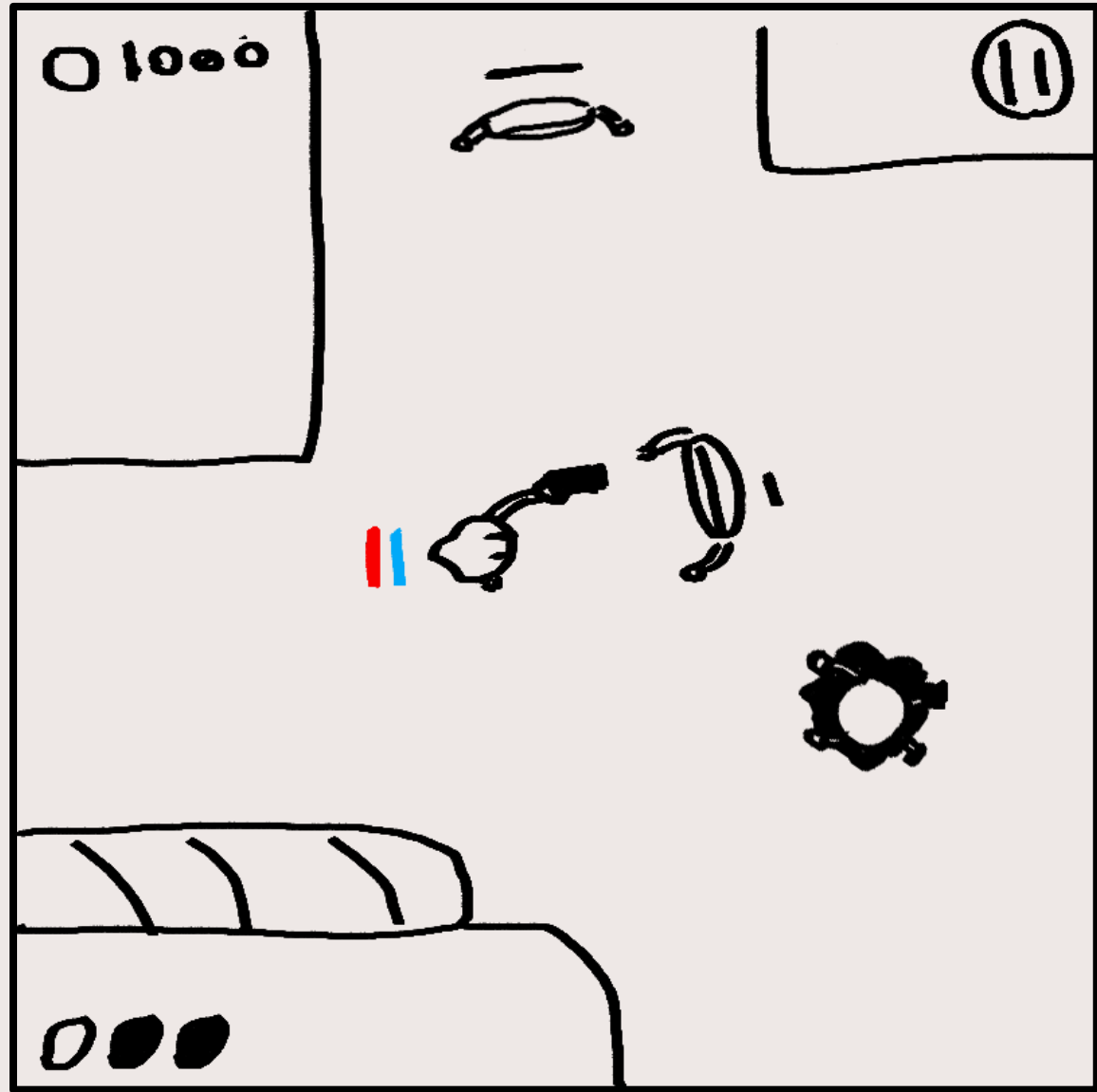
# 화면 구성



# 게임 흐름

난이도 선택 -> 게임 시작

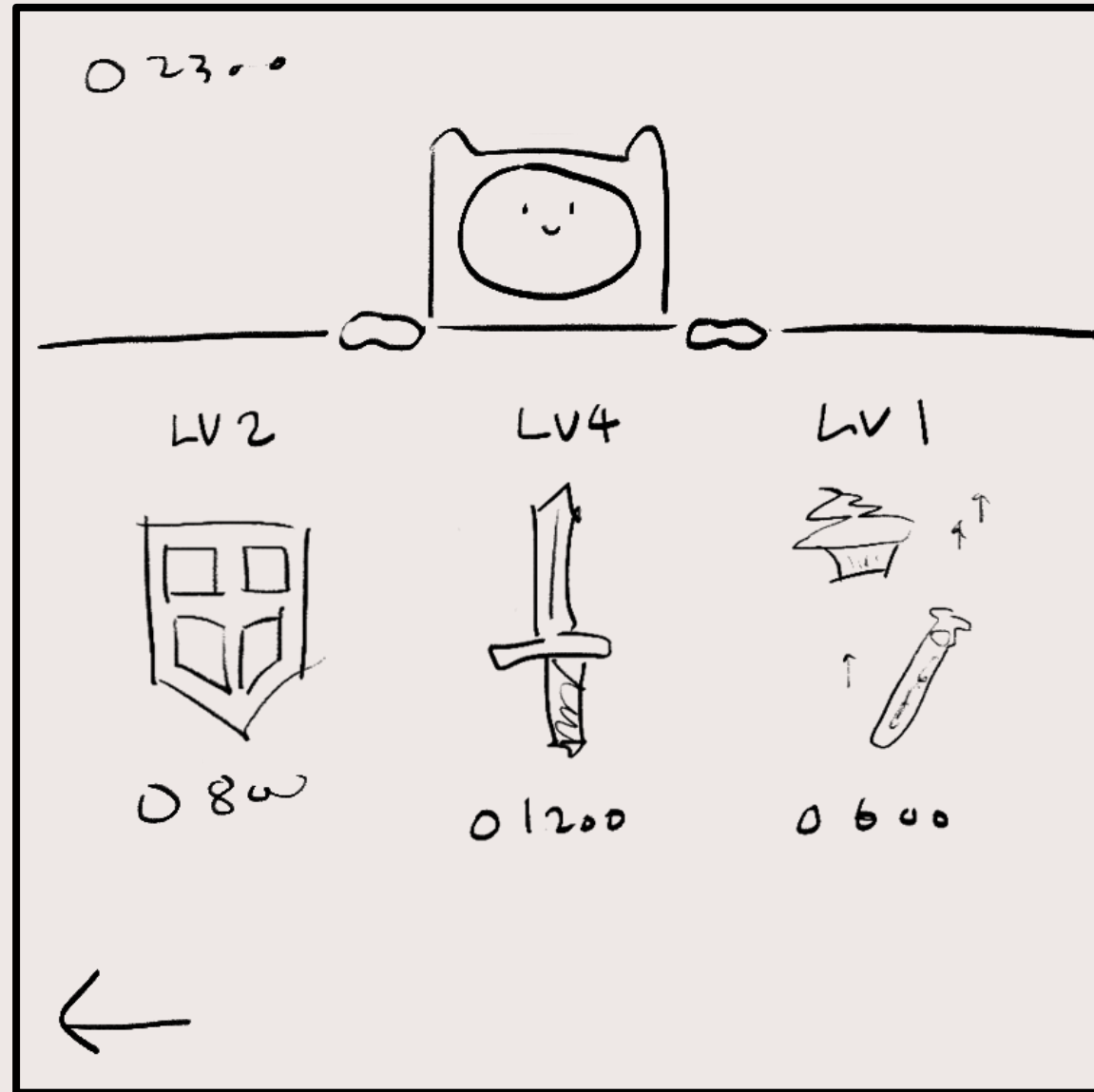
몬스터 처치 시 코인 획득



# 게임 흐름

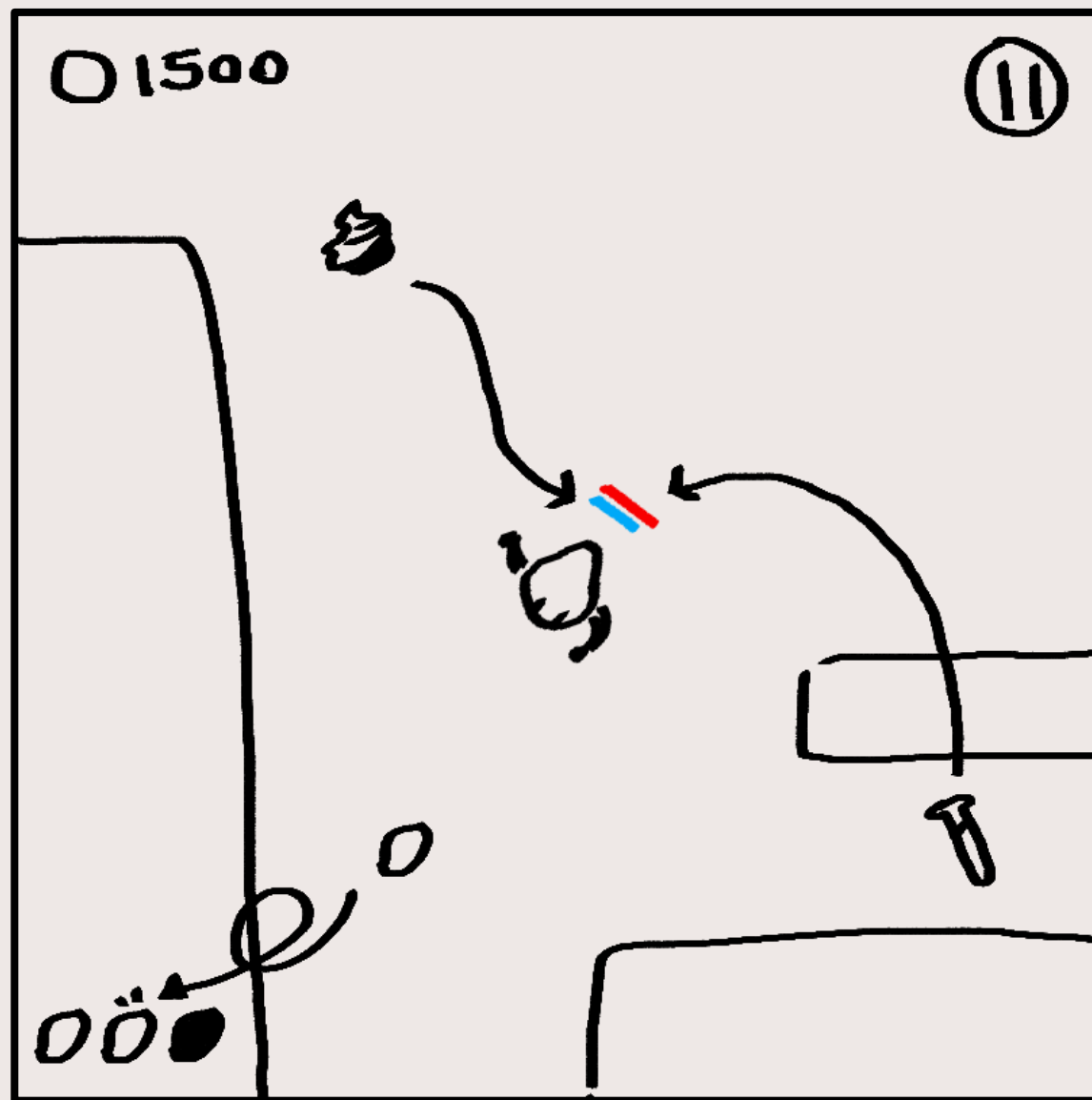
게임에서 획득한 코인은  
상점에서 사용

\*방어력, 공격력, 회복량 증가



# 게임 흐름

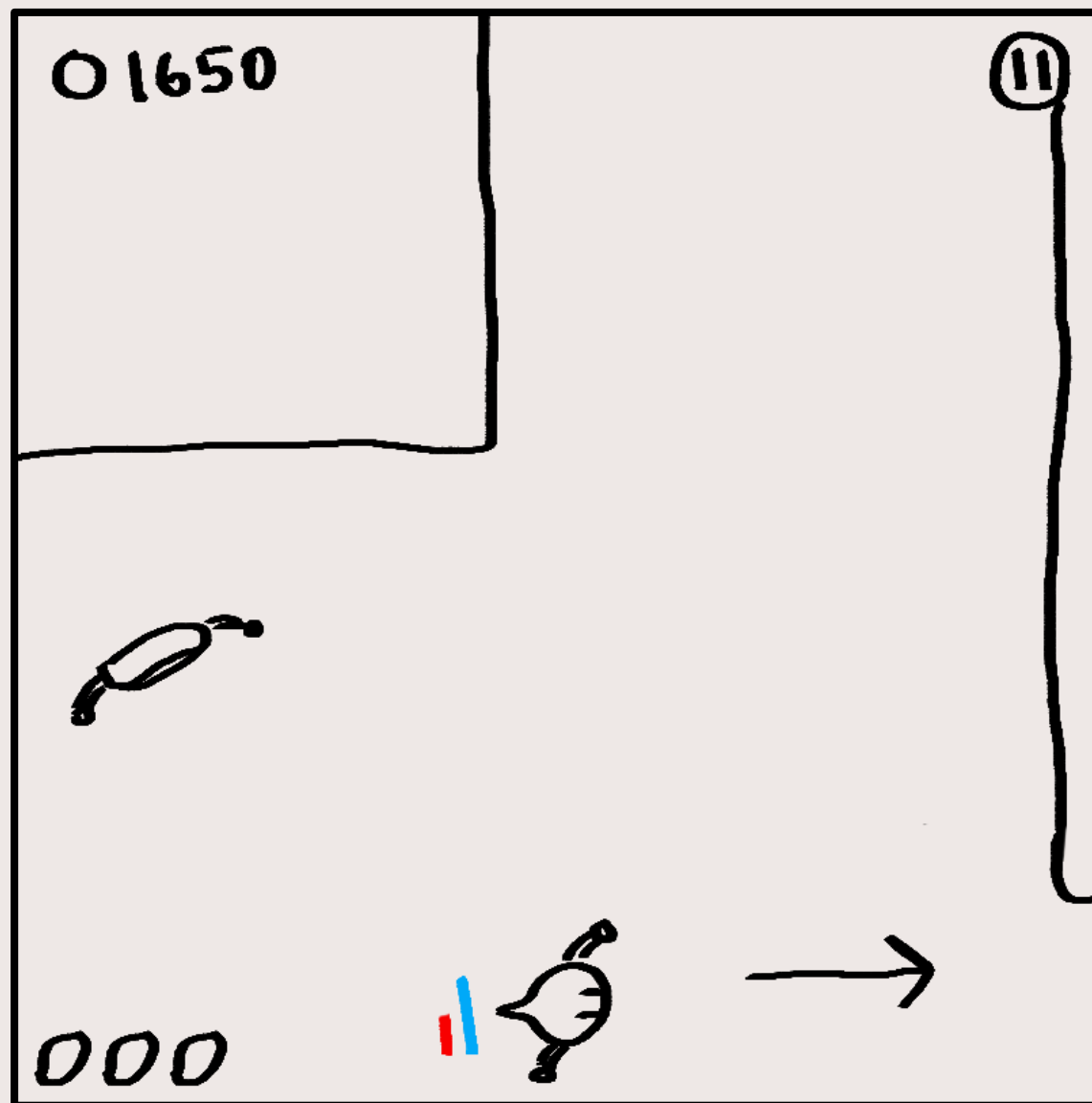
열쇠, 회복 아이템



# 게임

## 흐름

열쇠를 다 모으면  
출구로 나갈 수 있음





# 개발 범위

개발내용	세부사항
맵	타일, 맵 오브젝트
플레이어	이동, 스킬, 회전
몬스터	이동, 공격, AI (A* or BFS)
아이템	열쇠, 체력 회복, 기력 회복
게임시스템	상점, 난이도, 돈
사운드	BGM, 플레이어, 적 등
애니메이션	플레이어, 적, UI

# 개발 일정

1주차	리소스 수집 및 제작	5주차	게임 오버 및 클리어
2주차	프레임 워크 & 맵 타일	6주차	난이도 & 상점
3주차	오브젝트 상호작용 & 키 입력	7주차	사운드 & 밸런스
4주차	아이템 & UI	8주차	최종 점검

**Fin**



# 자체 평가

평가 항목	평가 (A: 매우잘함, B:잘함, C:보통, D:못함,E:매우못함)
발표자료에 포함할 내용을 다 포함했는가?	A
게임 컨셉이 잘 표현되었는가?	A
게임 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	B
게임 실행 흐름이 잘 표현되었는가?	A
개발 범위가 구체적이며 측정 가능한가?	B
개발 일정이 구체적이며 실행 가능한가?	B