

2D 게임 프로그래밍 프로젝트 기획서

탐류 액션 RPG

2022184014 김태현

게임 컨셉

핵심 컨셉

던전에서 몬스터를 사냥하여 재화를 획득하고, 마을에서 업그레이드를 통해 캐릭터를 강화시켜 최종 보스를 공략하는 **성장형 액션 RPG**입니다.

모작은 아니나 기본적 컨셉은 '**젤다의 전설 1편**' 을 참고했습니다.

리소스는 게임마당에서 사용예정입니다.

조작 방식

탐류 시점에서 **WASD** 키를 이용한 직관적인 조작 시스템으로 누구나 쉽게 플레이할 수 있도록 설계했습니다.

SpaceBar - 공격 / **L** - 상호작용(NPC, 포탈)으로 구현예정입니다.



스태이지 1: 마을

안전한 거점

플레이어가 휴식을 취하고 준비를 할 수 있는 평화로운 마을입니다.

더미를 공격하여 현재 플레이어의 스탯을 시각적으로 확인 가능합니다.

아이템 구매

NPC와 상호작용하여 다양한 장비와 소모품을 구매할 수 있습니다.

체력, 공격력, 무적 등의 물약 구현 예정입니다. (일시적)

캐릭터 강화

획득한 재화로 HP, 공격력, 이동 속도 등의 스탯을 **영구적** 업그레이드합니다.

스테이지 2: 던전

01

몬스터 사냥

던전에서 다양한 몹들이 출현하여 플레이어와 사냥합니다.

가능하다면 2개 이상의 던전종류를 설정하여 난이도 차이를 두고 싶습니다.

03

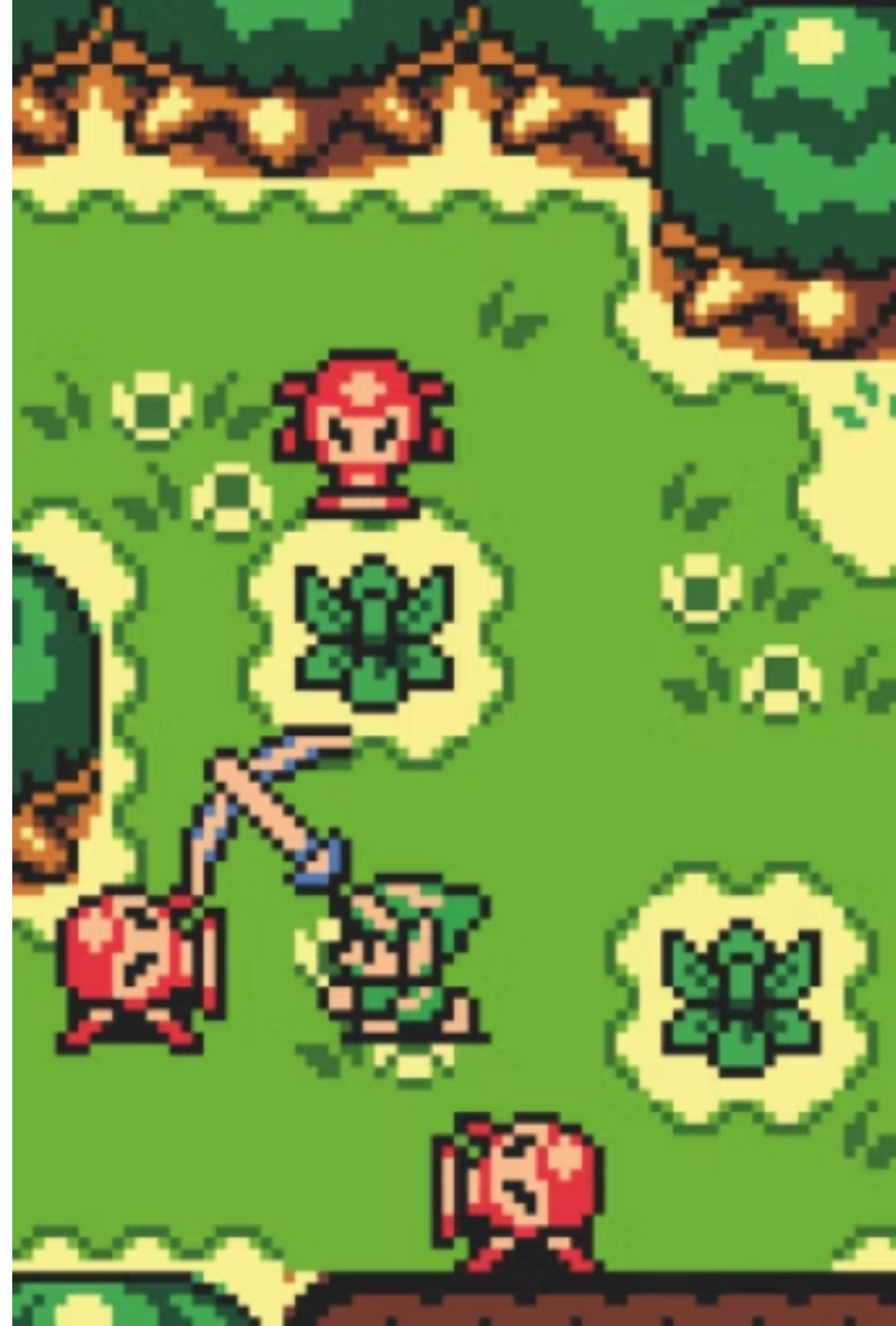
실시간 성장

던전 내에서도 레벨업과 스탯 향상이 가능합니다.

02

재화 획득

처치한 몬스터로부터 골드와 경험치를 획득합니다.



스테이지 3: 최종 보스

게임 클리어 도전

이전 스테이지에서 충분히 강해진 플레이어가 도전할 수 있는 난이도로 구현됩니다.

당연히 랜덤이동과 특정 패턴을 가지고 있는 보스와 전투를 벌입니다.

보스방에 입장시 포탈을 통해 이전 스테이지로 이동이 불가능합니다.



9주 개발 일정 계획

- 1주차 - 마을 구현 및 플레이어 이동 구현
- 2주차 - 마을에서 던전 넘어가는 포탈 구현 및 스테이지 별 경계면 설정
- 3주차 - 던전 몬스터 구현 / 플레이어 충돌처리 구현
- 4주차 - 스테이지별 상호작용 구현
- 5주차 - 마을 NPC를 통해 플레이어 업그레이드 구현
- 6주차 - 던전 몬스터 랜덤성 구현
- 7주차 - 보스 구현 및 패턴 설정
- 8주차 - 게임 END 조건 구현하여 최종적 플레이 구현
- 9주차 - 각종 버그 수정

상세 게임 기획서

플레이어 기본 스탯 : HP, 공격력, 스피드 (개발중 더 추가구현 가능) => UI 현재 스탯 구현예정

스테이지 1 마을 상세설명 : NPC 존재 => 상호작용을 하여 재화를 통해 업그레이드, 아이템 구매
데미 => 플레이어가 공격하여 연습하는 용도로 구현

스테이지 2 던전 상세설명 : 랜덤하게 다양한 몹들의 출현 // 종류마다 스탯을 다르게 설정할 예정
개발이 빠르게 진행될시 컨셉이 다른 던전들을 구현할 예정

스테이지 3 보스 상세설명 : 다양한 공격패턴 + 많은 체력 // 보스방에 입장 시 포탈을 통한 도망치기 불가능

플레이어 체력이 0 이 되거나 보스를 처치시 게임종료 // R 버튼을 통해 다시 게임을 시작할 수 있게 구현예정

캐릭터 공격 스타일은 리소스 수집에 의존하여 제작될 예정