

# 승급 프로젝트 기획서

---

프로그래밍 수습회원 이인영

**가제**

**인펠리시스**

**장르**

**액션 플랫폼머**

**플랫폼**

**PC**

**개발엔진**

**유니티 2D**

# 기획의도

“최소한의 색을 써서 게임을 만들고 싶다!”



물론 이런 게임도 있지만 좀 더  
캐릭터 디자인이 명확한 게임을  
만들고 싶었습니다

Unworthy(2018)

# 레퍼런스

---



## 모모도라: 달 아래의 진혼곡

어두운 분위기의 픽셀 그래픽 액션 게임  
캐릭터 디자인, 애니메이션

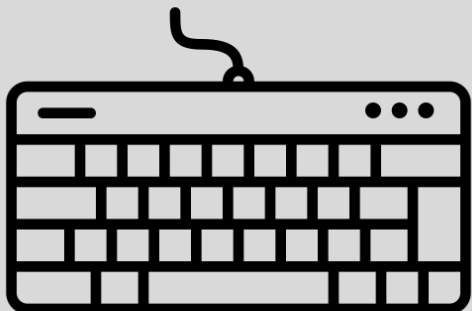
## Have a Nice Death

저채도+포인트컬러 그래픽  
그럼에도 파악하기 쉬운 화면 구성



# 기타사항

---



## 조작법

WASD 이동

Z 공격 X 점프 C 회피

(할로우나이트 참고)



## 플레이어 강화 수단

재화를 이용한 영구 변화 (데드셀 등 참고)

or

탈착 아이템을 통한 선택적 변화 (할로우나이트  
부적 시스템 참고)

# 개발목표

---

**일단 뭔가 완성했다곤 할 수 있는 수준**

(기본적인 전투, 강화 시스템 등...)

**보스 첫 클리어까지의 게임 진행**

**Q&A**