

2DGP 1차 발표

Run,  
Eevee Run!

2016184002 고희정



게임 컨셉 ▼ ...

HELP!

친구를 구하기 위해,  
달리면서,  
아이템을 파밍하고,  
~~진화를~~ 해서,  
보스를 쓰러뜨려라!

EMHAHAHA

=> 러닝 + 액션 게임

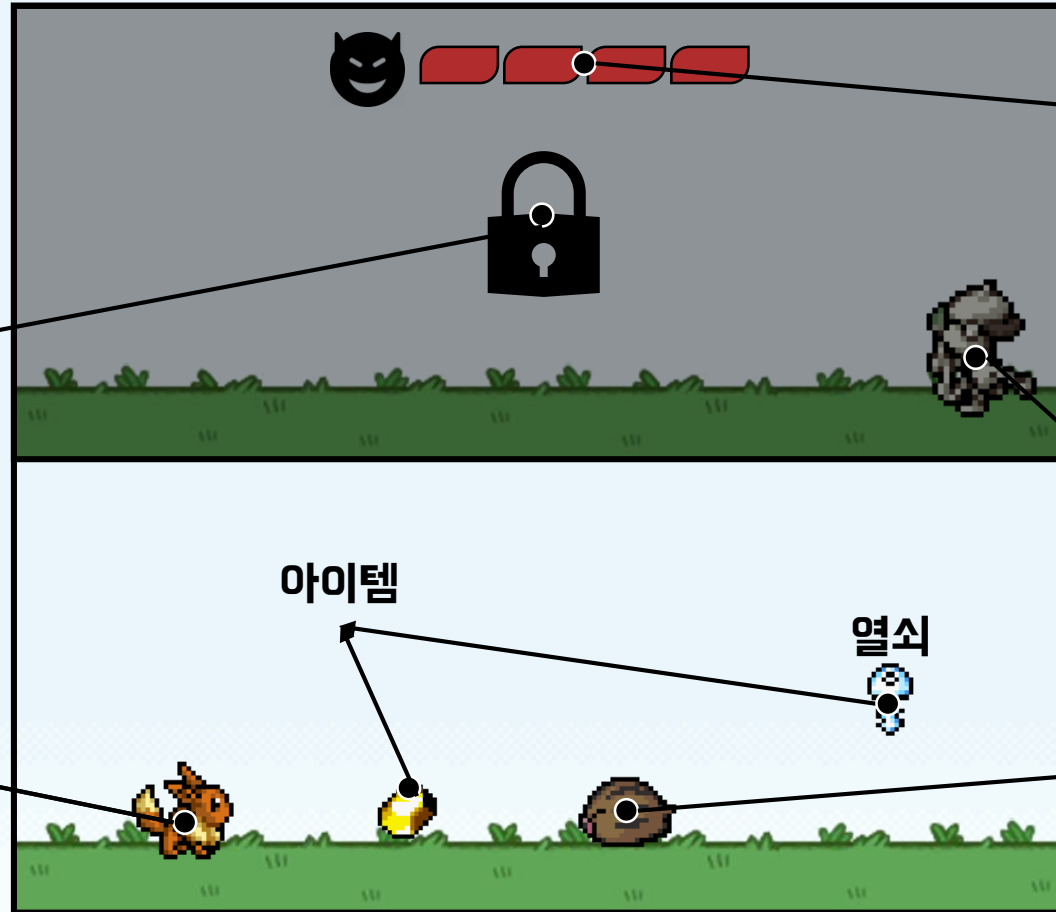
게임 컨셉 ▼ ...



# 게임 소개 ▼...

**보스 방:**  
열쇠 획득 시 자동 오픈  
오픈 시 두 맵을  
자유자제로 이동할 수 있음

**캐릭터**  
: 기본적으로 달리는 상태.  
HP = 3  
점프와 공격 가능



**보스 HP**  
: 칸 당 HP = N  
해당 칸을  
완전히 비우지 못하면  
맵 이동 시,  
해당 칸은 완전 회복

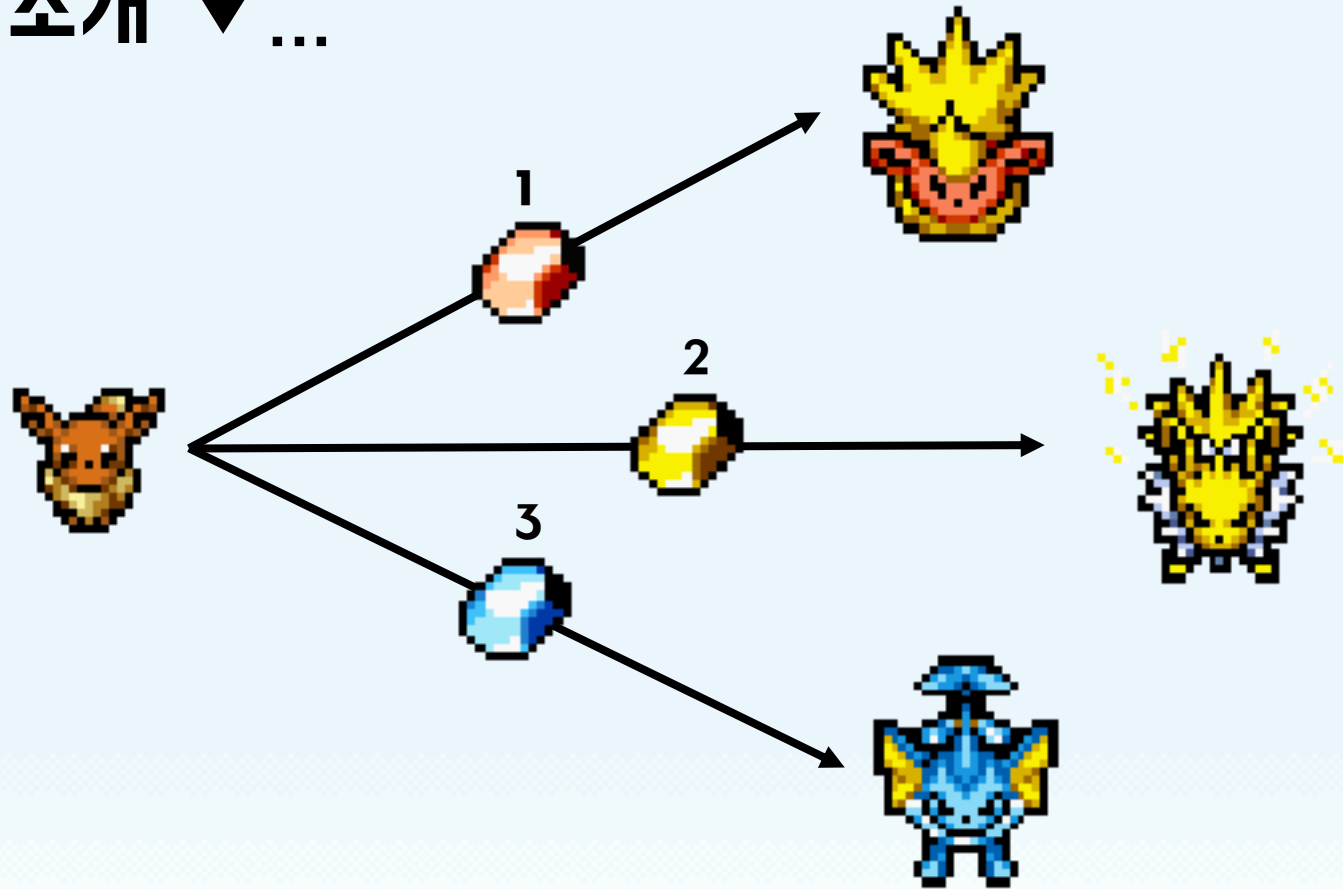
**보스 몬스터**  
: 기본 이동 x  
캐릭터가 이동하면 가까워지고  
피격 시 뒤로 밀려나 감  
처치 시 스테이지 클리어

**몬스터**  
: 충돌하면 캐릭터의 HP가 감소.  
HP = 1 ~ 3  
피격 시 뒤로 밀려나 감  
쓰러뜨리거나 넘어가야 함

게임 소개 ▼...



## 게임 소개 ▼...



### 진화

: 각 속성의 진화석 획득 후,  
진화키를 입력하고,  
진화 품을 입력하면  
해당 진화폼으로 진화

- 피격 시  
진화 해제, 해당 진화석 1
- 각 진화폼마다 특수 스킬 존재

게임 소개 ▼...

## 개발 범위 ▼...

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터(기본)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 달리기 모션</li> <li>- 점프 기능 및 모션</li> <li>- 기본 공격(근거리): 몸통 박치기, 공격력 1</li> <li>- 맵 이동(위/아래, 보스방/파밍방)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 슬라이딩 또는 숙이기 기능 및 모션</li> <li>- 기본 공격 외 공격 수단 추가</li> </ul>
캐릭터(진화)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 달리기 모션</li> <li>- 점프 기능 및 모션</li> <li>- 기본 공격(중거리), 공격력 1               <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 불: 불꽃</li> <li>2) 전기: 전기</li> <li>3) 물: 물 대포</li> </ul> </li> <li>- 특수 스킬               <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 불: 원거리/다수, vs다수용, 화염방사, 공격력 1 * 3</li> <li>2) 전기: 유도/1인, vs보스용, 낙뢰, 공격력 6</li> <li>3) 물: 방어/2회, 방어용, 버블방어막, 방어 2회</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 진화폼 추가: 에스퍼, 악, 풀, 얼음, 페어리 등</li> <li>- 기본 공격과 특수 공격 외 공격 수단 추가</li> </ul>

개발 범위 ▼...



## 개발 범위 ▼...

내용	최소 범위	추가 범위
맵	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이지 2개(들판, 숲)</li> <li>- 긴 맵을 설정 후 루프</li> <li>- 위/아래 방 분리: 보스방(위)/ 파밍방(아래)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이지 추가(속성 테마 추가)</li> <li>- 맵 툴 제작</li> <li>- 지형 장애물 추가</li> </ul>
일반 몬스터	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본 모션</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일부 적 공격(근/중거리) 기능 및 모션</li> </ul>
보스 몬스터	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이지마다 1마리씩 구현: 총 2마리</li> <li>- 기본 모션</li> <li>- 기본 공격(공격력 1) 및 특수 공격(공격력 N)</li> <li>- 페이즈(HP칸): 해당 페이즈가 끝나기 전에 맵 이동 시 해당 페이즈 HP 전부 회복</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이지 추가에 따라 보스 종류 추가</li> <li>- 페이즈(HP칸)마다 패턴 추가</li> </ul>
아이템	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 3종류</li> <li>1) 열쇠: 획득 시 보스 방 자동 오픈</li> <li>2) 진화석: 불, 전기, 물</li> <li>3) 나무열매: 섭취 시 HP회복</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일시 무적, 공격력 증가, 방어막 생성 등 여러 기능 아이템 추가</li> </ul>

개발 범위 ▼...



## 개발 계획 ▼...

1주차	리소스 수집 및 프레임 워크 제작	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 리소스 수집 및 편집</li> <li>2. 프레임 워크 제작: 캐릭터, 일반 몬스터, 보스 몬스터, 맵의 객체 생성 및 각 기능 함수 선언</li> </ol>
2주차	캐릭터(기본) 및 일반 몬스터	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 캐릭터(공통)의 점프: 진화 시에도 공용으로 사용할 수 있게 구현</li> <li>2. 캐릭터(기본)의 공격</li> <li>3. 캐릭터와 몬스터의 HP 및 충돌 체크</li> </ol>
3주차	아이템 및 진화(일부)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 아이템 3종</li> <li>2. 열쇠 획득 시 보스방 오픈 기능</li> <li>3. 캐릭터의 진화 기능</li> <li>4. 캐릭터(진화)의 기본 공격</li> </ol>
4주차	중간 점검	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1~3주차에 완성한 기능 점검 및 완성하지 못한 기능 보수</li> <li>2. 보스방/파밍방(위/아래) 맵 이동 기능</li> <li>3. 스테이지 선택 창 및 스테이지 선택 기능</li> <li>4. 파밍방 일반 몬스터 및 아이템 임시 배치</li> </ol>

개발 계획 ▼...



## 개발 계획 ▼...

5주차	보스 몬스터 전체 및 캐릭터(진화) 특수 스킬	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 보스 몬스터 2종류의 HP 및 페이즈(HP칸)</li> <li>2. 보스 몬스터 2종류의 기본 공격 및 특수 공격</li> <li>3. 캐릭터(진화) 3종류의 특수 공격</li> </ol>
6주차	애니메이션 및 맵 레벨 배치	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 오프닝 애니메이션</li> <li>2. 승리 및 패배 시 애니메이션</li> <li>3. 파밍방 일반 몬스터 및 아이템 레벨 배치 및 보스방 보스 레벨 배치</li> </ol>
7주차	이펙트 및 사운드	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 캐릭터 및 몬스터의 공격 및 피격의 이펙트, 사운드 추가</li> <li>2. 스테이지 2종류 사운드 추가</li> <li>3. 오프닝 사운드 추가</li> </ol>
8주차	최종 점검	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1~7주차에 완성한 기능 점검 및 완성하지 못한 기능 보수</li> <li>2. 최종 레벨 배치 확인</li> <li>3. 게임 반복 플레이를 통해 디버그</li> </ol>

개발 계획 ▼...



## 자체 평가 ▼...

평가 항목	평가
게임 컨셉이 잘 표현되었는가?	A
게임 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	B
게임 실행 흐름이 잘 표현되었는가?	B
개발 범위가 구체적이며, 측정 가능한가?	B
개발 계획이 구체적이며 실행가능한가?	B



**THANK YOU !**

