

DINOMELT

2D 액션 어드벤처 횡스크롤 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

게임 화면 구성



게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

게임 실행 흐름



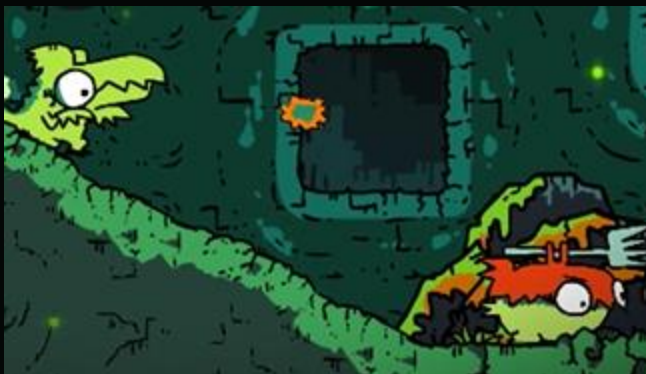
이동한다.



체크 포인트를 저장한다. 목숨도 회복된다. 죽으면 여기서 살아난다.



파란색 촛불이 있는 곳을 지나가면 촛불이 커진다.



몬스터를 공격한다.



CLAY ORB(점토공)을 얻는다.
3개 이상 모이면 스킬을 살 수 있다.



미니맵 지도
지나가지 않은 곳은 보이지 않는다.

게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

캐릭터 & 장치



주인공



FREGG



CHARGE-SHOT
S를 2초 이상 누르면 강력하고
무거운 점토 총알을 쏜다.

추가범위

유일한 NPC.
점토공을 모아서 가면 **스킬**로 바뀌준다.



EGG-FORK

FLOAT-NUGGET

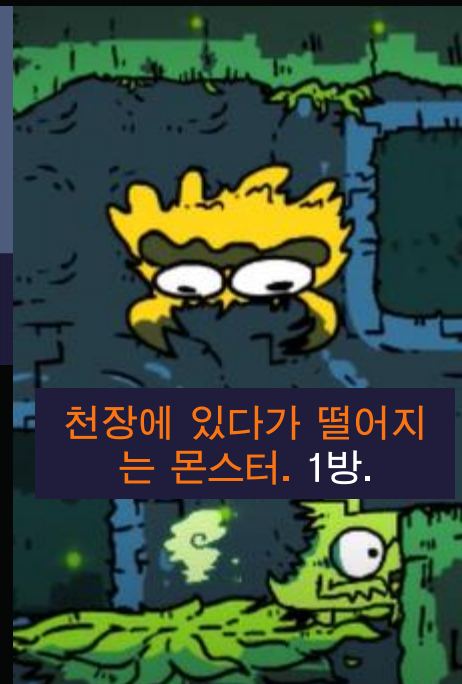


POTATO-SPIT

돌아다니는 몬스터.
2방이면 죽음.

날아다니는 몬스터.
1방.

가만히 앉아서 총 쏘는
몬스터. 2방.



천장에 있다가 떨어지
는 몬스터. 1방.



뛰어오는 몬스터. 3방.

추가범위

게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

캐릭터 & 장치



보스몹.

당연히 죽이기가 가장 까다롭다.
보스몹이 죽으면 게임 끝!



불꽃 가시덤불.

여기에 떨어지면 목숨이 하나 닳는다.



목숨 나무.

공격해서 열매를 까고 목숨을
남남 얻으면 된다.

추가범위

게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	←→: 좌우 이동	
캐릭터 기술	↑: check point 갱신 A: 점프 S: 공격	S를 2초 이상 누르면 차지샷.
맵	스테이지 1개	
적 AI	적1 egg-fork: 일정한 범위 내에서 돌아다니다가 플레이어 발견하면 속도가 약간 빨라짐. 적2 float-nugget: 그냥 허공을 일정한 범위 내에서 좌우로 돌아다님. 적3 potato-spit: 플레이어를 발견하면 일정한 틸을 두면서 총알을 쏴. 보스: 좌우로 미끄러지는 공격, 좌우로 뛰는 공격.	적4 천장 몬스터: 플레이어를 발견하면 떨어짐. 적5 뛰는 몬스터: 플레이어를 발견하면 플레이어 방향으로 점프함. 보스: 아래에서 솟아나기 공격, 위에서 떨어지기 공격 추가.
장치	점토공 아이템, 파란색 촛불, check-point, 불꽃 가시덤불	목숨 나무
UI	목숨 표시	
게임 기능	미니맵, check-point	오프닝, 튜토리얼
사운드	Bgm, 점프, 걷기, 점토공 얻는 소리, 풀, 진흙, 돌, 그냥 바닥, 공격이 맞는 소리, 촛불 켜지는 소리, space-bar 키 소리, check-point 갱신되는 소리, 플레이어 몸이 터지면서 죽는 소리(bgm도 중단됨), 몬스터가 총알 쏘고 그 총알이 닿으면 터지는 소리, 보스전 소리	몬스터 내려오는 소리, 몬스터 뛰는 소리
애니메이션	걷기, 뛰기, 공격, 차지샷, 목숨 닳으면 플레이어 몸 깜박거리기, 몬스터들 애니메이션.	

게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

개발 일정

1주차	리소스 제작과 맵 만들기	1. 리소스 제작 2. 맵 제작
2주차	아군, UI, 미니맵, 장치 오브젝트	1. 캐릭터 구현 2. FREGG 구현 3. UI(목숨) 표시 4. 미니맵 구현 5. 파란색 촛불 구현 6. Check-point 구현 7. 점토공 아이템 구현 8. 불꽃 가시덤불 구현
3주차	몬스터 및 보스 리소스 제작	1. 몬스터 및 보스 리소스 제작
4주차	몬스터 오브젝트 및 중간 점검	1. 몬스터와 보스 구현 2. 중간 점검 / 부족한 점 보완
5주차	추가 구현	1. 차지샷 2. 튜토리얼 3. 목숨 나무 4. 천장 몬스터 5. 뛰는 몬스터
6주차		6. 보스 공격 패턴 추가 7. 오프닝
7주차	시작과 종료 처리 & 밸런스 조절	1. 게임 시작(인트로)과 종료 처리 2. 밸런스 조절
8주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈

게임 컨셉

게임 화면 구성

게임 실행 흐름

캐릭터 & 장치

개발 범위

개발 일정

자체 평가

자체 평가

평가항목	평가 (A: 매우 잘함, B: 잘함, C: 보통, D: 못함, E: 매우 못함)
게임 컨셉이 잘 표현되었는가?	A
게임 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	D
게임 실행 흐름이 잘 표현되었는가?	C
개발 범위가 구체적이며, 측정 가능한가?	C
개발 일정이 구체적이며 실행 가능한가?	C