

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 D 발사 R 광산 진입 F 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 광물을 모아서 스파이더에 저장

채굴 작업의 흐름



채굴



흡입



저장

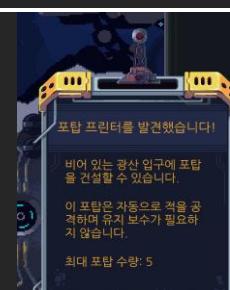
* 스펙 업을 위한 유니크한 오브젝트 존재



보유 장비 업그레이드



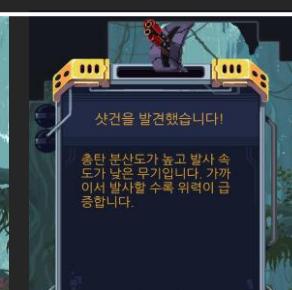
신규 장비



확인



신규 무기

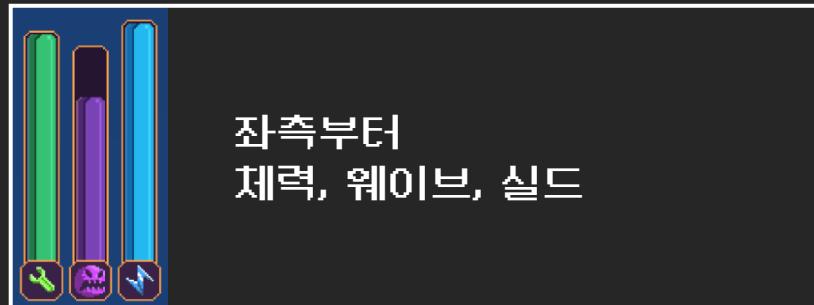


신규 무기 발견했습니다!
총탄 분산도가 높고 발사 속도가 낮은 무기입니다. 가까이에서 발사할 수록 위력이 급증합니다.

확인

게임 진행 흐름 (3)

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



게임 진행 흐름 (4)

스파이더를 타고 위아래로 이동하여
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