

2DGP 2차 발표

2012182050 곽경목

게임 컨셉

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



개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	좌 우 점프 공격	왼손공격 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 좌표 처리	1. 제작에 필요한 리소스를 수집 2. 캐릭터 생성을 위한 리스트 작성 및 좌표 지정	완성도 100%
2주차	캐릭터의 이동 동작과 공격 동작 피격 범위 지정	1.캐릭터의 기본 좌우 운동 점프 공격을 구현 2.무기 장착시 공격하는 피격 범위를 지정	완성도 100%
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	완성도 80% 적 오브젝트 3종 구현
4주차	추가 구현 및 중간 점검	1.시작페이지 , 일시정지 구현 2.1~4주차 부족한점 보완	80% 일시정지 기능이 있으나 그림이 정지했다는 표시가 안됨
5주차	다양한 무기 및 보호막 구현	1. 1 주차에 구현한 무기 1종을 제외한 3종의 다양한 방식의 무기를 제현 2. 보호막구현 및 보호막 흡수 구현	50% 무기 추가1종구현
6주차	보스 몬스터 난이도 구현	1.보스몬스터 구현 2.난이도 구현	0%
7주차	시작처리 및 스테이지 선택 구현 추가구현 및 보완	1. 게임의 시작과 종료를 구현 2.스테이지 선택 구현 3. 추가 구현 및 보완	20%
8주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈	

커바



영상

www.BANDICAM.COM



한국산업기술대학교
KOREA POLYTECHNIC UNIVERSITY

감사합니다

