

2D 게임 프로그래밍 프로젝트 2차 발표

**Little
Red
Riding
hood**

2021182015 게임공학과 박주연



1주차 ~ 2주차 개발 계획 및 진행률

개발 진행도

Github

게임 실행

평균 진행률

65%

1 주 차	리소스 수집 데이터 정리	[미완료] 캐릭터, 몹 등 오브젝트 리소스 수집 [완료] 스테이지 별 몬스터 스탯(체력, 공격력) 및 특성 정리 [완료] 게임의 세부 요소 (대사, 아이템, 진행 방향) 등 정리	85%
2 주 차	플레이어 공격 아이템 획득	[미완료] 플레이어 공격 모션, 몬스터 체력 감소 (근거리, 원거리) [완료] 몬스터 사망 시 아이템 추가 (가시화 X 코드만) [완료] 플레이어 스탯 구현	80%
3 주 차	적 공격 1 아이템 1	‘육식 토끼’ 이동 구현 / ‘육식 토끼’ 대위 공격 구현 ‘슬라임’ 이동 구현 / ‘슬라임’ 지속 데미지 구현 [완료] 몬스터 처치 시 아이템 획득(확률) 구현	30%



☑ 1주차 : 데이터 정리

개발 진행도

Github

게임 실행

c					<div><div></div>수집 완료</div>
캐릭터	상하좌우 이동	공격 이펙트 - 근접 공격 - 원거리 공격			
	근접 공격(+막대기) 원거리 공격(+지팡이) 사망				
맵	배경	동산 호수 숲 꽃동산 할머니집(내부) 스테이지 창			
캐릭터/소	적	토끼 슬라임 늑대 꿀벌 요리 재료	늑대 공격(스매쉬) 늑대 공격(하울링)	꿀벌 공격 (꿀폭탄) 꿀벌 공격 (벌침)	요리
	NPC	엄마 요정 할머니			
사운드	[게임 bgm / 효과음]	몬스터	대사 *대화문(글)로 대체 될 수도?	플레이어	
	클릭 소리	토끼 : 이빨 부딪히는 소리, 돌진	엄마 : 스토리 페이지 참고	근접공격 : 칼로 가르는 소리	
	스테이지 클리어 bgm	슬라임 : 참방+질척, 틱틱(딜들어가는 소리)	요정 : 스토리 페이지 참고	원거리 : 마법 소리	
	스테이지 실패(사망) bgm	벌 : 꽃가루 : 날개짓 소리 벌침 : 숙 꿀 폭탄 : 참방?펑?	할머니 : 스토리 페이지 참고	피격 : ??	
	스테이지 bgm	늑대 : 바람가르는 소리,	하울링 : 아오오오웅 돌진 : 빨간망토야 어디 가니? 손톱베기 : 빨간망토야 맛있어보이는 구나	이동 : 걸음 소리	



1주차 : 데이터 정리

개발 진행도

Github

게임 실행

구간	스토리명	스토리 세부 내용	미션	클리어 보상	실패 / 사망
스테이지 0 : 집	엄마의 심부름	엄마 : 빨간 망토야 아픈 할머니를 위해 약을 가져다 줄 수 있겠니? 할머니가 너가 많이 보고 싶다고 하시더구나. 빨간망토 : 네! 다녀오겠습니다~ (빨간망토가 집을 나선다)	없음	없음	없음
스테이지 1 : 육식 토끼 숲	없음	없음	육식토끼의 뼈 3개 모으기 육식토끼의 발 10개 모으기	다음 스테이지	없음
스테이지 2 : 슬라임의 늪	없음	없음	슬라임 핵의 조각 30개 모으기	스탬프 제작	없음
스테이지 3 : 요정의 숲	늑대의 횡포	요정 : 사악한 늑대가 요정의 숲에 들어와서 숲 요정들을 괴롭히고 있어요!! 저희를 도와주세요...요!! (으아)	늑대 처치	요정의 포션	재도전
스테이지 4 : 꿀벌 꽃동산	없음	없음	벌 처치	다음 스테이지	재도전
스테이지 5 : 할머니 집	할머니와 만남	할머니 : 아구 우리 손녀 먼길 오느라 수고했다~ 우리 손녀 배고프지? 빨간 망토 : ㅈ..잘먹겠습니다 !	포만도를 관리하여 할머니의 한상차림 다 먹기	게임 클리어	게임 오버

스테이지별

스토리 구상 및 미션,

아이템 구상

플레이어와

적군의 스탯 정리

공격력 및 특성 정리

몬스터 스탯					
몬스터 명	체력	공격명	범위	공격력	
토끼	50	*	15	10	
슬라임	100	*	0	2(0.2초/2초)	
늑대	225	하울링	무한	0(2초)	*늑대 공격 패턴 : 하울링 > 돌진 > 돌진 > 손톱베기
		돌진	25	45	
		손톱베기	50*20	20	
꿀벌	150	꽃가루	무한		*벌 공격 패턴 : 꽃가루 > 꿀폭탄 > 침 공격
		꿀폭탄	50*50		*꿀벌은 벌집(4개)를 전부 제거해야 공격가능
		침공격	무한		*벌집 HP : 50
플레이어 스탯					
체력	마나		물리 공격	마법 공격	
500	500	공격력 범위 감소 추가	10	20	
			5	20	
				공격시 마나 -10	
				초당 마나 +1	

Little
Red
Riding
hood

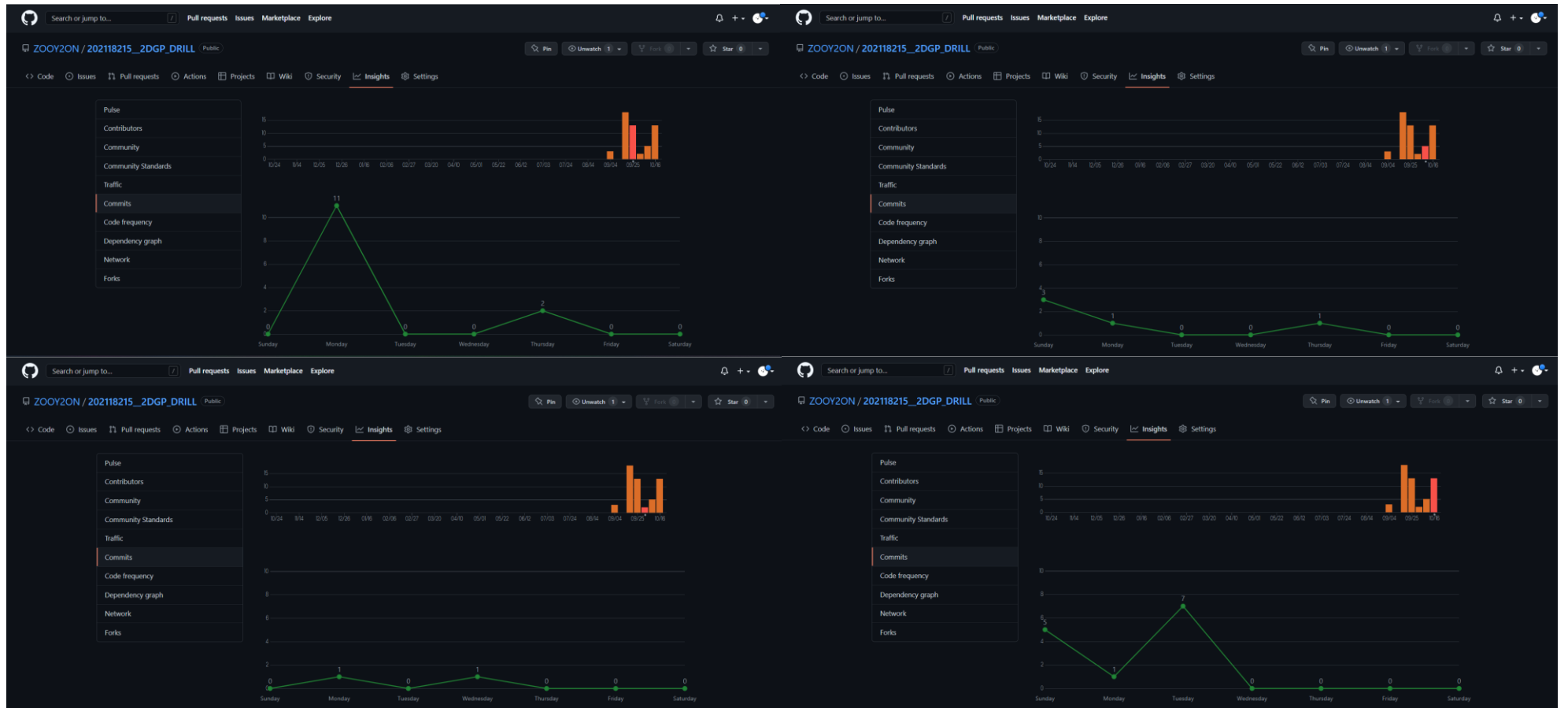


☑ 1주차 : 데이터 정리

개발 진행도

Github

게임 실행



**Little
Red
Riding
hood**

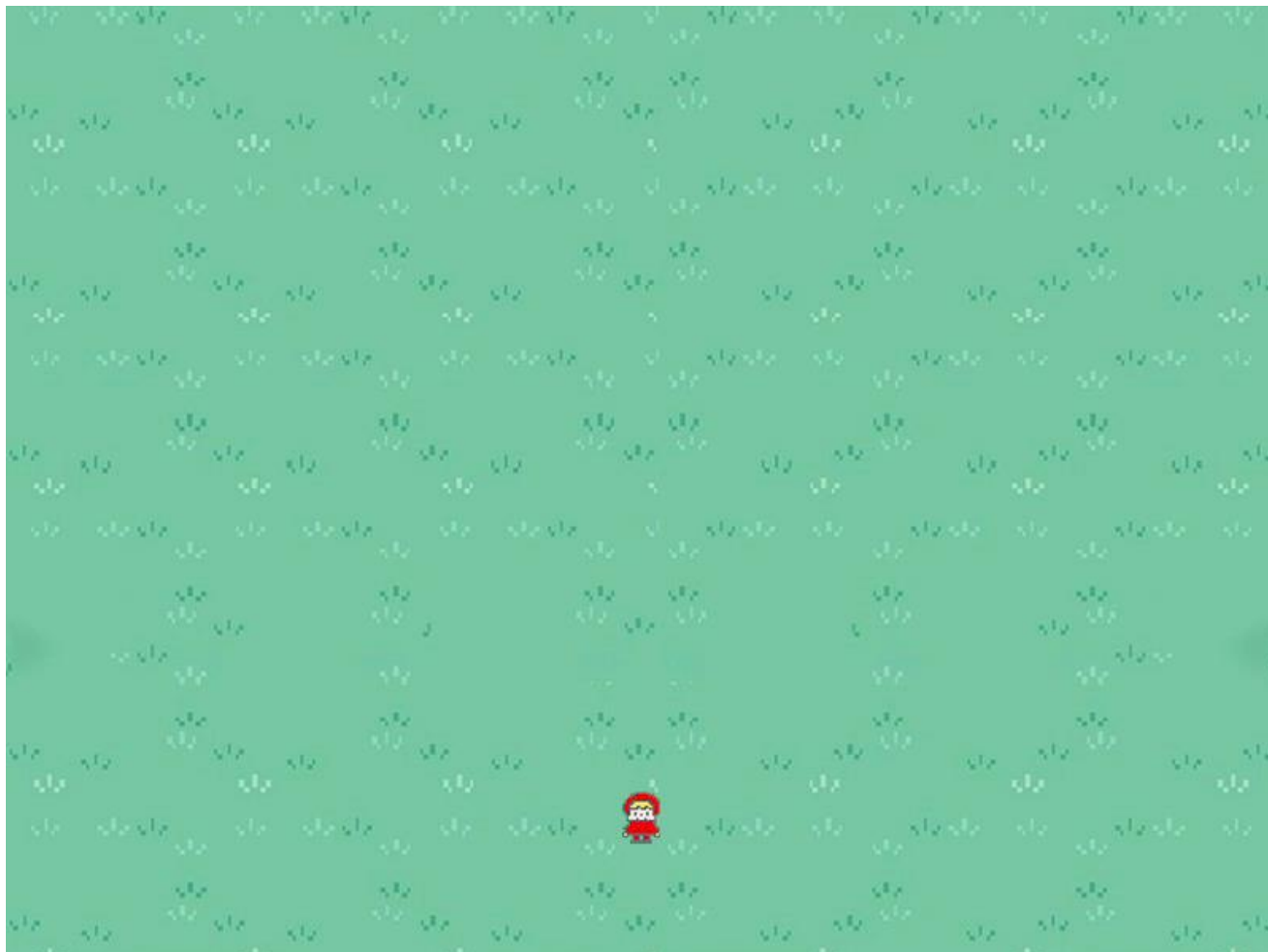


2주차 : 플레이어 이동

개발 진행도

Github

게임 실행





2주차 : 아이템 추가 / 3주차 : 아이템 랜덤

개발 진행도

Github

게임 실행

수집할 아이템 :

토끼발 10개, 토끼뼈 3개

슬라임 핵의 조각 30개

아이템 드랍 확률 :

토끼발 : 50% / 토끼뼈 : 20%

* 토끼 약 25~35마리 사냥 시 충족

슬라임 핵의 조각 : 75%

* 슬라임 약 40~50마리 사냥 시 충족

```
while true < 30:  
    stats_data.rabbit[0] = 0  
    stats_data.slime[0] = 1
```

```
print('=====')  
print('토끼발 : ', my_item[0])  
print('토끼뼈 : ', my_item[1])  
print('슬라임 핵의 조각 : ', my_item[2])  
print('=====')
```

> true < 30

item_drop X

0

0

=====

토끼발 : 7

토끼뼈 : 8

슬라임 핵의 조각 : 0

=====

```
while true < 45:  
    stats_data.rabbit[0] = 1  
    stats_data.slime[0] = 0
```

```
print('=====')  
print('토끼발 : ', my_item[0])  
print('토끼뼈 : ', my_item[1])  
print('슬라임 핵의 조각 : ', my_item[2])  
print('=====')
```

> true < 45

item_drop X

=====

토끼발 : 0

토끼뼈 : 0

슬라임 핵의 조각 : 32

=====

Little
Red
Riding
hood



2주차 : 아이템 추가 / 3주차 : 아이템 랜덤

개발 진행도

Github

게임 실행

```
# 슬라임 핵의 조각 : 75퍼
while true < 60:
    stats_data.rabbit[0] = 0
    stats_data.slime[0] = 0

while true < 60 > if stats_data.rabbit[0] == 0 > if random_num_rabbitfoot == 0
    토끼발 : 0
    토끼빠 : 0
    슬라임 핵의 조각 : 32
    =====
    0
    0
    3
    =====
    토끼발 : 0
    토끼빠 : 0
    슬라임 핵의 조각 : 32
    =====

Process finished with exit code 0
```

Run: item_drop

토끼빠 : 0
슬라임 핵의 조각 : 32
=====

0
0
3
=====

토끼발 : 0
토끼빠 : 0
슬라임 핵의 조각 : 32
=====

Process finished with exit code 0