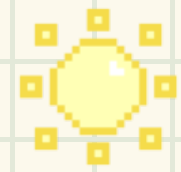


Arcadia		8-Bit Mobile Games	
2022180024 유영빈	investment proposal		
		Maker	
샌드박스형 플랫폼 게임			



# 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



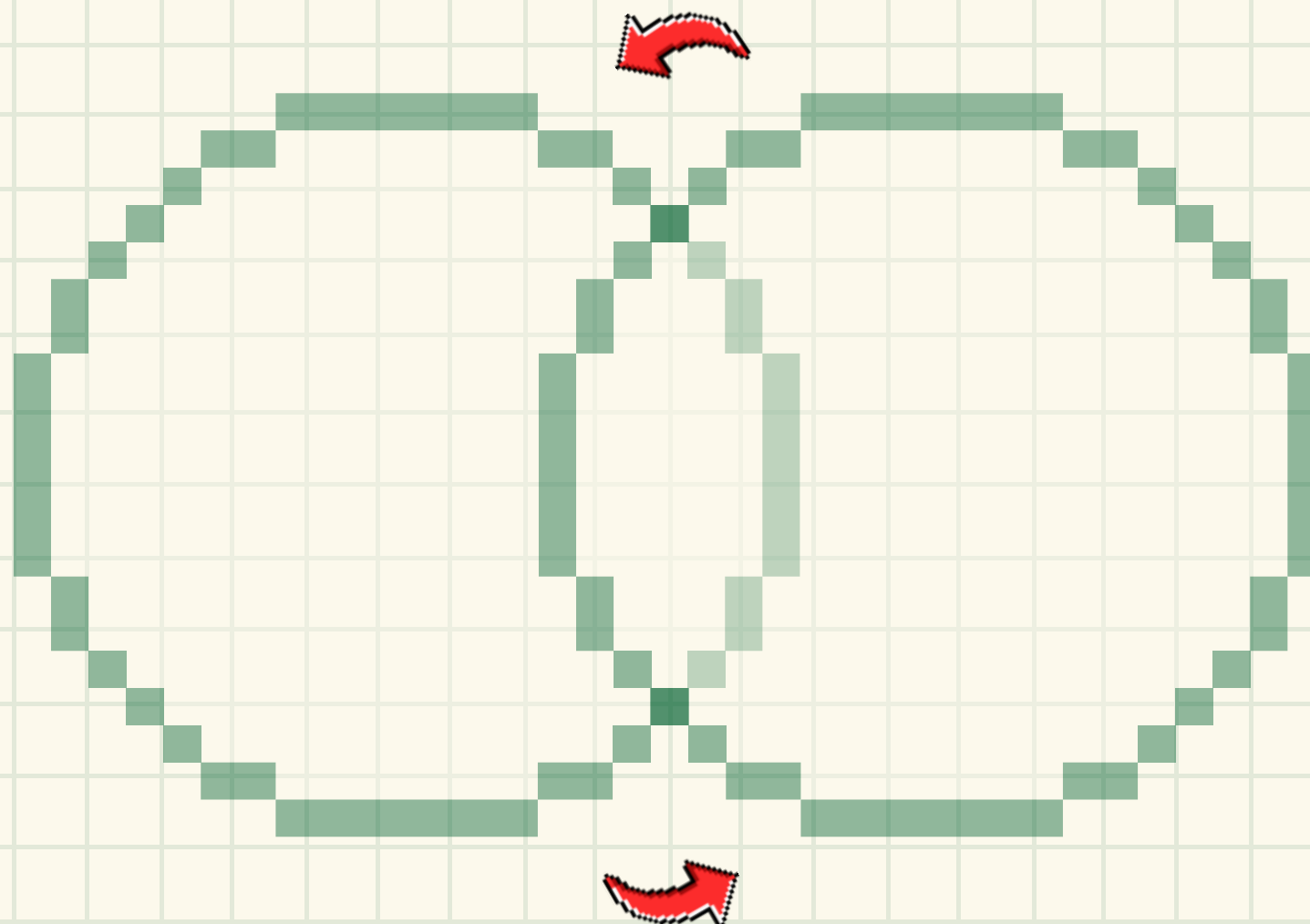
# 핵심 재미 요소

## 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

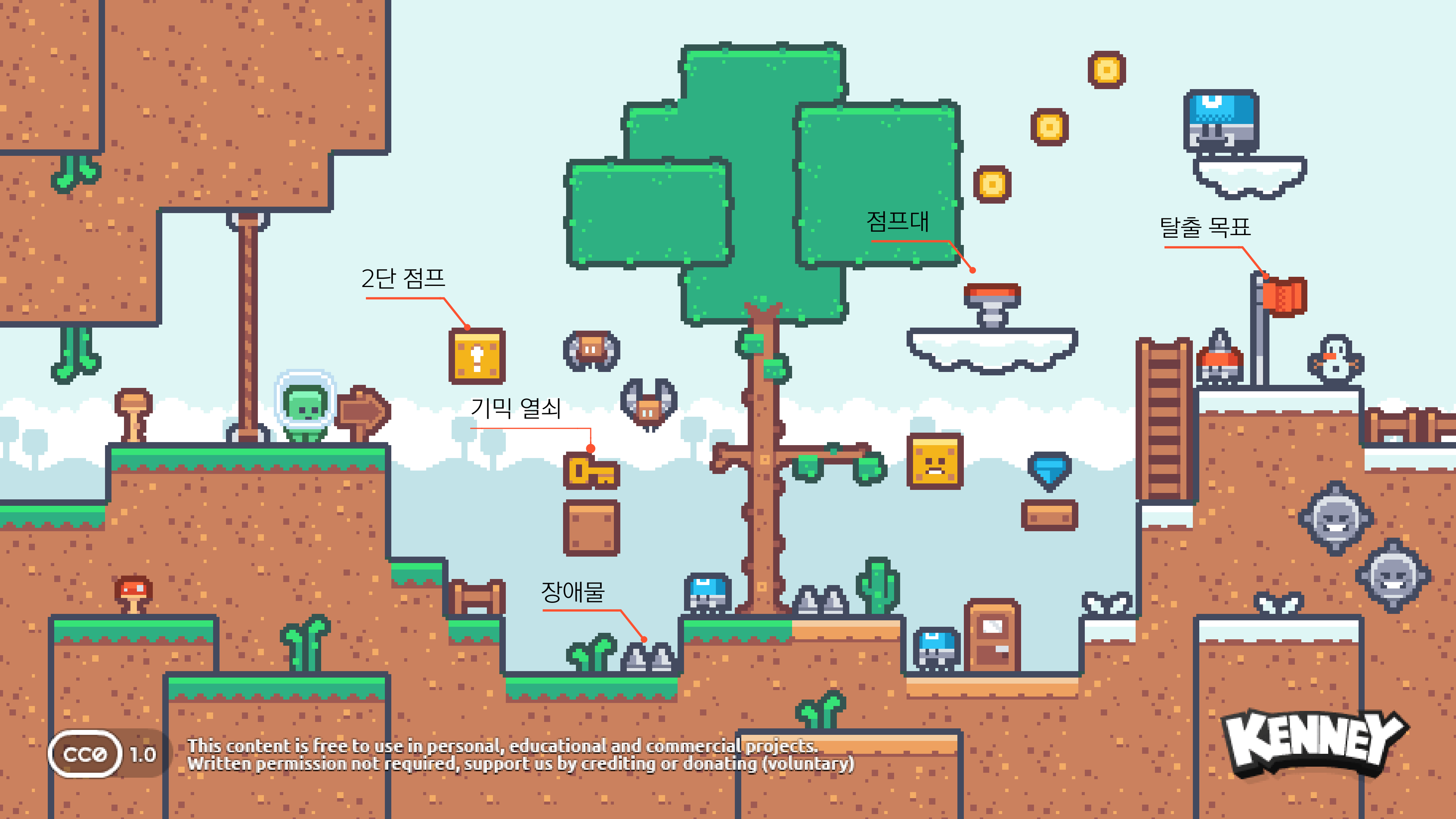


드래그 앤 드롭을 활용하여 원하는 위치좌표에 오브젝트를 배치할 수 있습니다.

## 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.



# 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



to use in personal, educational and commercial projects.  
not required, support us by crediting or donating (voluntary)



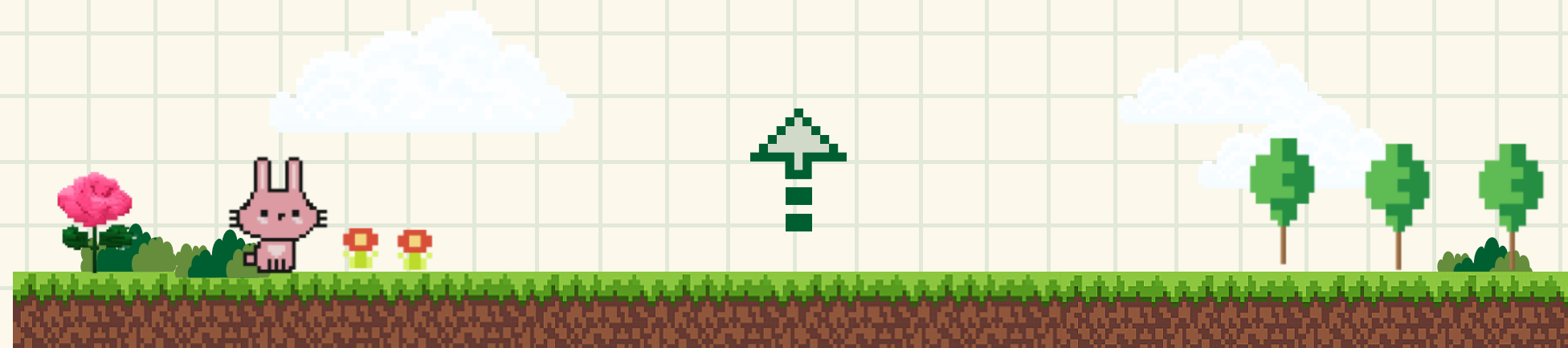
# 개발 일정

1~2주차	3~4주차	5~6주차	7주차	8주차
리소스 수집 및 디자인				
	맵 제작 기능 구현			
		3주차 : 드래그 앤 드롭, 타일 구성, 4주차: 맵 불러오기, 타일에 따른 블록 기능 구현		
		게임 플레이 구현		
		5주차 : 캐릭터 움직임 구현, 캐릭터와 블록 충돌 구현 6주차 : 캐릭터와 블록의 기믹 구현		
			사운드 추가 및 보완	
				최종 점검

# 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.**