



DINOMELT

2D 액션 어드벤처 싱스크롤 게임

2016182042 조윤영

게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

게임 컨셉



게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

개발 진척도

내용	1차 발표 목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
캐릭터 컨트롤	←→: 좌우 이동	←→: 좌우 이동	100%
캐릭터 기술	↑ : check point 갱신 A: 점프 S: 공격	↑ : check point 갱신 A: 점프 S: 공격	100%
맵	스테이지 1개	스테이지 1개	100%
적 AI	적1: 일정한 범위 내에서 돌아다니다가 플레이어 발견하면 속도가 약간 빨라짐. 적2: 그냥 허공을 일정한 범위 내에서 좌우로 돌아다님 적3: 플레이어를 발견하면 일정한 텀을 두면서 총알을 쏴 보스: 좌우로 미끄러지는 공격, 좌우로 뛰는 공격	적1: 일정한 범위 내에서 돌아다니다가 플레이어 발견하면 속도가 약간 빨라짐. 적2: 그냥 허공을 일정한 범위 내에서 좌우로 돌아다님 적3: 플레이어를 발견하면 일정한 텀을 두면서 총알을 쏴 보스: 좌우로 미끄러지는 공격, 좌우로 뛰는 공격	100%
장치	점토공 아이템, 파란색 촛불, check-point, 불꽃 가시덤불	점토공 아이템, 파란색 촛불, check-point, 불꽃 가시덤불	100%
UI	목숨 표시	목숨표시, 점토공 개수 표시	150%
게임 기능	미니맵, check-point	미니맵, check-point	100%
사운드	Bgm, 점프, 걷기, 점토공 얻는 소리, 풀, 진흙, 돌, 그냥 바닥, 공격이 맞는 소리, 촛불 켜지는 소리, 미니맵 키는 소리, check-point 갱신되는 소리, 플레이어 죽는 소리(bgm도 중단됨), 몬스터가 총알을 쏘고 그 총알이 닿으면 터지는 소리, 보스전 소리 (15종)	Bgm, 점프, 걷기, 점토공 얻는 소리, 공격을 쏘는 소리, 공격이 맞는 소리, 촛불 켜지는 소리, 미니맵 키는 소리, check-point 갱신되는 소리, 플레이어 죽는 소리(bgm도 중단됨), 몬스터가 총알을 쏘는 소리, 그 총알이 닿아서 터지는 소리, 보스전 bgm, check-point 근처에 오면 알리는 소리, 죽어서 체크포인트로 이동되면 들리는 소리 (15종)	100%
애니메이션	걷기, 뛰기, 공격, 목숨 닳으면 플레이어 몸 깜박거리기, 몬스터들 애니메이션	걷기, 뛰기, 공격, 목숨 닳으면 플레이어 몸 깜박거리기, 몬스터들 애니메이션, 몬스터들 맞으면 노란 불빛 나타남, 플레이어 또는 몬스터들 죽으면 찌그러짐, 장치들 애니메이션	200%

잘한 점 및 아쉬운 점

잘한 점: 애니메이션

아쉬운 점: 점프, 맵(맵 타일 크기를 반으로 줄였어야 했다)