

# STRIKE COMBO

# 게임 컨셉

## 게임 컨셉

스테이지 형식으로 진행되는 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

# 게임의 기본 흐름

## STEP

1

### 튜토리얼

- 게임의 기본 조작법, 전투 시스템, 인터페이스 사용법을 익히는 단계입니다. 간단한 미션과 적들을 통해 게임의 재미를 맛볼 수 있습니다.

2

### 일반 스테이지

- 다양한 테마의 스테이지를 탐험하고, 새로운 적과 환경 상호작용을 경험하며 핵심적인 액션을 즐기는 단계입니다.

3

### 성장

- 획득한 보상과 경험치를 바탕으로 캐릭터의 새로운 스킬을 배우고, 장비를 강화하며, 능력치를 향상시키는 단계입니다. 다음 스테이지를 위한 준비 과정입니다.

4

### 보스 전투

- 강력한 보스 몬스터와 전략적인 전투를 펼치는 단계입니다. 보스의 패턴을 파악하고 저스트 회피 시스템을 활용하는 기믹 등 다양한 재미를 느낄 수 있습니다.

# 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.

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