

2DGP 1차 발표

One Button Man

2014180008 김민우

차례

- ▶ 게임 컨셉
- ▶ 게임 실행 흐름
- ▶ 개발 범위
- ▶ 개발 계획
- ▶ 자체 평가

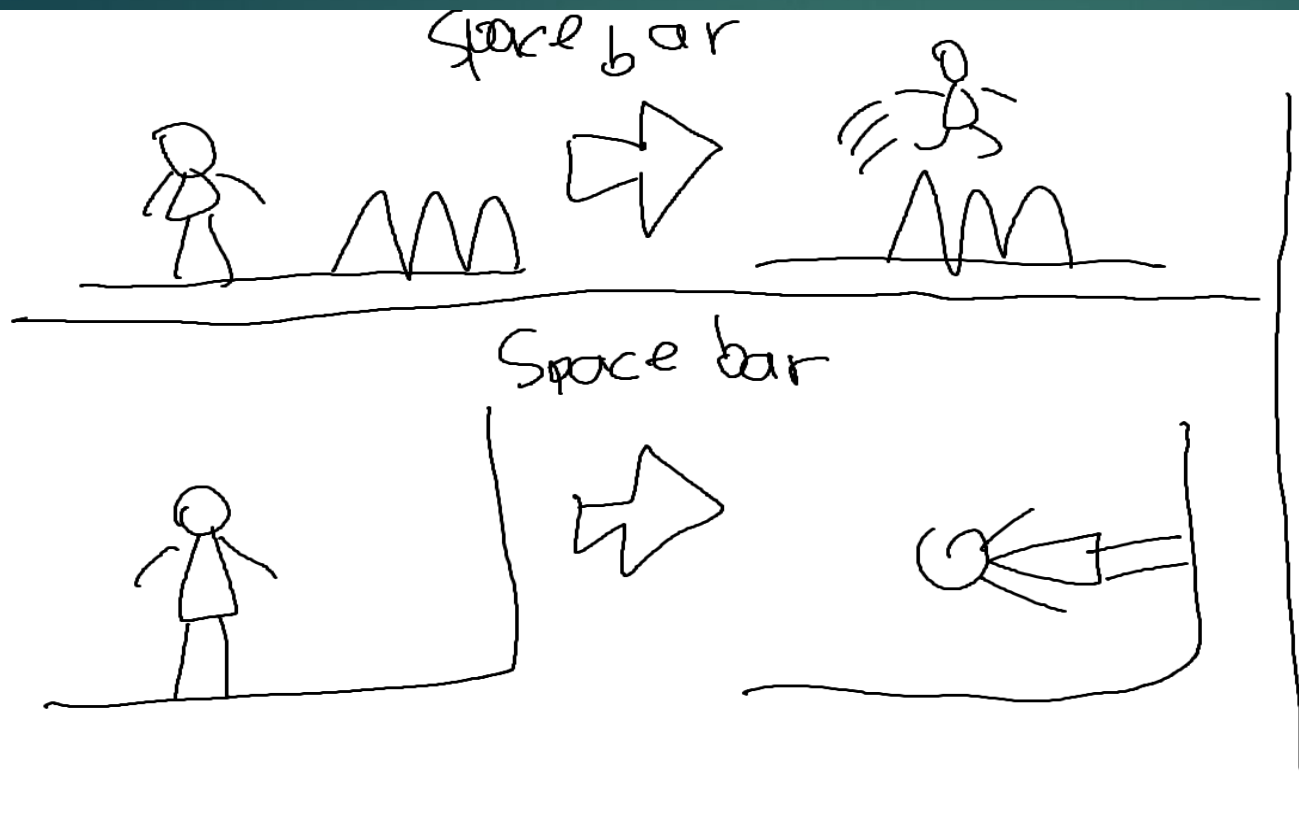
게임 컨셉

// 게임에 조작키는 **하나**면 충분하다!

단순하면서도 **복잡한**,
쉬우면서도 **어려운** 게임! //

1. 모든 액션을 조작키 단 하나로 플레이하는 강제 스크롤 플랫폼 게임.
2. 조작키 하나만 사용하는 게임이라면 쉬울 것 같지만, 절대 그렇지 않다.
3. 목숨 하나와 손가락 하나만으로 수많은 장애물들을 넘어야만 하는 게임.

게임 실행 흐름



개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	시간의 흐름에 따라 앞으로 진행 Space bar를 누르면 캐릭터가 동작	
맵	컨트롤을 설명할 튜토리얼 맵 제작 3~4개의 소형 맵 또는 1개의 대형 맵 제작	5~6개의 소형 맵 또는 2~3개의 대형 맵 제작
애니메이션	달리기, 점프 등 캐릭터 행동에 대한 애니메이션	추후 캐릭터 행동 추가에 대한 애니메이션 추가
사운드	BGM 삽입	캐릭터 행동에 대한 애니메이션 추가 스테이지 클리어 시 사운드 추가
게임 기능	언제나 같은 버튼을 누르지만 달리기, 점프, 등 캐릭터 행동이 알맞게 사용됨 장애물 충돌 시 사망, 체크포인트 또는 시작 점에서 재시작	특정 게이트 통과시 맵 상태 변화 (기존 맵 -> 수중 맵, 우주 맵 등) -> 공간적 한계를 벗어나 다양한 플레이 중력반전, 수영, 2단 점프 등 캐릭터 행동 추가

개발 계획

1주차 (10.16)	리소스 제작, 수집	사운드, 캐릭터 그래픽, 배경 그래픽 등 리소스 제작 또는 수집
2주차	각종 메커니즘 구현	맵에 들어갈 각종 장애물, 캐릭터 상태 변경 요소를 정의하고 구현 맵, 장애물과 캐릭터의 충돌을 구현
3주차	캐릭터 기본 이동 구현	캐릭터의 기본 이동 상태 애니메이션 구현 상태에 따라 캐릭터의 이동이 달라지는 것을 구현
4주차	소형 맵 구성 및 중간 점검	튜토리얼 맵, 소형 맵 제작 3주차까지 구현한 내용을 만든 맵에 실행되도록 구현
5주차	애니메이션 구현	캐릭터 이동 애니메이션 외 애니메이션 구현 사망, 스테이지 클리어, 오브젝트와 상호작용 시의 애니메이션 구현
6주차	인트로 화면 및 사운드 구현	게임 시작 전 인트로 화면 구현 기본 BGM과 필요에 따른 효과음 구현
7주차	추가 맵, 메커니즘 구현	추가적인 맵(소형 맵, 대형 맵) 구현 캐릭터의 상태를 변경시키는 메커니즘 추가 구현
8주차	마무리	최종 점검 및 릴리즈 최종 프로젝트 발표 준비

자체 평가

평가 항목	평가 (A, B, C, D, E)
게임 컨셉이 잘 표현되었는가?	A
게임 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	C
게임 실행 흐름이 잘 표현되었는가?	E
개발 범위가 구체적이며, 측정 가능한가?	C
개발 계획이 구체적이며 실행 가능한가?	A