

2D게임프로그래밍

2차 발표

2024184029 정유리

게임 진행 흐름

▼ 게임 시작

- 플레이어와 좀비 둘 다 각각 다른 랜덤한 장소에서 시작하기로 구상하였으나 플레이어는 정해진 위치에서 시작하는 것으로 변경
- 서로 다른 위치에서 출발하여 탐색과 추격

▼ 발견

- 좀비 주변 일정 거리안에 플레이어가 들어오면 좀비AI가 추격을 시작
- 좀비의 시야밖에서 미션을 진행하고 탈출을 목표 (좀비와 일정 거리 이상 떨어져있어야 함)

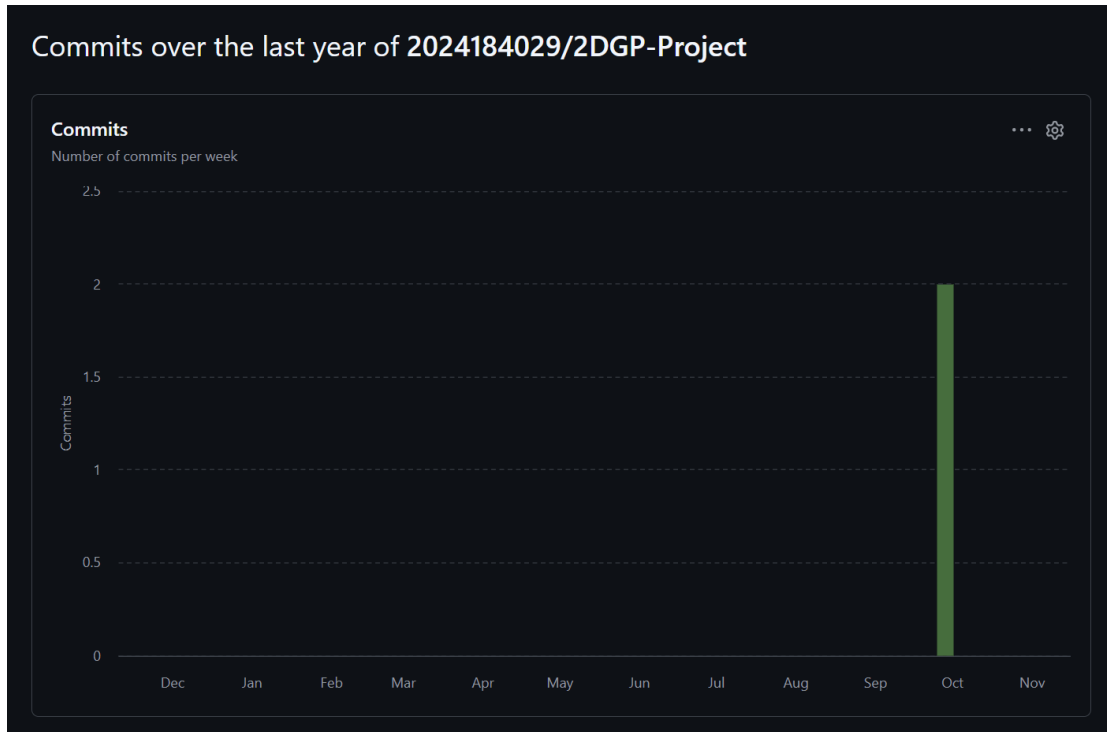
▼ 승리

- 플레이어가 좀비에게 잡히거나(충돌하거나), 미션 실패로 제한 시간내에 탈출하지 못 하면 즉시 게임 오버
- 플레이어가 맵 내의 미션을 2번 성공하면 탈출 가능

프로젝트 개발 계획 대비 현재 진행 상황 - 평균 진행률 87.5%

주차	계획	결과	진행률
1	맵 배경과 캐릭터 애니메이션 시트 등 자료 정리	게임 마당 등의 리소스 사이트를 참고하여 자료 정리	100%
2	게임 시작 화면, 게임 맵 세팅	게임 맵은 세팅하였지만 시작 화면 구현 미흡	70%
3	맵 제작, 캐릭터 이동 구현	맵 제작 및 캐릭터 이동구현 O	100%
4	좀비 AI 구현	이동 및 경계 충돌 처리 구현 O, 캐릭터와의 충돌 처리 추가 구현 예정	80%
5	맵 내 환경 오브젝트 구현		진행 예정
6	캐릭터 이동 스텝 및 미션 장소 설치		진행 예정
7	캐릭터 간 승리 조건 판정 로직 추가		진행 예정
8	UI 구축 및 사운드 추가		진행 예정
9	플레이해보면서 밸런스 조정 및 버그 수정		진행 예정
10	전반적인 게임 퀄리티 수정 후 발표 준비		진행 예정

깃허브 커밋 통계



2DGP-Project는 1차 발표 레포이고
2DGP-Game은 2차 발표 레포입니다.