

2DGP 1차 프로젝트 발표

02분반 2021182006 김준호

게임 컨셉

1. 흥스크롤 시점, 플랫폼(발판), 도트 그래픽
2. 해당 시점에서 살릴 수 있는 연출 / 액션(일부 스킬 등)을 넣어 흥미를 유발하고자 함
3. 짧지만 스토리를 보여줄 수 있는 게임



예상 게임 진행 흐름

1. 스테이지 형식의 게임 -> 스테이지마다 캐릭터의 성장

스테이지마다 사용 가능한 / 보여줄 수 있는 액션(스킬 or 무기)을 추가하는 형식을 목표로 함
- 개발 난이도 조절을 위해 핵심 연출을 하나씩 둘 생각

예시)
카타나 제로



예상 게임 진행 흐름

2. 스테이지마다 대사, 나레이션 등을 통해 스토리를 설명

강렬하면서도 짧고, 지루하지 않은 스토리 구성이 목표

- 주요 연출 구성



개발 일정

1주차: 뼈대 잡기 (게임 리소스, 시점 잡기, 게임 루프)

2~3주차: 캐릭터 움직임 구현, 기본 화면(UI 등) 구성
각 스테이지에 넣을 요소(스킬) + 연출 구상

4주차: 적(몹) 만들기 + 스테이지 1(튜토리얼) 구성

5주차: 스테이지 2 구성

6주차: 스테이지 3 구성

7주차: 사운드 넣기+ 스킬 연출 다행히

8주차: 여유 기간 1주

9주차: 버그 수정, 게임 시연