**야! 마왕성 간 썰 푼다(가제) 작업진행**

**Team 13**

팀원들의 역할

팀장 : 경봉준

기획 : 경봉준, 김중원

프로그래밍 : 홍창완

그래픽 : 이동원, 이명훈

현재까지의 작업 진행

1.기획

경봉준

게임 기획

* 게임 컨셉 : 게임 컨셉은 팀원들 전체적으로 회의를 통해 로그라이크 장르의 던그리드라는 게임과 비슷한 게임을 만들기로 함
* 게임의 스토리 : 진행중. 간단한 틀만 만들었으며, 세세한 스토리를 만들어야 함
* 스테이지 구성 : 스테이지의 컨셉 및 기능을 정리
* 게임 플레이 방식 : 던그리드라는 게임의 기능을 토대로 우리 게임에 필요한 기능이면 넣고, 아니면 어떻게 바꿀지 생각
* 캐릭터 컨셉 : PC(플레이어 캐릭터)의 간단한 컨셉을 잡음
* 키 조작 : 어떤 키를 사용할지 기획, 99% 완성. 나중에 기능이 추가되면 더 추가될 가능성 있음
* 작업물 검사 : 현재 작업해야 할 것들을 팀원들에게 나누고, 중간중간 검사.

김중원

컨셉 기획

* 무기&방어구 : 캐릭터가 사용할 다양한 무기와 방어구를 기획함
* 몬스터&보스 몬스터 컨셉 : 플레이어가 쓰러뜨려야 할 몬스터와 보스 몬스터를 스테이지의 컨셉에 맞게 기획
* 함정 : 플레이어가 피해야 할 함정을 넣을지 기획

2.그래픽

이동원

* 무기 & 방어구 그래픽 : 기획한 아이템과 방어구의 그래픽 리소스를 완성함

이명훈

* 캐릭터 그래픽 & 애니메이션 : 기획한 플레이어 캐릭터의 그래픽 리소스와 애니메이션을 완성

3.프로그래밍

홍창완

* 게임의 프로토타입 : 현재 프로토타입의 모든 프로그래밍 기능을 완성함
* 그래픽 리소스 검사 : 완성한 그래픽 리소스를 게임에 넣기 전 수정해야 할 부분을 검사

앞으로의 작업 계획(여름방학까지의 예정)

1.기획

경봉준

* UI : 필요한 UI와 디자인 생각
* 시스템 기획 : 캐릭터, 몬스터, 아이템 등의 시스템적 기획, 같은 기획인 중원이와 상의하며 해야 할 부분
* 스토리 완성 : 간단한 틀을 잡은 스토리의 완성

김중원

* 아이템 & 방어구 : 무기와 방어구의 설정 완성
* 몬스터 & 보스몬스터 기획 : 현재는 몬스터의 이동방식과 공격방식을 기획 중.
* 함정 : 기획해둔 함정을 스테이지의 컨셉에 맞게 고칠 예정
* 소모성 아이템 : 플레이어가 사용할 소모성 아이템의 컨셉과 사용법 기획

2.그래픽

이동원

* 무기 & 방어구 그래픽 : 기획한 무기와 방어구의 완성
* 기타 오브젝트 : 무기와 방어구, 몬스터 외의 기타 오브젝트 등을 작업할 예정

이명훈

* 몬스터 & 보스몬스터 그래픽, 애니메이션 : 몬스터와 보스몬스터의 그래픽, 애니메이션의 완성

3.프로그래밍

홍창완

* 프로그래밍 : 기획한 기능이나 UI, 그래픽 리소스 등을 그래픽에 넣는 작업, 기획한 기능의 50% 가까이 완성되었다고 생각함.