





2DGP 최종 발표

Run,  
Eevee Run!

2016184002 고희정



## 게임 소개 ▼...

달리면서,   
아이템을 파밍하고,   
 진화를 해서,   
보스를 쓰러뜨려라!



EMHAHAHA

=> 러닝 + 액션 게임

게임 소개 ▼...



# 개발 진척도 ▼...

내용	목표 범위	실제 범위	진척도
캐릭터(기본)	- 달리기, 점프, 공격, 맵 이동(위/아래)	- 달리기, 점프, 공격, 맵 이동(위/아래), 열매 섭취, 피격, 무적	100% + α
캐릭터(진화)	- 불, 전기, 물 3가지 타입으로 진화 - 불, 전기, 물에 따른 특수 스킬	- 불, 전기, 물 3가지 타입으로 진화 - 불 진화에 따른 특수 스킬	60%
맵	- 스테이지 2개(들판, 숲) - 긴 맵을 설정 후 루프	- 스테이지 1개(들판) - 긴 맵 설정 후 루프	80%
일반 몬스터	- 기본 모션	- 기본 모션, 피격 모션	100%
보스 몬스터	- 2마리 - 기본 모션 - 기본 공격 및 특수 공격 - 페이즈(HP칸): 해당 페이즈가 끝나기 전에 맵 이동 시 해당 페이즈 HP 전부 회복	- 1마리 - 기본 모션 - 기본 공격 및 특수 공격 - 페이즈(HP칸): 해당 페이즈가 끝나기 전에 맵 이동 시 해당 페이즈 HP 전부 회복	80%
아이템	- 총 3종류 1) 열쇠: 획득 시 보스 방 자동 오픈 2) 진화석: 불, 전기, 물 3) 나무열매: 섭취 시 HP회복	- 총 3종류 1) 열쇠: 획득 시 보스 방 자동 오픈 2) 진화석: 불, 전기, 물 3) 나무열매: 섭취 시 HP회복	100%
UI	- 아이템 UI - HP UI - 스테이지 UI - 화면 UI	- 아이템 UI - 진화 UI - HP UI - 화면 UI	80% + α

개발 진척도 ▼...



## 후기 ▼ ...

### \* 잘된 점:

캐릭터 및 몬스터, 아이템의 상태를 다 잘게 나누어,  
추가적인 상태를 구현하는 데에 별로 어려움이 없었다.

### \* 아쉬운 점:

초기 기획에서 대충 틀만 잡은 채 넘어간 부분이 많아,  
초기 기획에 더해 추가로 구현을 해야 했고,  
추가 구현을 하느라 기존 기획에 있는 부분을 개발하지 못했다.

후기 ▼ ...



# 게임 시현

