

팀 공주들 프로젝트 발표

CONTENTS

01 프로젝트 소개

- 개발 동기
- 기획 의도

03 프로젝트 시연

- 플레이 영상

02 프로젝트 상세

- 메인 메뉴
- 플레이어 조작법
- 스테이지 구성

04 프로젝트 과정

- 개발 일정
- 개발 환경
- 구성원

01

프로젝트 소개

- 개발 동기
- 기획 의도

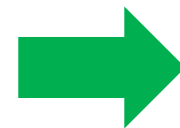
01 프로젝트 소개

- 개발 동기
- 기획 의도

개발 동기



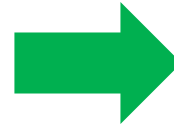
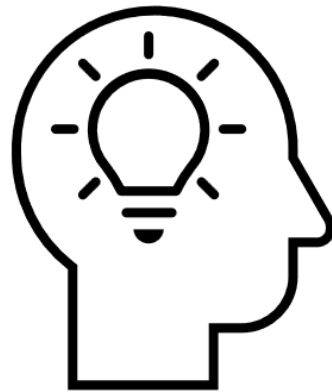
신나는 여름방학



01 프로젝트 소개

- 개발 동기
- 기획 의도

기획 의도



02

프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

UI, 메뉴 구성- 타이틀 화면



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

UI, 메뉴 구성- 레벨선택 화면



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

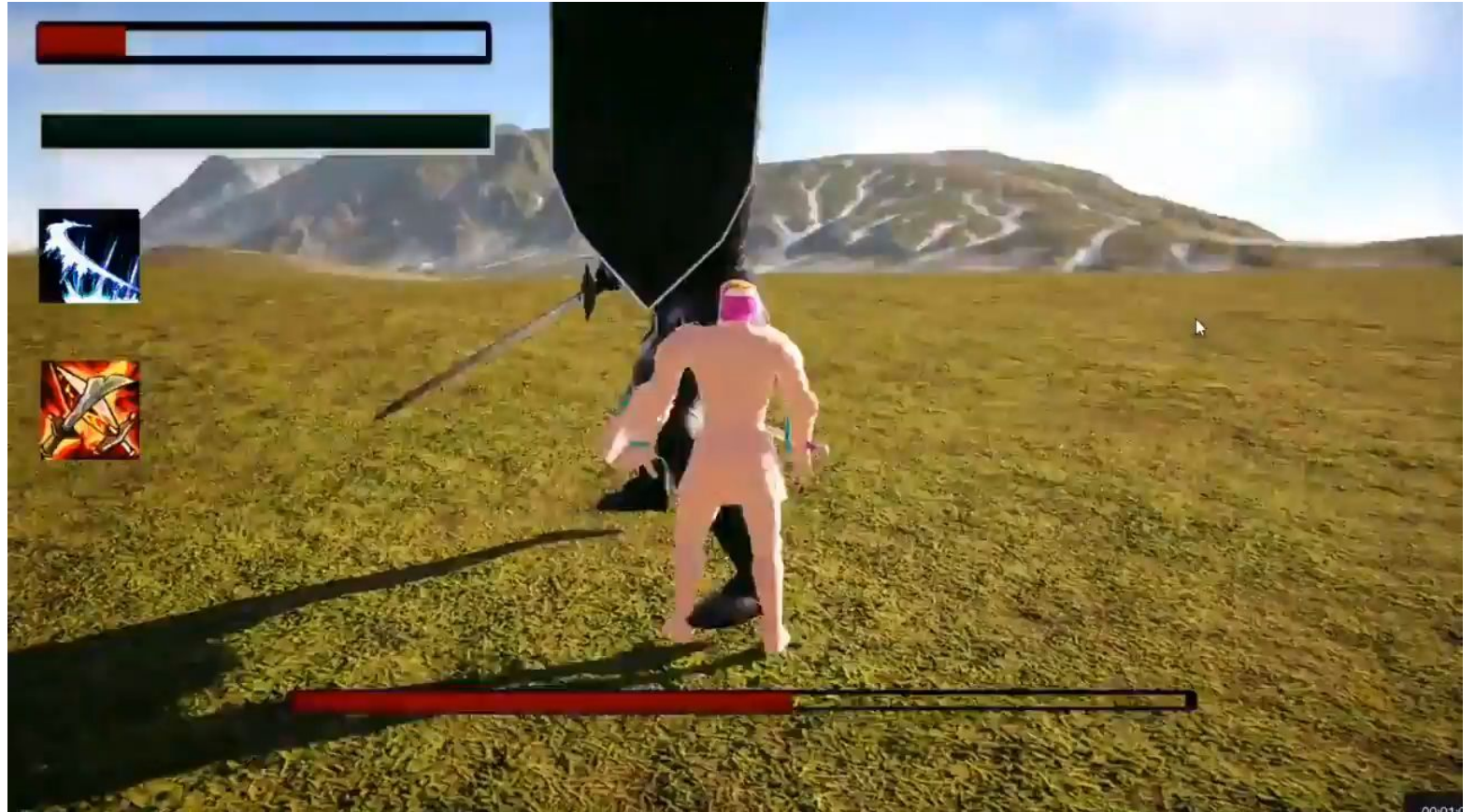
UI, 메뉴 구성- 스테이지 클리어



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

UI, 메뉴 구성- 플레이어 죽음



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

UI, 메뉴 구성-Pause 메뉴



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

플레이어 HUD, 조작법



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

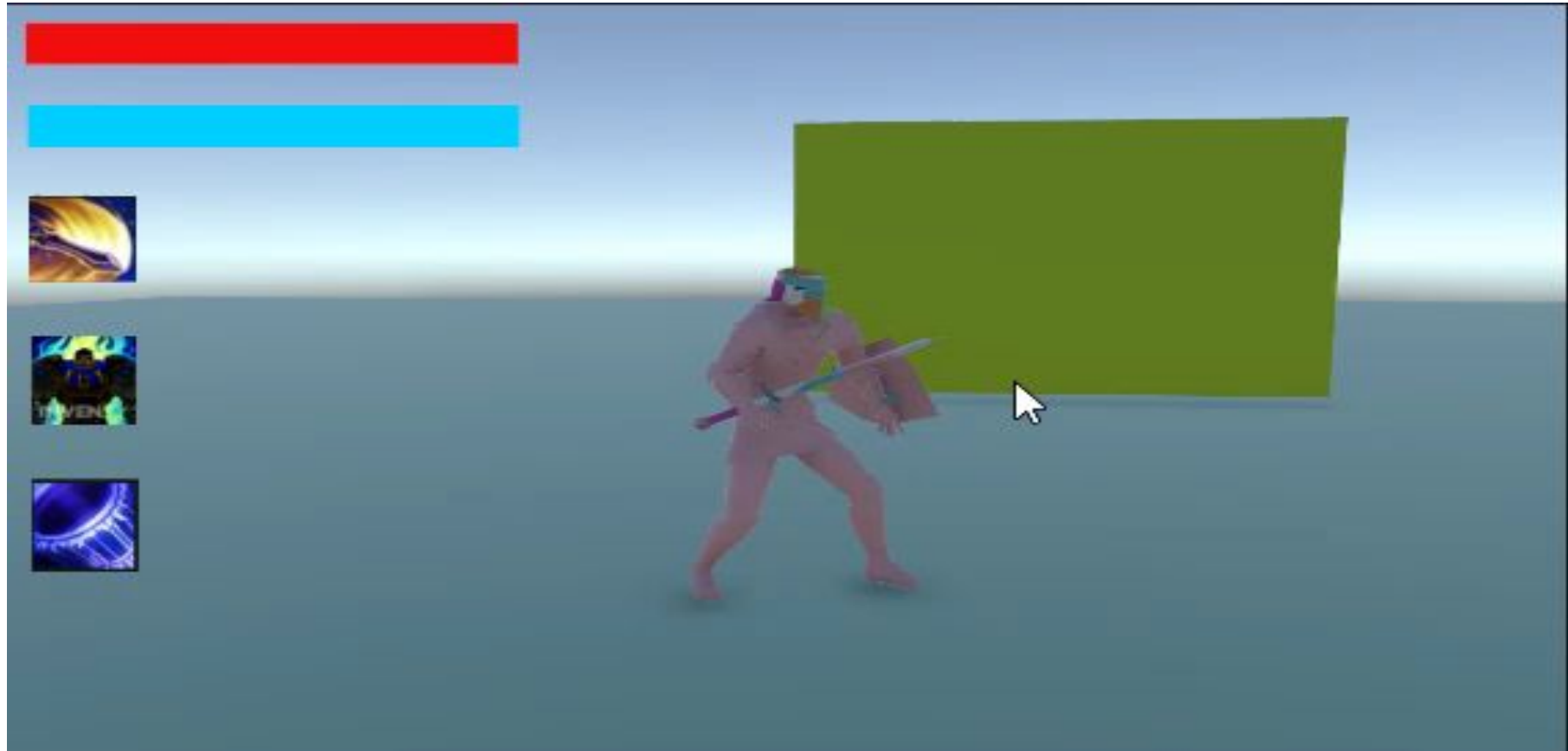
플레이어조작법 – 막기 (Left Ctrl)



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

플레이어 조작법 – 스킬 Rolling Thunder (Q)



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

플레이어조작법 – 스킬 Rage (E)



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

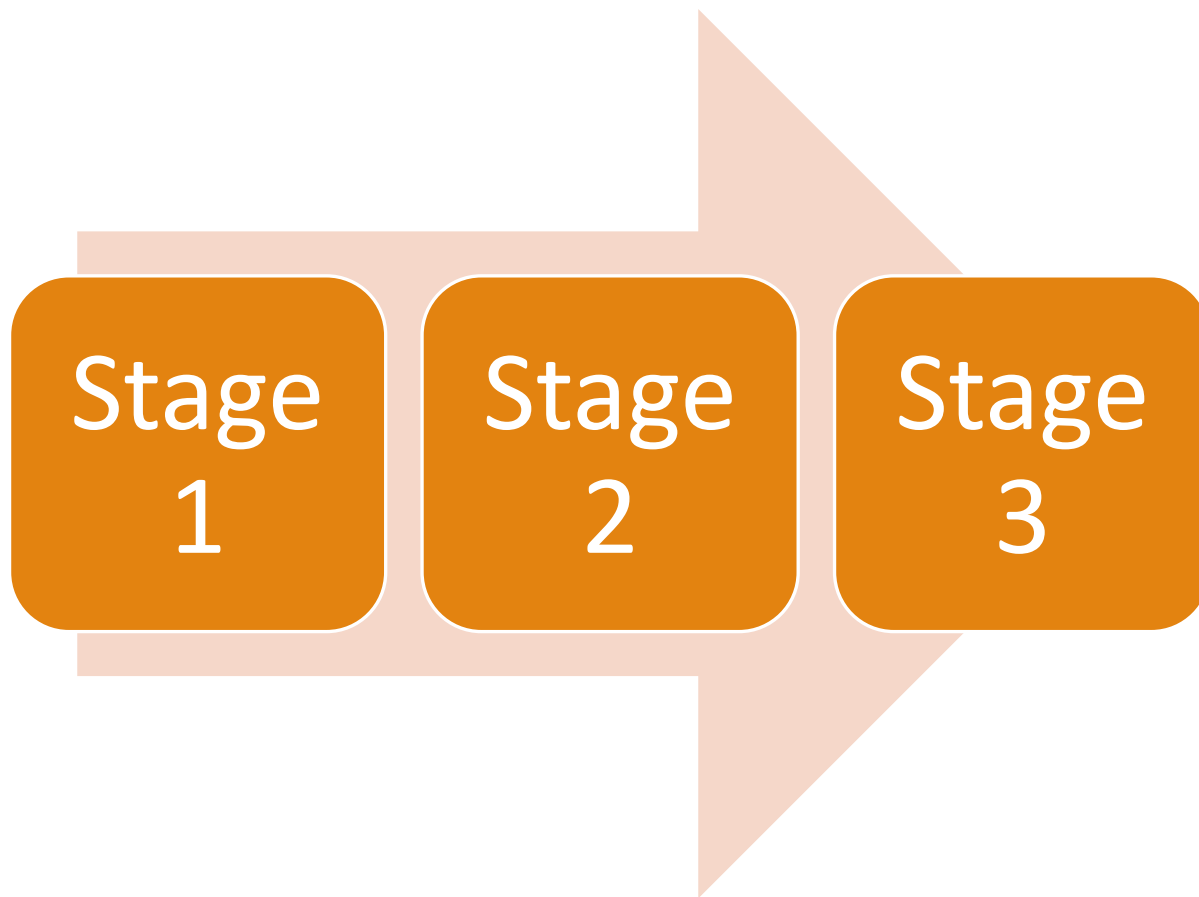
플레이어조작법 – 스킬 Malediction(R)



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

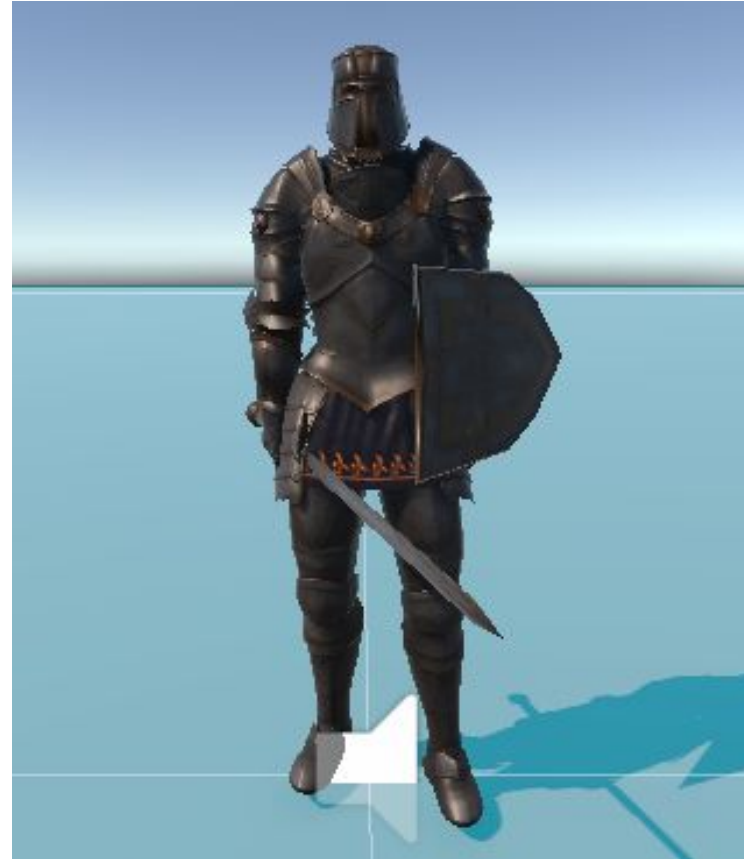
스테이지 구성



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 1



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

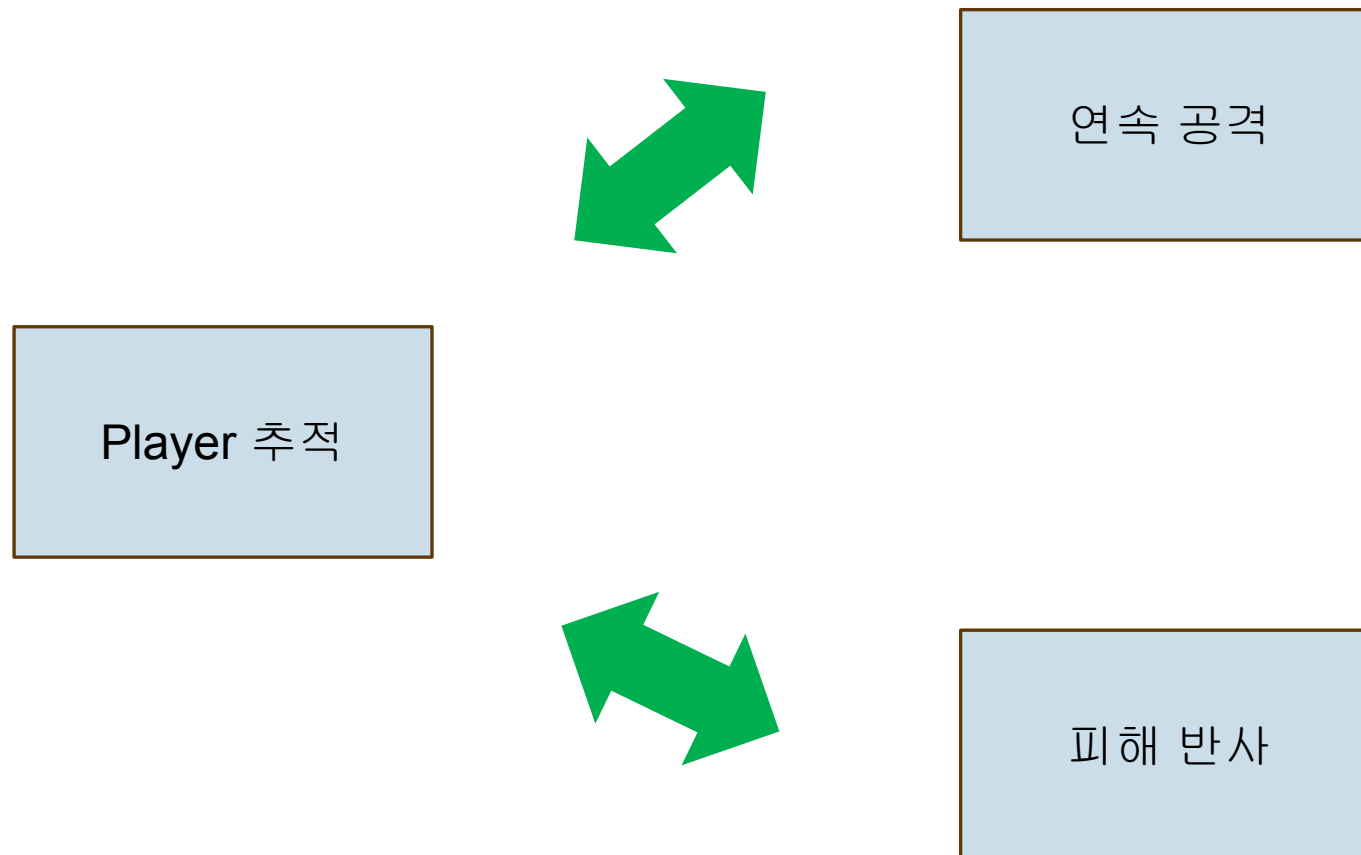
스테이지 구성 – Stage 1 보스 인 게임 모습



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

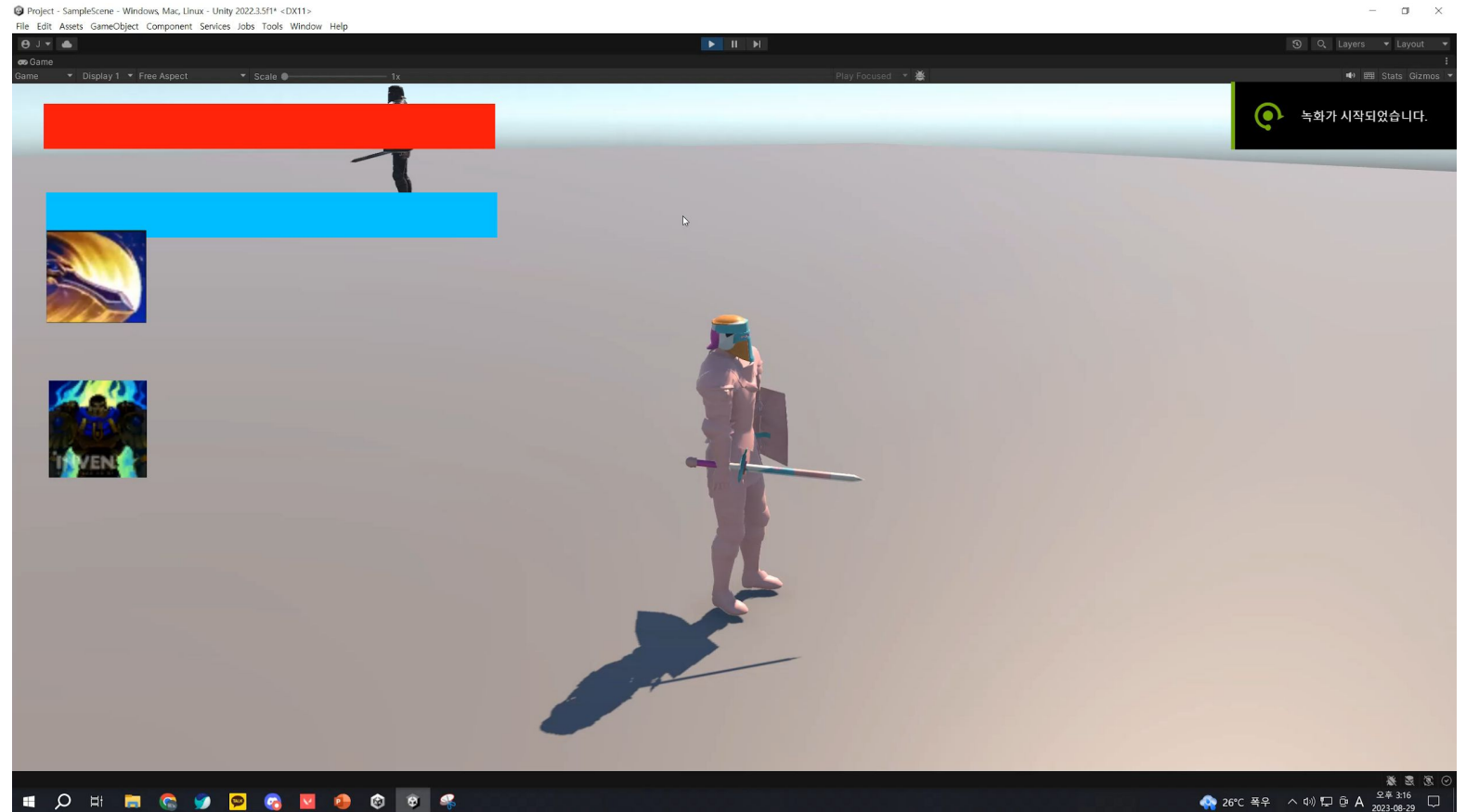
스테이지 구성 – Stage 1 공격 패턴



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

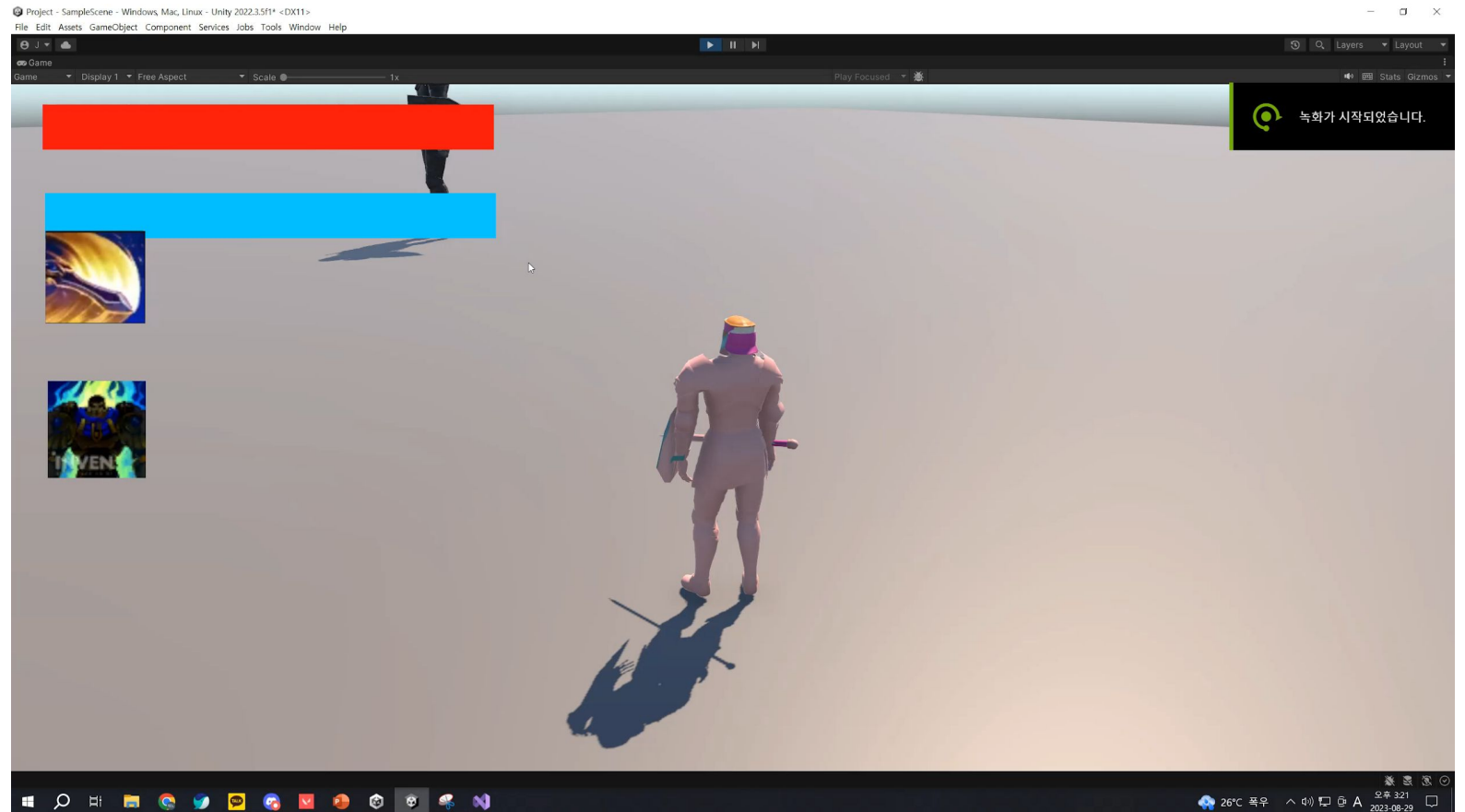
스테이지 구성 – Stage 1 연속공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 1 피해반사 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

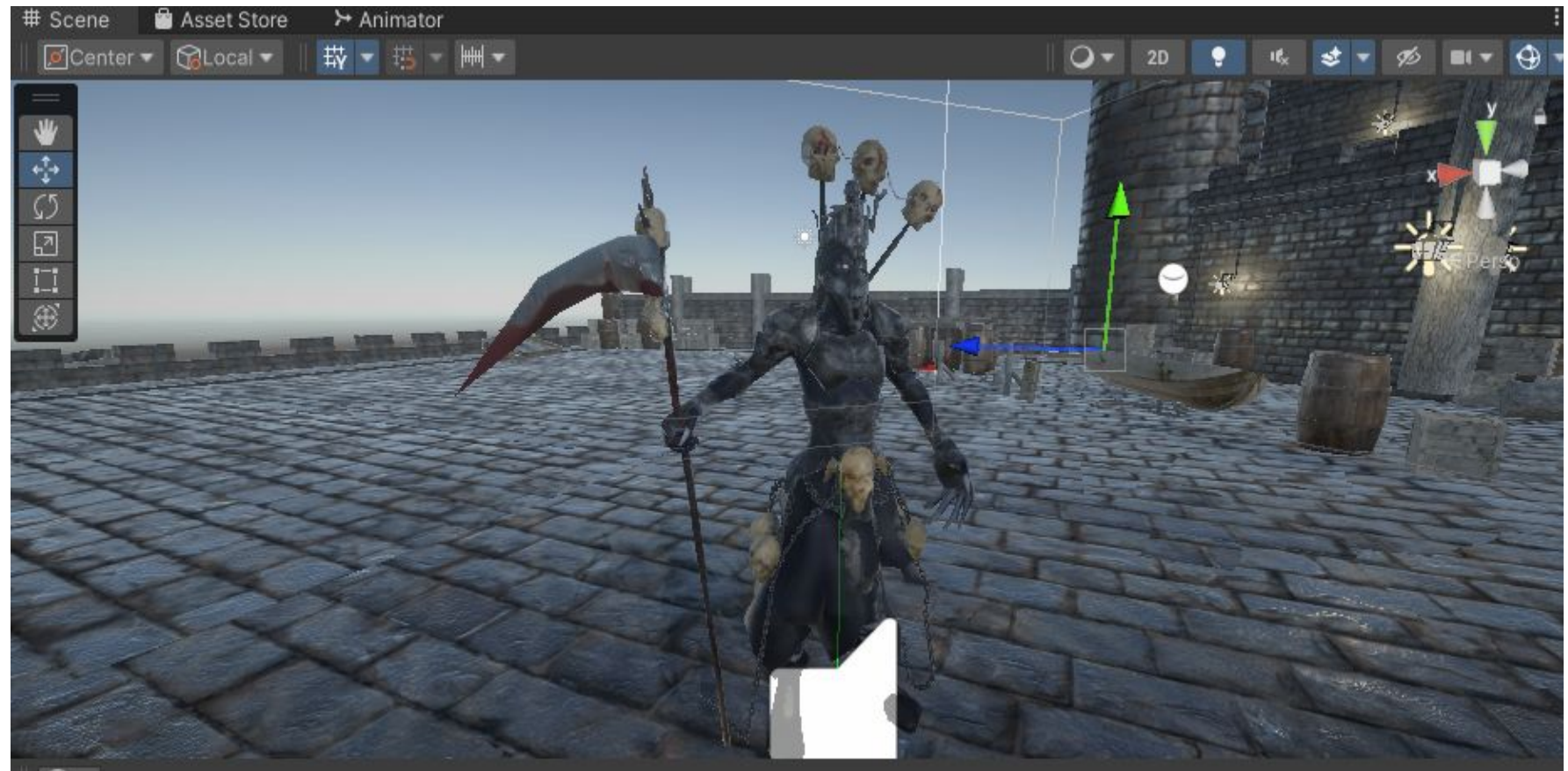
스테이지 구성 – Stage 2



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

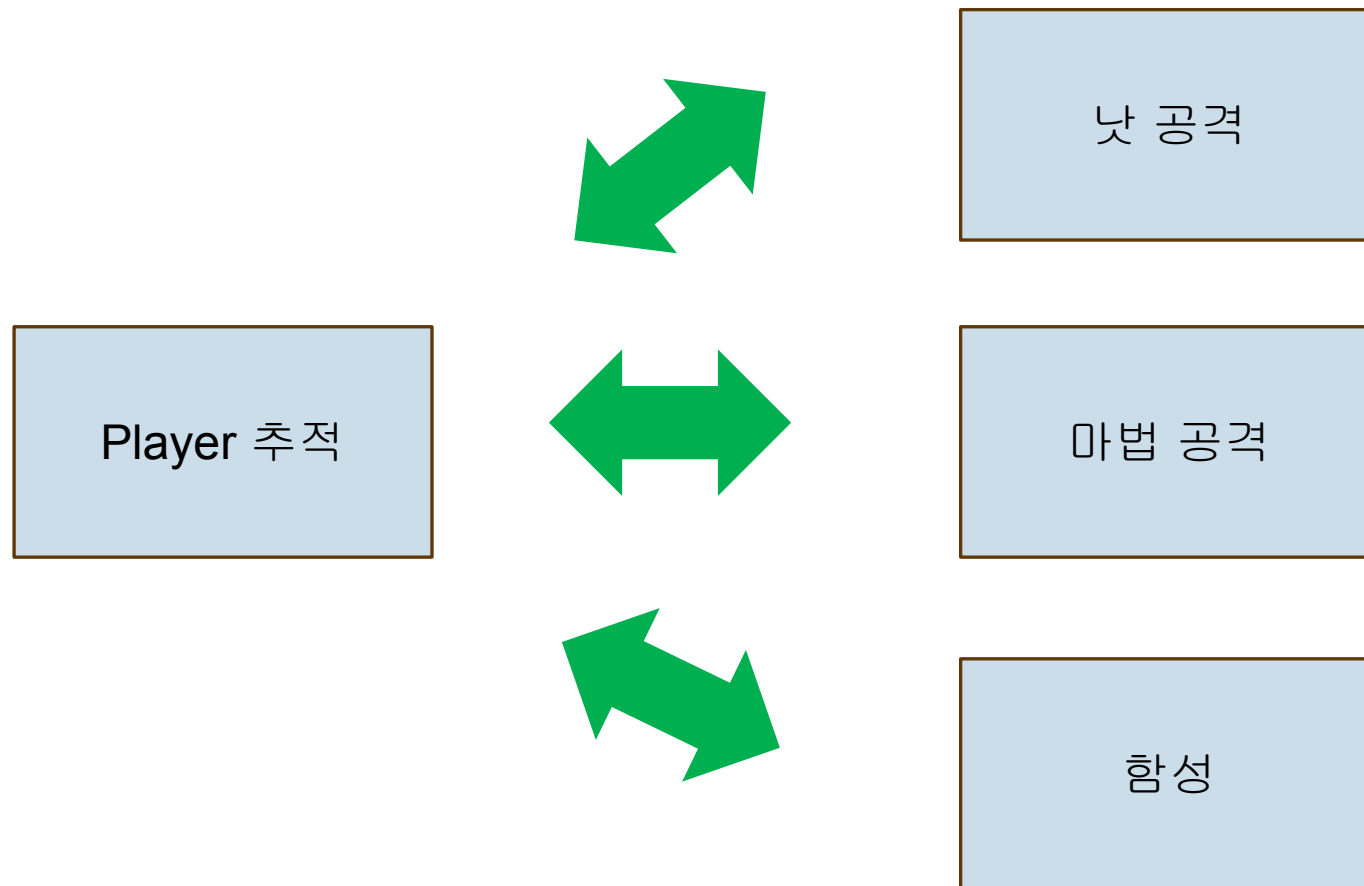
스테이지 구성 – Stage 2 보스 인 게임 모습



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 2 공격 패턴



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 2 낮 공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 2 합성 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

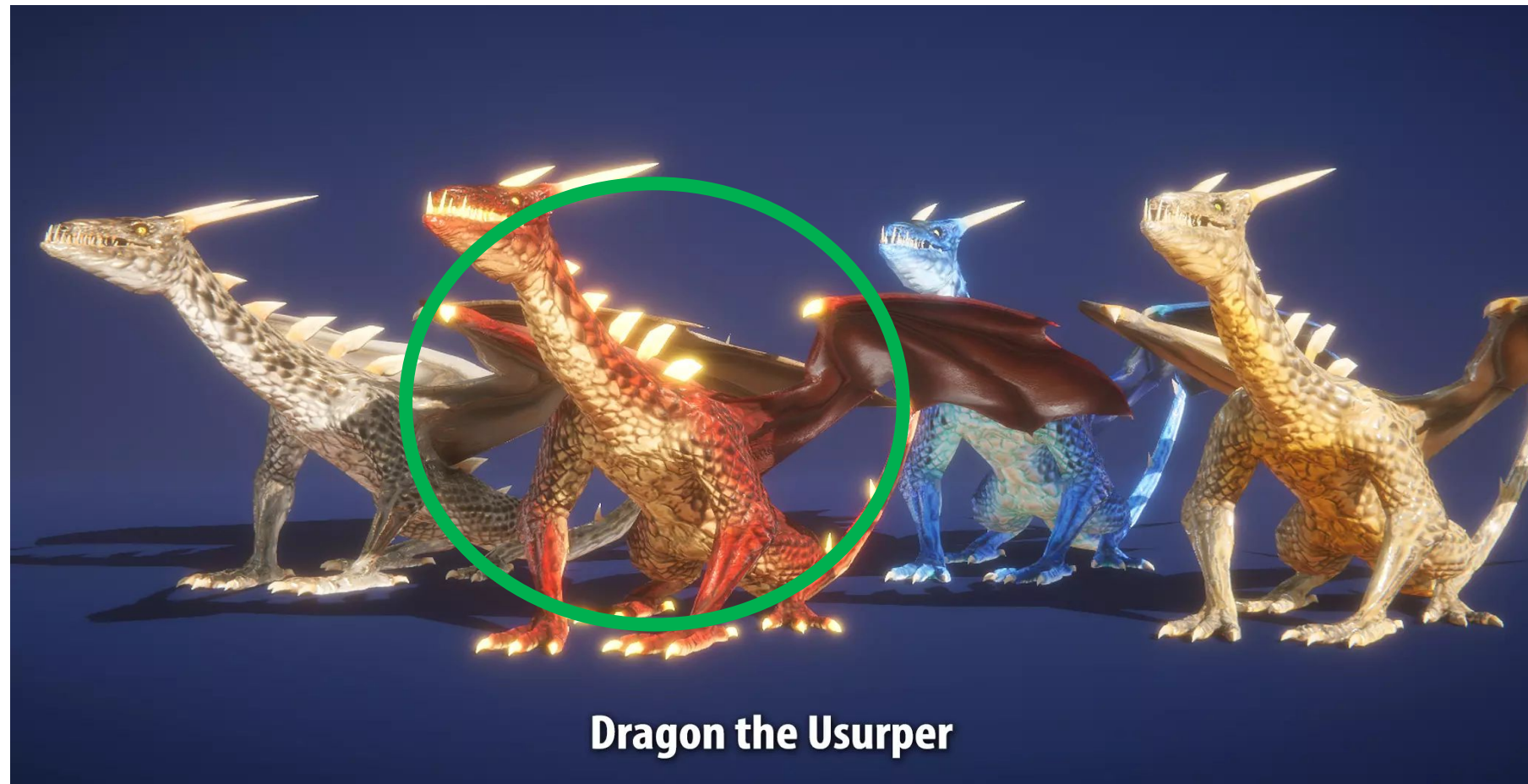
스테이지 구성 – Stage 2 마법 공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 3



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

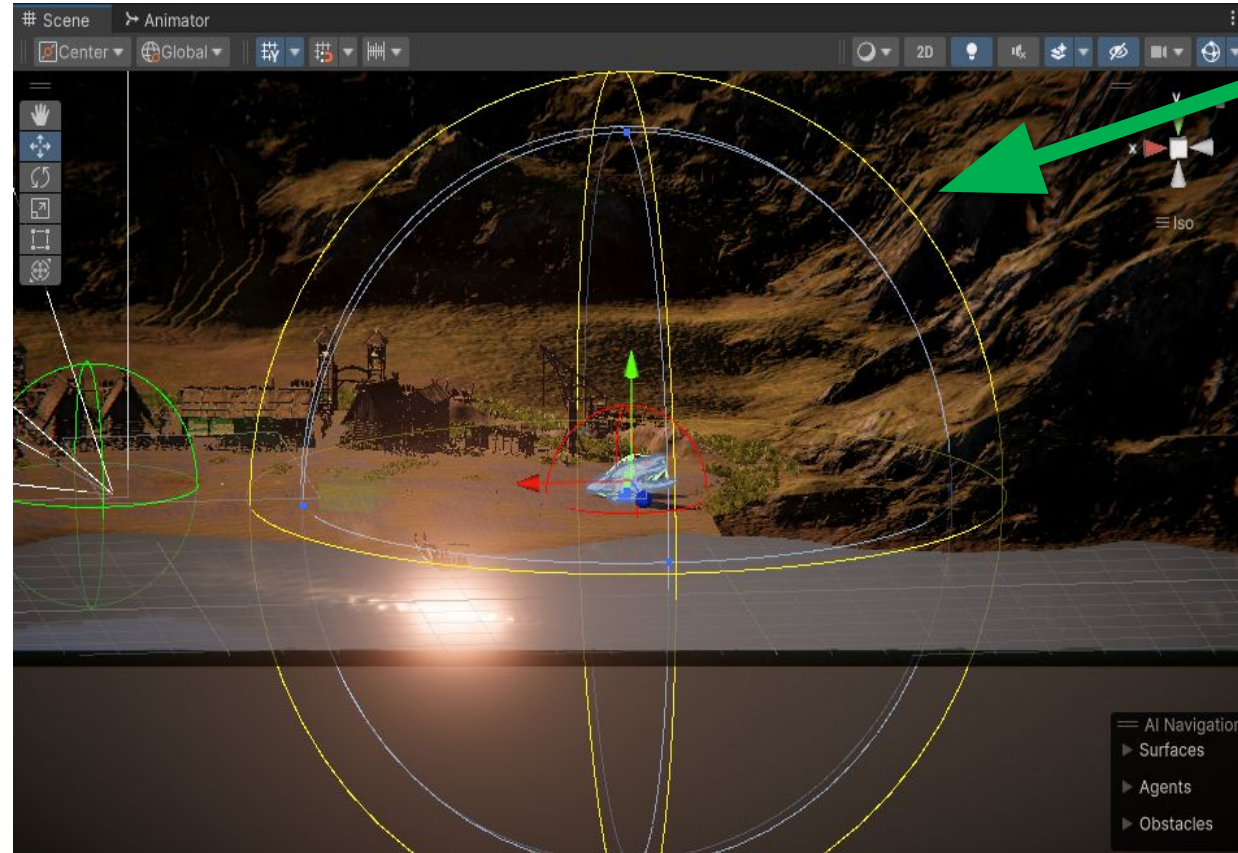
스테이지 구성 – Stage 3 보스 인 게임 모습



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 3 추적 알고리즘



Player
감지 범위



Player 추적

02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

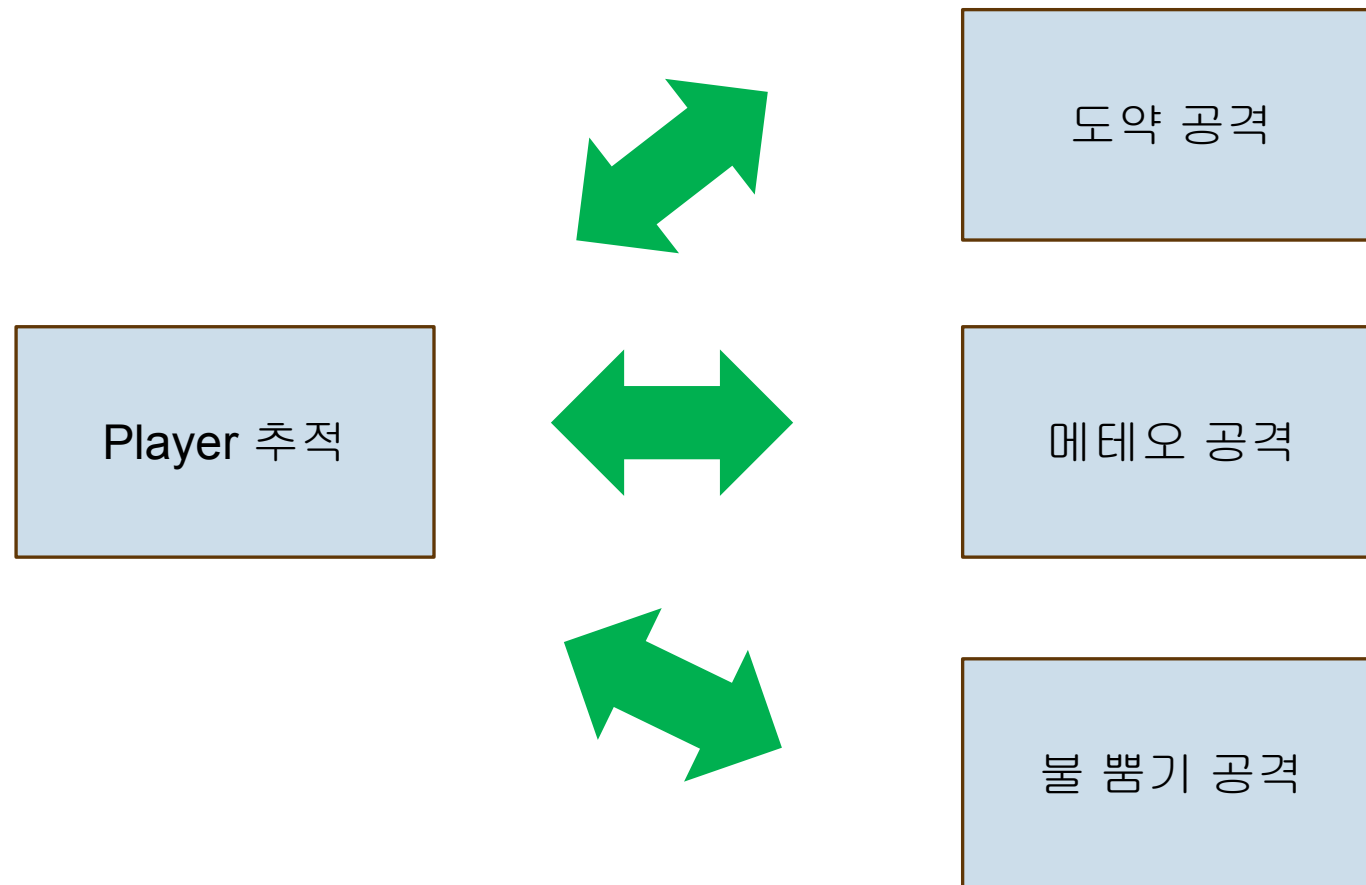
스테이지 구성 – Stage 3 추적 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 3 공격 패턴



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 3 불 뿜기 공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

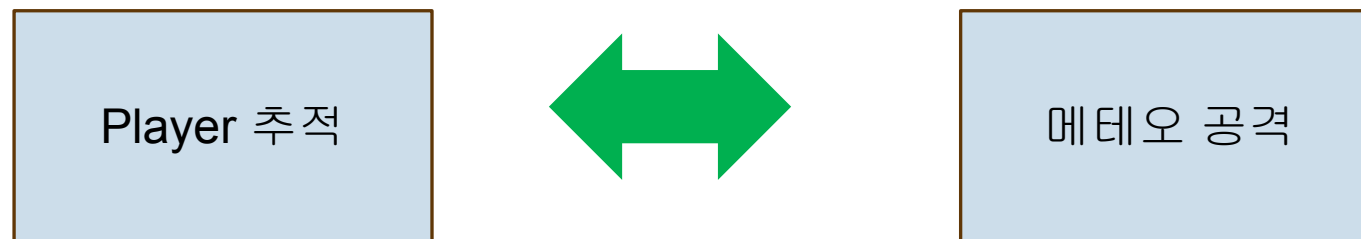
스테이지 구성 – Stage 3 도약 공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 3 메테오 공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

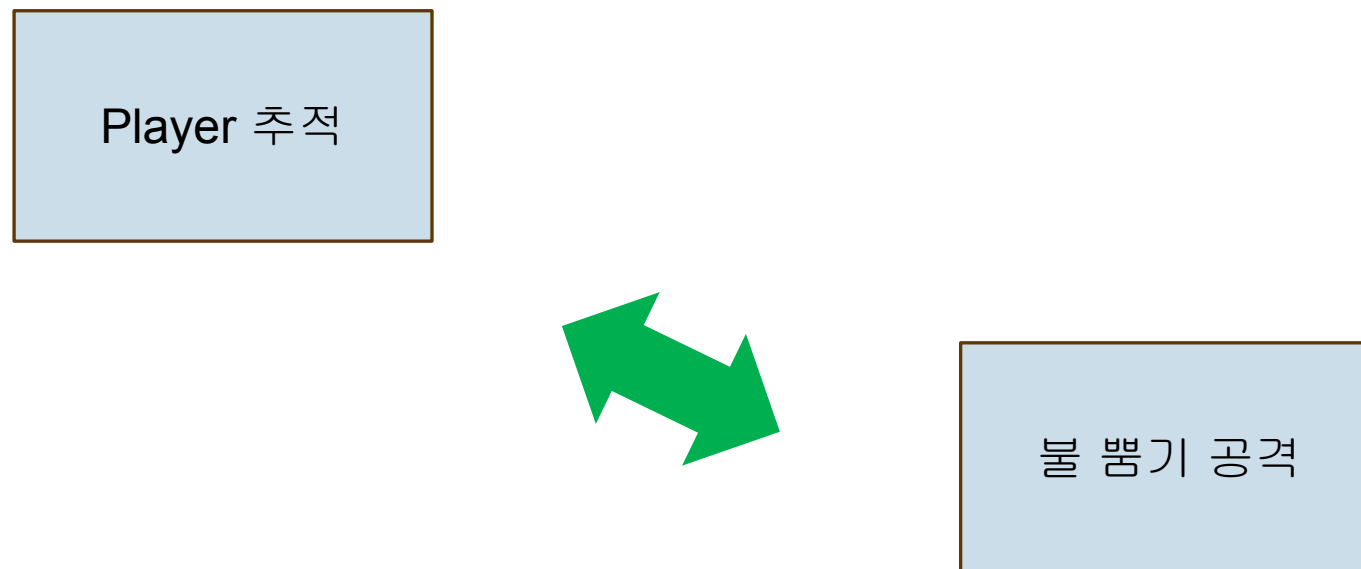
스테이지 구성 – Stage 3 메테오 공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 3 불 뿜기 공격 영상



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Stage 3 클리어 포탈



02 프로젝트 상세

- UI, 메뉴 구성
- 플레이어 HUD, 조작법
- 스테이지 구성

스테이지 구성 – Clear Stage



03

프로젝트 시연

- 플레이 영상

03 프로젝트 시연

- 플레이 영상

플레이 영상



04

프로젝트 과정

- 개발 환경
- 개발 일정
- 구성원

04 프로젝트 과정

- 개발 환경
- 개발 일정
- 구성원

개발 환경



04 프로젝트 과정

- 개발 환경
- 개발 일정
- 구성원

개발 일정

개발팀	UI
→ 08-04 / 플레이어 구현 완료.	→ 08-04 / 맵 편집
→ 08-11/스테이지 별 보스 구현	→ 08-11/플레이어 HUD, 보스 UI,메인메뉴 UI

개발팀	UI
→ 08-22/ 보스 및 플레이어 최종 완성	→ 08-22/ 맵 제작, UI 기타 수정

== 08-23/
최종빌드 완료

04 프로젝트 과정

- 개발 환경
- 개발 일정
- **구성원**

구성원

개발팀

강동경 : 보스 (RedDragon) 구현 및 마나시스템, 엔딩 구현

전지훈 : GUI/HUD 제작 및 플레이어 스킬 구현 , 방패 (막기), 보스(stage1, 2)구현

UI팀

손윤기 : GUI/HUD 제작, 맵 편집, ESC기능 구현