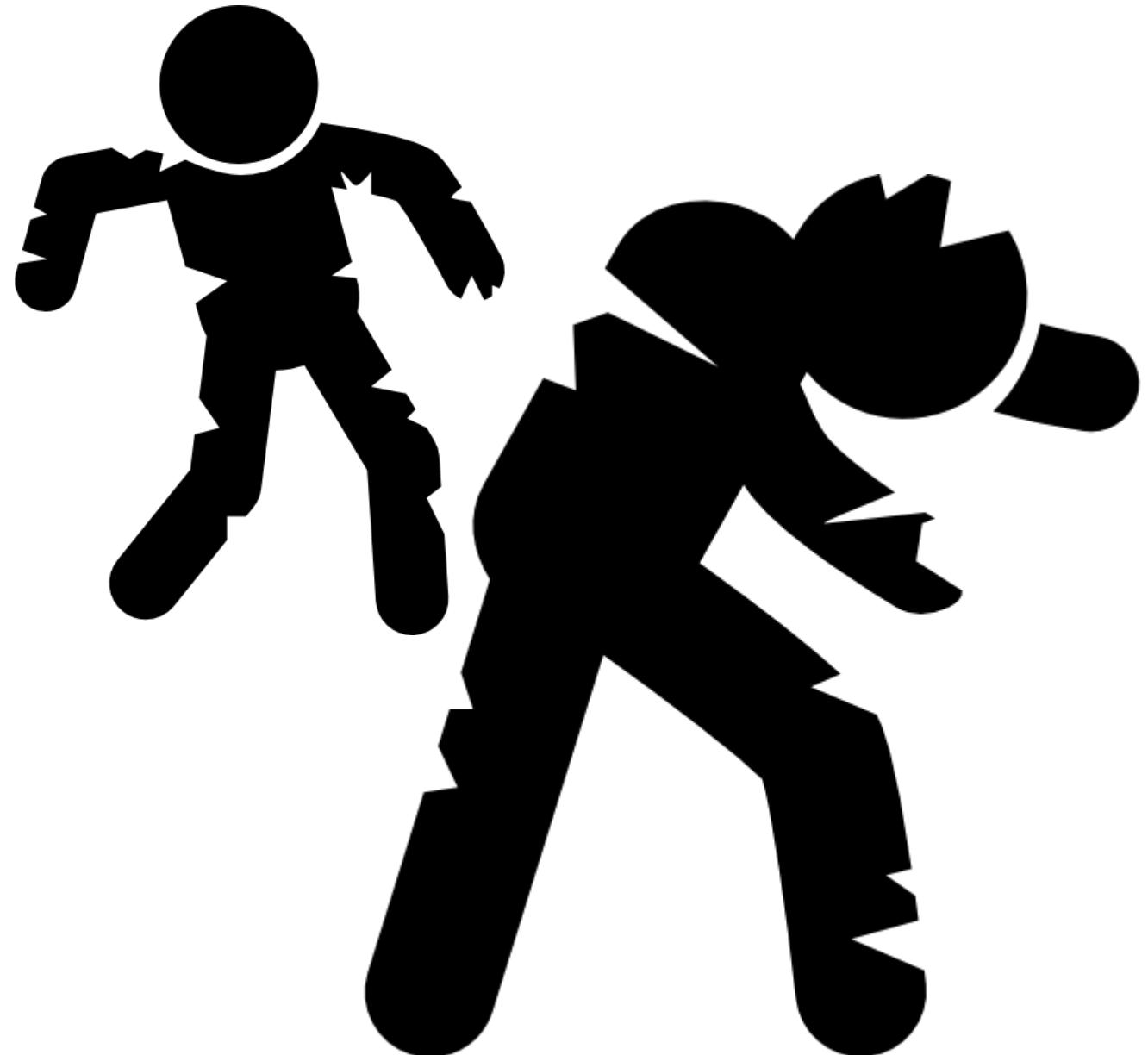


2D게임프로그래밍
1차프로젝트 발표

DAY 31

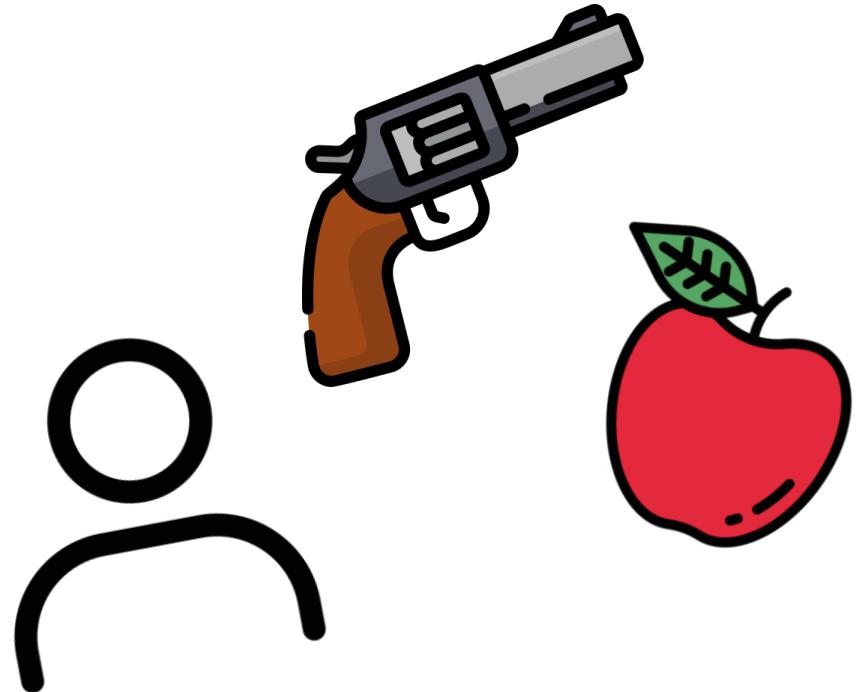
(※ Deadly Days 참고)

2024180020 오시은



DAY 31

컨셉 및 재미요소



좀비 세상에서 물자와 동료를 구해 살아남아라!

전략 생존 로그라이크 RPG

몰려오는 좀비를 처치하는 쾌감

랜덤 맵 생성으로 인한 신선함

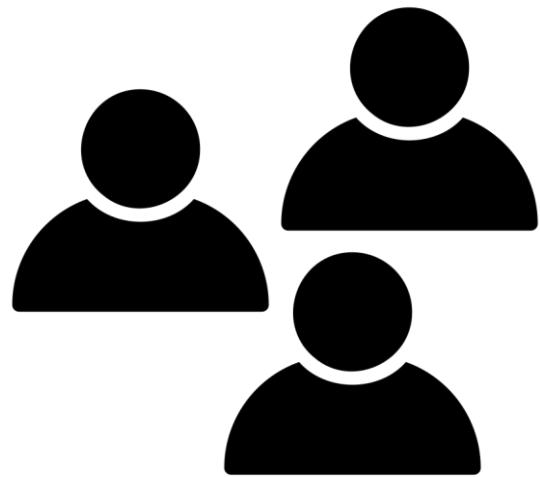
무기, 체력 업그레이드를 통한 성장

탐색과 파밍을 통한 생존

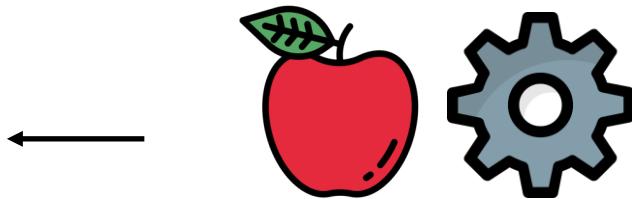
DAY 31

예상 게임 진행 흐름

메인로비



식량 및 무기 관리
체력, 무기 업그레이드

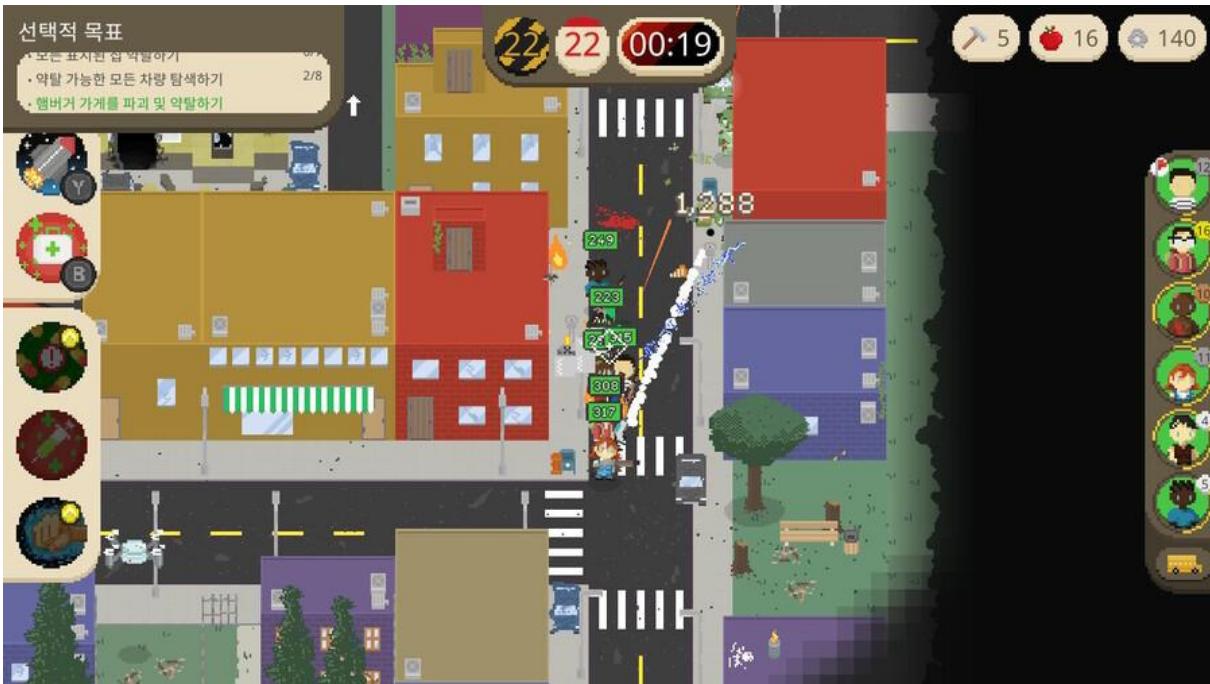


재화(음식, 무기 업그레이드 재화)

DAY 31

예상 게임 진행 흐름

게임플레이



사각형 모양의 전체 맵 곳곳에 탐색 가능한 건물, 차 존재

곳곳에 좀비가 존재하고, 시간이 지날수록 추가 생성

플레이어는 무기를 들고 좀비 처치

탐색 가능한 건물 클릭시 동료가 해당 건물로 이동하여
일정시간 탐색 후 전리품 획득

시작 지점으로 돌아오면 하루 일과 종료

좀비를 잡거나 탐색에 성공하면 해당 능력 경험치 획득
레벨이 높아질수록 능력치 상승

DAY 31

개발일정

1주차: 리소스 수집, 스프라이트 정렬, 출력 확인

2주차: 캐릭터 객체 구현 (이동, 공격)

3주차: 좀비 객체 구현 (이동, 공격)

4주차: 맵 구성, 맵-캐릭터 상호작용 구현

5주차: 객체간 충돌 처리 구현

6주차: 메인 로비 구현

7주차: 배경음악, 사운드 적용

8주차: 점수 저장 구현

9주차: 테스트 및 버그 수정