

2DGP 1차 발표

2012182050 곽경목

2DGP 1차 발표

게임 컨셉

게임 컨셉

메인 게임 화면 구성

예상 게임 실행 흐름

개발 범위

개발 일정

게임 컨셉

Do not die

한번 죽으면 처음부터 다시 시작하는 원코인 횡스크롤 게임

게임 컨셉

무기와 밭기를 사용해서 다양한 **적**을 해치우고 다양한 **장애물**을 피한다
사용키 ← → 점프s 공격d



예상 게임 실행 흐름



처음시작시 무기와 보호막개수(최대 5개)
선택 할 수 있다
(랜덤모드 선택시 무기와 보호막이 랜덤으로 선택됨)

각종 장애물을 통과해 마지막 까지 향하고

마지막 보스를 처치하면 게임클리어

개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	좌 우 점프 공격	원손공격 오른손 공격
맵	스테이지 3개 (낮,밤,성)	더 다양한 형식의스테이지 추가 예)성 외곽
적ai	1 그저 왔다 갔다 하는형식 2 주인공 발견시 접근 3주인공 발견시 속도 증가 4.보호막을 가진 적	주인공의 위치로 사격 무기로는 한번에 죽일 수 없는 적 출현
난이도	난이도 증가시 적 배치의 수 증가	한 스테이지에 너무 많은시간 머물시 늪어서 사망
게임기능	다양한 종류의 무기 보호막 없이 피격시 사망 보호막을 가진 적을 죽일시 일정 확률로 보호막 흡수 장비혹은 보호막을 공급해 주는 전달원이 존재 무기에는 내구도가 있다	무기를가진 적을 죽일시 일정확률로 쫓아서 사용 할 수 있다 따라다니는 인벤토리 추가 무기에 따른 내구도 상이

개발 일정

1주차	수집과 좌표처리	1. 제작에 필요한 리소스를 수집 2. 캐릭터 생성을 위한 리스트 작성 및 좌표 지정
2주차	캐릭터의 이동 동작과 공격 동작 피격 범위 지정	1.캐릭터의 기본 좌우 운동 점프 공격을 구현 2.무기 장착시 공격하는 피격 범위를 지정
3주차	적 기본 오브젝트와 피격 범위 지정	1.적 기본 오브젝트 구현 4종 2.주인공과의 충돌체크 후 동작 구현 3.주인공에게 피격을 당했을 시&피격을 했을 시에 따른 결과를 구현
4주차	추가 구현 및 중간 점검	1.시작페이지 , 일시정지 구현 2.1~4주차 부족한점 보완
5주차	다양한 무기 및 보호막 구현	1. 1 주차에 구현한 무기 1종을 제외한 3종의 다양한 방식의 무기를 제현 2. 보호막구현 및 보호막 흡수 구현
6주차	보스 몬스터 난이도 구현	1.보스몬스터 구현 2.난이도 구현
7주차	시작처리 및 스테이지 선택 구현 추가구현 및 보완	1. 게임의 시작과 종료를 구현 2.스테이지 선택 구현 3. 추가 구현 및 보완
8주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈

감사합니다

자체 평가

평가항목	평가
게임 컨셉이 잘 표현 되었는가?	A
게임의 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	C
게임실행의 흐름이 잘 표현 되었는가?	B
개발 범위가 구체적이며, 측정가능한가?	B
개발 계획이 구체적이며 실행 가능한가?	C