

# 스마트폰게임프로그래밍 1차 발표

2018148021 오수빈

# 프로젝트 이름 및 게임 컨셉

< 프로젝트 이름 >

몬스터 아일랜드

< 컨셉 >

플레이어는 던전을 시작 화면에서 **선택 후 입장** 가능

캐릭터를 움직이면서 **제한 시간 내에** 몬스터를 다 잡으면 클리어 가능

몬스터는 **공격 및 충돌**로 플레이어의 HP를 깎을 수 있음

플레이어의 **HP가 0**이 될 경우 던전 클리어 실패(게임오버)

# 개발 범위

## <게임 시작 화면>

- 플레이어의 이동(혹은 클릭)으로 던전 선택
- 던전 선택 시 입장 의사 확인

## <몬스터>

- 한 던전에 2가지 이상의 몬스터 구현 (일반 & 보스)
- 몬스터 공격 방식과 체력, 난이도는 던전마다 다르게 구현

## <던전(맵)>

- 총 3가지의 다른 맵 구현

## <플레이어>

- 플레이어 공격은 궁극기(한 판에 한번 사용 가능) 및 일반 공격
- 이동은 상하좌우로 이동 가능
- 이동과 공격은 버튼키로 플레이어 컨트롤 가능

# 게임 실행 흐름

<게임 시작 및 던전입장>



<던전 내 플레이>



<클리어 / 게임오버>



# 개발 일정

## 1주차

- 게임 리소스 구하기 및 게임 시작 화면 구현

## 2주차

- 게임 시작 메뉴 및 상호작용 구현

## 3주차

- 캐릭터 및 몬스터 기본 구현(이동)

## 4주차

- 캐릭터 및 몬스터 기본 구현(공격)

## 5주차

- 캐릭터 및 몬스터 기본 구현(공격)

## 6주차

- 캐릭터 및 몬스터 기본 구현(충돌처리)

## 7주차

- 타이머 적용 및 게임오버/클리어 구현

## 8주차

- 게임 점검 및 버그 수정

## 9주차

- 게임 점검 및 버그 수정