RPG 게임 기획서

(간단한 초안)

2604 김동규

1. 맵 생성

1.1 게임을 실행할 때 마다 맵을 랜덤으로 생성 -> 맵 생성 알고리즘 사용

1.2 맵은 한 개로 제한 -> 추후에 시간이 남을 경우 계단 등을 추가해 맵을 더 추가함

1.3 맵에 플레이어와 몬스터를 띄울 수 있도록 함

2. 플레이어 구현

2.1 플레이어의 체력, 레벨, 공격력, 방어력을 우선적으로 구현함

2.2 추후에 시간이 된다면 인벤토리, 무기, 방어구를 구현할 예정

2.3 맵에서 플레이어 뜨고 움직일 수 있도록 함

2.4 벽과의 충돌 처리 -> 맵 밖으로 나가지 못하도록 함

2.5 몬스터와의 충돌 처리도 구현

3. 몬스터 구현

3.1 몬스터의 체력, 공격력, 방어력을 우선적으로 구현

3.2 추후에 몬스터가 랜덤적으로 무기, 방어구를 떨어뜨리도록 구현할 예정

3.3 몬스터는 랜덤으로 움직일 수 있도록 구현 ex) 1픽셀당 한칸씩

3.4 또한 맵에 몬스터의 수를 제한함 ex) 200칸에 5마리로 제한

4. 전투

4.1 플레이어와 몬스터가 만났을 경우 전투 페이지로 넘어갈 수 있도록 구현

4.2 플레이어나 몬스터 중 하나의 체력이 0이 될 경우 전투 페이지 종료

4.3 플레이어의 체력이 0일경우 GAME OVER 창을 띄우고 게임 초기화

4.4 몬스터의 체력이 0일 경우 플레이어에게 일정한 경험치 부여, 체력은 다시 풀로 채움 -> 아직 인벤토리, 물약등의 구현이 불확실 하기 때문

4.5 몬스터가 죽을 경우 다시 맵으로 돌아 갈 수 있도록 구현

-------------------------------------------------------------------------------------------

기본적인 초안 후에 개발을 할 때 구체화!