



Project-Rogue

게임공학과 2022180003 김도엽

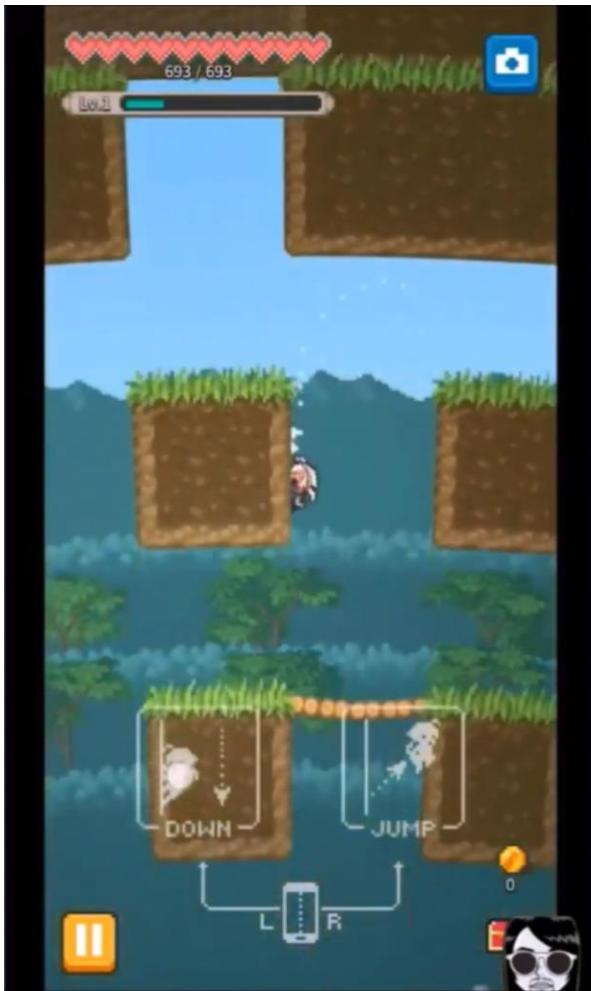
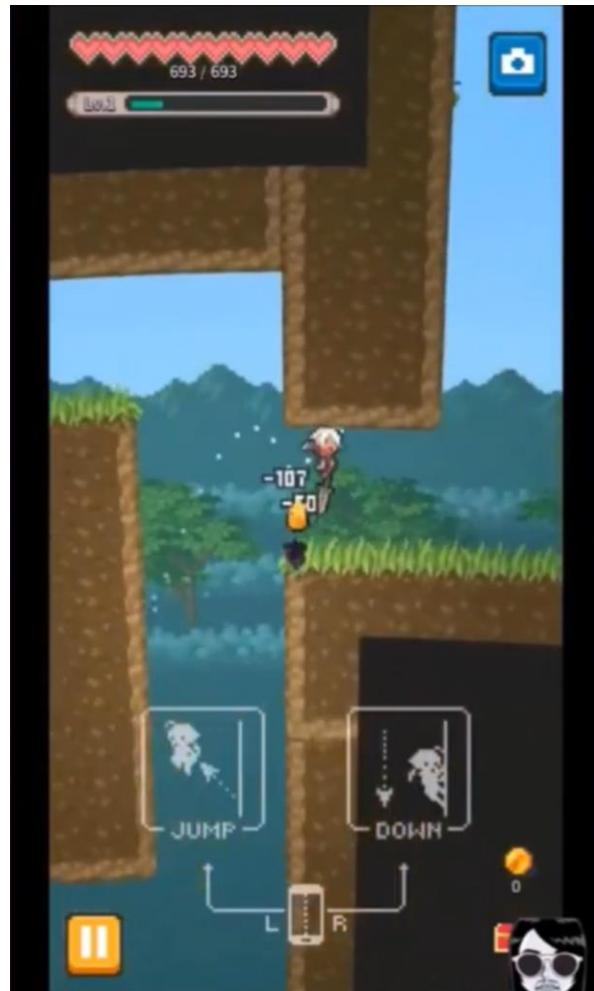
개요

- 이름: Project-Rogue
- 장르: 로그라이크 플랫포머 액션
- 시점: 2D 횡스크롤



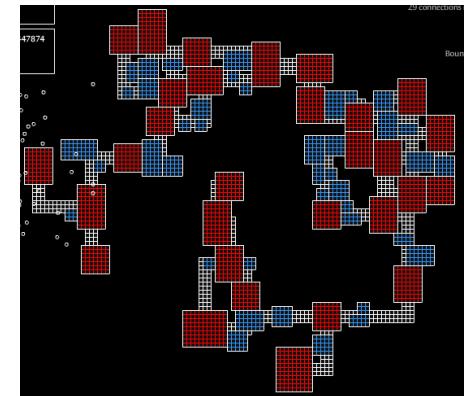
“검을 가진 용사가 적들을 무찌르며 던전을 탐험하는 게임”

스크린샷



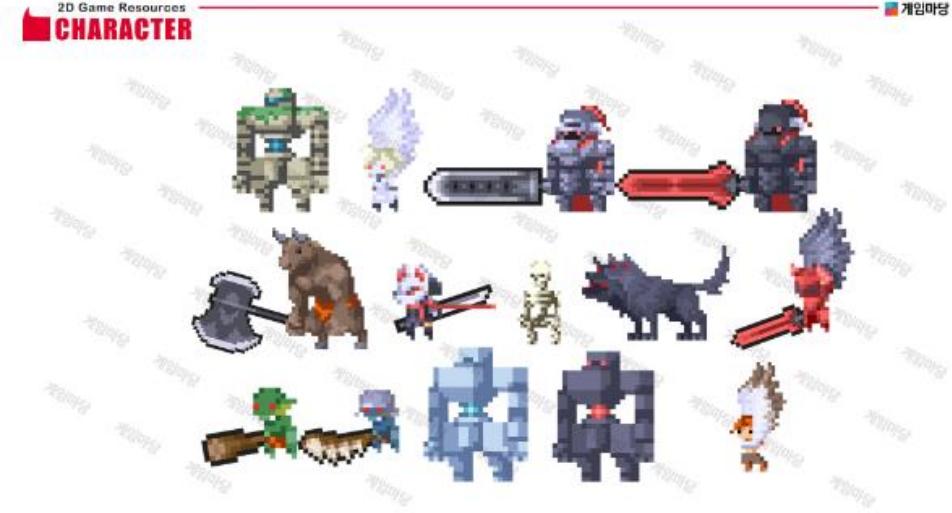
특징

- 타일맵 시스템과 플레이어의 타일맵 상호작용
(충돌, 벽점프 등)
- 절차적 생성 알고리즘을 이용한 던전 맵 생성
- 트랜스폼을 이용한 플레이어와 NPC의 부드러운
애니메이션 재생

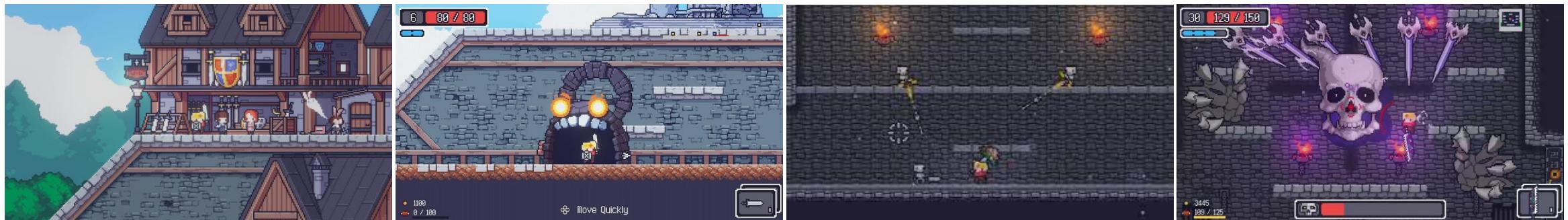


그래픽 리소스

https://gamemadang.or.kr/pkge?prodUid=PKGE_1674113809058



게임 진행 흐름



마을



시작 방



전투 방



보스 방

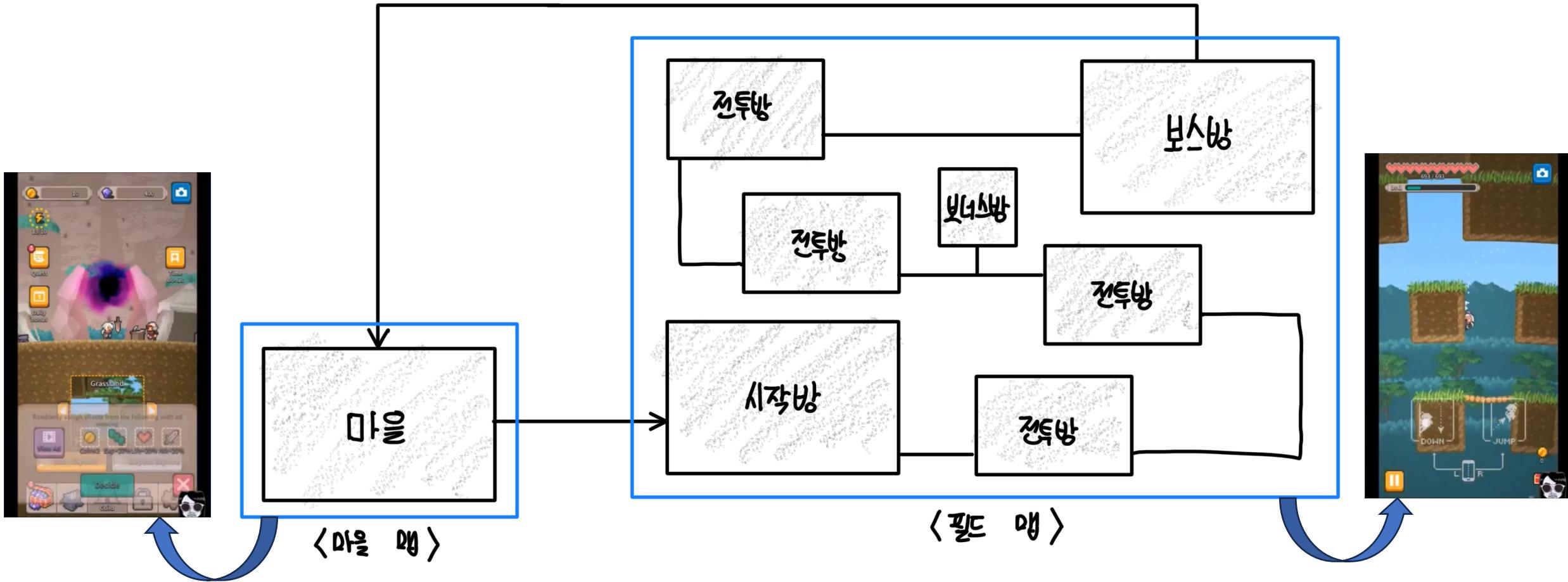
게임 시작 시 입장하는 맵

마을의 포탈을 타고 맞이하는
던전의 입구

적과 싸움을 벌이게 되는
여러 개의 방
각 방은 복도로 이어져 있음

다양한 공격 패턴을 가진 보스를
대적하는 곳

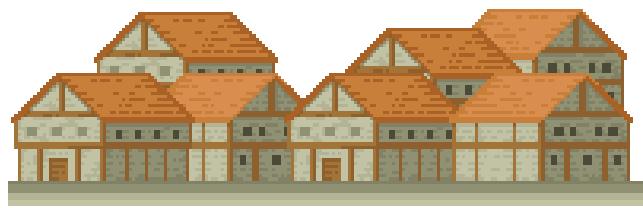
게임 진행 흐름



게임 기획 내용

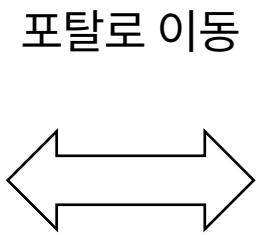
- I. 맵 구성
- II. 화면 구성
- III. 플레이어 조작법
- IV. 몬스터
- V. 보스 몬스터

I. 맵 구성



마을 맵

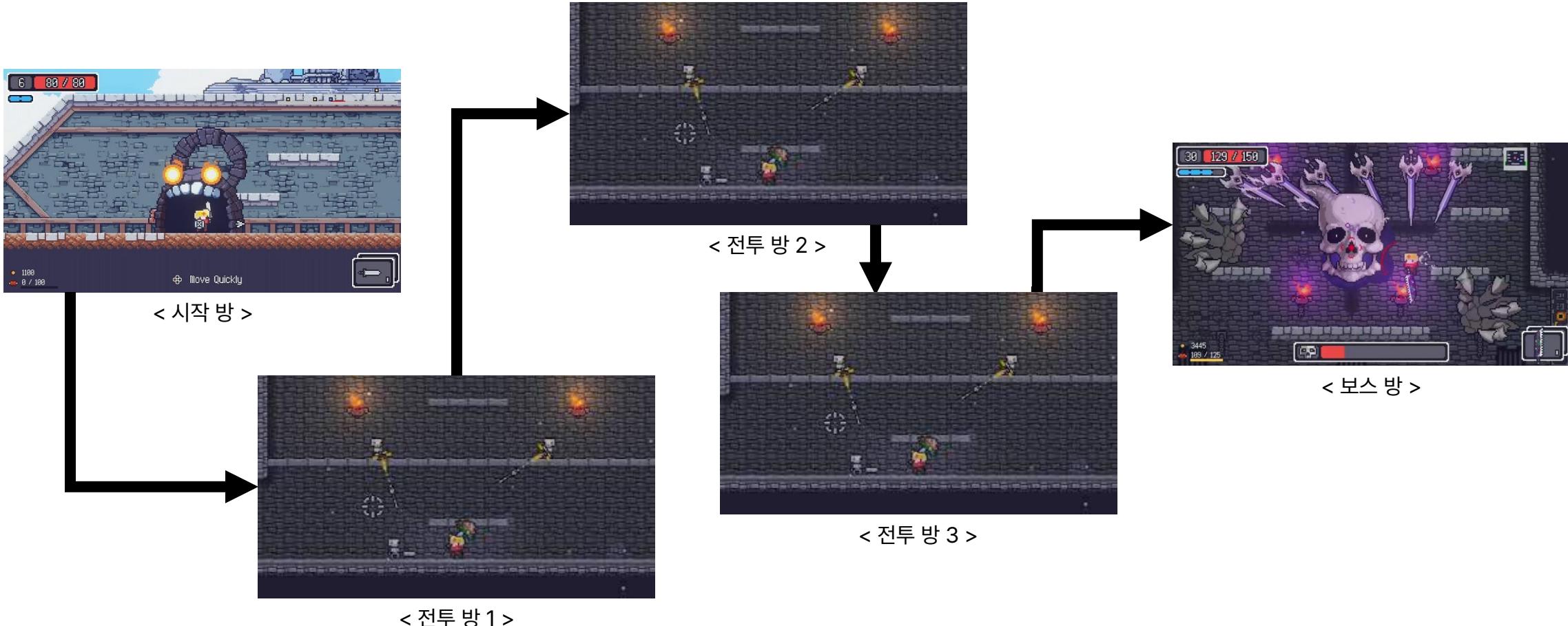
플레이어가 게임을 시작할 때
입장하는 맵



던전 맵

플레이어가 몬스터와 싸우게
되는 맵

I. 맵 구성



* 각 전투 방을 지나기 위해서는 그 방의 모든 몬스터를 처치해야 함

II. 화면 구성



III. 플레이어 조작법



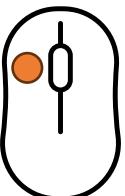
: 플레이어 좌 / 우 이동, 벽에 매달리기



: 플레이어 점프, 벽점프



: 플레이어 구르기 (회피)



: 플레이어 공격

IV. 몬스터

- 던전의 전투 방마다 일정한 수의 몬스터 생성
- 다른 방으로 이동하기 위해서는 방에 있는 모든 몬스터를 잡아야 함
- 다양한 방식으로 플레이어를 공격
- 처치시 코인 드랍



슬라임형 몬스터

플레이어에게 돌진하며 공격



고블린형 몬스터

플레이어에게 무기를 휘두르며 공격



위자드형 몬스터

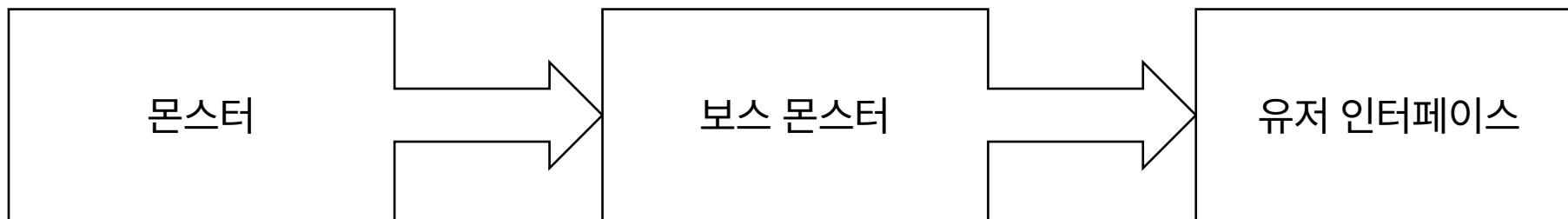
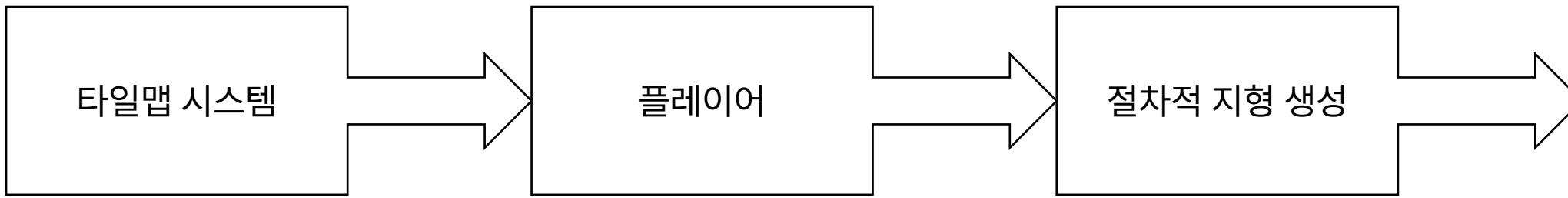
플레이어에게 화염구를 던지며 공격

V. 보스 몬스터

- 던전의 마지막 방인 보스 방에서 등장
- 다양한 패턴으로 플레이어를 공격
 - 여러 방향으로 나가는 화염구를 연속적으로 발사
 - 보스 방의 바닥에 가시 설치
 - 보스 방을 수직으로 궤뚫는 여러 개의 광선 발사
- 전투 중 화면 하단에 보스 체력바 표시
- 보스 클리어 시 다양한 코인과 함께 마을로 돌아가는 포탈 생성



개발 내용



개발 일정

주차	개발 내용	주차	개발 내용
1 주	pico2d 프레임워크 제작	5 주	몬스터 제작 플레이어 대 몬스터 전투 시스템
2 주	타일맵 시스템 테스트 맵 제작	6 주	보스 몬스터, 이벤트
3 주	플레이어 이동 플레이어 애니메이션	7 주	게임 사운드 유저 인터페이스
4 주	마을 맵 제작 필드 맵 절차적 생성 알고리즘	8 주	메인 메뉴 제작, 프레젠테이션 준비