2DGP 프로젝트 기획서

2023182016 박이언

**게임 컨셉**

모티브 – 용사식당

장르 - RPG게임

몬스터를 잡아서 재료를 얻고, 얻은 재료를 통해 음식을 제작하여 팔아서 10만 골드를 얻는 목표를 달성하는 게임입니다.

**게임 시스템**

구역(맵)

오른쪽, 중간, 왼쪽의 구역으로 나뉘어 있습니다.

-오른쪽 구역 – 음식점

음식점으로 음식을 제작하고 진열할 수 있습니다. 음식이 진열되면 손님이 오게 됩니다. 손님은 하루에 5~20명까지 랜덤적으로 옵니다.

-중간 구역 – 집

하루를 끝마칠 수 있습니다. 하루를 마무리하게 되면 돈을 정산하게 됩니다. 10만 골드가 넘어갈 경우 엔딩이 나옵니다.

-왼쪽 구역 – 들판

몬스터가 나오는 곳입니다. 몬스터는 랜덤으로 2종류가 번갈아 가면서 나옵니다.

캐릭터

-주인공

칼을 사용합니다. 원거리 공격은 점프를 통해 피할 수 있습니다.

-몬스터 1

근접공격을 합니다. 주인공을 향해 걸어옵니다.

-몬스터 2

원거리 공격을 합니다. 제자리에 고정되어 있습니다.

-손님

음식이 진열되면 등장합니다.

음식 제작

주인공을 좌우 점프를 통해 움직여서 재료를 순서대로 수집하면 음식을 만들 수 있다.

음식

음식은 2가지 종류가 있으며 각 100골드, 150골드로 책정하였다. 음식을 많이 팔수록 경험치가 늘고 가격이 늘어난다.

**엔딩**

주인공이 도심에 집을 사는 모습을 보여주며 게임을 끝낸다.