

# 개인 2D 프로젝트

무한으로 즐겨요 EP. 좀비어택

제제헌

---

## 목차

---

1. 개요
2. 컨셉
3. 주요 시스템
4. 개발 일정
5. 추후 확장 아이디어

## 개요

---

게임명 : 무한으로 즐겨요 EP. 좀비어택

장르 : 2D 탑다운 / 슈팅 (뱀서류)

엔진 : 유니티

그래픽 : 픽셀아트

개발기간 : 2주

조작 : WASD / 자동공격

플레이 타임 : 만들면서 적정시간 설정 예정

개발 인원 : 1명

에셋 : Undead Survivor Assets Pack, 필요에 의한 추가 예정

## 게임 컨셉

---

“끝없이 몰려오는 좀비...

당신은 얼마나 버틸 수 있습니까?"

- 주인공은 외딴 시골에서 갑작스레 눈을 뜬다.
- 갑자기 몰려오는 좀비들.
- 영문을 모를 주인공의 업그레이드 능력들
- 일단 좀비를 처치하고 살아남아보자

### 핵심 루프

- 주인공 선택
- 좀비 웨이브 시작
- 플레이어 조작 및 좀비 처치
- 레벨업 및 업그레이드
- 최대한 생존하기

## 주요 설계

- **플레이어 시스템**
  - 체력, 이동속도, 자동공격, 업그레이드, 피격효과, 사망, 처치 시 플레이어 레벨업 게이지 상승
- **좀비 웨이브 시스템**
  - 플레이어 감지 및 이동, 접촉 시 데미지, 사망 시 무덤 생성, 무한 스폰
- **업그레이드 시스템**
  - 레벨업 시 3가지 선택지 등장, 한가지를 선택하면 플레이어에게 반영
- **맵 설계**
  - 플레이어가 움직이고 맵의 끝자락에 도달했을 시 맵이 같이 움직이는 무한맵.
- **UI 설계**
  - 메인메뉴 - 캐릭터 선택, 시작
  - 인게임 - 플레이어 체력, 경험치 바, 시간, 업그레이드 창
  - 게임오버 - 게임 시작 화면으로 되돌아가는 버튼
- **사운드 설계**
  - 배경화면, 타격음, 등등

## 개발 일정

---

- 1일차 : 2D 오브젝트 및 플레이어 이동 만들기(강의시간에 배운것 활용)
- 2일차 : 애니메이션 적용하기,무한 맵 만들기(강의시간에 배운것 활용)
- 3~4일차 : 몬스터 만들기(강의시간에 배운것 활용)
- 5일차 : 몬스터 스폰 만들기(강의시간에 배운것 활용)
- 6~7일차 : 무기 구현
- 8~9일차 : 몬스터 처치 및 업그레이드 구현
- 10~11일차 : 게임 시작과 종료 구현(강의시간에 배운것 활용)
- 12~13일차 : 캐릭터 선택과 사운드 넣기
- 14일차 : 보안 및 수정

# 무한으로 즐겨요 EP. 좀비어택

추후 추가  
예정

---

특정 타임마다 미니 보스 생성

캐릭터 여러 개 추가

최종 보스 추가

# 기획서 마침

제제헌

010-2918-9113

---