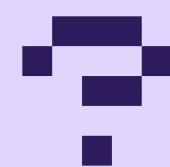
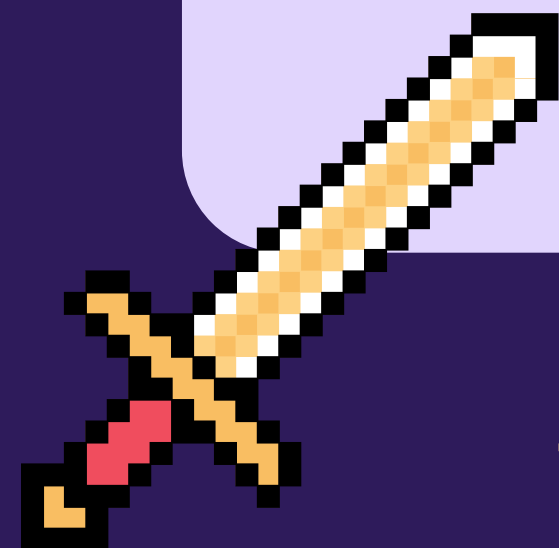


GAME TEAM 1



김민아 김현수 이문빈



목차

- 프로젝트 개요
- 사용 기술
- 진행 상황
- 개발 일정

3

프로젝트 개요

2D 사이드뷰 로그라이크 액션



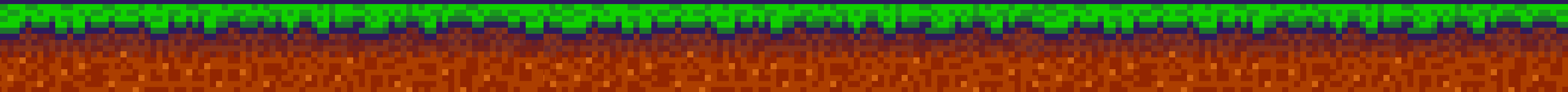
4

프로젝트 개요

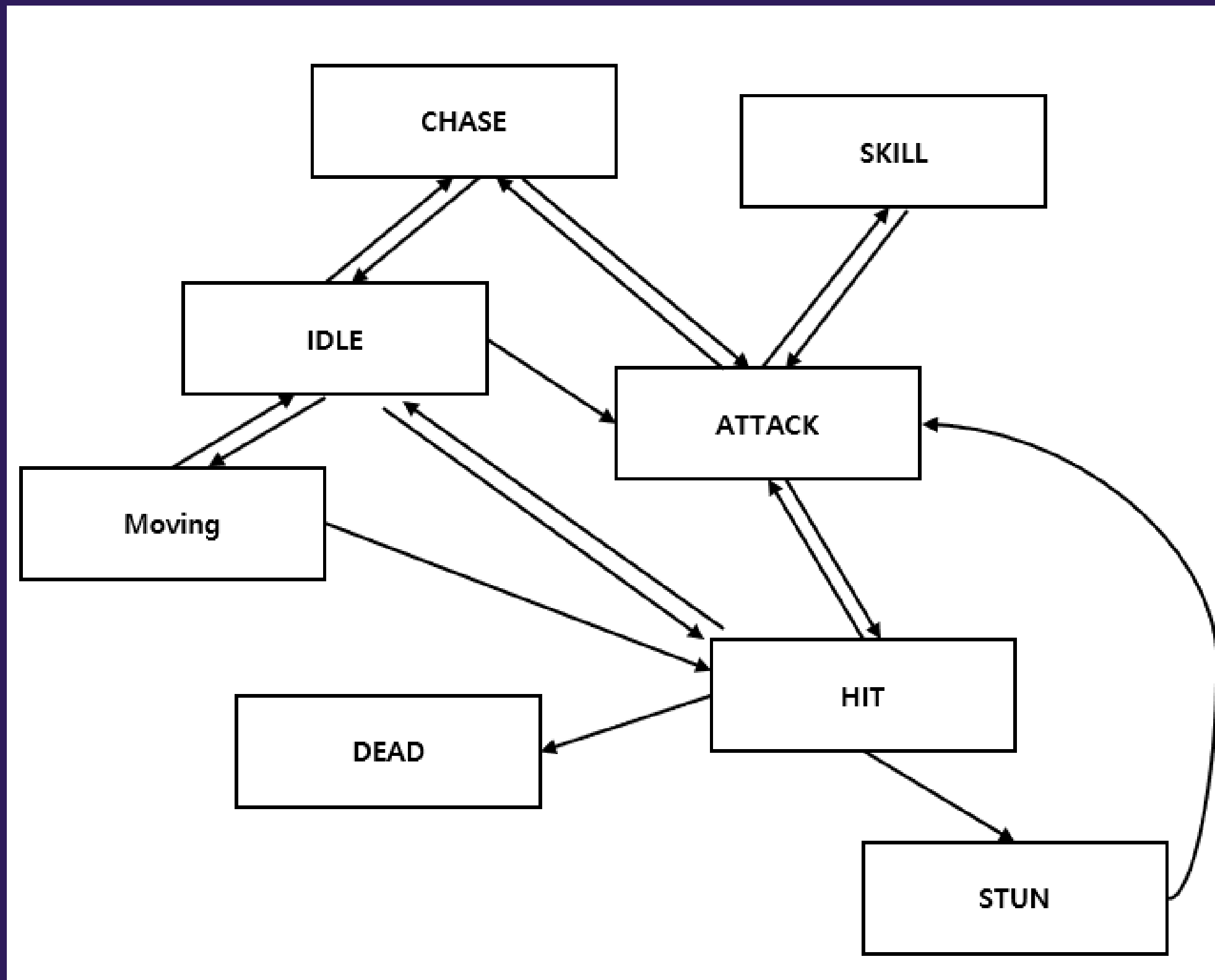
- 총 3스테이지로 진행, 각 스테이지마다 보스 등장
- 스테이지는 전투방, 상점방, 비밀방, 보스방으로 구성
- 몬스터를 처치하여 골드와 경험치를 파밍
- 레벨 업 시 특성을 선택

프로젝트 개요

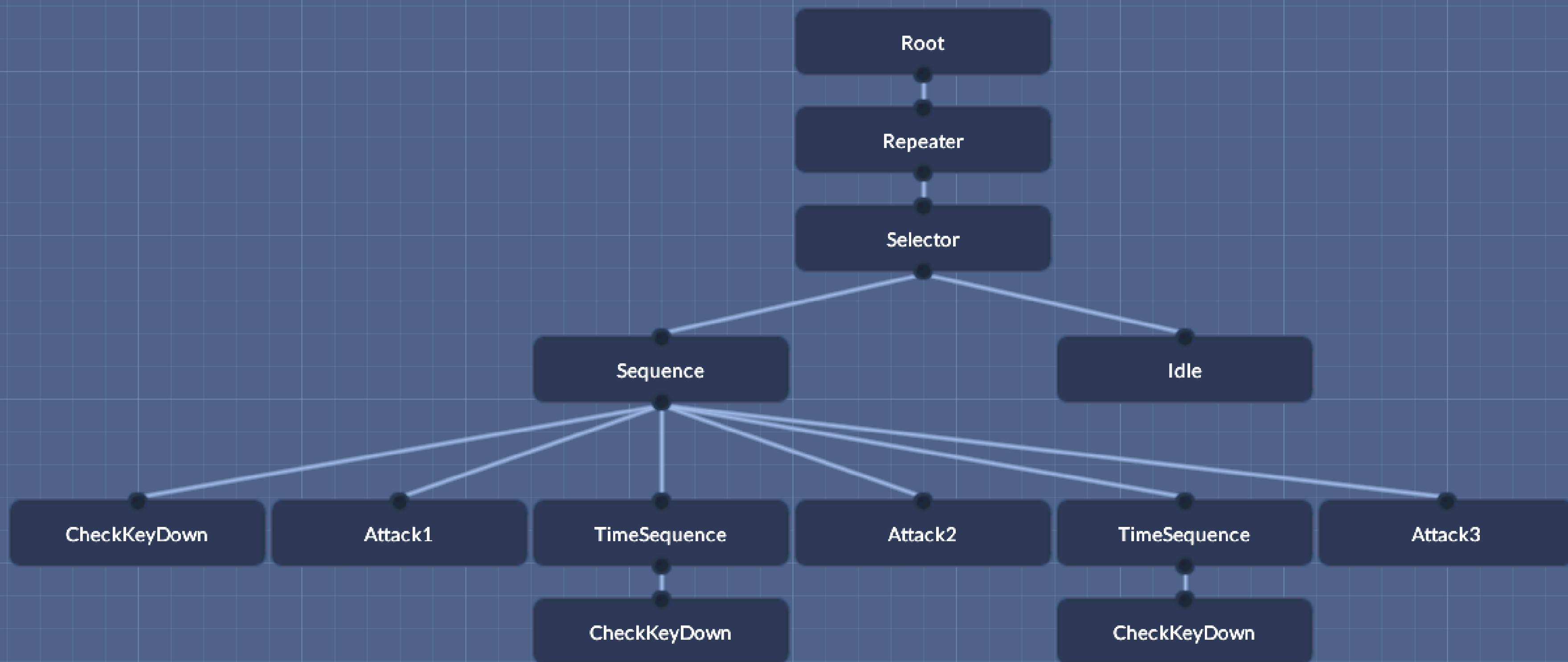
- 플레이어와 몬스터는 행동 트리로 구현
- 랜덤 스테이지는 절차적 맵 생성으로 구현



FSM



행동 트리



행동 트리

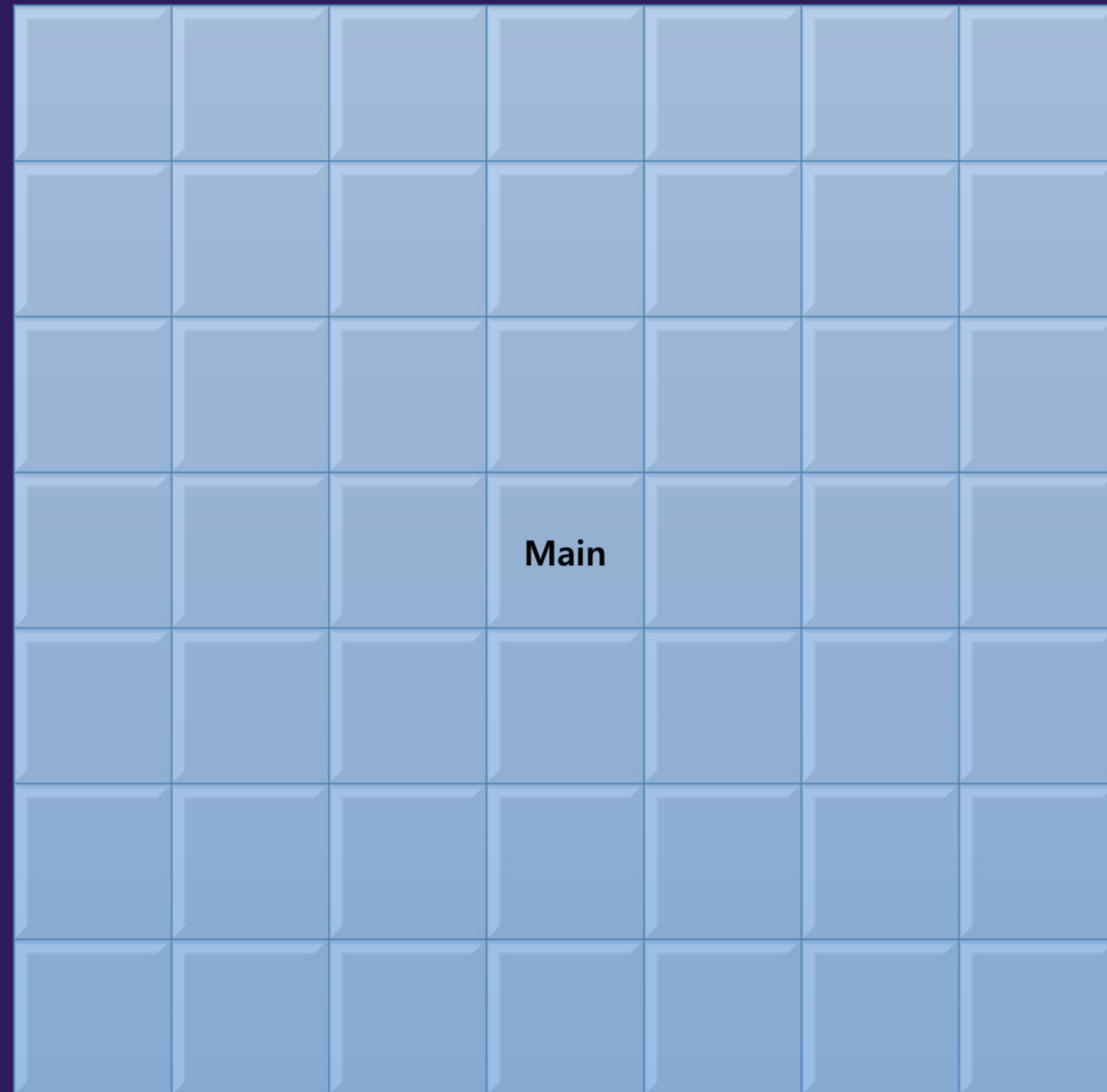


절차적 맵 생성

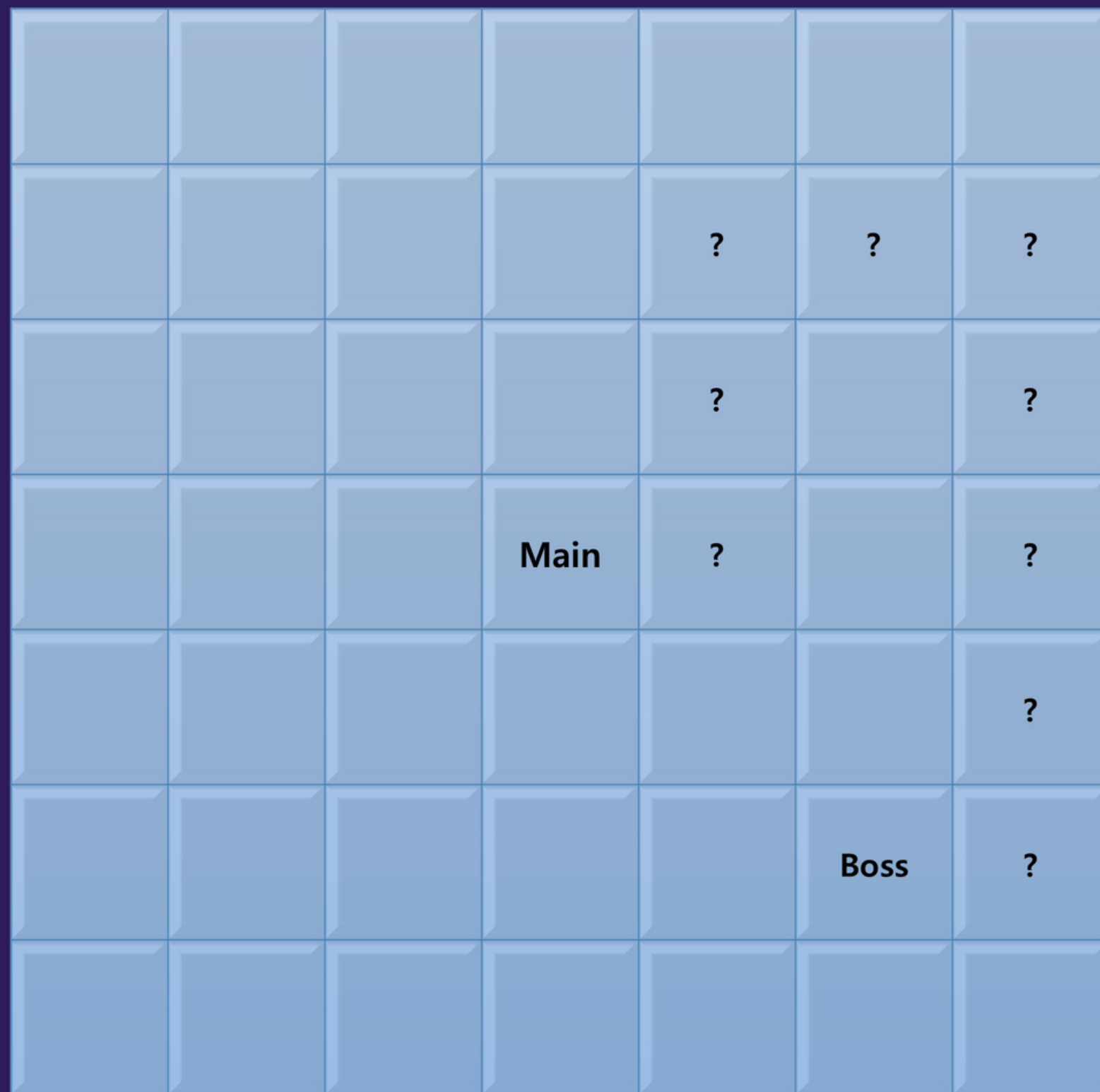
1. 생성해야 할 방을 리스트에 저장 후 셔플
2. 맵 구조를 생성
3. 추가적으로 방을 삽입
4. 리스트의 각 요소를 방에 할당

10

절차적 맵 생성



절차적 맵 생성



절차적 맵 생성

				?		?
		?	?	?	?	?
				?		?
		?	Main	?		?
		?				?
					Boss	?
						?

절차적 맵 생성

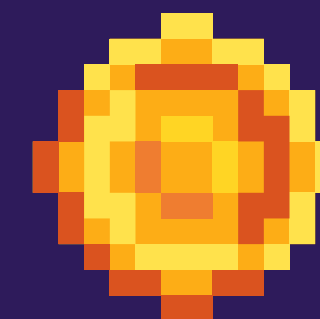
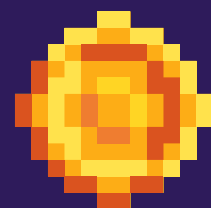
				Battle		Battle
		Battle	Battle	Battle	Battle	Battle
				Shop		Secret
		Battle	Main	Battle		Battle
		Battle				Battle
					Boss	Battle
						Battle

진행 상황

● 시작 전 3	● 진행 중 3	● 완료 3 ... +
<div>■ 특성</div>	<div>■ 레벨 디자인</div>	<div>■ 플레이어 기본 조작</div>
<div>■ 비밀방</div>	<div>■ 플레이어 데이터 관리 싱글턴</div>	<div>■ 몬스터</div>
<div>■ 보스</div>	<div>■ 상점</div>	<div>■ 절차적 맵 생성</div>

개발 일정

	11월 1주차	11월 2주차	11월 3주차	11월 4주차
이문빈	데이터 관리	보스		
김민아	레벨 디자인		UI	
김현수	특성		상점	비밀방



THANKYOU

