

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

4

상세 게임 기획서

1. 캐릭터

- 플레이어 캐릭터 (예시)

대학생

전공 서적: 묵직하고 두꺼운 하드커버 책. 기본 공격 시 사용.

- 스킬 상세:

[Q] 시험 스트레스 (쿨타임 8초)

시전: 전방에 이펙트가 폭풍처럼 쏟아져 나간다.

효과: 범위 내 모든 적에게 5회의 자살한 히트 데미지를 입힌다. 원거리에 있는 다수의 약한 적을 정리하는 데 효과적이다.

[E] 밤샘 과제 (쿨타임 12초)

시전: 캐릭터 주변으로 빙글빙글 도는 이펙트가 생긴다.

효과: 3초 동안 밀려나지 않는 상태가 되며, 이 시간 동안 받는 데미지가 30% 감소한다. 보스의 강력한 공격을 버텨낼 때 사용한다.

- 적 캐릭터

문 앞 빌런: 넉백 공격

스피커 빌런: 휴대폰으로 음파 공격

취객 빌런: 불규칙한 움직임, 강한 넉백 공격

자리 빌런: 돌진 후 자리에 앉아버림 (일시 무적)

- 보스 캐릭터

단소 살인마

단소 공격 (휘두름)

일정 체력 이하 시 "호통(장판)" 패턴 사용

꼬마 빌런 (직접 경험한 것을 바탕으로 탄생)

가방 던지기(원거리 공격) - 맞으면 스톤

다이빙 어택 : 플레이어 쪽으로 몸을 던져 플레이어에게 넉백 데미지

일정 체력 이하 시 더 빨라지고, 무작위로 뛰어다니며 공격

4

상세 게임 기획서

2. 게임 시스템

- 재화 시스템

코인 : 적 처치 및 스테이지 클리어 보상으로 획득
스테이지 난이도에 따라 차등 보상

- 상점 시스템

각 스테이지를 클리어하면 지하철 플랫폼 도착
상점을 통해 장비 강화나 아이템 구매 가능
플랫폼은 다음 스테이지로 넘어가기 전 준비 공간의 역할

[상점 아이템 예시]

장비 강화

- 튼튼한 가방 (HP +20)
- 강철 노트북 (공격력 +3)
- 에어팟 (이동속도 +10%)

소모품

- 도시락 (HP 50 회복)
- 커피 (스킬 쿨타임 20% 감소, 10초 지속)
- 에너지 드링크 (공격력 +2, 10초 지속)