

2DGP 2차 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 ▼ ...



개발 범위 ▼...

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

개발 범위 ▼...



개발 범위 ▼...

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

개발 범위 ▼...



개발 범위 ▼...

내용	최소 범위	추가 범위
UI	<ul style="list-style-type: none"> - 아이템 UI : 획득한 아이템을 보여주는 UI - HP UI : 캐릭터 및 몬스터의 HP UI +) 보스 몬스터: HP를 구간별로 나눔 - 스테이지 UI : 스테이지를 선택하는 UI - 화면 UI : 위/아래 방 분리: 보스방(위)/ 파밍방(아래) 	- UI만의 애니메이션 추가

개발 범위 ▼...



개발 계획 ▼...

1주차	리소스 수집 및 프레임 워크 제작	1. 모든 리소스 수집 및 일부 편집 2. 프레임 워크 제작: State와 Object로 나누어 구현 (Object-Monster 추가 제작 필요)
2주차	캐릭터(기본) 및 일반 몬스터	1. 캐릭터 달리기 및 점프 구현 2. 캐릭터 공격 및 일반 몬스터 구현 못함
3주차	아이템 및 진화(일부)	1. 아이템 2종 및 아이템과의 충돌 체크 2. 획득 아이템 UI 구현 3. 진화 아이템 및 진화 구현 못함
4주차	중간 점검	1. 맵 루프 및 Json을 이용한 맵 배치 구현 2. 보스방 구현하지 못함

개발 계획 ▼...



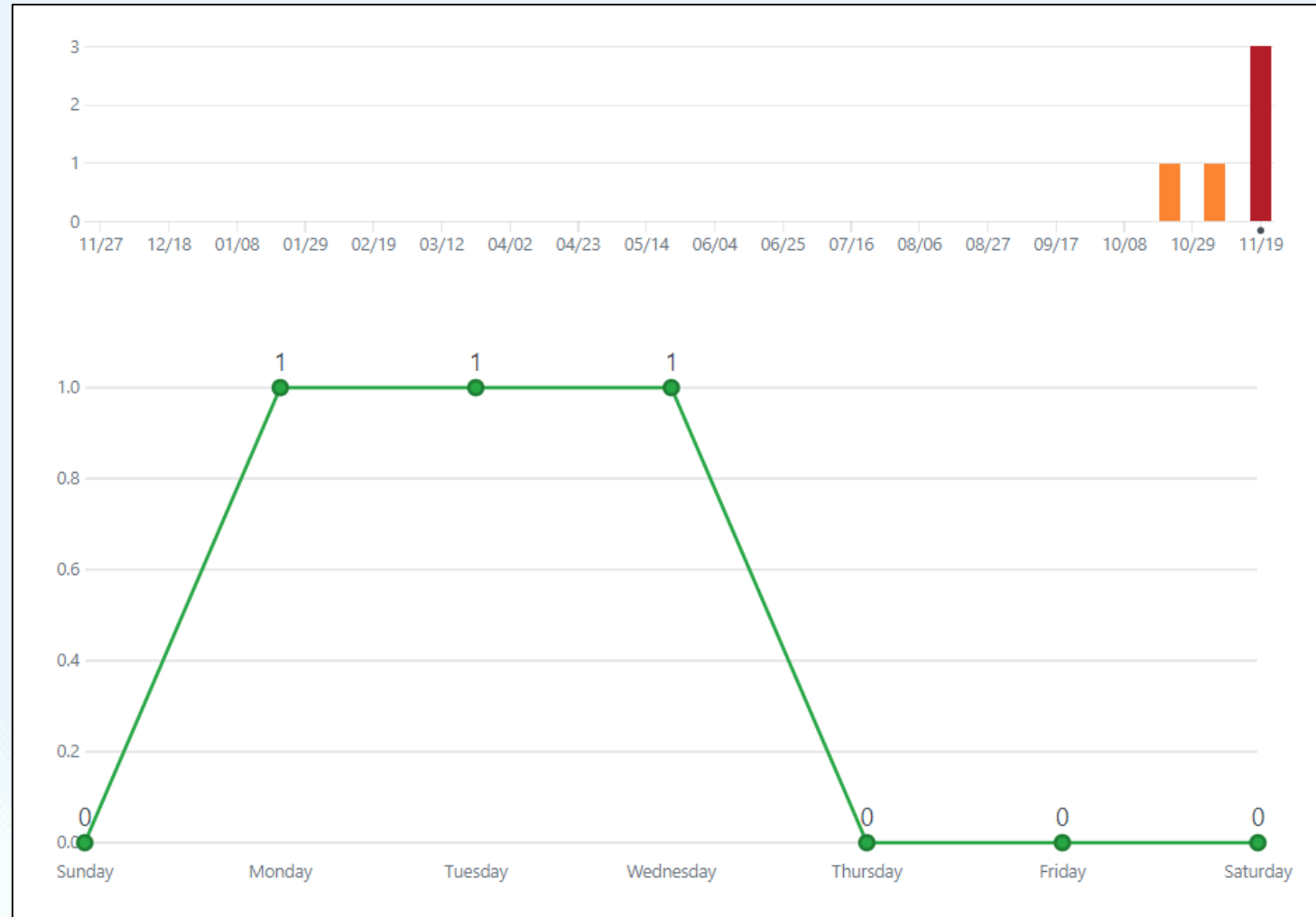
개발 계획 ▼...

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

개발 계획 ▼...



commits ▼ ...



개발 계획 ▼ ...

게임 시현

