# THE WARDE GENESIS

WinAPI 포트폴리오 기획서 박상현



목차 INDEX Episode Shivan Scimitar Episode Crimson Crusade Episode Apocalypse

6.

1.개요 3.플로우 차트 Outline Flow Char 2.게임 소개

Introduction

4.클래스 구조도 개발 툴

Class Diagram
Development Tools

5.개발 일정

**Development Schedule** 

# 개요 Outline



- 프로젝트 목표 고전 SRPG장르의 창세기전3 part1을 모작하여 게임을 개발합니다. 고전 게임의 향수를 불러일으키고 SRPG장르의 재미를 느끼게 하려고 합니다. 풍부하고 감동적인 스토리를 다시 느껴볼 수 있도록 합니다. WinAPI를 사용해서 게임의 기능들을 구현해냅니다.





게임 소개 : 1999년 게임으로 SOFTMAX에서 개발되었습니다.

게임 특징 : 고전 SRPG

개발 인원 : 박상현

제작 도구 : Visual Studio

제작 언어: WinApi, C++

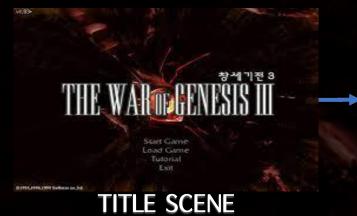
개발 기간 : 2주



구현할 컨텐츠

- Scene간의 전환과 로딩







LOADING SCENE



**SCENARIO SCENE** 

#### 구현할 컨텐츠

- 게임 사운드 기능 - 캐릭터간의 대화에서 글자 순차 출력과 음성의 싱크









#### 구현할 컨텐츠

- 월드맵 구현 - 월드맵에서의 이동과 지역 진입
  - 카메라 이동



#### 구현할 컨텐츠

- 상점 기능
- 아이템 구매, 판매, 장착
- 캐릭터들의 인벤토리와 상호작용





#### 구현할 컨텐츠

- 전투
- A\*알고리즘을 이용해 이동
  - 애니메이션 적용
  - 턴제시스템구현
    - 카메라 이동
- 타일의 정보를 가져와 전투 맵 구현





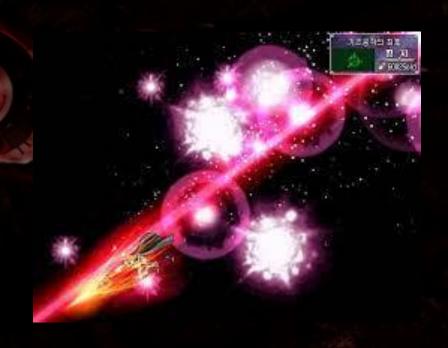




#### 구연할 컨텐츠

- 캐릭터의 공격스킬 - 단일기와 전체공격스킬 구현





게임 소개 Introduction



#### 구현할 컨텐츠

- 게임진행상황 저장과 로드



## 플로우 차트 Flow Chart















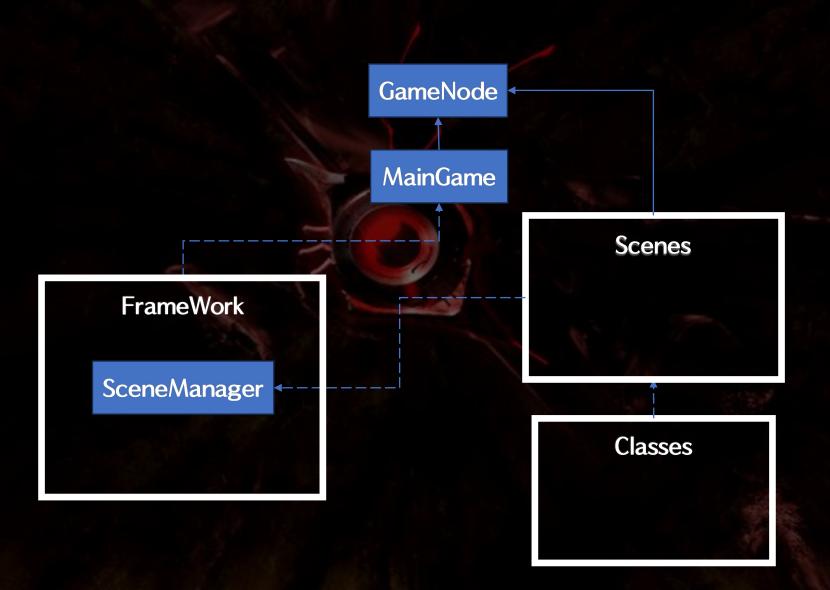
**BOSS BATTLE** 



ENDING SCENE

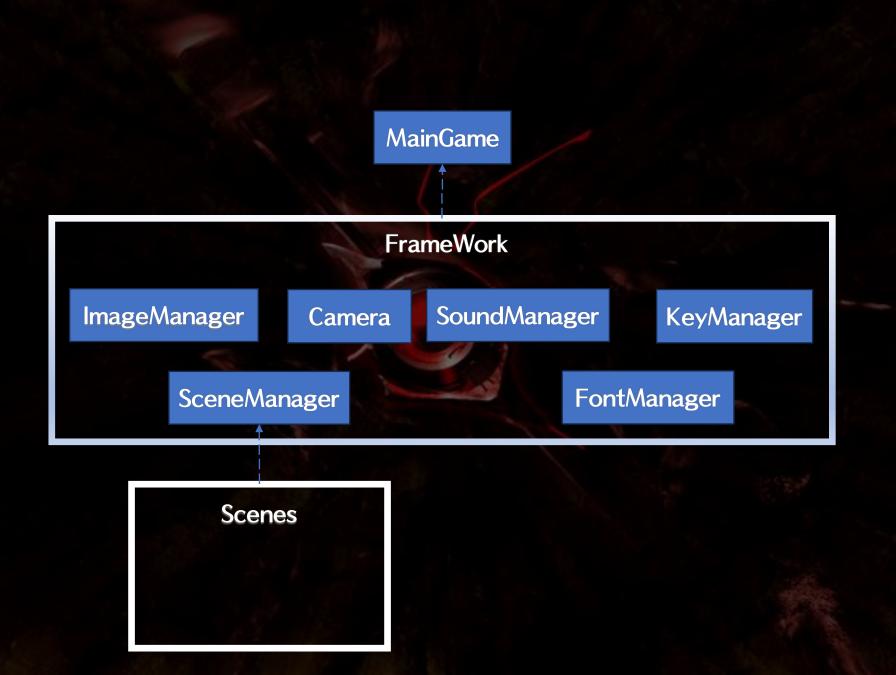
클래스 구조도 Class Diagram





클래스 구조도 Class Diagram





클래스 구조도 Class Diagram





Title Scene

Scenario Scene

Story Scene

GameNode

WorldMap Scene

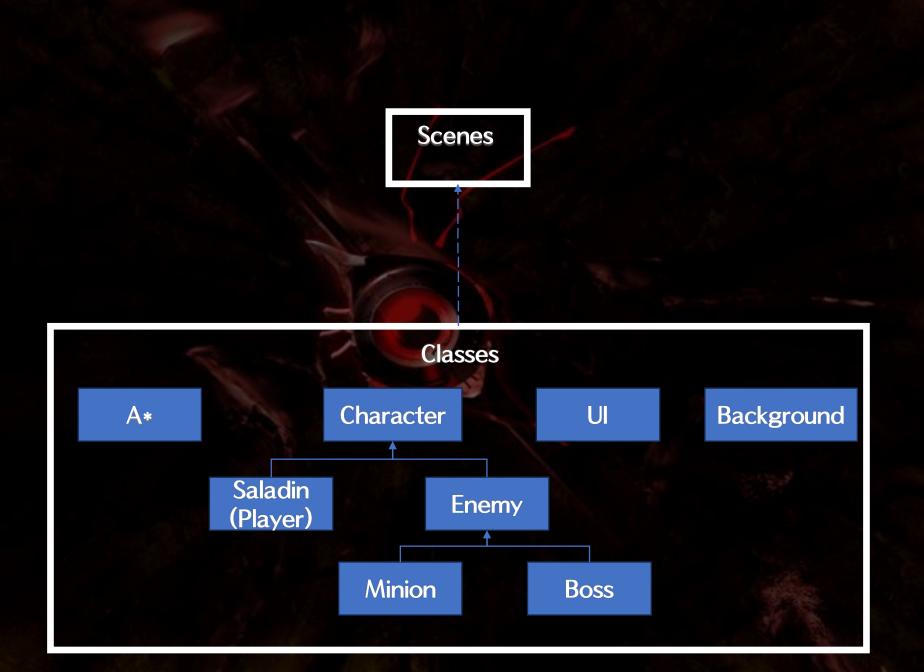
Battle Scene

**Ending Scene** 

SceneManager

클래스 구조도 Class Diagram





# 개발 일정 Development Schedule



TODO	1	2	3	4	5	6	7
리소스 작업							
Title Scene							
Scenario Scene							
Story Scene							
Ending Scene							
캐릭터							
카메라							
월드맵							
상점							
A* 알고리즘							
전투							

# 개발 일정 Development Schedule

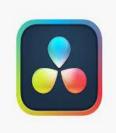


TODO	8	9	10	11	12	13	14
리소스작업							
캐릭터							
전투							
스킬 구현							
세이브/로드							
테스트 및 디버깅							
영상작업							

개발 툴 Development Tools









게임 구현: Visual Studio 2019

리소스 작업: Adobe Photoshop CS6

영상 편집: Dvinci Resolve 18

마무리



감사합니다.