

# 2D 게임 프로그래밍

## 1차 발표

# 목차

- 1. 게임 컨셉
- 2. 게임 예상 흐름도
- 3. 개발 범위
- 4. 개발 일정



# Just Run! (그냥 튀어!)

뱀파이어 서바이벌



모방할 내용	추가 OR 변경할 내용
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 플레이어와 몹이 스치면 플레이어는 목숨이 hp가 감소</li><li>2. 몬스터가 죽으면 item(경험치) 드랍</li><li>3. 레벨업을 할때마다 얻는 특별한 공격 Item</li><li>4. 일정 시간을 버티며 게임 클리어</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hp대신 목숨으로 감소</li><li>2. 몬스터는 죽일 수 없으며 일정 생명주기가 지나면 죽으며 item을 드랍</li><li>3. 경험치 대신 일정 시간이 지날때 마다 난이도가 상승하며 동시에 새로운 Skill 습득</li><li>4. Skill은 주로 상태이상 OR 디버프 위주</li></ol>





빨간색 : 남아있는 목숨  
파란색 : 잃어버린 목숨

1100

게임 플레이타이머



1. 사방에서 몰려오는 적을 피해 도망쳐야한다
2. 플레이어는 몬스터를 죽일 수 없다.
3. 몬스터에게 스치면 목숨을 잃는다.



플레이어가 사용할 Skill이 담겨있는 UI



일정 시간이 지나면  
Player는 새로운 Skill을  
획득합니다.  
새로운 Skill을 얻으면 기  
존에 있던 Skill은 사라집  
니다.



**[강인한 체력]**

모든 목숨을 회복하고 추가로 +1  
만큼의 목숨을 얻습니다.



	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	좌우상하 4방향 이동 구현	좌우상하만으로 360도 자유롭게 움직이게 하기
캐릭터 스킬 시스템	플레이어에게 지정된 스킬을 마우스 혹은 특정 Key(스페이스바)로 사용하게 하기	스킬마다 효과가 달라야한다. 스킬은 몬스터를 맞추어도 죽이는 용도가 아닌 넉백 혹은 플레이어 주변에서 멀리 보내기 용도
몬스터 AI	몬스터에게 설정된 Speed로 플레이어를 쫓아가게 하기	플레이어의 카메라에서 벗어나면 플레이어 주변으로 다시 리스폰 장애물이 있으면 피해서 플레이어에게 도달
난이도	일정 시간 (1분 단위)가 지날때마다. 난이도 상승	일정 시간이 지나면 플레이어는 스킬을 얻으며 나타나는 몬스터의 수가 늘어나거나 타입이 바뀜
게임기능	몬스터에게 피격시 목숨 감소 적 제거 시 특별 코인을 획득 일정 시간(10분)을 버티면 게임 클리어	
맵 형식	랜덤하게 타일을 생성하는 TileGenrator 사용	장애물과 특별 아이템도 랜덤하게 나타나게 하기 시간의 흐름에 따라 Tile 눈 지역으로 바뀔 수 있게 하기
사운드 & 애니메이션	기본 이동, 스킬 사용, 몬스터 효과음 등	특별한 이벤트 혹은 아이템을 먹을시 플레이어 이미지와 사운드 변경



1주차	리소스 수집 기본 프레임 워크	1. 각종 리소스 수집 2. 기본 뼈대를 잡기 위한 Object, Transfrom, Collider, Mesh, TileGenerator등의 프레임 워크 짜기
2주차		
3주차	기본 이동 충돌 처리	1. 플레이어 움직임 구현 2. Object의 충돌 처리 구현
4주차	몬스터 AI	1. 몬스터가 Palyer을 찾아가는 알고리즘 구현
5주차	중간 점검	1. 1~4주동안 부족한 점 보완 2. 기본 UI 구현
6주차	스킬 시스템	1. 유저가 사용할 Skill을 구현 2. 특정 키나 마우스 이벤트에 의해 발동 되도록 구현
7주차	적군 최종	1. 몬스터의 생명 주기가 끝나면 죽으면서 동시에 Item 드랍을 하는 시스템을 구현
8주차	아군 최종	1. 떨어진 Item을 습득하는 것을 구현 2. 아군 시스템(스킬, 이동 등) 부족한 점을 보완
9주차	난이도	1. 특정 시간이 지나면 난이도가 상승 2. 특정 시간이 지나면 새로운 스킬 습득 3. 10분이 지나면 게임 클리어
10주차	마무리	최종 점검 및 릴리즈

