

Project: '그 모자'

Game 명: 그 모자 킥러니

개발환경

폰: 메이플 스토리 서지

엔진: 2019.11 버전. 2D.

+ Dotween Asset

+ PIXEL FX Designer

+ Aesprite

장르: ~~경영, 시뮬레이션 게임. : Despotism 3K + 자음 판게임.~~

게임 32x32

UI: 20, 24

선택 빙그레 (+ 클러?) → 자음 생산 (2개 생산)

빙그레

빙기!! + 도박

굿스 잘 리는 조금 볼 돈?

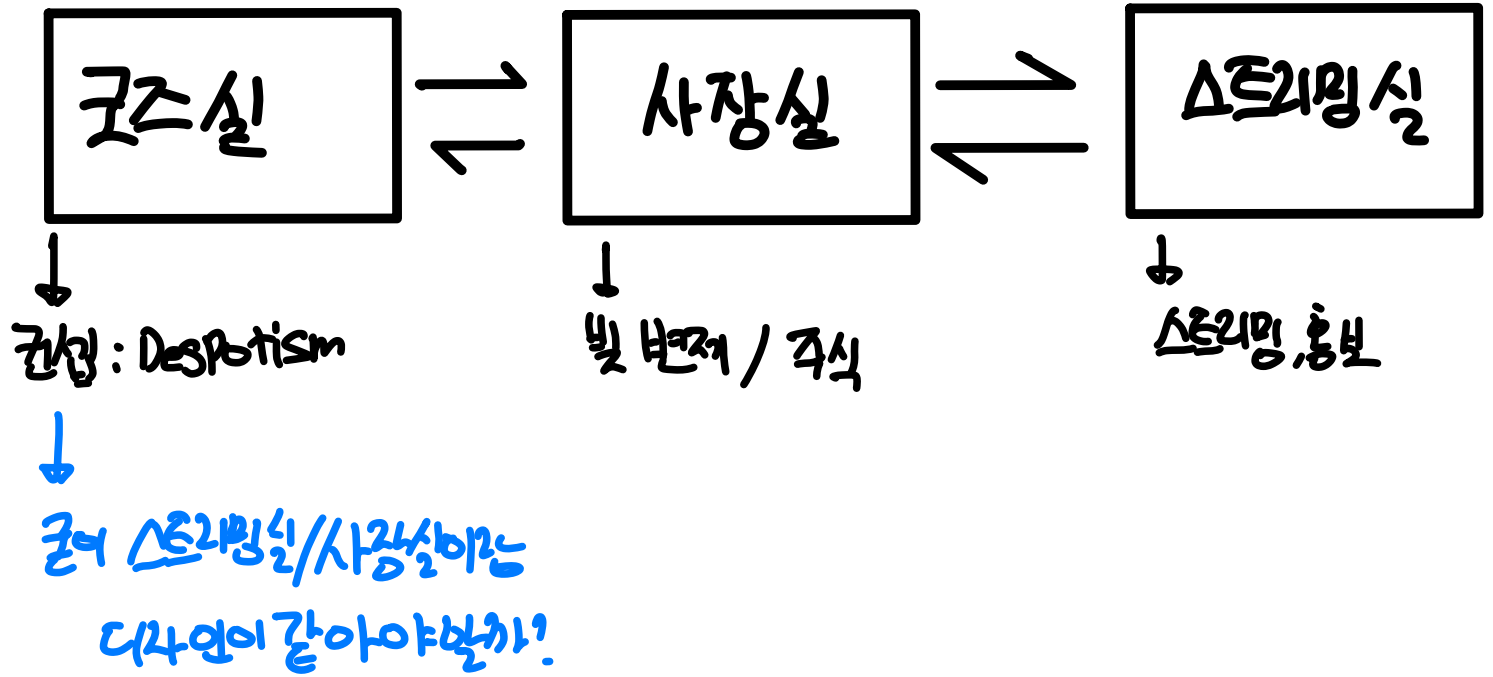
기원 환경에서 화면에 대한 고민

모바일: 가로 화면 고정, UI를 제외한 게임의 화면은 잘리는데
애매? 하지만 더 크게 보이는 것은 상관 X.

PC: 전체 화면, 창 모드 2가지. 넘버 박스로 검색 처리.

이왕이면 해킹도 고정

• MAP2020



• 결국 권위실을 Despotism 스타일?로 한다면

권위. 구조를 어떻게 할건가?

스토리밍식도 그냥 말이야. 이에 대한 고민과

게임화면이 구체화

해야하는거

① 게임 필요기능구체화. 구성기능구체화

↳ 심라: 아키텍트

② 게임화면, UI구체화 및 프로토타입용 UI, 그림제작

④ 게임스토리 + 기술적인 게임월드 디자인인

(캐릭터 디자인, 대화 on 이벤트 진행 방식, ... etc)

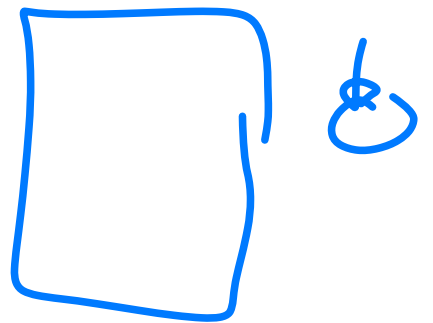
↳

대화방식 or 이벤트 방식 .. 스토리 진행방식 등등...

despotism 3k 기준 →

+ 기술기능(게임오류나잇는거) →

+ 자산 구매, 판매 →



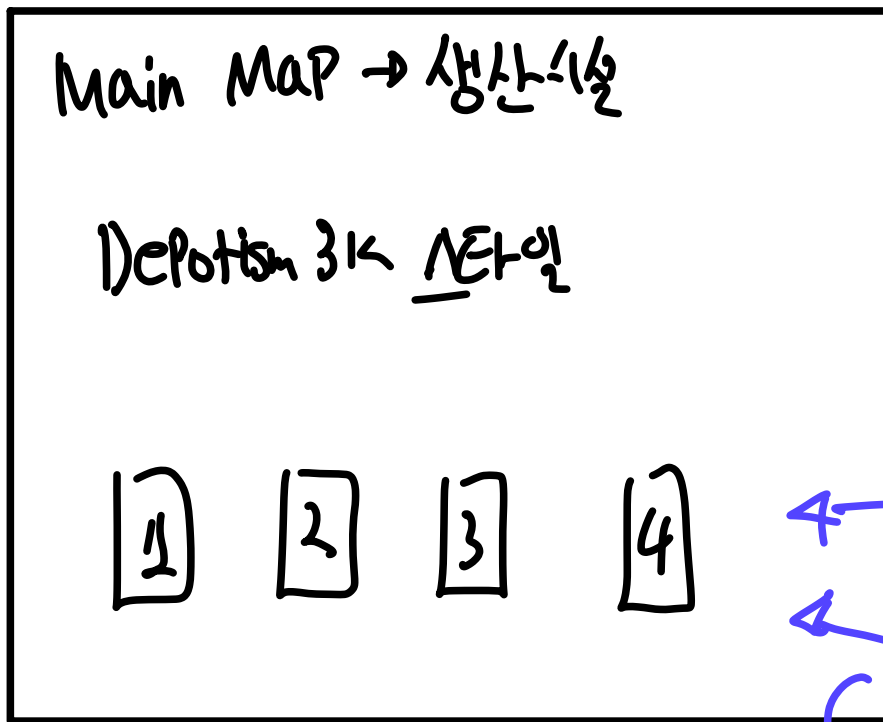
↑
N₀₁



20.09.03 (목)

* 기능 수정. → 현재 Map 3개 + 이동

Map 1개 + 버튼의 변경.



→ 버튼 클릭

기준 스토리밍

시각화 (작성)

창이 뜨게 기능

유지된 기능 하버

but 스토리밍은 독립되거나

시각화 ↔ 생산실 위주

2020.12.21

① 방배정, 집적, 불리기, 카워기, + α클리어?

② 자하: 폰

③ 기/승: 자음도 생산시작 + 시장성 클터 개명 + 셋업 스텝2빙

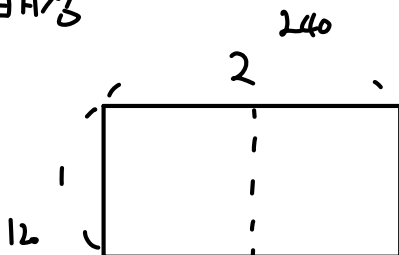
④ 스타일: 2D 픽셀 작은피 + 2D #태깅

✓가38드



~ 9:16 ~ 9:19

11473



16
7.5 | 4.9

82
15 [] ~ 4.2 1:2

구조생성 Main

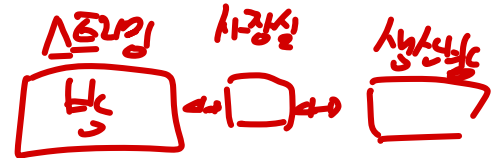
↓
추가작업 + (X)

주요 : 돈 → 생산시설 업그레이드
△트럭로드 & 카트로드? △트럭로드 카트?
△트럭로드 카트?

① 방향지령게임

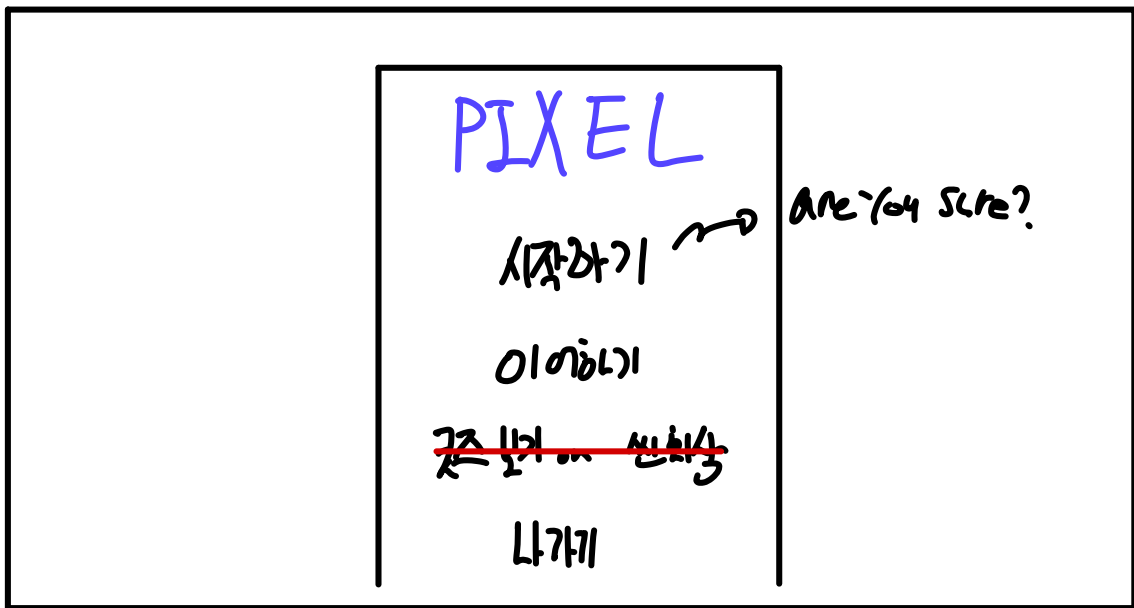
④ 자동생산시설

② 쉬프트게임

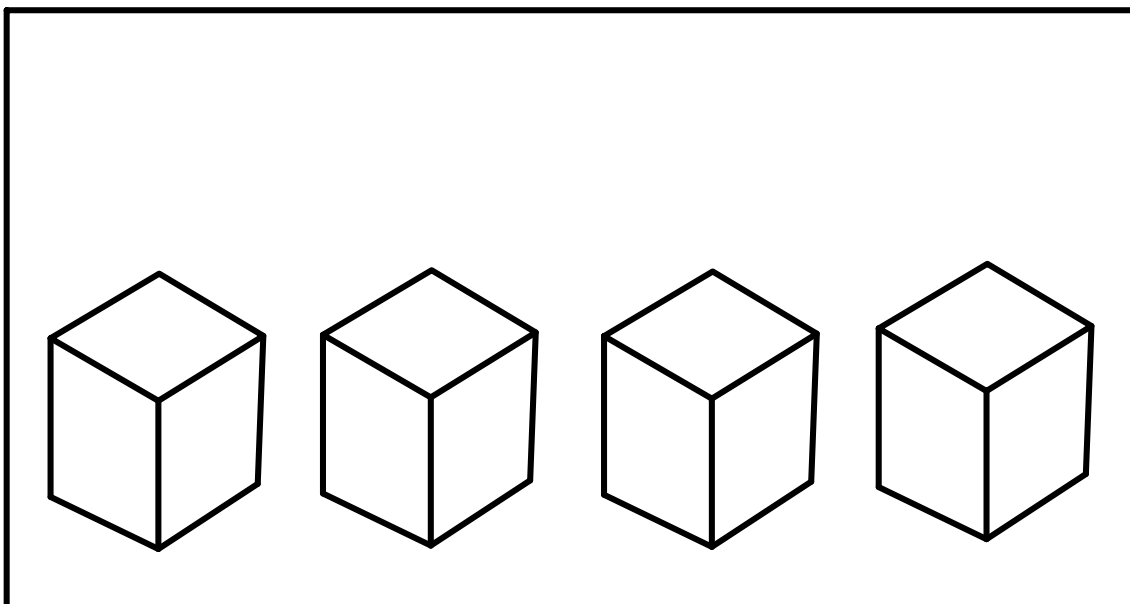


③ 쿨러?

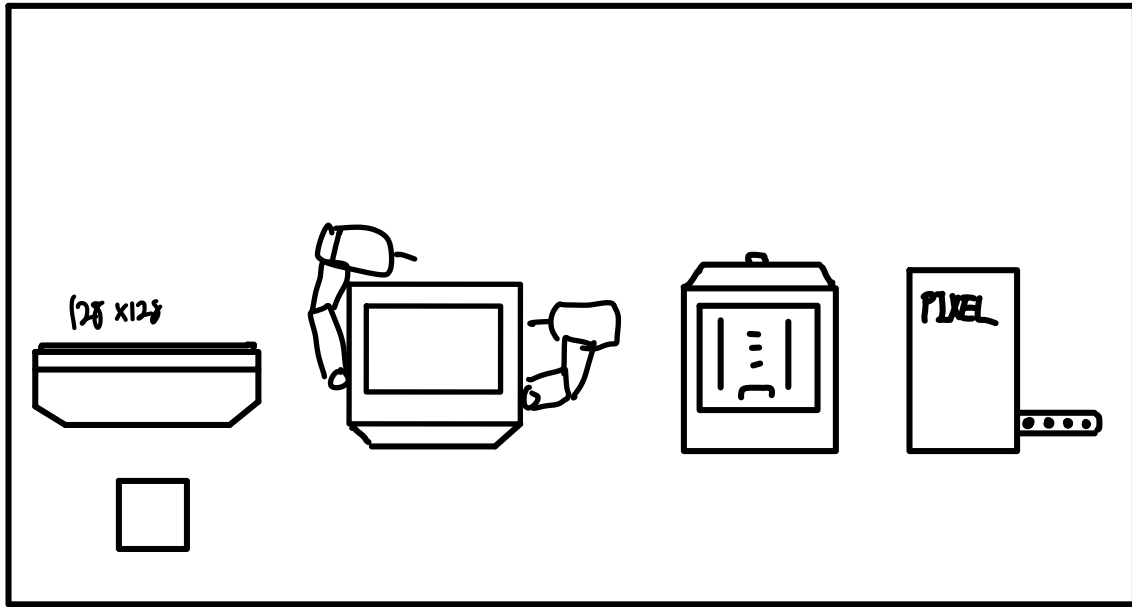
△트럭로드



- △트럭로드



• 컵 제작기



① 컵 설계 :

② 컵 생산 :

③ 컵 포장 :

④ 컵 운송 :

그냥 단순 반복하는 기계인 것 .

노동기용 .

공식

- ① 리눅스인기(10%) △
- ② 질러리
- ③ 스타카미 (가리안수사)
- ④ 자바에 관한 공식 (20%)
- ⑤ 지프노

코딩

- ① C++ 개발자 ○
- ② 코딩리 ○
- ③ 사사상업업업 → 사사가 코딩리랑 같이 하는 SP2512
- ④ 바 → 행동, 양, 바, 코딩리, 도프코딩
- ⑤ 수공구구구 → 수공구구구 + 코딩



태그

- ① 코딩리 (가리안수사) ○
- ② 코딩리 ○
- ③ JMT ○
- ④ 코딩리 (가리안수사)
- ⑤ 코딩리 (가리안수사) ○

44%

- ① 나태미키 코딩 ○
- ② 사사상업업업 → 32532 코딩리 ○
- ③ 코딩리 (가리안수사) ○
- ④ 코딩리 (가리안수사) △
- ⑤ 코딩리 (가리안수사) ○

2021.1.6 중간 일정 제1회잡기 - 정말 필수적인 것만

1. B는 7.

~~• 사운드~~

- 저장 시스템

이슬란는 시운드 에셋

○ 2개바탕, 꾸기바

2. 인계법

2. 22431

~~+ 2421의 12월 23, 22~~
 2월 7.

2-1에 2배
2배 + 2배

~~이런 Panel (주식, 채권, 신탁) 이 아닌 [정신적 장애]~~

~~금사향 소금 아이클 2~5:질과, 소금까비, ??? 지리~~

~~스레드와 병행 배치 위치 이미지 (방이 떠난다 2등 치킨)~~
~~↳ 222 2222~~

~~이런 큰 수를 이리저리 (24까지 24까지, 7+8+12?)~~

~~* 7/10/21 : H H E 21 9/16 다들 2 or 7/2 21/21 + 2/2 = 18 9/9~~

~~개잡작 + 주요 주식 100~~ (국, 태, 나) → 42

b. $\Delta G_{\text{부}}$: 기압 매너지 기능 등 여러 개 추가

△이름 부기 가 가 △고양이 비치

• Δ_2 (은, 123자 A, 2는 3개 다 소로) ~~소로 및 호라 (가능)~~

6) ~~OH₂ ΛE 2.10⁷ ON, OFF~~

이런 야지 X. 2인 3

4) 이진 데이터에 Active true, false

• ~~정확히 data 갱신 (DB) UI.~~

• Main 작식 기능 → 작식식 바리

• 메인 Logic → ~~메인 실행 담당.~~

△ 이벤트 관련 Logic → Day 1 때를 시작으로 이반트

~~DB~~ • Data Save + Load.

• Story 진행 실행 ...

△ Story 이벤트

• 프롤로그, 대사 진행 Logic

→ 다 말했잖아? 대사 진행은...?

프롤로그 BossRoom Anim
Guards Make Run Anim

→ 프롤로그
메인 이벤트

C. 로그 & 이벤트

Event Data 저장

로그 저장

대사 기록

Game.isStop 판독하기

"일시정지" 기능하기

목표: 1.20 까지 완성 (13일)

- 최종 실행 -

1. ~~Splash~~ 2. ~~Menu~~ 3. ~~프롤로그~~ 4. 게임 5. 인딩

→ ~~프롤로그~~ → 게임 → 인딩

→ 프롤로그 → 게임 → 인딩

↳ 기획자일거 (2차 진행)

인딩씬

△ 튜토리얼 씬

main story 진행 no 대타 따라줘 드림 필요 (카릭터)

~~400~~ SAVE

~~400~~ 밸런스

↳ 2차 중 테스트 2021. 2. 05



최종 테스트

~~400~~

2021. 2. 15 "완성 목표"

(가능하면 PV 영상까지)

↳ 2차일 (안드로이드) 출시

↳

PC판도 hope. (Steam? 가능하냐?)



히락 맡은 덕 바도

인간비

인간

□ □ □ □

ham...

클릭

1.4

클릭

클릭

클릭

클릭

클릭

클릭

바인드

파산인

나작

-> 1.4씩 가기?

Happy End

신인 인증 → Story 진행 → Credit → Cookie

클리어 ~

Credit 인증

371221

4 ~ 5주
사건 다 정리할 것.
그리고야 내일도

1. 이식 완료

2. 1, 2 단계

3. (필요) 12

4. 나중 3주 정도

①. X

②. 디폴트 그냥

4. To be Continue

일주일

1개.

다 인증.

SKILL 가격 조절 필요? 20 코인즈 목록 시

↓
필요
없다
필요

가장 필요.

○ 가장 필요한 강제로 일하게 한다. 필요