



게임 프로젝트 발표

2022180025 이가현

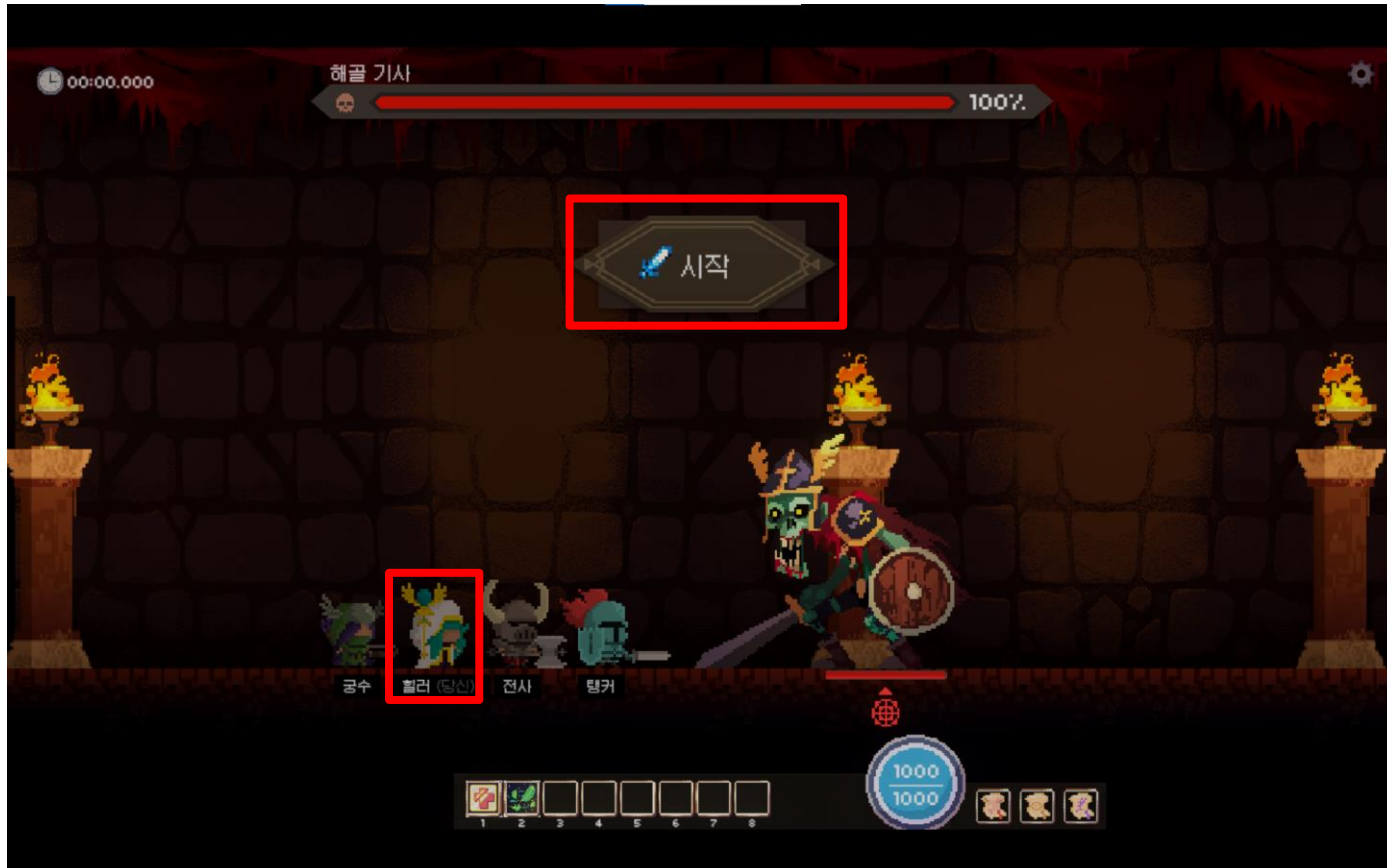
게임 컨셉

미니 힐러 게임을 모방하여 공대장인 힐러(캐릭터)가 탱커, 전사, 궁수 등의 AI 캐릭터들을 케어하면서 보스를 잡는 RPG 게임

힐러로서 파티원을 회복 해줘야 하며, AI이기에 움직이지 않는 파티원들을 대신해서 혼자 보스 기믹을 수행해야 한다.

각 AI 캐릭터는 각자의 직업 특성에 맞는 공격을 하지만, 공격이 그렇게 세지는 않다. 즉, 혼자서 딜링도 거의 다 해야한다.

예상 게임 흐름



다음과 같은 순서로
게임이 진행이 되며
힐러인 내 캐릭터는
ad와 스페이스바로
움직이는 것이
가능하다.

시작버튼을 누르면
게임이 시작된다.

예상 게임 흐름



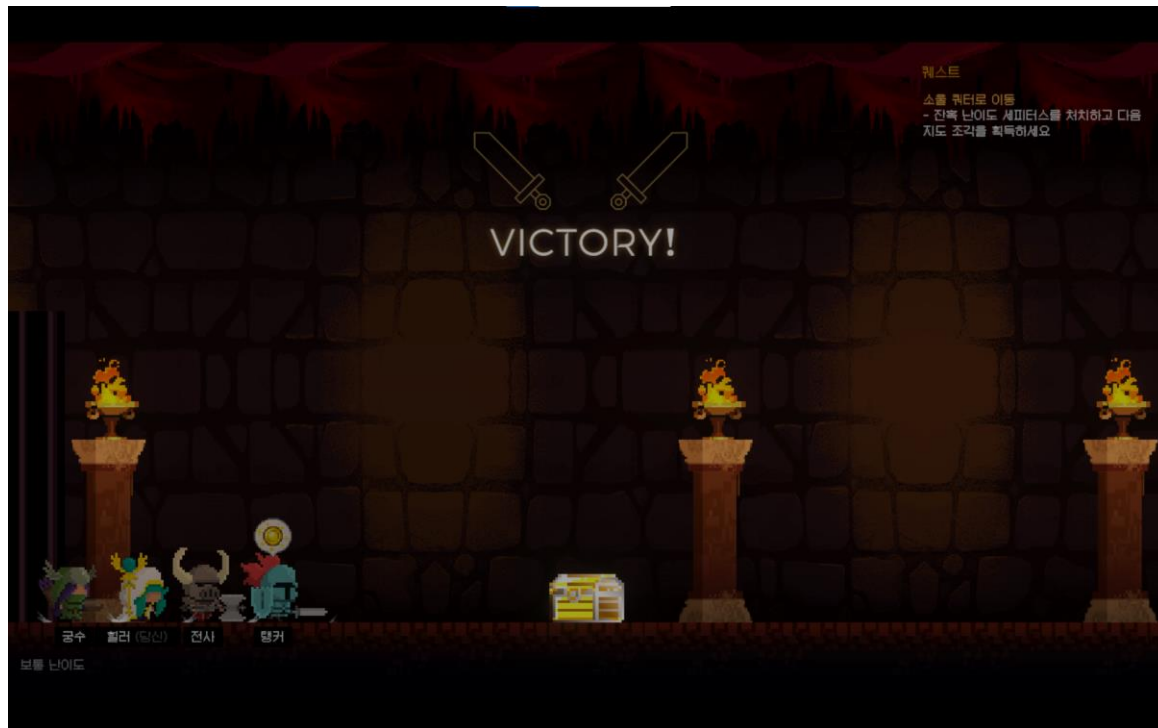
힐러를 노리게 만드는 공격
패턴이나, 반사딜, 디버프
관리나 특정 버프를
넣어야지만 풀 수 있는
기믹이 존재함

예상 게임 흐름



전투가 패배하였을 시, 해당 화면처럼 전투 격퇴처리를 할 수 있도록 UI 설정

예상 게임 흐름



개발 일정

1주차(10/14~10/20) : 이미지 및 리소스 탐방 후, 기본적인 UI구성

2주차(10/21~10/27) : 기초 게임 구조 및 시스템 설계

3주차(10/28~11/3) : 핵심 시스템 및 캐릭터 구현

4주차(11/4~11/10) : 보스 패턴 및 전투 시스템 강화

5주차(11/11~11/17) : 전투 시스템 세부 조정 및 테스트

6주차(11/18~11/24) : 게임 기능 확장 및 UI 개선

7주차(11/25~12/1) : 게임 세부 조정 및 애니메이션 추가

8주차(12/2~12/8) : 게임 최적화 및 버그 수정