

2DGP 2차 발표

2018180003김규현

CONTENTS

1

게임컨셉

2

개발범위

3

진행상황

4

깃허브

게임컨셉

슈퍼마리오 카피게임



맵 탐험



퍼즐



전투

개발범위

내용	최소범위	추가범위
캐릭터컨트롤	키보드 이동으로 횡이동과 점프	
캐릭터기술	점프로 머리를 누르는 것	캐릭터의 상태에 따라 공격하는 방식 상이.
맵	스테이지 2개(사막, 초원) 구성: 보스 맵, 일반 맵	
적AI	캐릭터가 인식될 시 천천히 접근 부딪히면 캐릭터 체력 소모.	
사운드	시간이 급박 해졌을 시 내는 배경음. 스테이지 클리어 음. 버섯이나 캐릭터 성장/축소 시 효과음. 평시	
함정 및 오브젝트	가시, 톱날, 캐릭터가 부수는 블록	

진행상황

내용	개발계획	진행상황
1주차	1. 리소스 수집.(50%) 2. 스테이지 맵 구상 (80%)	캐릭터 animation sheets 수집 캐릭터 움직임 (달리기 걷기, 점프, 방향전환, 제동) 물음표 박스 구현
2주차	1. 캐릭터 움직임 구현(80%) 2. 오브젝트 구현.(10%)	
3주차	1. 함정 구현(0%) 2. 상호작용 구현(0%)	
4주차	1. 맵 제작.(0%)	
5주차	1. 적 구현(접근 등)	
6주차	1. 적, 캐릭터 상호작용구현.	
7주차		
8주차		
9주차	1. 밸런스 조절. 2. 스테이지 구성 이어서 진행	

깃허브 커밋기록

kimkyuhi / make-game Public

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

- Pulse
- Contributors
- Community
- Traffic
- Commits
- Code frequency
- Dependency graph
- Network
- Forks

