

Paper[☆] Dream

2018.09.25

2D Game Programming

2017180006 김지영



목차

Game Concept	_____	3p
메인 게임 화면 구성	_____	4p
예상 게임 실행 흐름		
포탄 피하기	_____	5p
공격	_____	6p
공격	_____	7p
개발 범위	_____	8p
개발 일정	_____	9p



Game Concept

게임 제목

Paper☆Dream

장르

탄막 + 2D 종 스크롤 게임 (유사 게임: STRIKERS)

컨트롤

[방향]키보드 || 마우스 + [공격]키보드 || 마우스

플레이

주인공을 컨트롤 해서 -> 플레이어

철수의 이성의 공격을 피해서 -> 장애물

깊은 잠 게이지를 채우자 -> 클리어



스토리

전날 밤을 샌 '철수(주인공)' 는 시험시간 도중에 잠을 자게 되고 종이로 이루어진 꿈을 꾸게 된다.

그 안에서 '철수' 를 깨우려는 '철수의 이성' 이 '철수' 를 공격하는데!

과연 철수는 '이성' 의 공격을 피해 깊은 잠을 잘 수 있을 것 인가!

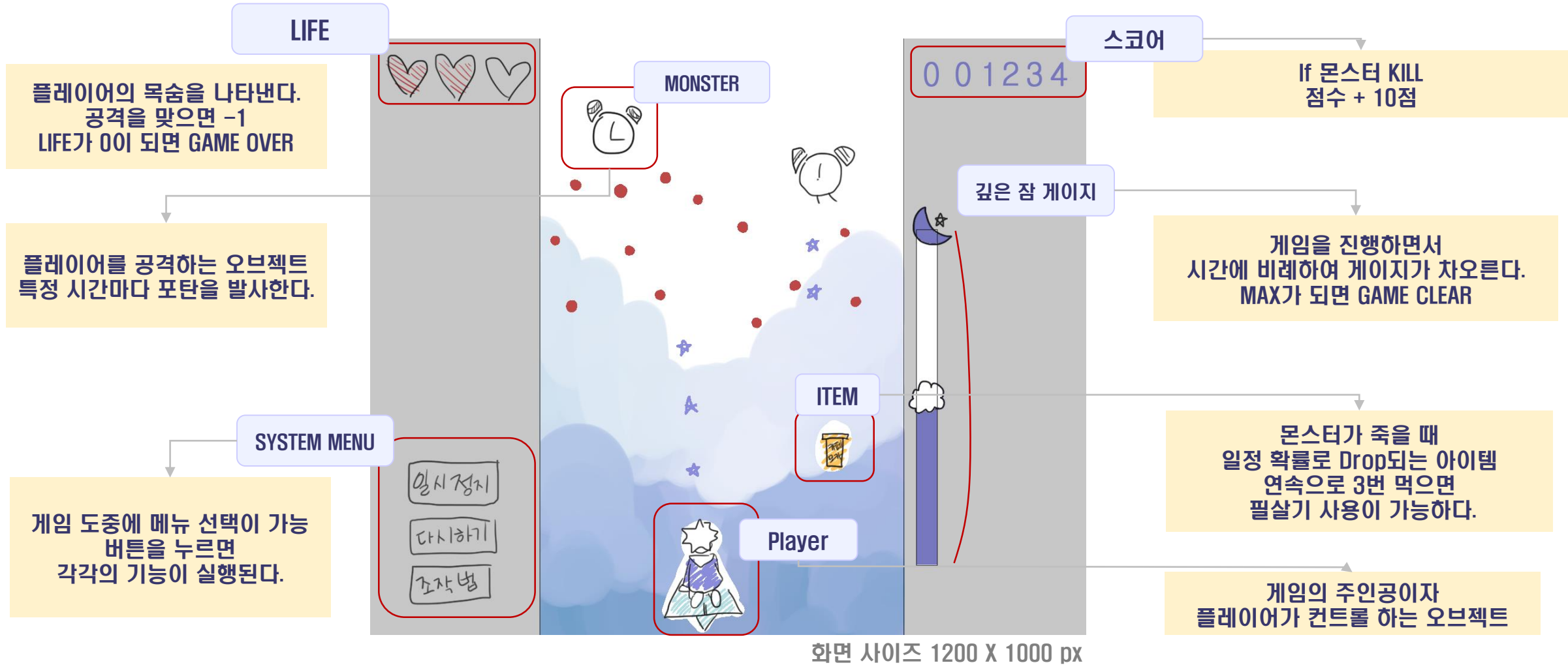
그래픽

종이 공책 텍스처 + 파스텔 톤의 수채화풍 그래픽, 자체제작



메인 게임 화면 구성

START 버튼을 누르고 나오는 화면, 타이틀 생략



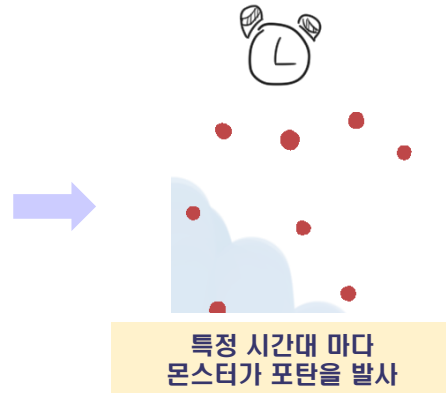


예상 게임 실행 흐름(1)_포탄 피하기

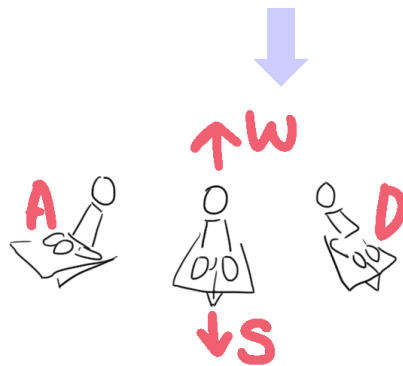
장애물 포탄 피하기



START 버튼 클릭 시
게임 화면 초기화
초기 세팅으로 돌려준다.



특정 시간대 마다
몬스터가 포탄을 발사



키보드 및 마우스로
포탄을 회피



만약 포탄에 맞으면
LIFE -1
필살기 단계 초기화

LIFE == 0 → Game Over



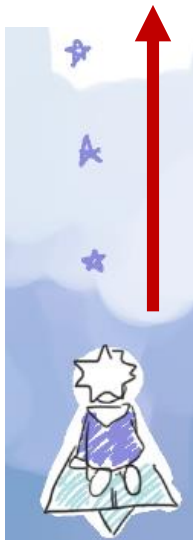
예상 게임 실행 흐름(2)_공격

몬스터 공격하기

기본 공격 키보드 'O' or 마우스 '좌 클릭'



몬스터는 기본 공격을
3번 가하면 사라진다.



해당 Key 를 누르면 플레이어의
직선 방향으로 포탄이 날아간다.

필살기 공격 키보드 'P' or 마우스 '우 클릭'



몬스터를 해치우면 랜덤 확률
로 필살기 아이템이 나온다.

1단계



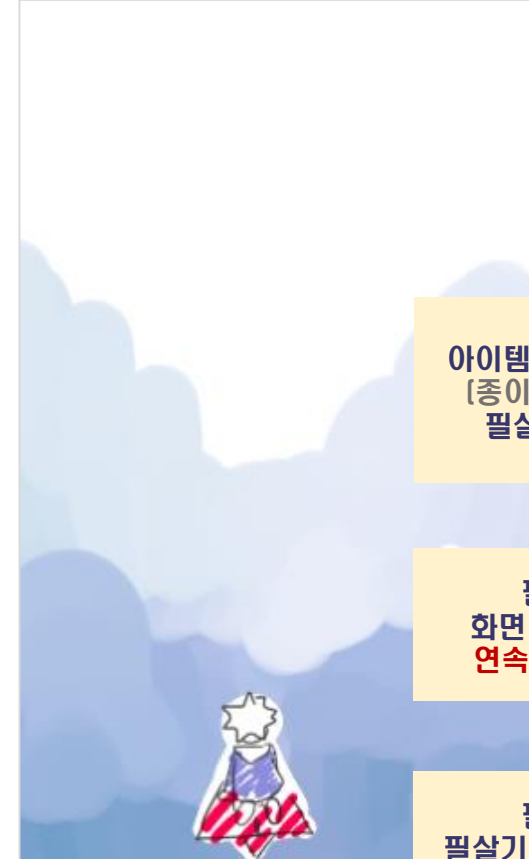
2단계



3단계



아이템을 먹을 수록
종이비행기 색이 변한다.
[필살기 단계(게이지) 시각화]



아이템을 연속으로 3번 먹으면
[종이비행기가 3단계 일 때]
필살기 사용이 가능하다.

필살기를 사용하면
화면 상의 모든 몬스터에게
연속 3번의 공격을 가한다.

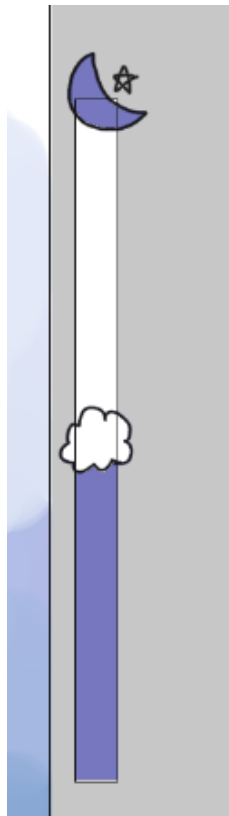
필살기를 사용하면
필살기 단계가 1단계 색으로 돌
아간다.



예상 게임 실행 흐름(3)-깊은 잠 게이지

게임 클리어를 위한 게이지

깊은 잠 게이지



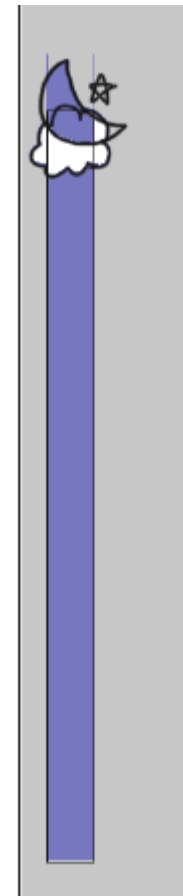
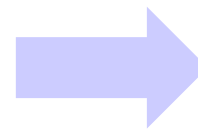
1(sec) → 0.5%

OR



몬스터

1(마리) → 0.1%



깊은 잠 게이지

MAX



CLEAR



개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	키보드 이동 : 4방향 이동 혹은 8방향 (좌우상하, 대각선 4방향) 스킬 사용 : O key-> 일반 공격 / P key -> 필살기	마우스 이동 : 360도 자연스러운 움직임 스킬 사용 : 좌클릭 -> 일반 공격 / 우클릭 -> 필살기
몬스터	이동 : 상단에서 특정지점까지 내려온다. 공격 : 특정 시간 때 마다 포탄을 발사한다. 서로 다른 패턴을 가진 2종류의 몬스터를 둔다. 시간이 흐를수록 더 많은 몬스터가 나온다.(난이도 증가)	캐릭터의 x좌표를 따라 몬스터를 이동한다. 공격 : 포탄이 유도탄환으로 날아온다. 보스 몬스터 : 게이지가MAX가 되면 보스가 등장한다.
라이프 / 아이템	라이프 : 피격 시 LIFE 감소 아이템 : 몬스터를 죽일 때 특정 확률로	라이프 회복 아이템이 나온다.
스코어 / 깊은 잠 게이지	스코어 : 몬스터 1마리 KILL -> 10점 추가 깊은 잠 게이지 : 특정 시간이 지날 때마다 + 몬스터 처치시에 게이지가 차오른다.	
사운드	BGM	사운드 이펙트
애니메이션	캐릭터 : 좌 우 이동, 스킬 사용 애니메이션 몬스터 : 등장, 이동, 스킬, 파괴 애니메이션	포탄 애니메이션
시스템 메뉴	(START, 일시정지, 조작법)버튼을 누르면 해당 기능이 실행된다.	



개발 일정

1주차

- 리소스 제작 및 좌표 처리
- 캐릭터 몬스터 리소스 제작 (Sprite 제작)

2주차

- 리소스 제작 및 캐릭터 컨트롤
- 캐릭터 컨트롤 구현
- 배경 및 UI 리소스 제작

3주차

- 몬스터 이동 및 스킬 사용 오브젝트
- 몬스터 이동을 구현한다.
- 몬스터와 캐릭터의 스킬 사용 이펙트를 구현

6주차

- 충돌 처리 최종 및 코드 수정
- 충돌 처리 마무리_오차가 없게 만든다.
- 코드 간소화 및 가독성 수정

5주차

- 추가 구현 및 중간 점검
- 1~4주차 결과물 보안
- 추가할 점 구현
- 코드를 수정한다.(가독성 UP)

4주차

- 충돌 처리1
- 몬스터와 Player 충돌 판정 구현

7주차

- 애니메이션 점검
- 애니메이션이 정상적으로 돌아가고 있는지 점검한다.
- 빠졌거나 부자연 스러운 애니메이션이 있다면 수정 한다.

8주차

- 시작과 종료 및 밸런스 조절
- 게임 실행 화면(첫 타이틀 화면, 조작법, 게임 종료 화면)만들기
- 밸런스 조정한다.(몬스터의 스킬 사용 빈도나 몬스터 출연 빈도 수정)

9주차

- 최종 점검 및 릴리즈
- 최종 마무리를 하기 전 각 오브젝트가 부드럽게 연결되는지 본다.
- 충돌 처리 오류가 난 곳을 고친다.