



MOVE FORWARD!!

FOR THE EARTH!

Level Design

1. 개요

- 양 옆으로 나무가 우거진 길을 뚫고 가는 듯한 느낌을 주는 배경으로 전진을 할 수 밖에 없는 듯한 느낌을 준다.
- 전체적으로 픽셀 아트 스타일을 사용하여 레트로 감성, 2차 세계 대전이라는 배경을 조금 더 쉽게 접근할 수 있게 한다.
- 폰트 또한 2차 세계 대전의 느낌을 주기 위해 탱크 페인팅 스타일의 폰트를 사용한다.

Index

1. 개요.....3

2. 플레이어 메커니즘.....4

2-1. 이동 조작.....4

2-2. 플레이어 캐릭터.....5

2-3. 플레이어 발사체.....6

2-4. 버튼 설명.....7

3. 적 메커니즘.....8

3-1. 이동 동선.....8

3-2. 적 캐릭터.....9

4. 게임 스테이지.....12

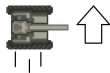
2. 플레이어 메커니즘

이동 조작

플레이어
캐릭터

플레이어
발사체

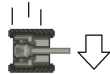
버튼 설명



조작키 ↑



조작키 ←



조작키 ↓



조작키 →

이동 방향	속도	비고
상(좌左), 하(우右), 좌(후後), 우(전前) () = 플레이어 기준	7f	모든 방향으로 움직일 때의 속도가 같습니다.

2. 플레이어 메커니즘

이동 조작

플레이어
캐릭터

플레이어
발사체

버튼 설명



분류	특징	비고
플레이어	체력 (HP)	100
	공격력	20
	이동 속도	7F

2. 플레이어 메커니즘

이동 조작

플레이어
캐릭터

플레이어
발사체

버튼 설명



분류	특징	비고
플레이어	공격력	20
	이동 속도	15F

2. 플레이어 메커니즘

이동 조작

플레이어
캐릭터

플레이어
발사체

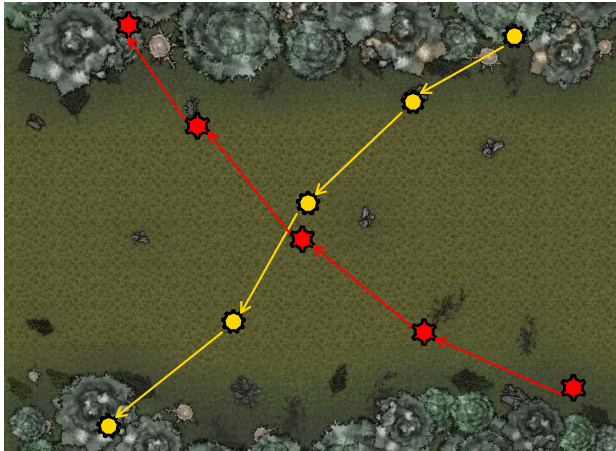
버튼 설명

동작	입력키 (기본키)	입력키 (보조키)
위로 이동	조작 키 (↑)	W
아래로 이동	조작 키 (↓)	A
좌측으로 이동	조작 키 (←)	S
우측으로 이동	조작 키 (→)	D
포탄 발사	스페이스바 (SPACE)	마우스 좌클릭

3. 적 메커니즘

이동 동선

적 캐릭터



- 정해진 루트를 적 캐릭터들이 따라서 이동하며 플레이어가 시작하는 좌측 방향을 향해 발사체를 발사합니다.
- 노란색 루트를 "Path 0"으로 빨간색 루트를 "Path 1"로 명명합니다.
- Path 0을 따라 "판터 전차"가 5대 씩 스폰되어 이동합니다.
- Path 1을 따라 "티거 전차"가 3대씩 스폰되어 이동합니다.
- 화면 바깥에서 스폰되어 화면 안으로 들어왔다가 화면 밖으로 나가서 사라 집니다. (파괴되지 않고 루트 끝까지 이동한 경우)

3. 적 메커니즘

이동 동선

적 캐릭터



분류	특징	비고
적	캐릭터 명	판터 전차
	체력 (HP)	20
	공격력	10
	발사 간격	1.5
	드랍 스코어	50
	스폰량	5대

3. 적 메커니즘

이동 동선

적 캐릭터



분류	특징	비고
적	캐릭터 명	판터 전차
	체력 (HP)	40
	공격력	10
	발사 간격	1
	드랍 스코어	100
	스폰량	3대

3. 적 메커니즘

이동 동선

적 캐릭터



분류	특징	비고
적	공격력	10
	이동 속도	10F
	설명	
	해당 발사체는 "적"분류의 해당하는 전차들이 공통적으로 사용합니다.	

4. 게임 스테이지



- 좌측의 이미지를 백그라운드로 사용합니다.
- 해당 이미지를 우측에서 좌측으로 이동하도록하며 반복하여 숲이 끝나지 않도록 합니다.
- 게임이 시작되고 많은 적의 전차를 파괴하며 더 멀리 전진하는 목표를 가지고 플레이 하게됩니다.
- 해당 스테이지가 무한으로 반복되며 플레이어의 캐릭터가 파괴되기 전까지 반복됩니다.

Thank You!

작성자 : 윤효성

연락처 : 010-4850-6295

이메일 : dbsgytjd32@naver.com