

# 2D게임 프로그래밍 프로젝트 1차 발표

2022182028 이재훈

# 게임 컨셉 : 로그라이트 RPG

01

## 반복적인 플레이

클리어를 위해 계속해서 재도전

02

## 점진적인 성장

죽으면 처음부터?  
NO!

영구적 죽음 대신 일부 진행도(스킬, 게임 재화 등)가 지속적으로 누적

03

## 보상 시스템

스테이지 클리어 시 랜덤 강화 아이템 획득  
게임을 플레이 하며 영구 재화 획득  
영혼 재화를 통해 스킬 해금, 강화 또는 능력치 강화하는 시스템

게임 ovis loop 중



## 1. 스테이지에 따른 몬스터 구성

스테이지가 올라갈수록 몬스터 능력치 강화  
진행도에 따른 몬스터 종류 다양화

## 2. 모든 적 처치 시 보상 획득

스테이지 클리어 시 영구 재화 획득  
사망 전까지의 능력치 상승 아이템

## 3. 조작

AD : 이동

SPACE : 점프

SHIFT : 무적 대쉬

J : 기본 공격

K, L : 스킬

# 스테이지 보상 결정

## 게임 ovis loop 중





## 03

# 영구 재화 획득

게임 ovis loop 중



플레이어 사망 후에도 유지되는 재화  
몬스터를 죽이고 획득 할 수 있도록  
설계할 예정

재화

게임 ovis loop 중



게임 ovis loop 중



05

## 개발 일정

1,2주

프레임 워크 개발

1,2주

맵 제작 및 스테이지 추가

3주

플레이어 이동 및 공격 애니메이션 구현

4주

플레이어 능력치 구현 및 강화 아이템 제작

5주

몬스터 제작 및 플레이어 추적 시스템 구현

05

## 개발 일정

6주

체력바 등 UI 제작

7주

몬스터와 플레이어의 피격 시스템

8주

보스 몬스터 제작

9주

보스 몬스터 제작 및 마무리



# 추가 상세 기획

## 게임 제목

devil's loop

## 게임 장르

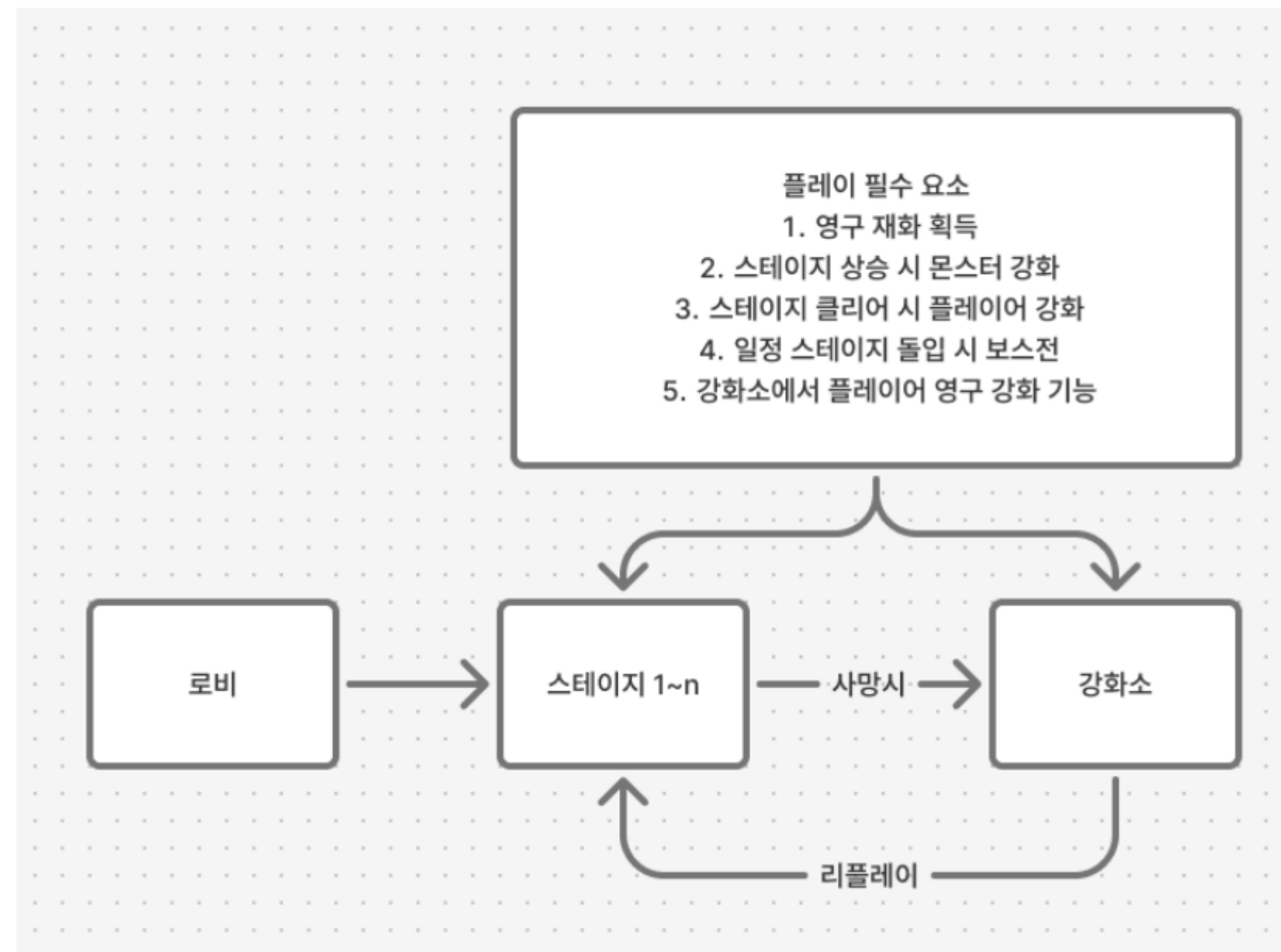
로그라이트 RPG

## 추석 주차 계획

게임 리소스 수집

게임 프레임워크 공부

## 게임 흐름



## 몬스터

목표 : 4종 이상 구현

## 보스

목표 : 1개 이상 구현

## 스킬

목표 : 2개 이상 구현

## 스테이지

목표 : 8개 스테이지 구현