

2D게임 프로그래밍

기획서 발표

2022184020 | 서성호

| 목차

Chapter 1. 게임 개요

Chapter 2. 게임 진행 흐름

Chapter 3. 개발 일정

게임 개요

게임 컨셉

- 마을과 던전을 오가는 RPG 게임입니다.

게임 구성

- 마을에서 아이템 구매와 강화, 아이템 저장이 가능합니다.
- 던전에서 몬스터 처치, 아이템 습득이 가능합니다. 던전에서 중간에 마을로 돌아올 수 있습니다.

재미 요소

- 던전 사망시 소지하고 있는 아이템이 초기화됩니다.
- 원하는 아이템을 습득, 강화가 가능합니다.

Chapter 2.

게임 진행 흐름

마을에 상점, 집,
던전 입구 존재



게임 진행 흐름

집에서 아이템
강화, 보관 가능



게임 진행 흐름

상점에서 아이템
판매 및 구매 가능



게임 진행 흐름

던전 입구에서
던전 선택 가능

*단, 스테이지를 완료해야 다음 던전이 열림



게임 진행 흐름

던전이 연결됨

- * 중도 복귀 가능
- * 사망시 소지 아이템 삭제
- * 몹 및 보스 처치시 아이템 획득 가능



각 주차별 개발 일정

1 리소스 수집 및 아이템 명단 작성

2 마을 및 던전 입구 구현

3 던전 시스템 기획 및 캐릭터 이동 구현

4 던전 공격 시스템 및 데미지 구현

5 아이템 수집 및 보관 시스템 구현

6 아이템 판매 및 강화 시스템 구현

7 사운드 시스템 추가

8 밸런스 조정

9 테스트 및 버그 수정

발표를 들어주셔서
감사합니다.