2023 2D 게임프로그래밍 프로젝트 기획서

게임공학과 2021182049 윤여명

1. 게임 콘셉트

Ragdoll Runners의 컨셉을 차용. (조작 난이도가 높은 2D 달리기 게임.)

2D 횡스크롤 장애물 달리기 게임으로 2인 또는 AI와 대결해 먼저 결승선에 도달하는 사람이 승리하게 됨.

Ragdoll Runners와 똑같이 개발하기에는 Ragdoll 구현에 어려움이 있어 대신 조작방법을 어렵게 개발해 키 입력을 실수하면 넘어져서 시간이 지체되도록 할 계획.

달리는 도중 상황에 맞게 써야 하는 커맨드와 실수 없이 입력해야 하는 달리는 키, 스테미너 관리로 긴장감 있는 경기 구현.

자신의 기록을 볼 수 있는 리더보드 시스템 구현.

2. 게임 플레이 흐름.

메인 메뉴에서 스타트, 리더보드, 종료 선택가능 -> 스타트 누르면 경기장 크기 선택(500m, 1000m 등) -> Solo, 2P, AI 중 선택 ->

경기 준비화면 출력 -> 출발 신호가 나오면 커맨드 입력이 가능해짐 -> 경기 도중 스테미너가 0이되면 게임 종료 -> 결승선에 도달할 시 도착시간이 표시되고 UI 출력.

3. 게임 개발 계획.

1주차 – 게임 리소스 수집(캐릭터 스프라이트, 맵, UI 등)

2주차 – 초기화면 및 캐릭터 이동 구현 (좌우 이동, 점프 등 기본 움직임)

3주차 – 캐릭터 상태 구현(넘어짐 상태, 다이빙 등 모션과 상태 로직 구현)

4주차 – 맵 장애물 배치 및 충돌 구현, 스테미나 및 로직 구현

5주차 – 리더보드 구현, 한 게임 사이클 로직 점검.

6주차 – AI 및 2P 플레이 구현

7주차 – 게임 플레이 UI 완성 및 사운드 추가

8주차 – 최종점검