

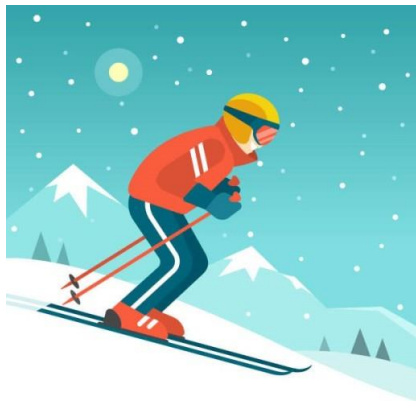
2D게임프로그래밍

프로젝트 1차 발표

2022182014 박기란

게임 컨셉

- 게임 장르



스포츠 – 스키

시점 – 탑 뷰

- 게임 모드 일반 모드, 무한 모드

- 재미 요소

스키 속도가 빨라짐에 따라 몰입도 ↑

장애물의 도입으로 긴장감 및 스릴감 조성

- 게임 핵심 메커니즘

일반 모드 진행 방식

장애물을 피해 도착지점 도달 시 게임 종료

무한 모드 진행 방식

주어진 목숨 3개를 다 잃을 시 게임 종료

장애물 (돌, 나무)

충돌 시 넘어지고, 2초 동안 기절 상태

깃발

획득 시 추가점수 획득.

플레이어 속도

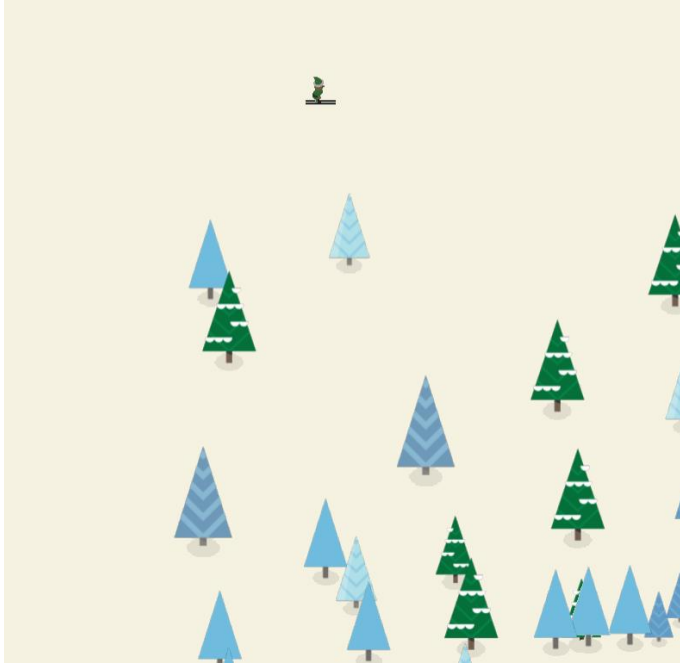
시간이 지날수록 속도가 점점 빨라짐.

목숨

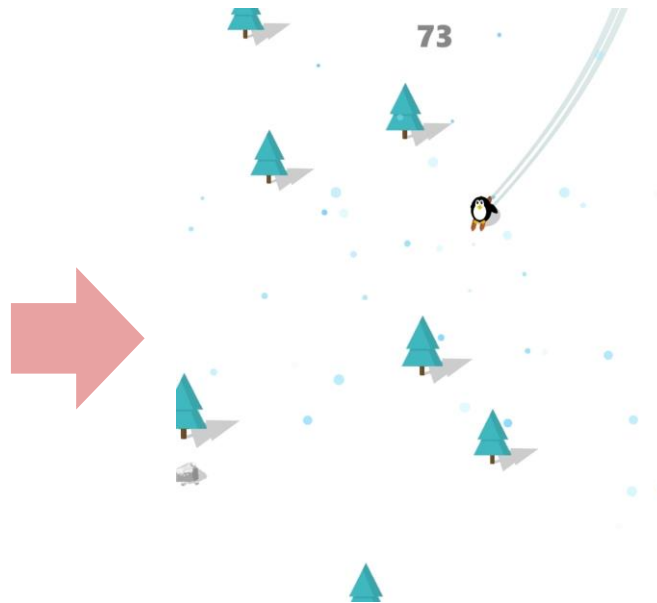
무한 모드에만 존재하고, 장애물과 충돌 시 하나씩 감소

예상 게임 진행 흐름

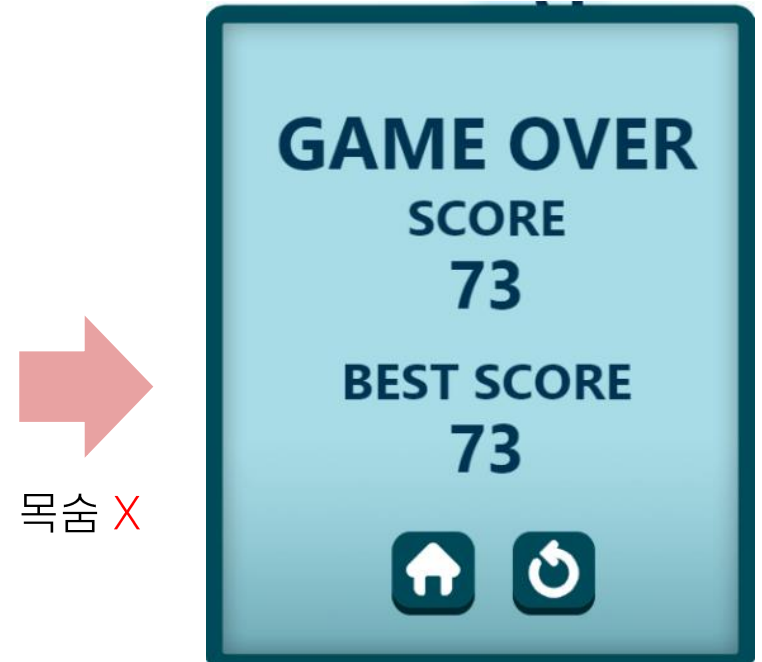
- 무한 모드



게임 모드 선택 후 게임 시작 화면
모든 모드의 게임 시작 화면



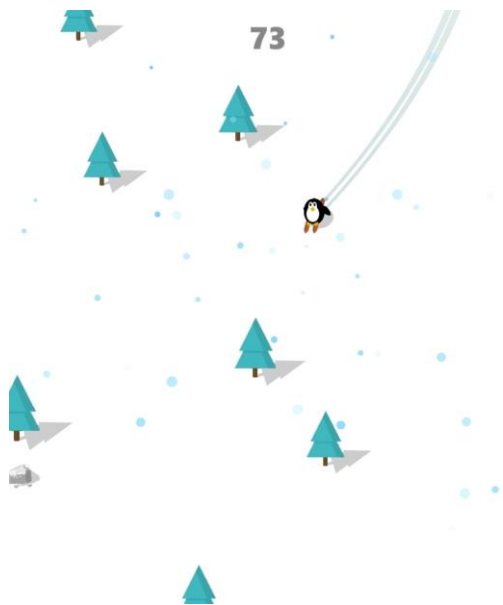
게임 진행 화면



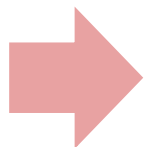
최종 점수 및
홈, 다시 플레이 버튼 표시

예상 게임 진행 흐름

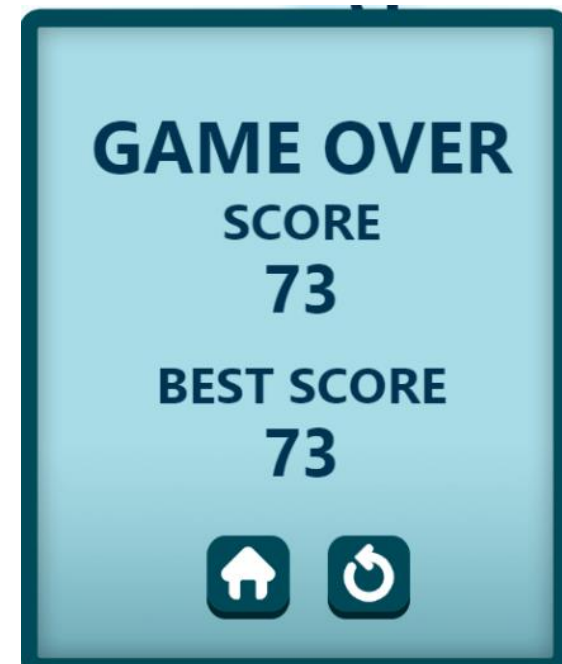
- 일반 모드



게임 진행 화면



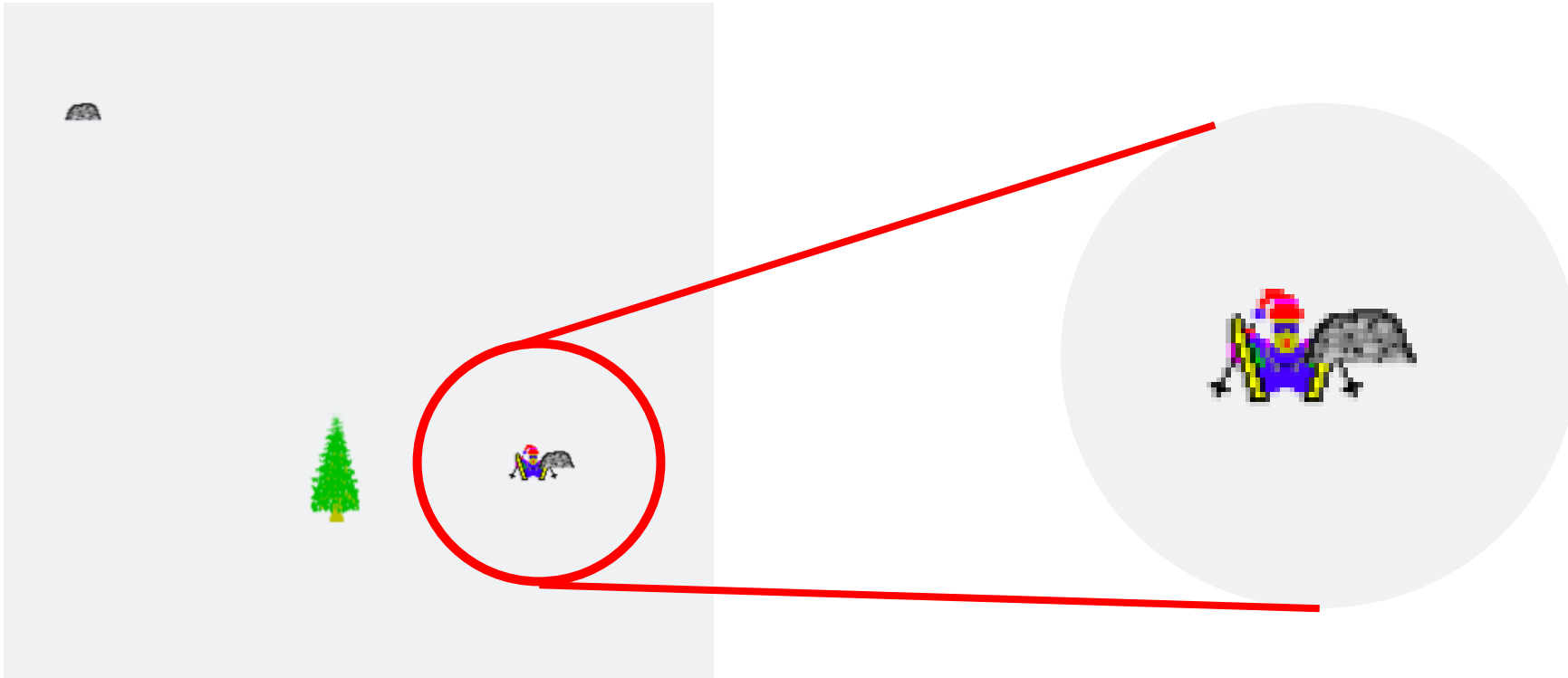
도착지점 도달 화면
(일반 모드)



최종 점수 및
홈, 다시 플레이 버튼 표시

예상 게임 진행 흐름

- 장애물과 충돌 시



플레이어 기절 모습 예시

개발 일정

**1주차 : 게임 제작 관련 리소스 수집 및
이미지 로드**

**2주차 : 게임의 전반적인 틀 잡기
(추상화 및 클래스 생성)**

3주차 : 장애물 구현

**3~6주차 : 캐릭터 컨트롤러 구현 및
충돌 처리**

7~8주차 : 오류 수정 및 코드 정리

게임 기획

- 게임 장르



스포츠 게임 – 스키
탑 뷰 아케이드

- 플랫폼 및 권장 사양

PC 모든 PC 플레이 가능

- 캐릭터

스키를 타고 있는 사람

- 컨트롤

키보드 조작

←, → 사용

← : 왼쪽으로 이동, → : 오른쪽으로 이동

- UI

상단 중앙 – 현재 점수

무한 모드

상단 좌측 – 남은 목숨

- 카메라

종스크롤 카메라