

Arcadia

8-Bit Mobile Games

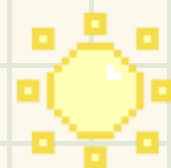


2022180024
유영빈

investment proposal

Maker

샌드박스형 플랫폼 게임



목차

01. 게임 소개

- 게임 컨셉
- 핵심 재미 요소

02. 게임 흐름

- 맵 제작
- 게임 플레이

03. 개발 범위

- 전체적인 개발 범위

04. 개발 일정

- 세부적인 개발 일정



**SUPER
MARIO
MAKER™**



슈퍼 마리오 메이커



게임 컨셉



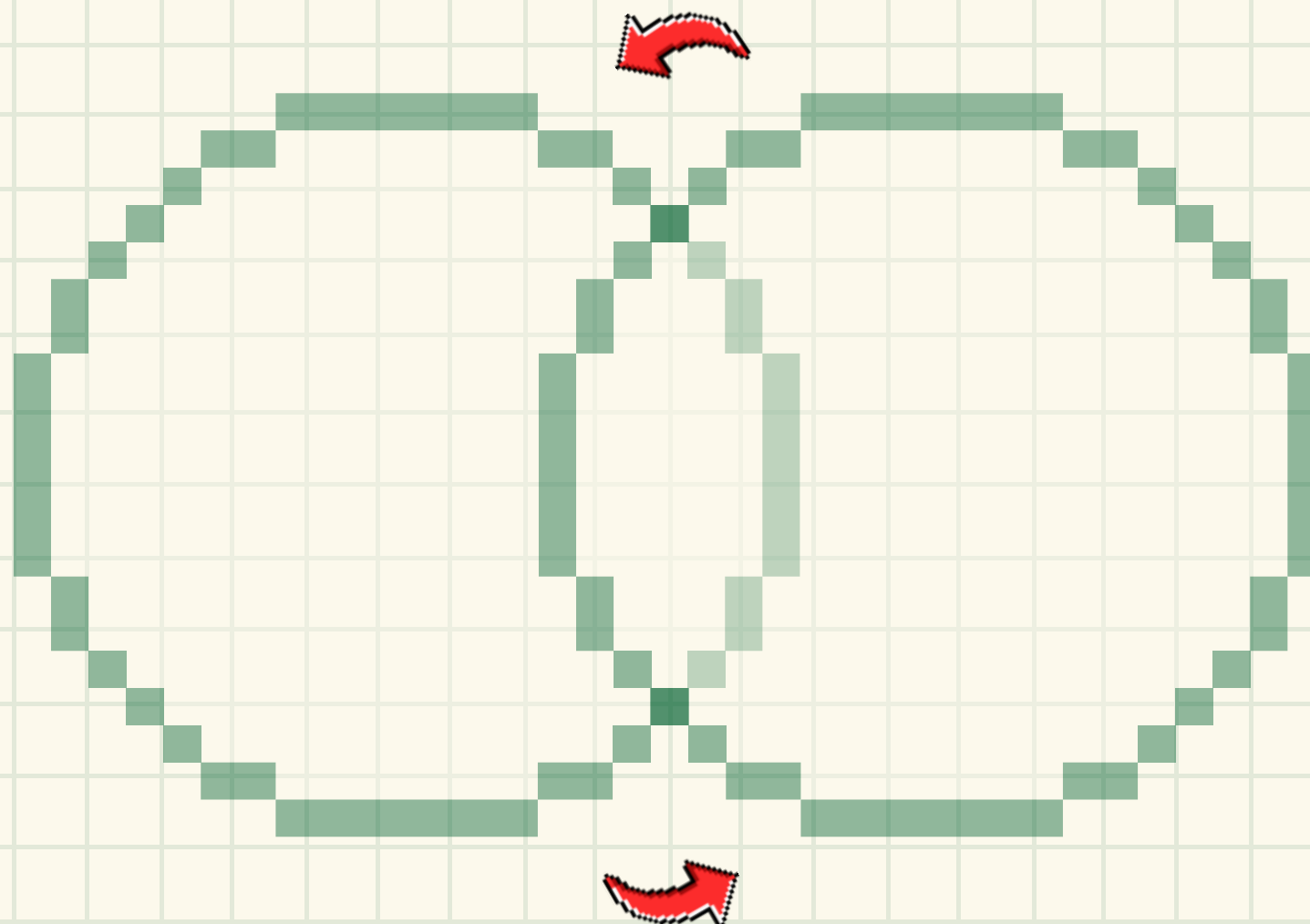
핵심 재미 요소

맵 제작

- 유저가 직접 난이도를 조절하며 만들 수 있다.
- 다양한 맵을 체험할 수 있다.

맵 공유

- 다른 유저가 만든 맵 파일을 공유받으면 해당 맵을 불러와 게임을 즐길 수 있다.



게임 플레이 1 – 맵 제작

맵 제작



드래그 앤 드롭을 활용하여 원하는 위치좌표에 오브젝트를 배치할 수 있습니다.

맵 공유

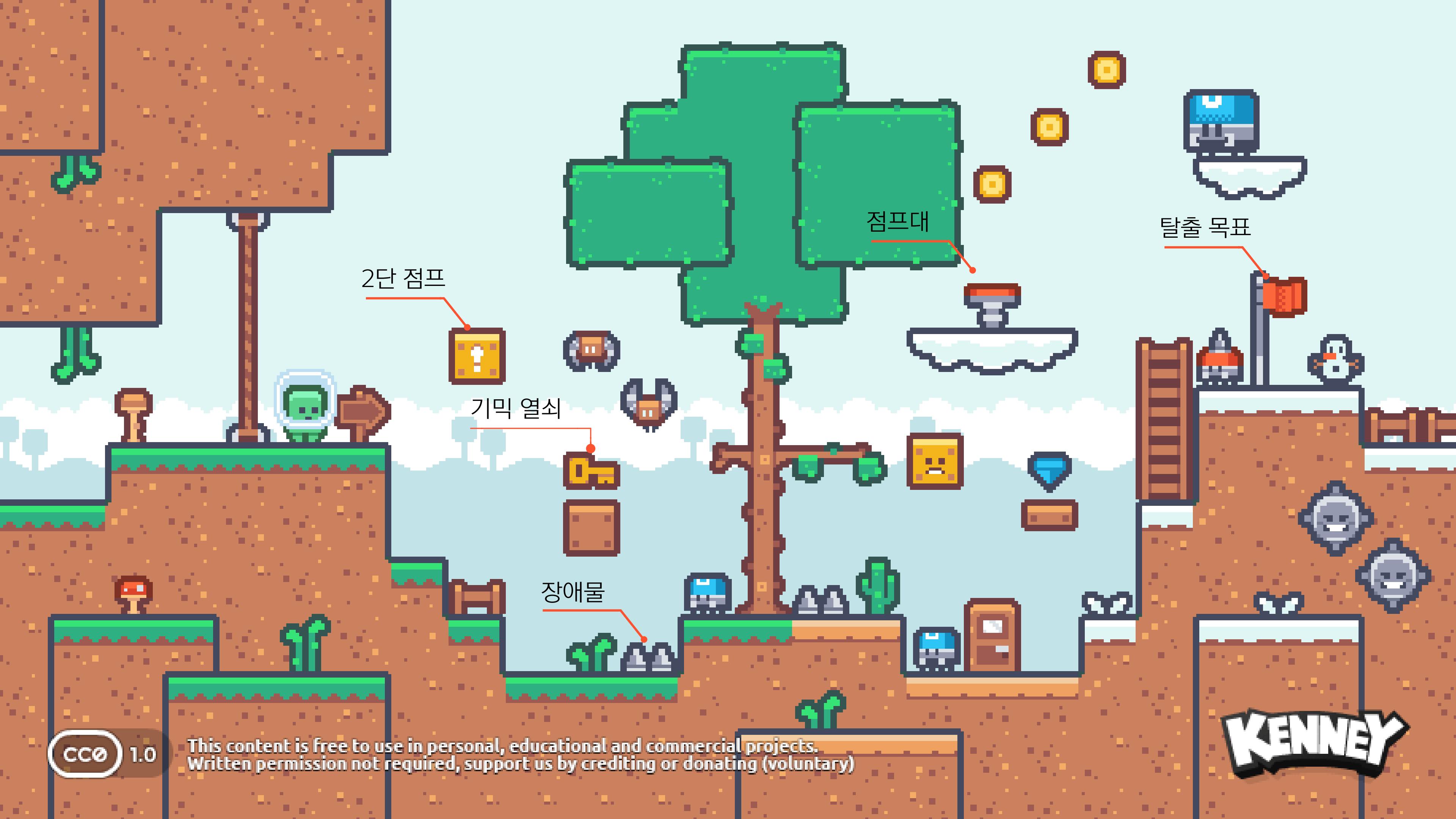
```
"tiles": [  
  {"x": 0, "y": 0, "type": "ground"},  
  {"x": 1, "y": 0, "type": "wall"},  
  {"x": 2, "y": 0, "type": "coin"}  
]
```

각 오브젝트의 종류와 좌표를 JSON 파일에 저장한 후, 공유 또는 불러오기가 가능합니다.

게임 플레이 2 - 플레이



방향키를 사용하여 캐릭터를 이동할 수 있습니다. 캐릭터와 깃발이 닿게 되면 게임이 끝납니다.



2단 점프

기믹 열쇠

장애물

점프대

탈출 목표

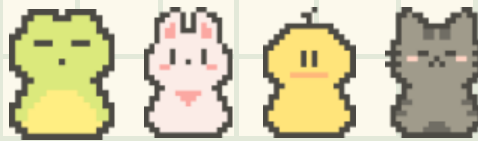
CC0 1.0

This content is free to use in personal, educational and commercial projects.
Written permission not required, support us by crediting or donating (voluntary)

KENNEY

게임 개발 범위

컨트롤	캐릭터의 이동 구현 및 캐릭터와 블록의 충돌, 기믹 구현
맵 제작	드로그 앤 드롭을 사용한 타일 이동 및 오브젝트 위치 저장
맵 저장 & 공유	맵 저장 시, JSON 형태의 파일 저장 및 불러오기를 사용하여 제작된 맵 플레이



개발 일정

1~2주차	3~4주차	5~6주차	7주차	8주차
리소스 수집 및 디자인				

출처

이미지 1번 : [HTTPS://NAMU.WIKI/W/슈퍼%20마리오%20메이커](https://namu.wiki/w/슈퍼%20마리오%20메이커)

이미지 2번 : [HTTPS://NAMU.WIKI/W/슈퍼%20마리오%20메이커%202](https://namu.wiki/w/슈퍼%20마리오%20메이커%202)



감사합니다.