

# 20GP 1차 프로젝트 발표

Wall World

게임공학과 2022182025 윤지훈



# 게임 컨셉

원본 게임명: Wall World

스파이더를 타고 벽을 오르내리며 광물을 채굴하고,  
장비를 업그레이드 해 몰려오는 적을 막고  
목적지까지 이동하는 게임.

채굴과 로그라이트 방식을 통한 스펙 강화로 이전 회차  
플레이의 한계점을 돌파하는 것이 게임의 주 재미 요소이다.



**W S** 이동 **Space** 발사 **R** 광산 진입 **E** 업그레이드

26 57449

재고 보유  
7 1  
1



X5

# 게임 진행 흐름 (1)

스파이더를 타고 이동하며 광산 위치 탐색,  
광산 발견 시 채굴 모드로 들어가며 플레이어 캐릭터 조작 변경



+캐릭터 줌 인  
+광산 맵 진입

→  
채굴 모드 전환



# 게임 진행 흐름 (2)

광산 내부 탐색 및 채굴.

채굴한 광물은 모아서 스파이더에 저장

## 채굴 작업의 흐름



채굴



흡입



저장

## \* 스펙업을 위한 유니크한 오브젝트 존재



보유 장비 업그레이드



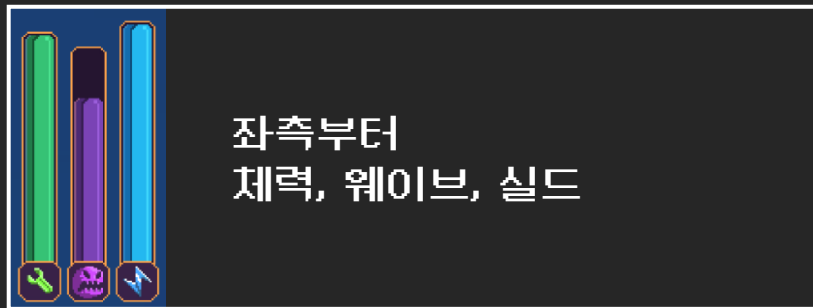
신규 장비



신규 무기

# 게임 진행 흐름 (3)

모은 자원을 통한 업그레이드,  
몬스터 웨이브 방어  
스파이더 파괴 시, 게임 오버



# 게임 진행 흐름 (4)

스파이더를 타고 위아래로 이동하며  
최종 목적지 도달



구름 장벽을 분기로 지역 난이도가 구분되며  
구름 장벽 진입 시 특별 웨이브가 진행됨

해당 웨이브는 기존 게이지형 웨이브와 중첩 가능



지역 신규 광물

위, 혹은 아래에서만  
나오는 광물도 존재



최종 목적지에  
도달한 모습

# 개발 일정

- 1주차: 리소스 수집, 게임 루프와 플레이어/스파이더 출력 구현
- 2주차: 벽면 따라 상하 이동하는 스파이더 시스템 및 기본 충돌 검사 구현
- 3주차: 2D 타일맵 시스템과 채굴 메커니즘 구현
- 4주차: 채굴 시 광물 생성 및 플레이어가 흡입하는 물리 시스템 구현
- 5주차: 적 스폰 시스템과 기본 총 시스템을 통한 디펜스 전투 구현
- 6주차: 채굴 페이즈와 방어 페이즈를 나누는 사이클 및 UI 구현
- 7주차: 업그레이드 시스템과 특수 무기/장비 시스템 구현
- 8주차: 사운드 시스템, 파티클 효과 추가
- 9주차: 게임 밸런싱 및 버그 수정