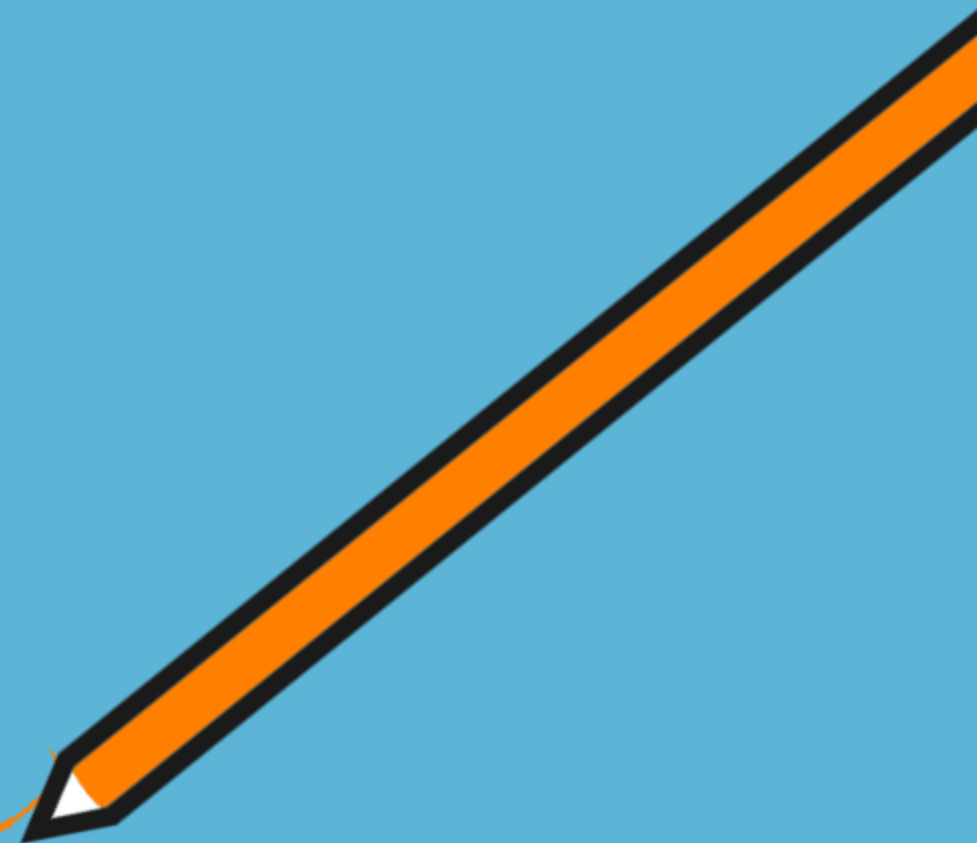


서비스프로젝트

구해줘 바다



## CONTENS



팀원 소개



게임 소개



참고 자료



게임 플로우 차트



진행 일정

PART 01

# 팀원 소개

1

한도안

기획  
(총괄)

2

천영재

개발  
(전투)

3

강지우

개발  
(전투)

4

김성환

개발  
(이동)

5

황서영

디자인

## PART 02

# ‘구해줘 바다’ 게임 소개

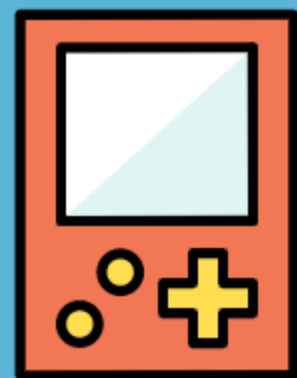
### ☑ 레퍼런스

바닷 속 환경오염을 막기 위해  
싸우는 생쥐의 모험기



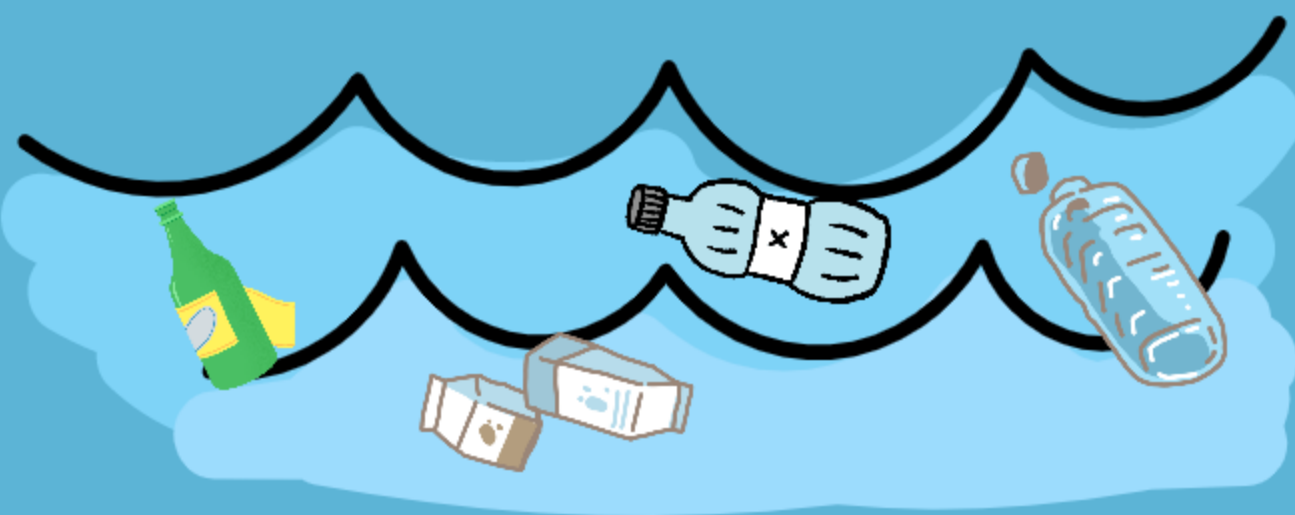
### ☑ 장르

턴제 RPG



### ☑ 배경

환경 오염이 진행된 바닷속



## PART 03

# 참고 자료

### 포켓몬 시리즈

도가스송 : L30

HP:



장크로다일송 : L37

HP: 85 / 122

3 / 15

기술타입 / 물

파도타기  
풀베기  
물기  
괴력

꼬리선우 : L3

HP:



브케인송 : L5

HP: 19 / 19

싸우다  
가방  
포켓몬  
도망치다

### 미토피아



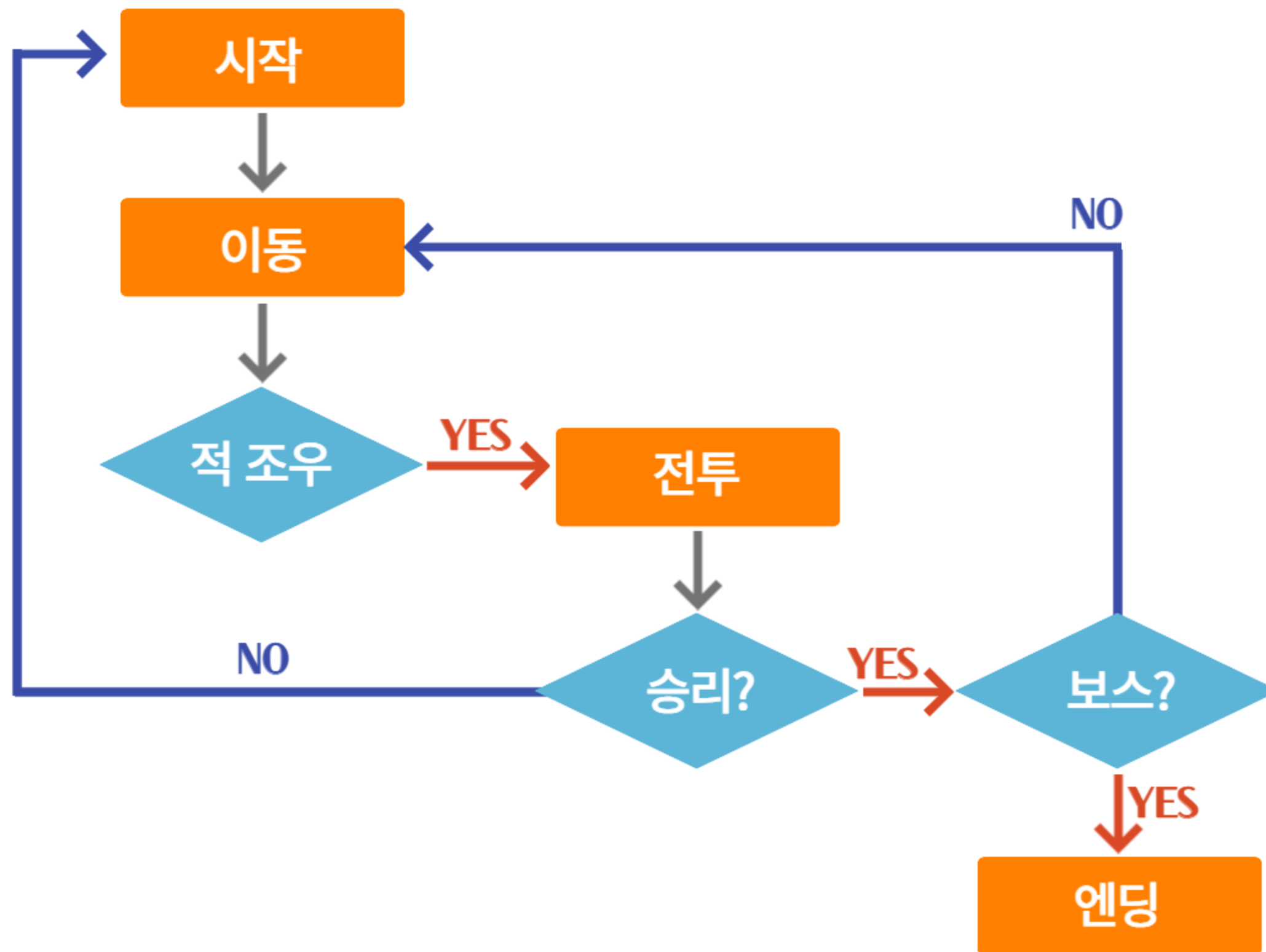
### 환세취호전



PART 04

# 게임 플로우 차트

'꿈해줘 바다'의  
전체적인 진행 알고리즘





# 진행 일정 ☆

6/15

- 아이디어 회의
- 깃허브 사용법 교육
- 기획서 작성  
(~16일 오전 중으로 완성)  
⇒ 작성되는 대로 작업 시작

6/16

- 오전 회의 (9:00~)
- 기획서 작성 완료
- 개인 업무 진행 시작

6/17

- 기획서 발표 (한도안 님)
- 개인 업무 진행

6/20

- 오전 회의 (9:00~)
- 게임 내 플레이어 이동  
시스템 구축 완료
- 개인 업무 진행

6/21

- 오전 회의 (9:00~)
- 작업물 중간 점검
- 개인 업무 진행

6/22

- 오전 회의 (9:00~)
- 레벨 디자인 마감
- 게임 내 플레이어 전투  
시스템 구축 완료
- 개인 업무 진행

6/23

- 오전 회의 (9:00~)
- 개발 마감 및 알파 테스트
- 개인 업무 진행

\* 천영재님 예비군 훈련

6/24

- ☆ 팀 작업 마감 ☆
- 개인 업무 진행

6/27

- 발표

**감사합니다**

*Thank You!*