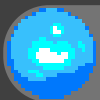




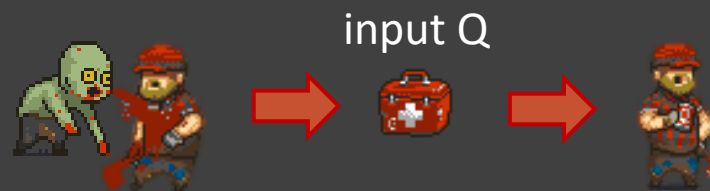
Death Around

게임공학과 2021180026 이윤상



게임 컨셉 및 시스템

- 생존하라! 액션 생존 게임, 좀비들로부터 오래 살아남아라
좀비에게 공격을 당하면 시간이 지남에 따라 체력이 감소
오직 **메디킷**만으로 중독상태를 치료할 수 있다

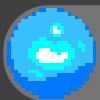


- 굶지마라! 움직여서 식량을 모으자
시간이 지날수록 배고파진다
배고파질수록 이동속도는 느려진다
맵에 있는 **통조림**을 주워 배고픔을 채운다



- 위험하다! 나무를 캐서 **방벽**을 만들자
나무 하나를 캐면 나무 2~3개를 얻는다
방벽 하나 제작시에 나무 5개 요구한다





게임 컨셉 및 시스템

- 각성해라! 나무꾼에서 강력한 해머로 각성하자

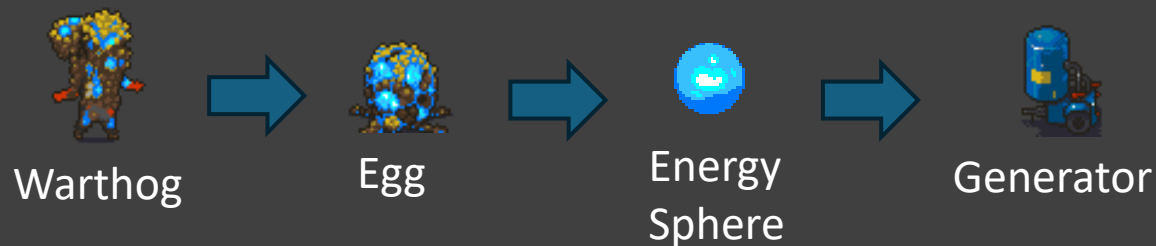
에너지를 5개 모으고 Generator를 찾아서 Juggernaut로 각성

Juggernaut는 메디킷과 통조림이 필요없고 에너지가 자원이 된다

공격 범위가 뒤1칸 앞2칸에서 뒤2칸 앞3칸이 된다.

에너지 고갈 시 원래대로 돌아온다

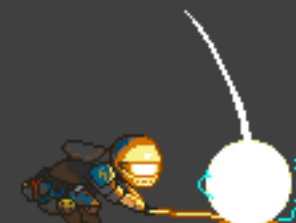
- 에너지 획득과 사용에 대한 흐름



Input E and
a few seconds later



Lumberjack



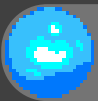
Juggernaut

방벽을 한번에 부수는 강한 보스 몬스터가 10분에 등장

일반 모드는 처치 시 게임 종료

무한 모드는 처치 후 5분마다 더 강해져서 재등장





개발 일정



특징



개발

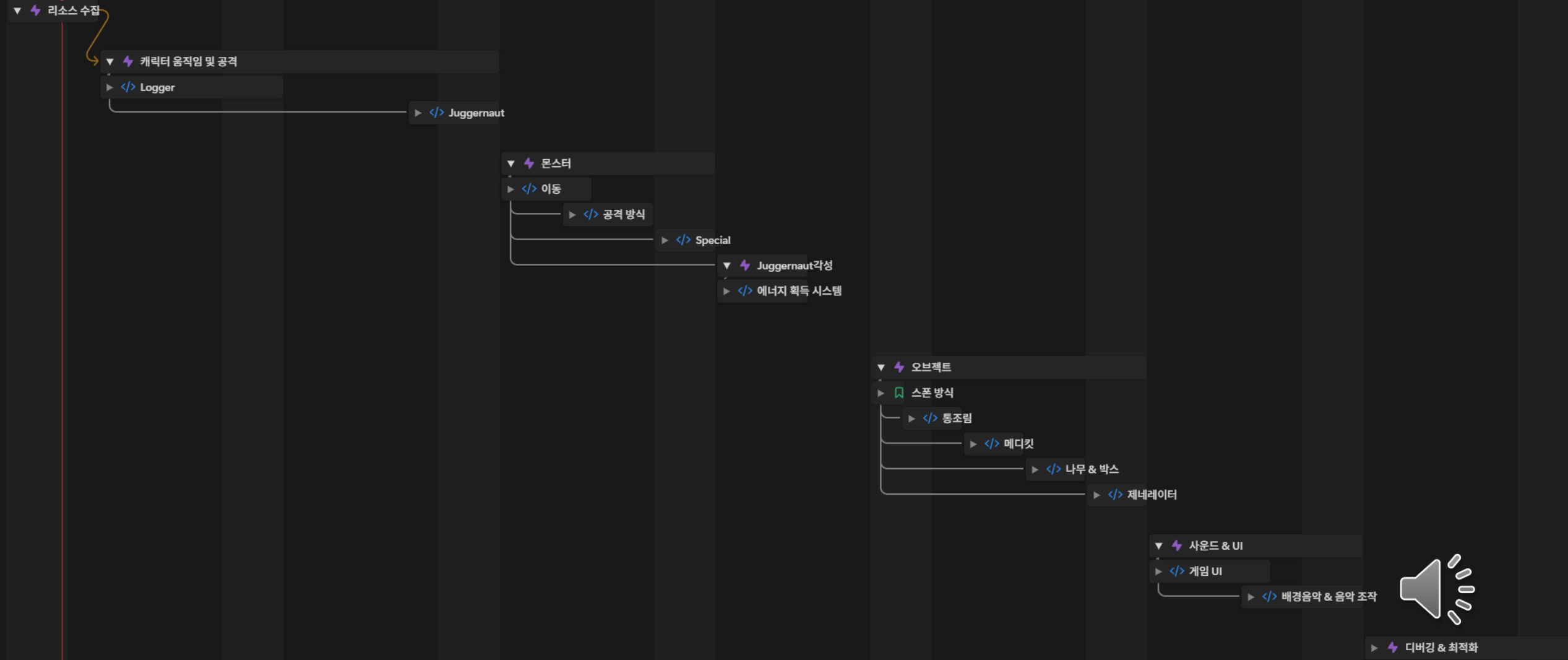


아이디어

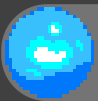
10월

11월

12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 1



들기



개발 일정



특징



개발



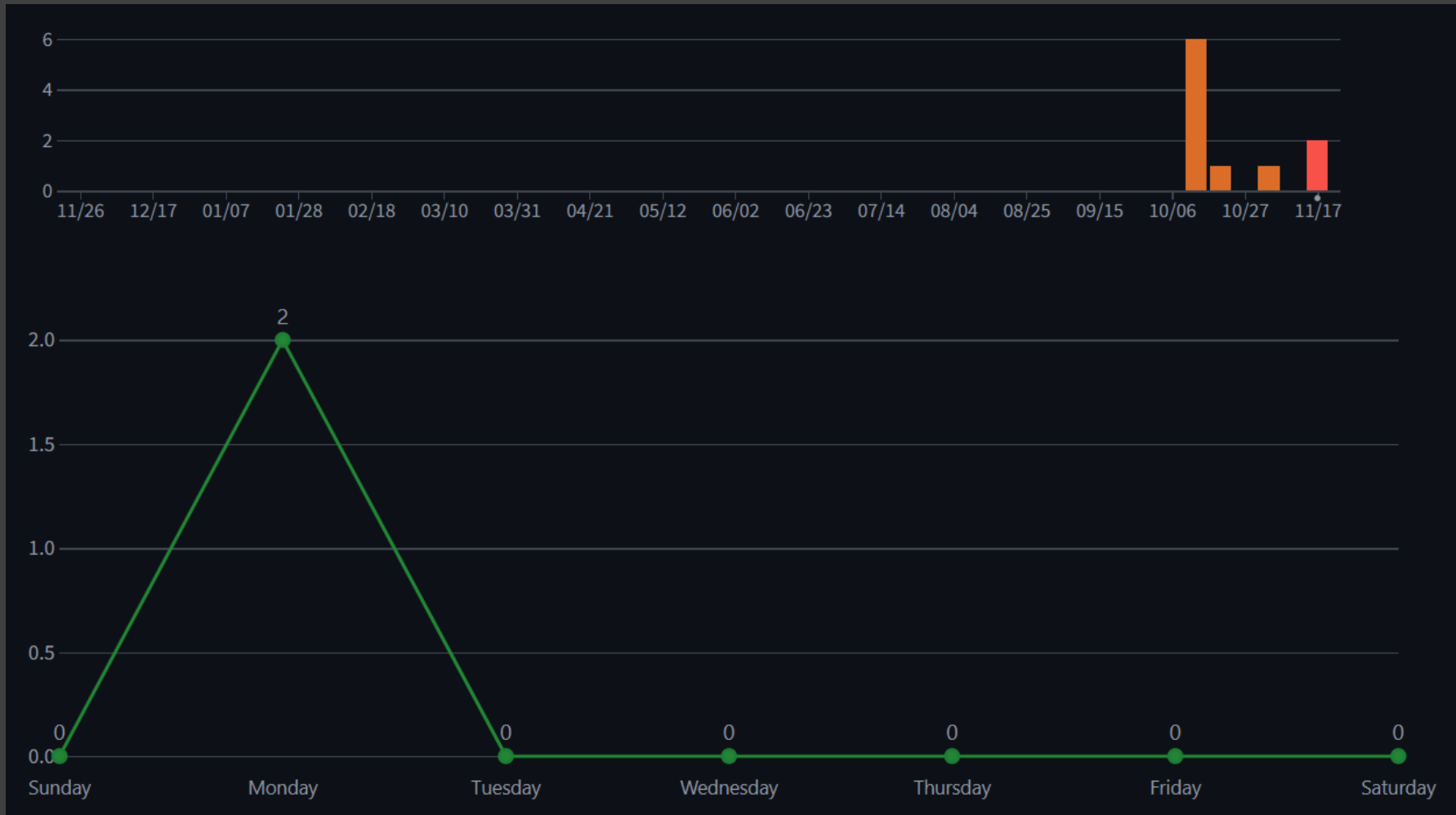
아이디어

Aa Task name	Status	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4
▶ ⚡ 리소스 수집	Done																		
▼ ⚡ 캐릭터 움직임 및 공격	30%																		
▶ </> FameWork	60%																		
▶ </> Logger	10%																		
▶ </> Juggernaut	Not started																		
+ 새 하위 항목																			
▼ ⚡ 몬스터	20%																		
▶ </> 이동	50%																		
▶ </> 공격 방식	30%																		
▶ </> Special	Not started																		
+ 새 하위 항목																			
▼ ⚡ Juggernaut각성	Not started																		
▶ </> 에너지 획득 시스템	Not started																		
+ 새 하위 항목																			
▼ ⚡ 오브젝트	Not started																		
▶ 📌 스폰 방식	Not started																		
▶ </> 통조림	Not started																		
▶ </> 메디킷	Not started																		
▶ </> 나무 & 박스	Not started																		
▶ </> 제네레이터	Not started																		
+ 새 하위 항목																			
▼ ⚡ 사운드 & UI	Not started																		
▶ </> 게임 UI	Not started																		
▶ </> 배경음악 & 음악 조작	Not started																		
+ 새 하위 항목																			
+ 새로 만들기																			





커바기록



New : ...

CollisionManager :
Collision Managed by layer

Modified:
Enums :
ColliderType

Collider(component) :
ID hash
CollisionEvents
Attribute Get/Set
Render flag

Feature:
Collision System
yunsang1ee committed 9 hours ago

Commits on Nov 7, 2024

New : ...

mainScene(Scene) : initial
Transform(component) : complete
Script(component) : initial
Collider(component) : pre-stage
Object : complete
Object Instantiate

Modified:
gameObject(owner) <-> Component
file & directory refactoring

Feature:
Component pattern
yunsang1ee committed 2 weeks ago

Commits on Oct 25, 2024

New : ...

InputManager, Timer

Modified:
Application -> Switch scene

Feature:
Application, InputManager, Timer : Singleton
yunsang1ee committed last month



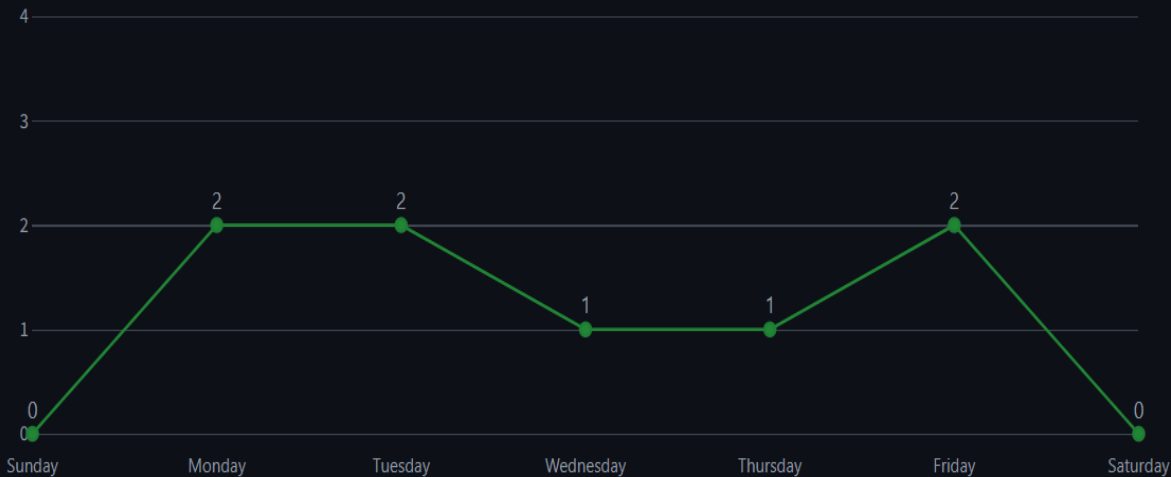
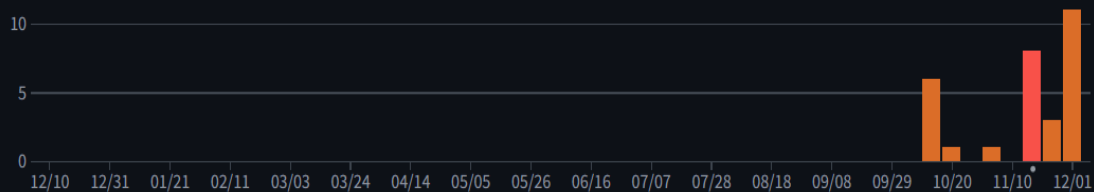


개발 진척도

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
리소스 수집	Player, Monsters, Item, UI, font, sound	Player, Monsters, Item, font, sound	95%
프레임워크	Enums, InputManager, ObjectManager, ColliderManager, StateMachine, Timer, Component(Collider(box, circle), Camera, Script, Sprite, Transform) Scene, Application	Enums, InputManager, ObjectManager, ColliderManager, StateMachine, Timer, Component(Collider(box, circle), Camera, Script, Sprite, Transform) Scene, Application	100%
캐릭터	Lumberjack, Juggernaut	Lumberjack, Juggernaut	100%
각성	Energy System & Drop	Energy System & Drop	100%
몬스터	Zombie, Warthog, Tanker(Boss)	Zombie, Warthog, Tanker(Boss)	100%
오브젝트	메디킷, 통조림, 에너지알, 에너지, 제네레이터, 방벽	메디킷, 통조림, 에너지알, 에너지, 제네레이터, 방벽	100%
사운드 & UI	캐릭터 공격음, 캐릭터 타격음, 몬스터 타격음, 몬스터의 캐릭터 발견음 아이템 획득, 나무 캐는소리 체력UI, 배고픔UI, 아이템 수 UI, 상호작용 UI	캐릭터 공격음, 몬스터 타격음, 몬스터의 캐릭터 발견음 아이템 획득, 나무 캐는소리 체력UI, 배고픔UI, 아이템 수 UI, 상호작용 UI (UI 모두 리소스없이 텍스트)	90%
추가적으로 한 것		몬스터, 캐릭터, 방벽 경직 및 무적시간, 각성 크리티컬 공격 시 캐릭터 백스텝, 보스 출현장면, 보스 특수 공격 및 사운드, y값에 따른 오브젝트 깊이표현	



커밋기록



Commits on Nov 18, 2024

New : ...

CollisionManager :
Collision Managed by layer

Modified:
Enums :
ColliderType

Collider(component) :
ID hash
CollisionEvents
Attribute Get/Set
Render flag

Feature:
Collision System
yunsang1ee committed 9 hours ago

Commits on Nov 7, 2024

New : ...

mainScene(Scene) : initial
Transform(component) : complete
Script(component) : initial
Collider(component) : pre-stage
Object : complete
Object Instantiate

Modified:
gameObject(owner) <-> Component
file & directory refactoring

Feature:
Component pattern
yunsang1ee committed 2 weeks ago

Commits on Oct 25, 2024

New : ...

InputManager, Timer

Modified:
Application -> Switch scene

Feature:
Application, InputManager, Timer : Singleton
yunsang1ee committed last month

주	횟수
Week of Oct 13	6
Week of Oct 20	1
Week of Oct 27	0
Week of Nov 3	1
Week of Nov 10	0
Week of Nov 17	8
Week of Nov 24	3
Week of Dec 1	11