

**STRIKE
COMBO**

게임 컨셉

게임 컨셉

스테이지 형식으로 진행하는 2D 벨트스크롤 ARPG

액션에 치중된 게임

재미 요소

공격과 스킬의 조합으로 발생하는 콤보의 타격감

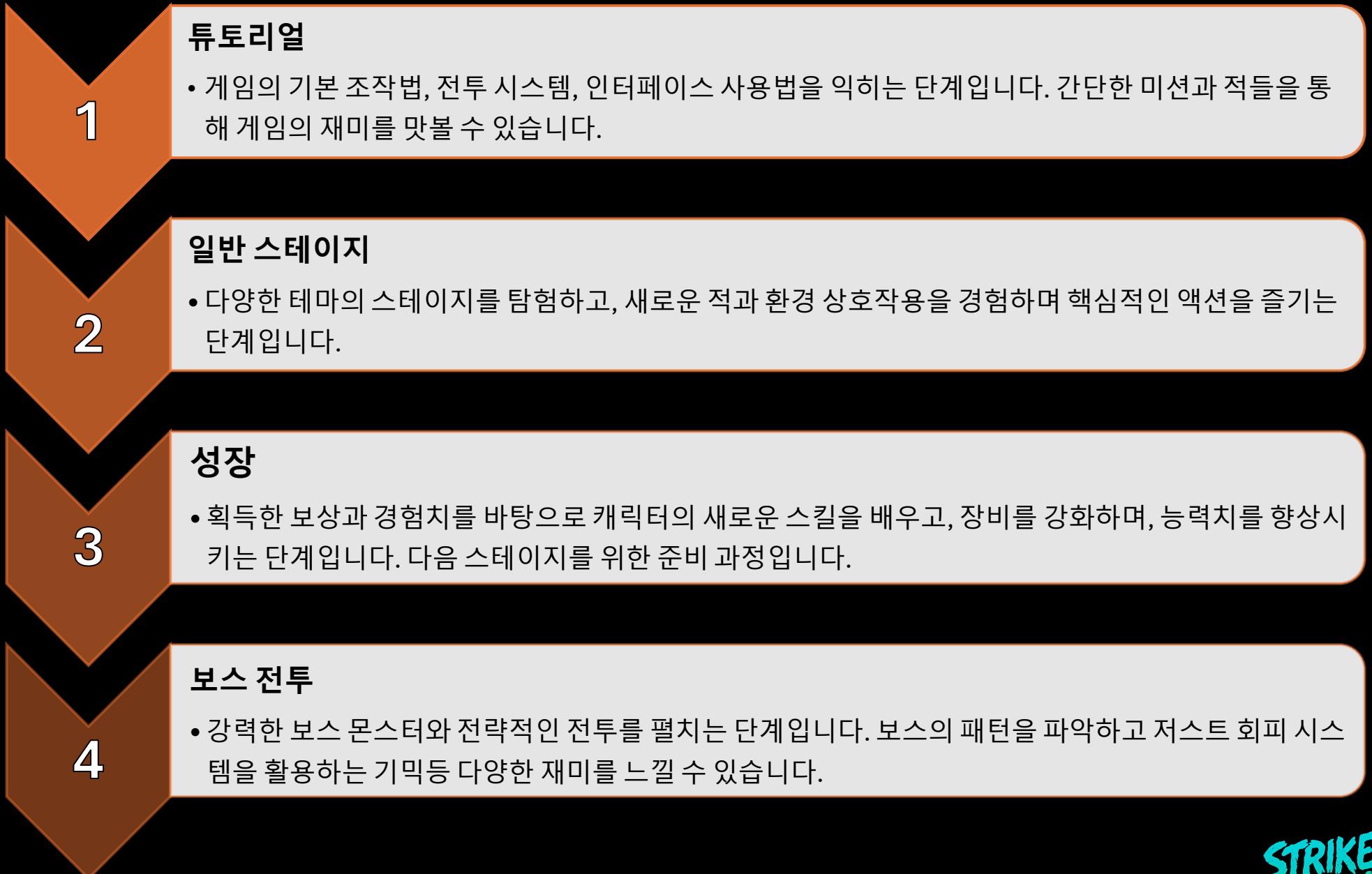
타이밍에 기반한 회피로 주는 저스트 회피 시스템의 손맛

벨트 스크롤 특유의 2D임에도 z축 공격

여러 환경요소와의 상호작용

STRIKE
COMBO

게임의 기본 흐름



게임의 기본 흐름

예시 이미지



기본적인 모션 예시



기본 조작

이동: 방향키 ← → ↑ ↓

평타: X

점프: C

회피: SPACE

출처: <https://df.nexon.com/community/news/magazine/224434>

STRIKE
COMBO

게임의 기본 흐름

예시 이미지



저스트 회피 시스템

적의 공격 직전에 정확히 회피하면
공격이 무효화된다.

성공 시 주변이 일시적으로
느려지고, 그동안 플레이어의
공격력이 상승한다.

STRIKE
COMBO

| | |
|-----|---------------------|
| 1주차 | 리소스 수집 |
| 2주차 | 플레이어 캐릭터 구현(기본 모션) |
| 3주차 | 캐릭터의 평타 및 스킬 구현 |
| 4주차 | 캐릭터의 스킬 구현 |
| 5주차 | 히트박스 구현 및 저스트 회피 구현 |
| 6주차 | 맵 구현 |
| 7주차 | 맵의 환경요소 및 몬스터 구현 |
| 8주차 | UI 및 사운드 구현 |
| 9주차 | 최종점검 |