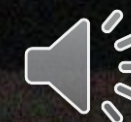




2024 2D게임 프로그래밍

좀비고 모작 게임

2023182021 안윤진





INDEX

목차

목차1

게임 컨셉

목차2

게임 흐름

목차3

개발 일정

목차4

게임 기획서





01. 게임 컨셉

게임 컨셉

기존의 좀비고 라는 온라인 액션 게임을 모방

쫓아오는 좀비들을 피해 학교를 탈출하라!

게임 재미 요소

-무기: 기능이 다른 무기들 중 하나를 골라 좀비에게 대항할 수 있다.

-액션: 무기마다 다른 효과, 쫓아오는 좀비와 전투 등의 플레이를 할 수 있음

-탈출: 좀비를 피해 정해진 구간에 도착해야 게임 클리어

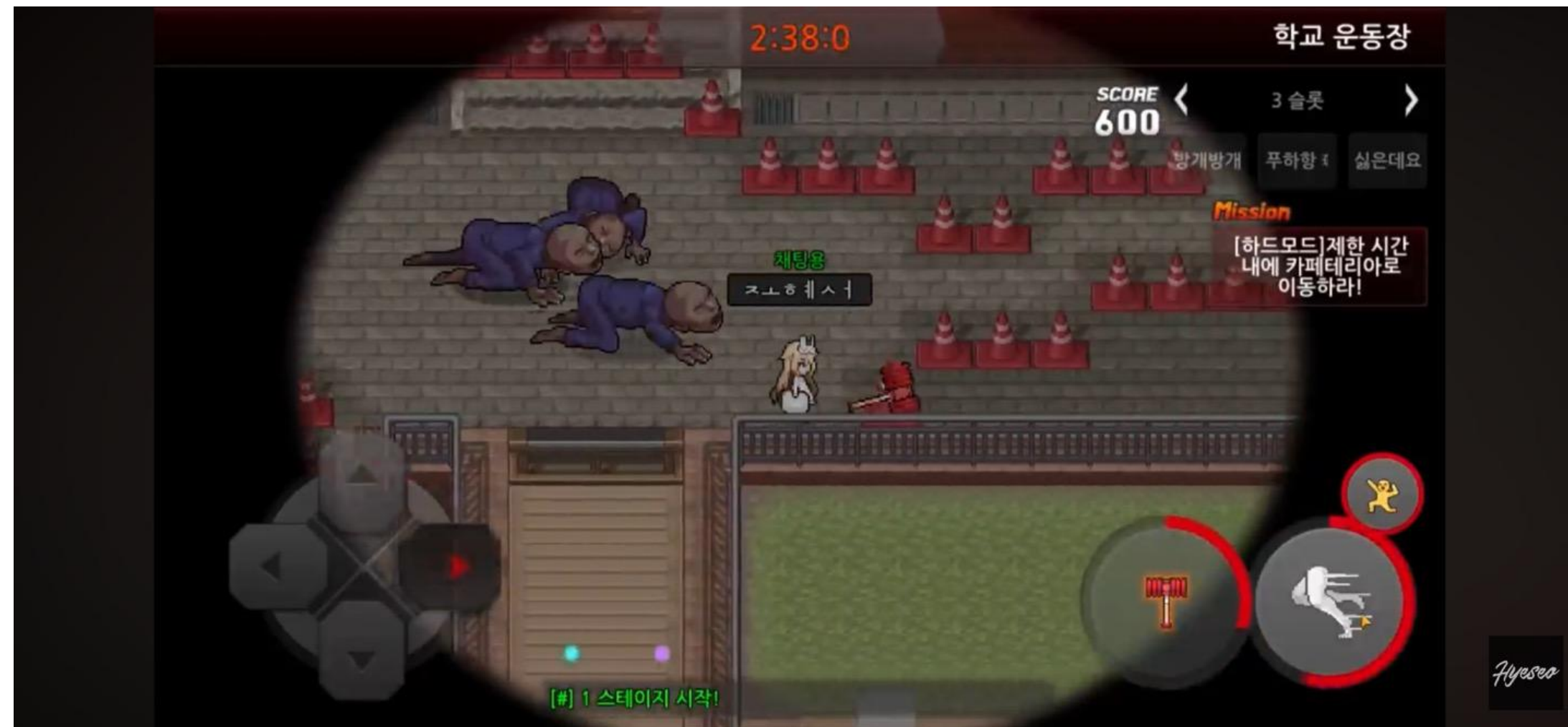


무기 선택

본 플레이 전 여러 능력의 무기 중 하나를 선택



유튜버 조혜서 님의 게임 플레이 화면입니다



게임 플레이

방향키를 사용해 맵 내 장애물들을 피하며,
좀비를 피하거나 무기로 공격하며 맵 탈출



유튜버 조혜서 님의 게임 플레이 화면입니다



탈출 성공

맵 끝부분의 정해진 타일을 밟으면 탈출 성공





개발 일정

리소스
수집
&
유동적
리소스
움직임
구현



1주차

무기
선택창
(로비)
구현
&
무기 사용
모션 구현



2주차

(장애물 x)
맵 구현
&
캐릭터 맵
이동 범위
파악



3주차

맵
정적
장애물
구현
&
장애물과
충돌 체크



4주차

좀비
움직임
구현
&
맵
좀비 세팅



5주차

좀비와
충돌체크
&
게임
엔딩&
다시 시작
화면 구현



6주차

사운드
추가
&
타이머 및
점수 추가



7주차

오류
점검
&
부족한
부분 추가



8주차





04.기획서



전체적 게임 구성



좀비를 피해 탈출하라!

- 1인용 액션 탈출 게임
- 단일맵, 단판 게임



승리 조건

- 3분 이내 죽지 않고 탈출구를 밟으면 승리!

-점수 제도

- 잡은 좀비당 점수 계산

패배 조건

- 좀비에게 한 번이라도 닿은 경우
- 3분 이내로 탈출구를 못 찾은 경우

무기& 역할



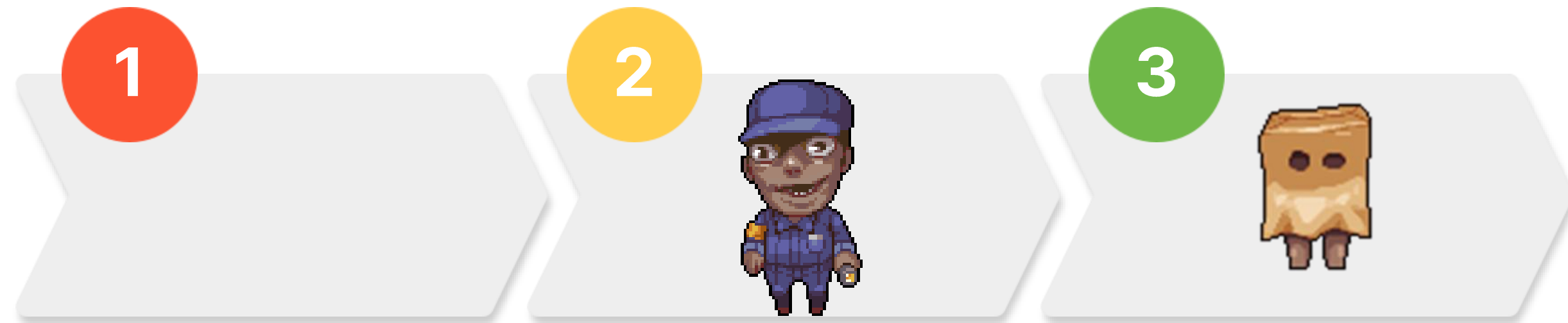
бомberman

콜라 폭탄을 던져 공격을 가함
원거리 공격이며 넓은 범위
공격을 함

아처

긴 사거리로 관통 공격을 함

방해물



정적 장애물

맵에 구성된 정적 장애물로
플레이어와 좀비들 모두
지나갈 수 없다.

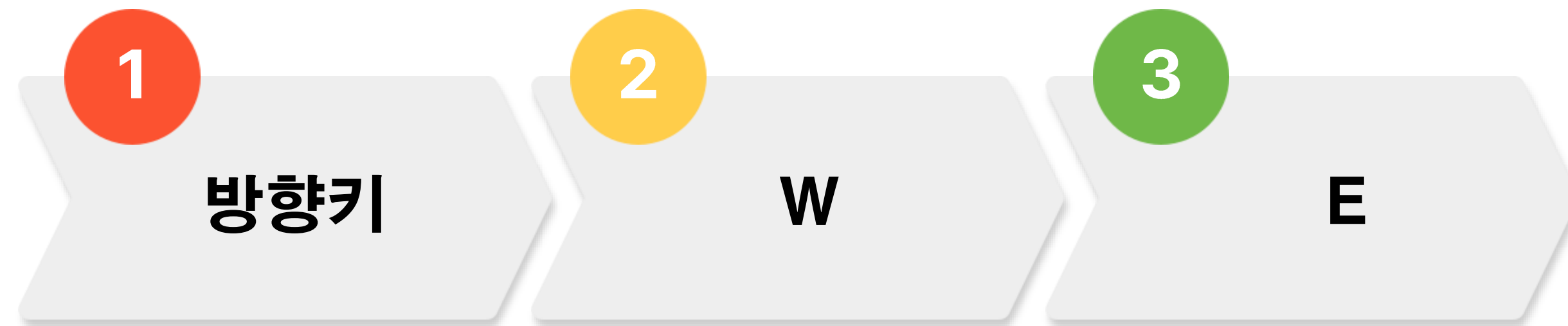
기본 좀비

플레이어에게 2대 맞으면
사라진다.
속도: 보통

봉투 좀비

플레이어에게 1대 맞아야
사라진다.
속도: 빠름

조작키



플레이어 이동

방향키 상하좌우를 이용해
플레이어 캐릭터를 이동시킨다.

무기 공격

각 선택한 무기에 맞는 무기
공격을 한다.

순간이동

플레이어가 바라보는 방향으로
일부 거리(약 3칸 정도)를
순간이동한다.



예시 이미지

맵 컨셉: 학교

- 전체 맵에서 한 부분에 탈출구 생성
- 맵 중간 중간 좀비 세팅
- 전체 맵이 보이고 그 안에서 이동할 수 있다.