



2DGP 프로젝트 2차 발표

2017182050 우성준 (Bird go to far)

* 게임컨셉

날 수 없는 새의
꿈 이야기



날아오는 장애물을 피하고
몬스터를 쓰러뜨려라



* 개발 범위



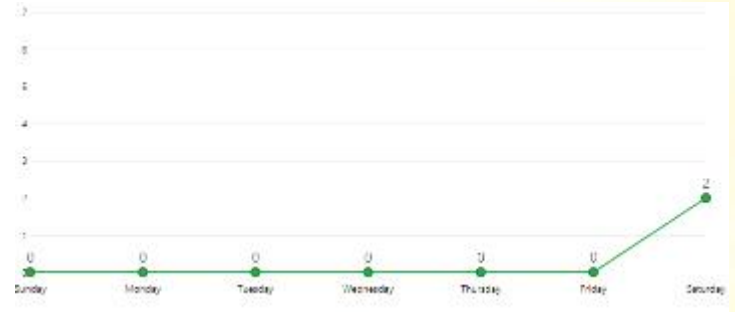
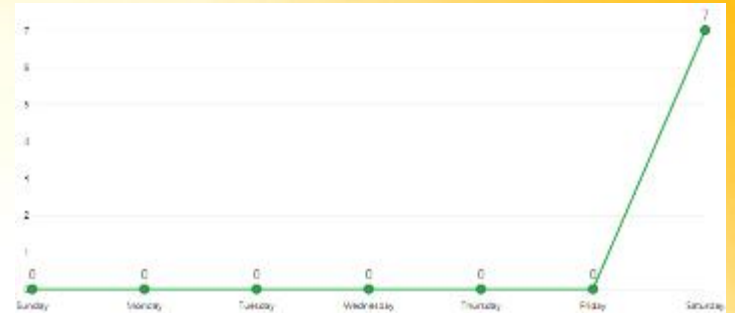
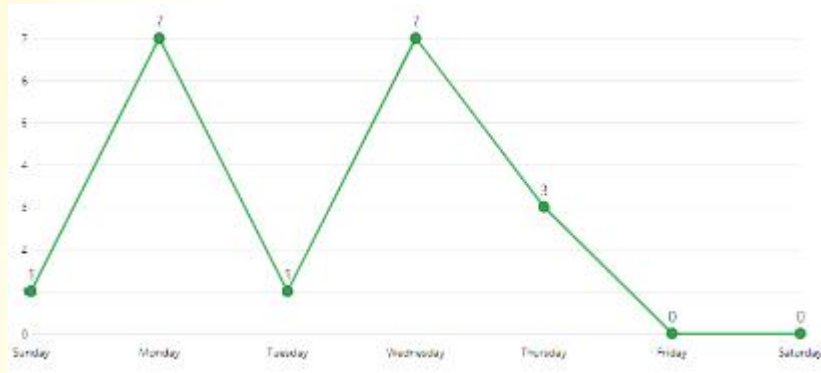
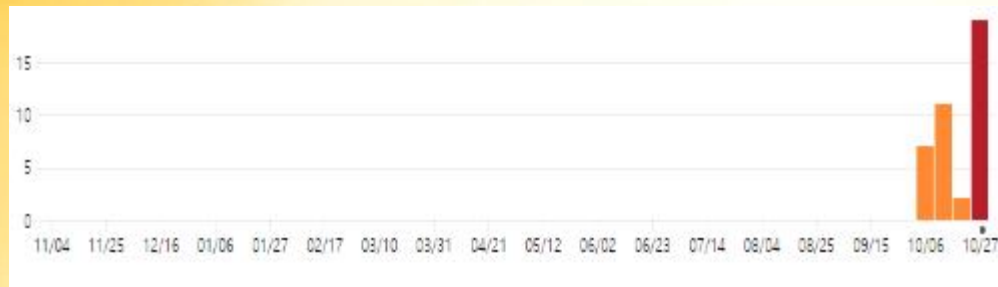
캐릭터(Hero)	키보드 입력에 따른 애니메이션
몬스터(Monster)	땅 위를 기어다니는 개구리 몬스터
장애물(Obstacle)	하늘을 나는 새의 상위 포식자
아이템(Item)	생명 추가 아이템, 속도 감소 아이템 생명 감소 아이템 등
사운드(Sound)	캐릭터의 애니메이션에 맞는 효과음 배경에 맞는 배경음악
난이도(Level)	장애물 충돌, 맨 바닥에 충돌 시 생명 감소 시간이 지남에 따른 난이도 증가



개발 일정

주차	개발	세부사항	진행사항
1주	리소스 수집	리소스 수집 및 편집// 맵 추가 제작을 위한 편집 중	70%
2주	캐릭터 제작 캐릭터 이동	키보드 입력에 따른 애니메이션 구현 캐릭터가 다시 돌아오는 과정을 애니메이션 제작 중	70%
3주	맵 제작	테스팅에 필요한 최소한의 맵 구현	100%
4주	중간 점검	1~3주차에 부족한 점 보완 및 게임프레임웍 적용과 게임 컨트롤러 적용 완료	100%
5주	아이템 장애물	아이템 랜덤배치, 공중을 떠다니는 추가 장애물 구현	30%
6주	UI제작 및 맵 추가 구현	캐릭터 생명 표시 UI, 점수, 시간, 속도 등 UI 제작 시간에 따른 맵 추가 구현	0%
7주	충돌체크	몬스터, 아이템, 장애물 충돌시 이벤트 발생	0%
8주	사운드	효과음, 배경음악 삽입	0%
9주	최종 점검	최종 점검 및 릴리즈	0%

Git hub commit 통계





게임 데모

