



seok830621



학교탈출 넘버원!

2021182010 게임공학과 노디장




seok830621

1. 데브시스터즈의 '쿠키런 : 오븐 브레이크' 게임 기반
2. 횡스크롤 액션 게임
3. 점프와 슬라이드를 통해 장애물을 피하고,
최대한 많은 아이템을 먹어 높은 점수를 얻는 게임
4. 캐릭터의 고유 스킬 존재





seok830621

상점 및 캐릭터 선택 화면



캐릭터 구입 가능
캐릭터 구입시
선택창으로 변환







seok830621

게임 흐름과 인게임 구성



기본 : 직선으로 달리기



위에 장애물 : 슬라이드



아래 장애물 : 점프





seok830621

종료 전 스코어 합산 결과





게임결과!

획득점수

87,851,022

최종 스코어

최종 쿠폰 수

 1,836/3,000

획득코인

 80,001

코인 50% 증가!

코인 보너스 +110.0%

확인

일정 점수 달성 시
다음 스테이지로 이동



개발 요소	최소 범위	추가 범위
맵	2개의 스테이지 (교실 / 복도) 일정 점수를 획득하면 스테이지 클리어	추가 스테이지 (운동장, 보건실, 과학실)
캐릭터 컨트롤	키보드 이용 (위 - 점프 / 아래 - 슬라이드)	
캐릭터 스킬	숫자키 입력 시 발동, 횟수는 1번씩 (1번키 입력 - 일정 체력 회복)	2번키 입력 - 일정 시간 무적 추가
사운드	배경음악	쿠폰 획득 시 사운드 추가 장애물과 부딪힐 때 사운드 추가
장애물	위아래에서 나타나는 장애물 기본적으로 설치된 장애물	사라지는 장애물 추가
애니메이션	슬라이드 / 점프 / 런 등 약 3종	스킬 발동 (회복/무적) 시 애니메이션 추가
게임 기능	장애물과 부딪힘 > 체력 감소 쿠폰 획득 시 쿠폰 수 증가 스테이지 클리어 시 다음 스테이지로 이동	스테이지 클리어 시 상점 이용 가능 스테이지 클리어 후 메인 화면 이동 가능 스테이지 선택지 구현 스킬 설정 가능



seok830621

개발 계획



1주차	리소스 수집 및 제작	- 게임 내 필요한 리소스 수집 및 제작
2주차	게임 내 오브젝트 배치	- 맵 배경 및 장애물 배치 - 위아래에서 나오는 오브젝트 발사
3주차	마우스 및 키보드 동작	- 캐릭터 컨트롤 (점프/슬라이드) 기능 - 게임 진행 중 메뉴 클릭에 대한 처리 - 게임 진행 중 스킬 발동에 대한 처리
4주차	충돌 구현	- 장애물과 충돌 체크 결과에 따른 체력 감소 구현
5주차	추가 구현 및 중간 점검	- 실제 메뉴 (일시 정지, 도움말) 구현 - 중간 점검 / 1~4주차 진행 동안 부족한 점 보완
6주차	메인 화면 구현	- 메인 화면 (게임 시작, 상점, 도움말) 에서 인게임으로 이동 구현
7주차	캐릭터 선택 구현	- 상점에 대한 부분 처리
8주차	시작과 종료 처리 & 사운드 추가	- 실제적인 게임 시작과 종료 처리 / 스코어 합산 결과 화면 - 사운드 추가
9주차	밸런스 조절	- 밸런스 조절 - 5~8주차 진행동안 부족한 점 보완
10주차	마무리	최종 점검 및 릴리즈

