



# Project-Rogue

게임공학과 2022180003 김도엽

# 개요

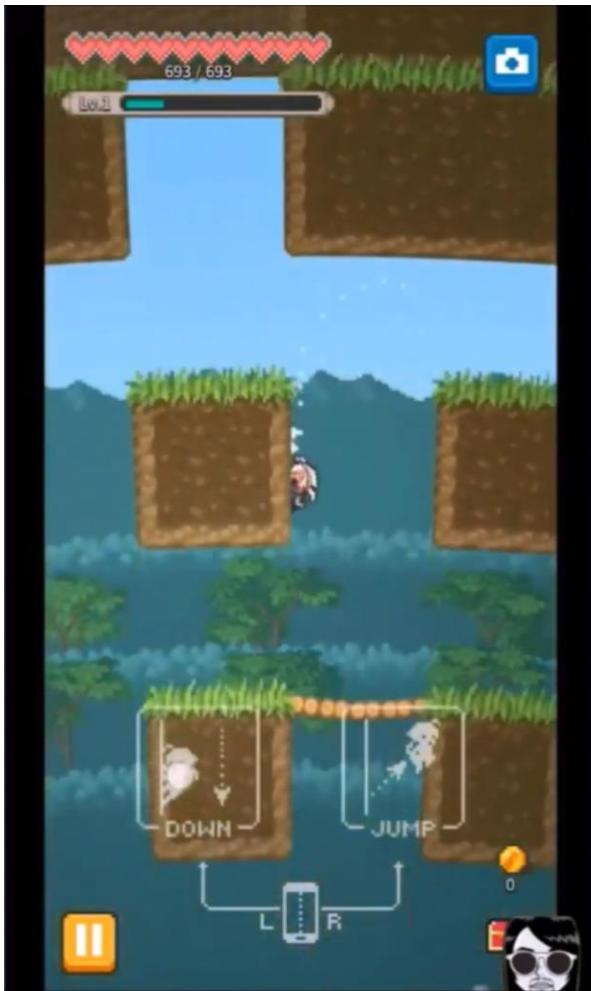
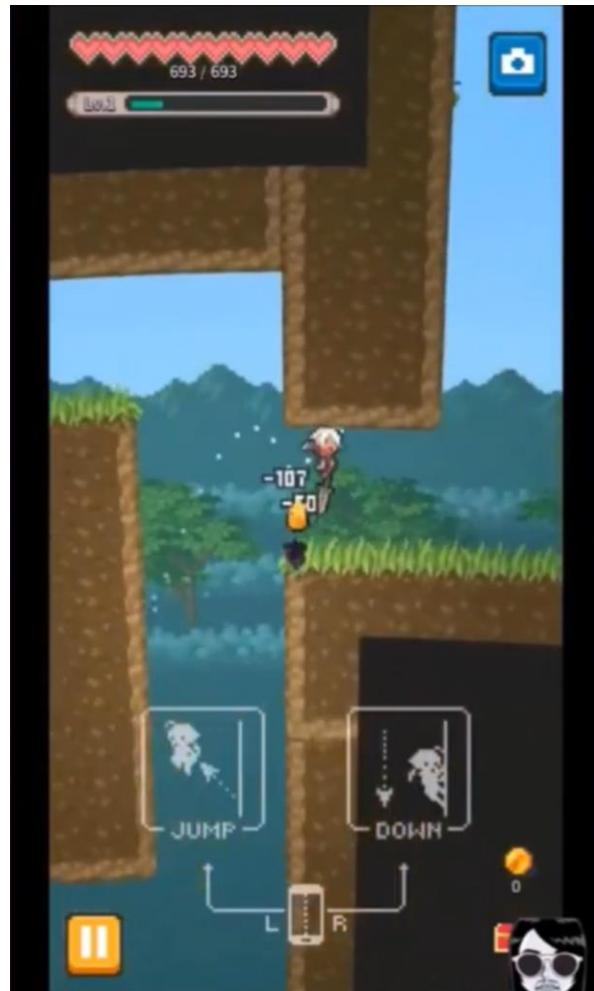
- 이름: Project-Rogue
- 장르: 로그라이크 플랫포머 액션
- 시점: 2D 횡스크롤



---

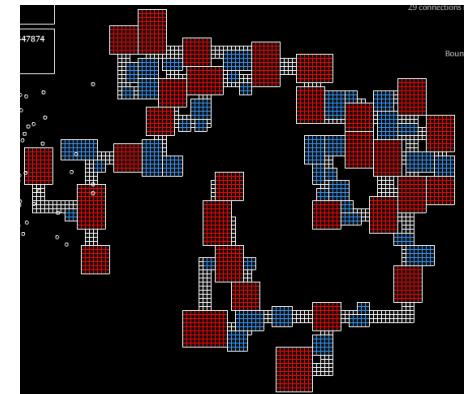
“검을 가진 용사가 적들을 무찌르며 던전을 탐험하는 게임”

# 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](https://gamemadang.or.kr/pkge?prodUid=PKGE_1674113809058)

2D Game Resources  
**CHARACTER**



2D Game Resources  
**CHARACTER**



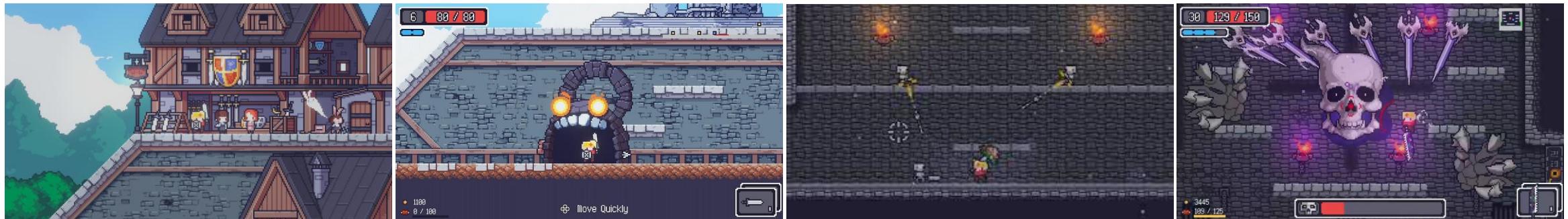
2D Game Resources  
**BACKGROUND**



2D Game Resources  
**BACKGROUND**



# 게임 진행 흐름



마을



시작 방



전투 방



보스 방

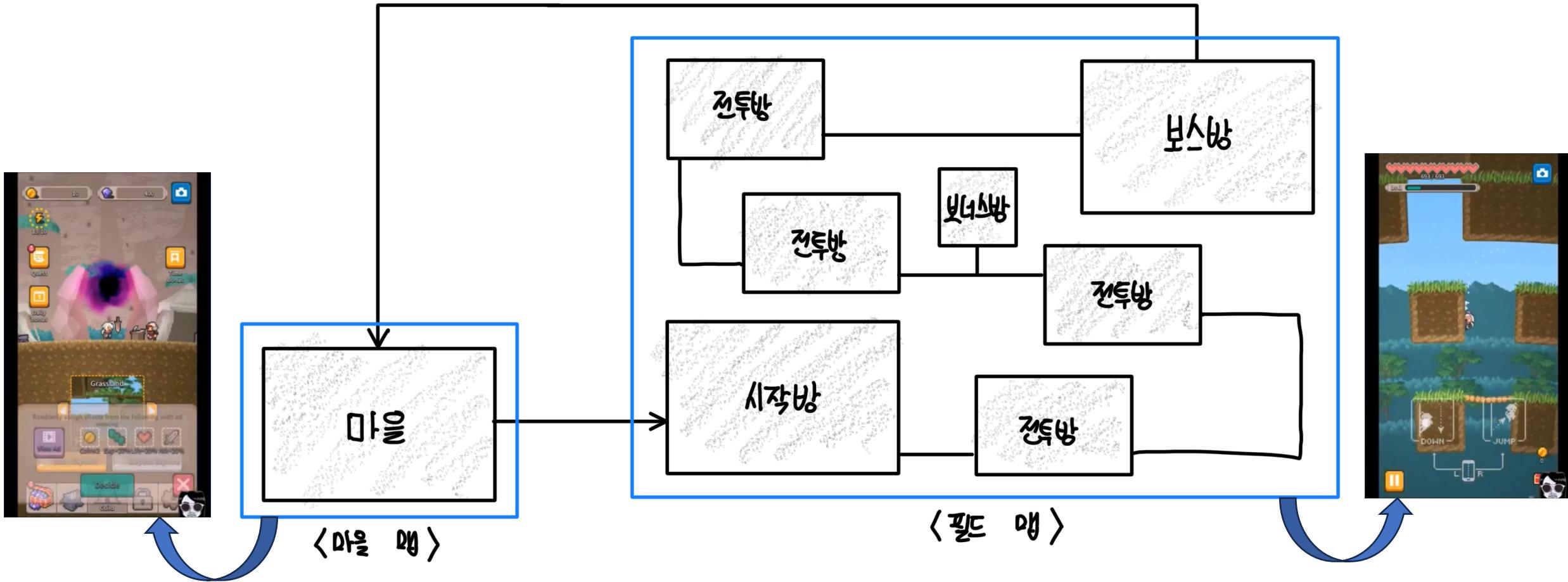
게임 시작 시 입장하는 맵

마을의 포탈을 타고 맞이하는  
던전의 입구

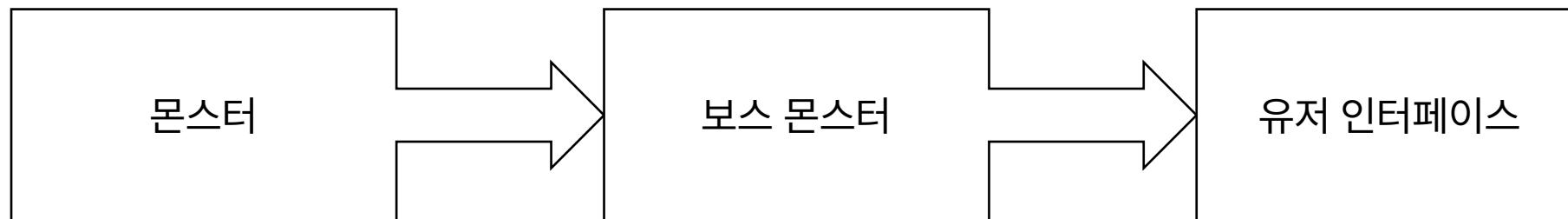
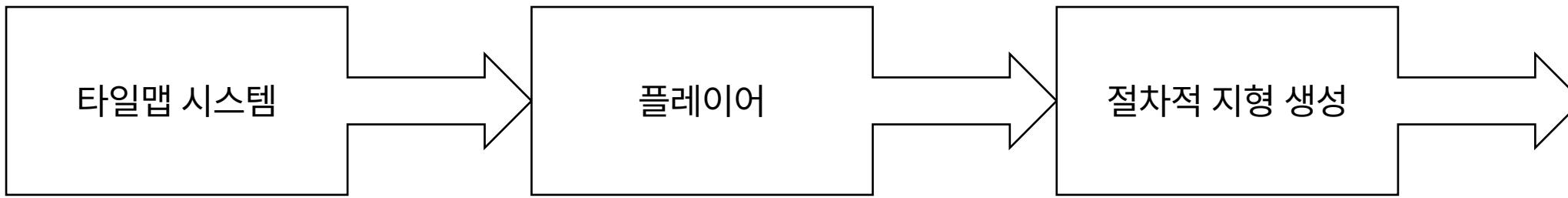
적과 싸움을 벌이게 되는  
여러 개의 방  
각 방은 복도로 이어져 있음

다양한 공격 패턴을 가진 보스를  
대적하는 곳

# 게임 진행 흐름



# 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