2D게임 프로그래밍

기획서발표

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.

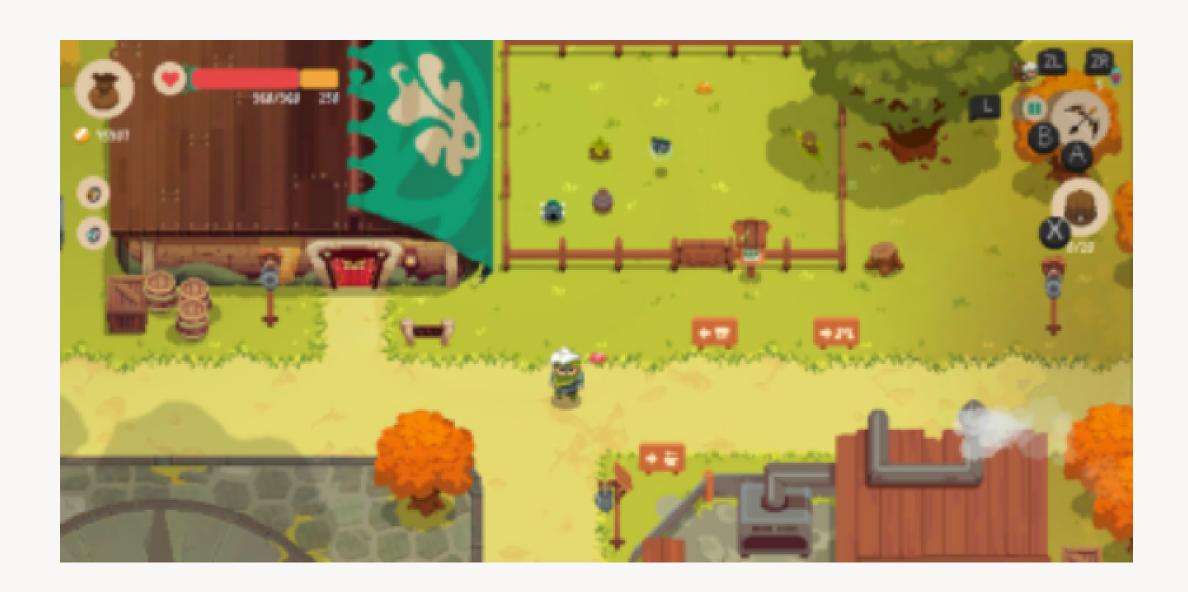
게임 구성

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

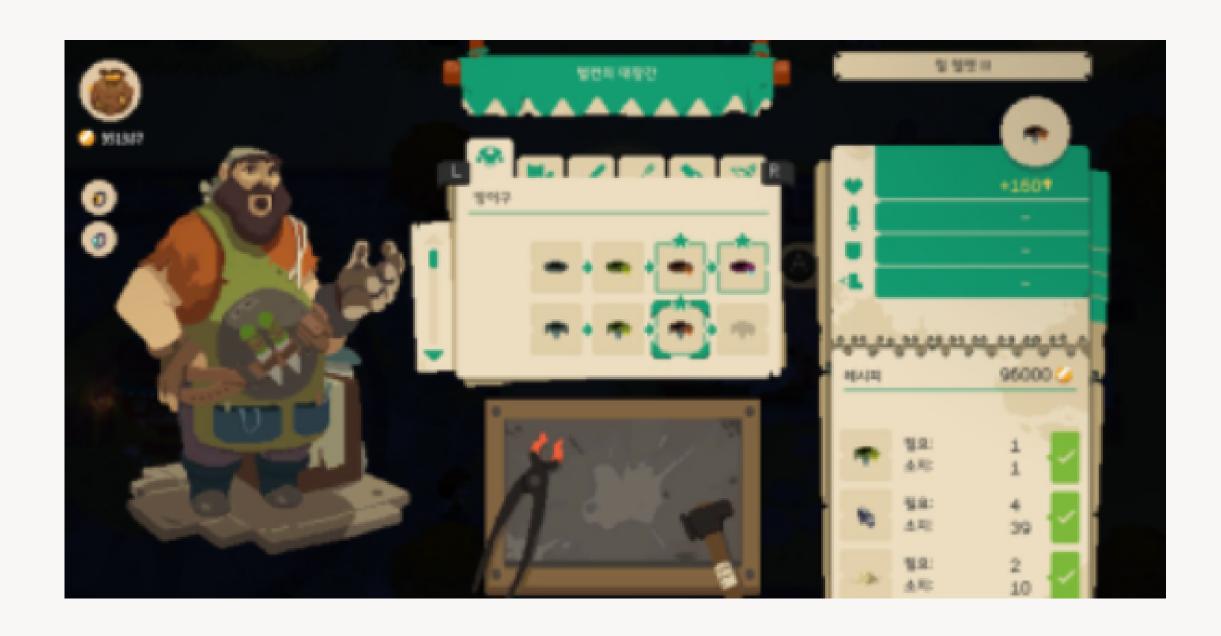
재미 요소

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





집에서 아이템 강화, 보관 가능

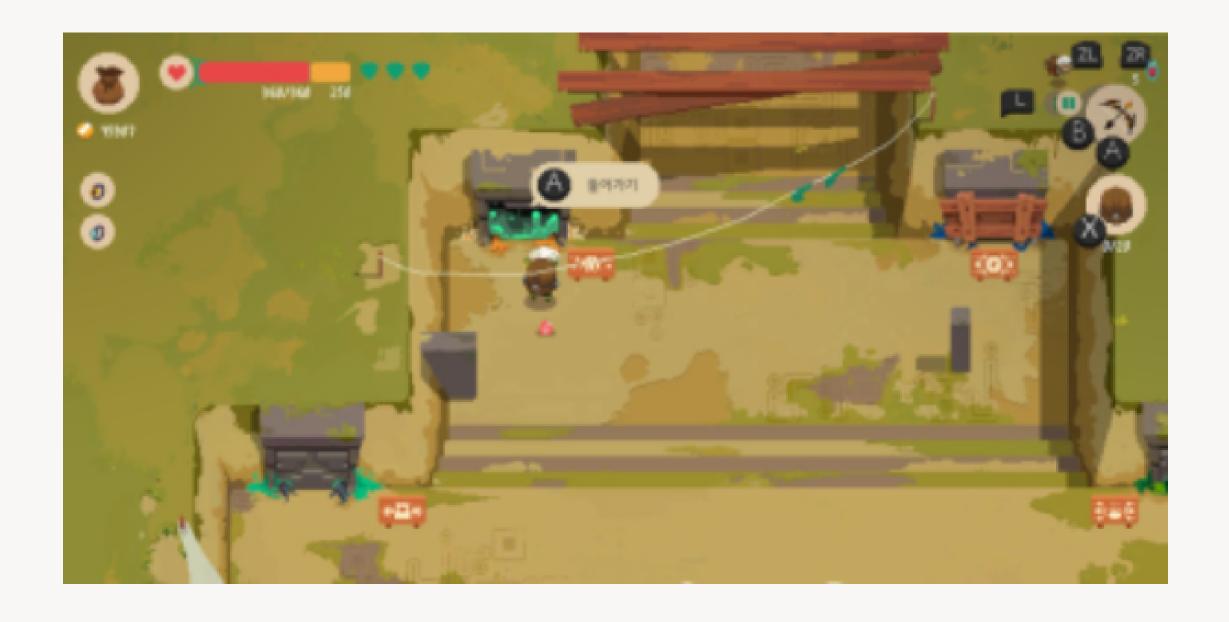






던전 입구에서 던전 선택 가능

*단, 스테이지를 완료해야 다음 던전이 열림







각 주차별 개발 일정

리소스 수집 및 아이템 명단 작성

2 마을 및 던전 입구 구현

3 던전 시스템 기획및 캐릭터 이동 구현

4 던전 공격 시스템 및 데미지 구현

5 아이템 수집및 보관 시스템 구현

6 아이템 판매및 강화 시스템 구현

7 사운드 시스템 추가

8 밸런스 조정

9 테스트 및 버그 수정

발표를 들어주셔서 감사합니다.