

# **2D 게임 프로그래밍 1차 발표**

**2024180032 최민주**

# 1

## 게임 컨셉

1

장르

횡스크롤  
액션 RPG

2

핵심 컨셉

지하철에서 흔히 볼 수 있는  
'빌런'들을 패러디하여 코믹한  
요소를 가미한 RPG 게임

3

재미 요소

- 각 빌런의 특성을 반영한 공격 패턴
- 스테이지별 변화감
- 성장과 보상

## 2

## 게임 진행 흐름



타이틀 화면  
게임 시작 시 접  
하는 첫 화면



캐릭터 선택  
플레이어가 조작  
할 캐릭터 선택



지하철 칸  
전투 스테이지



빌런들과 전투  
다양한 빌런들을  
상대로 액션



지하철 플랫폼  
상점/정비 공간



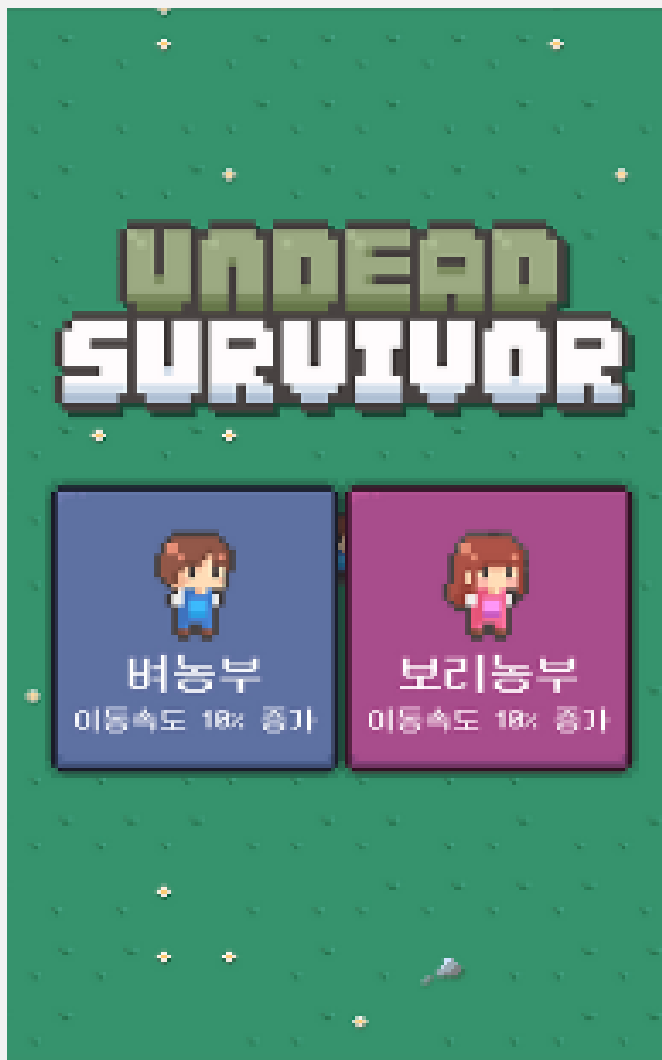
다음 스테이지  
다음 지하철  
칸으로 이동

## 2

## 게임 진행 흐름



캐릭터 선택  
플레이어가 조작  
할 캐릭터 선택



- 플레이어는 캐릭터 중 하나를 선택
- 각 캐릭터는 무기와 스킬 세트를 보유
- 플레이 스타일에 따라 근거리/원거리 접근 가능
- 예시 캐릭터
  - 대학생: 전공 서적(근거리 무기), 스킬(범위 공격 & 방어 강화)

## 2

## 게임 진행 흐름



지하철 칸  
전투 스테이지

### 4호선

#### 스테이지 특성

튜토리얼 스테이지로, 느린 적들을 통해 기본적인 조작법과 전투 시스템을 익힙니다.

#### 적 특성

움직임이 느린 적들을 만납니다.

### 2호선

#### 스테이지 특성

빠른 전투가 특징이며, 다수의 적들이 등장하여 긴장감 있는 플레이를 유도합니다.

#### 적 특성

움직임이 빠르고 동시에 여러 명의 적이 등장합니다.

### 1호선

#### 스테이지 특성

보스전 스테이지로, 강력하고 개성 있는 보스 빌런들과 전투합니다.

#### 보스 등장

'단소 살인마', '꼬마 빌런' 등 강력하고 개성 있는 보스 빌런들을 만나게 됩니다.

## 2

## 게임 진행 흐름



빌런들과 전투  
다양한 빌런들을  
상대로 액션



- 앞으로 전진하며 등장하는 빌런들과 전투
- 기본 공격 + 스킬 + 아이템 활용
- 각 빌런마다 다른 패턴을 공략하는 방식

## 2

## 게임 진행 흐름



지하철 플랫폼  
상점/정비 공간



- 각 스테이지를 클리어하면  
지하철 플랫폼 도착
- 다음 전투 전, 체력 회복 / 아이템  
구매 / 장비 강화 가능
- 다음 스테이지로 넘어가기 전  
준비 공간의 역할

## 3

## 개발 일정

1주차	게임 리소스 수집 및 개발 환경 구축
2주차	플레이어 캐릭터 이동, 점프, 기본 공격 구현
3주차	적 AI 구현
4주차	스킬 시스템 추가 및 이펙트 구현
5주차	UI(체력/경험치/진행도) 및 아이템 시스템 구현
6주차	상점(정비 공간) 기능 구현, 아이템 구매 & 장비 강화
7주차	사운드 적용 (배경음악 + 효과음 추가), 보스전 패턴 구현
8주차	전체 스테이지 구성 및 밸런스 조정
9주차	최종 제작 및 마무리