

---

2 D G P

1차 발표

2014180039 – 정성호

---

닌자 런

## INDEX



게임 컨셉



개발 범위



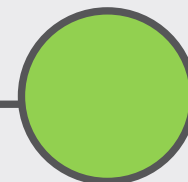
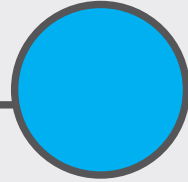
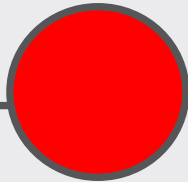
게임 실행 과정



개발 일정



# 1 게임 컨셉



게임 포맷은 쿠키 런 + 캐릭터는 닌자 = 닌자 런

내용	최소범위	추가범위
캐릭터 컨트롤	방향키(UP) : 위로 점프(space)	아래로 점프 스킬 추가
맵	스테이지 1개로 구성	스테이지에 따라 배경이 바뀌며 2개의 스테이지로 구성
난이도	시간이 흐르면 장애물들이 더 빠르게 생성됨	표창을 먹어 체력을 증가시켜 플레이 시간을 늘려야함
사운드	점프 사운드, 장애물과 충돌 했을 때 사운드	게임 배경 사운드를 넣음, 충돌 사운드, 게임오버 사운드 추가
게임 애니메이션	캐릭터 런닝 ,점프,	게임오버,충돌 애니메이션
장애물	파이프, 나무, 몬스터	변칙적인 움직임을 가지게 함 점점 줄어드는 체력바
게임화면	횡 스크롤,뒤에 배경이 계속 움직임	일정 시간 지나면 배경 바뀜 체력 바 표시,체력 회복 템 추가



• 개발 일정

주차	내용
1	리소스 수집 및 리소스 수정
2	플레이어 캐릭터의 런닝, 점프 이동 구현
3	플레이어 캐릭터와 물체, 맵 충돌체크 구현
4	중간점검
5	배경 맵 구현
6	플레이어 캐릭터와 아이템, 장애물 충돌체크 구현
7	다음 스테이지와 체력 바 구현
8	사운드 구현 & 추가 개발 범위 구현
9	사운드 구현 & 추가 개발 범위 구현
10	사운드 구현 & 추가 개발 범위 구현
11	최종 점검 및 보완

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

---

감 사 합 니 다

---

발표 들어주셔서 감사합니다

2014180039 게임공학과 정성호

---