

탕탕특공대

GM01_박호성
GM01_차태완
GM01_박준한
GM01_서준
GM01_김우영

목차

개요

구성요소

구성 세부요소

시스템 다이어그램

개발 일정

최종 산출물

1. 개요

장르: 2D 탑다운 자동 전투 생존 액션(Survivor-like)

플랫폼: Unity 2D 기반 모바일/PC 공용

그래픽 스타일: Undead Survivor 에셋 기반 톤앤매너 활용

핵심 목표:

자동 전투 + 이동을 바탕으로 몬스터를 처치하며 생존

플레이어의 성장(레벨업/능력 강화)을 통한 장기 생존

스테이지 진행 → 허브 → 다시 진행되는 구조 확립

핵심 루프:

전투 → 경험치 획득 → 레벨업 → 강화 선택 → 스테이지 클리어/사망 → 로비 복귀 → 재도전

1. 개요

개발 목표:

Stage1 + BaseScene 간 완전 루프 구축

플레이어 이동/공격/피격/사망

몬스터 스폰, 추적 AI

맵 자동 스크롤 or 고정형 타일 기반 스테이지

기본 UI/HUD 및 띄워지는 강화 UI

사운드/BGM/효과음 적용

데이터 보존 및 씬 이동 구성

2. 구성요소

플레이어 시스템

이동, 자동 공격, 피격, 데미지 처리, 사망 처리, 무기 업그레이드

몬스터 시스템

몬스터 코드(B가 구현), 스폰(E 담당), 추적 AI(NavMeshPro), 체력/데미지

스테이지

타일 기반 맵, 장애물 배치, 몬스터 출현, 클리어 트리거

본진(BaseScene)

Shop System, Upgrade Bench, Stage 선택 기능

UI 시스템

HUD(HP/XP), 레벨업 선택 UI, 게임오버 UI, HUD 애니메이션

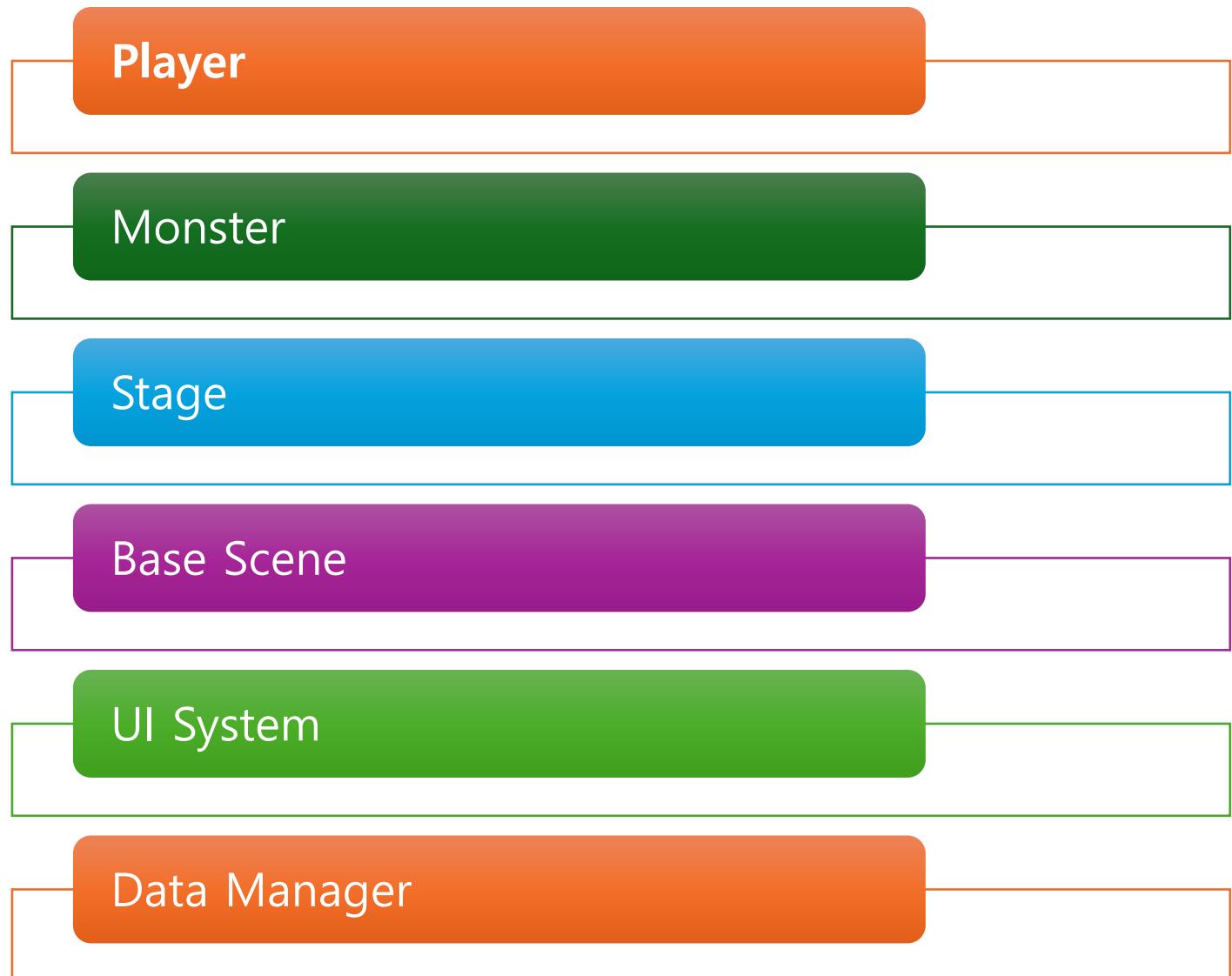
사운드 시스템

공격/피격 SFX, 레벨업 SFX, BGM, 간단 VFX

데이터 시스템

DataManager, JSON/ScriptableObject 기반 데이터 유지, 씬 이동 시 유지

3. 구성 세부 요소



3-1. Player

조작: 터치 또는 키보드 기반 이동

전투: 자동 공격, 투사체 발사

능력치: 체력, 공격력, 공격 속도, 이동 속도

피격: 데미지 처리, 무적시간, 넥백(선택)

사망: 게임오버 UI로 전환

3-2. Monster

이동: NavMeshPro 기반 추적

스폰: Spawner에서 패턴/시간 기반 생성

체력/데미지: 데이터 테이블 기반

드랍: 경험치 or 기타 리소스(필요 시 적용)

3-3. Stage

구성: 타일맵, 장애물, 배경 레이어

목표: 일정 시간 생존 or 클리어
포인트 도달

요소: EnemySpawner,
StageExitTrigger

3-4. Base Scene

ShopSystem

UpgradeBench

MissionBoard
(Stage 선택 가능)

UI: 로비 HUD,
메뉴 UI

3-5. UI System

HUD(HP, XP)

레벨업 선택 UI

게임오버 UI

각종 패널/버튼 애니메이션

3-6. Data Manager

Money, Stage 진행도, 무기레벨,
기본 수치 저장

씬 이동 시 데이터 유지

Stage → BaseScene 반복 loop
검증 필수

4. 시스템 다이어그램

- [Stage01 Scene]
 - └── Player
 - | └── 이동/자동공격
 - | └── 피격/사망 처리
 - |
 - └── Monster
 - | └── 몬스터 코드
 - | └── NavMeshPro 기반 추적 AI
 - |
 - └── Spawner (김우영)
 - | └── 몬스터 생성 패턴
 - |
 - └── Tilemap / Map Objects
 - |
 - └── UI(HUD/레벨업 UI)
 - |
 - └── StageExitTrigger

- [BaseScene]
 - └── ShopSystem
 - └── UpgradeBench
 - └── MissionBoard(Stage 선택)
 - └── UI Panels
 - └── DataManager
 - └── 데이터 저장/로드
 - └── 씬 간 데이터 유지 검증

5. 개발 일정

※ 표기: ■ 주요
/ □ 보조

담당	작업	12/11	12/12	12/13	12/14	12/15	12/16	12/17
A(차태완)	플레이어 이동 테스트 쓴	■	■	■				
	공격 기본 구현	□	■	■				
B(박준한)	맵 타일링/지형 제작	■	■	■	■	■	■	
C(서준)	에셋/사운드 정리	■	■	■		□		
D(박호성)	DataManager 쓴 구조	■	■	■	■	■		
E(김우영)	UI 기본 레이아웃	■	■	■		□		
전체	1차 체크					■		

담당	작업	12/18	12/19	12/20	12/21	12/22	12/23	12/24
A	피격/데미지/사망 처리	■	■	■				
B	맵 확장/배치	■	■	■	■	■	■	
C	공격/피격 SFX/VFX	■	■	■	■	□		
D	DataManager 연동, 씬 이동/ 보존 테스트	■	■	■	■	■		
E	레벨업/HUD 개선 (대기) 몬스터 코드 반영 이후 스포너	■	■	■				
전체	2차 테스트					■		

담당	작업	12/25	12/26	12/27	12/28	12/29	12/30	12/31
A	전투 밸런싱/최적화	■	■	■				
B	맵 디테일링/반복 제거	■	■					
C	전체 BGM/SFX 조정	■	■	□				
D	시스템 통합/전체 QA	■	■	■	■			
	빌드 파이프라인 구성		□	■	■			
E	몬스터 스포너 1차 구현	■	■	■				
	UI 애니메이션/마감		□					
전체	버그 수정/최종 점검		■	■	■	■	■	

1/1 ~ 1/2는
최종 점검

6. 최종 산출물

Stage1 Scene	플레이어 이동/공격/피격/사망	몬스터 스폰 + NavMeshPro AI	타일맵 기반 스테이지 구성	BaseScene	Shop / Upgrade / Stage 선택 UI
데이터 유지 기반 허브 구조	플레이어 전투 시스템 완성	자동 공격, 데미지, 히트 처리	MonsterSpawner System	패턴 기반 생성 + Stage 연동	DataManager
씬 이동 간 데이터 보존	Money/Level/Stat 관리	UI 시스템 전체 구성	HUD(HP/XP)	레벨업 UI	게임오버 UI
UI 애니메이션	사운드 시스템	공격/피격/BGM/레벨업 SFX	최종 빌드	12/31~1/2 기간 내 안정화된 최종 패키지	