

2d 게임 프로그래밍 1차 프로젝트

2023180003_곽은혜

게임 컨셉

- 게임 이름: 좀비고등학교
- 핵심 컨셉: 좀비 아포칼립스, 탈출, 생존, 액션 게임
- 재미 요소: 이 게임은 맵 곳곳에 랜덤으로 스폰되는 몬스터(좀비)들을 피하거나 죽여가면서 제한시간 내에 도착지점에 도달해야 하는 게임으로, 세밀한 컨트롤과 판단 능력을 필요로 한다.

게임 진행 흐름(1)

대기화면

플레이어가 직업을 선택한 후,
게임시작 버튼을 누르면
게임이 시작됨.



게임 시작

3초의 텀 뒤에 게임이 시작되고
화면이 다른 맵으로 전환됨.
화면의 상단 중앙에 제한시간
타이머가 나타남.



게임 진행 흐름(2)

게임 진행

맵 곳곳에 스폰되어 있는 몬스터들을 잡거나, 피하며 제한시간 내에 도착 지점으로 이동.



게임 종료

도착 지점에 있는 발판을 밟으면 게임 클리어!



게임 내 수정사항

- HP 시스템 추가: 기존 게임은 멀티플레이팅 게임으로 플레이어가 좀비에 닿으면 부상 상태에 빠지게 되는데 제작할 게임은 플레이어가 한 명이므로 다음과 같은 시스템을 그대로 도입한다면 플레이 시간이 너무 짧아질 것 같아 HP 시스템을 도입할 예정이다.

개발 일정

날짜	개발 내용
10/14~20	게임에 필요한 리소스 추출
10/24~27	게임 시작 화면, 캐릭터 움직임, 맵 움직임 구현
10/28~11/3	제한시간, 게임 내 몬스터 랜덤 분포, 몬스터 움직임
11/4~10	몬스터와의 충돌, 공격 모션, 몬스터의 hp, 몬스터 소멸 구현
11/12~17	점수 시스템 구현
11/18~24	도착지점 도달 시 게임 종료 구현
11/25~12/1	사운드 구현
12/3	최종 프로젝트 발표