

# 2DGP 제작 기획

과목 : 2D게임프로그래밍  
학번 : 2016182049  
이름 : 김지민

# 게임컨셉

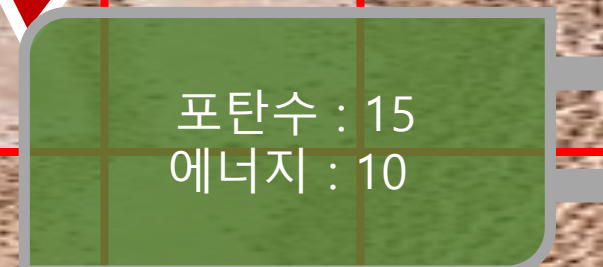
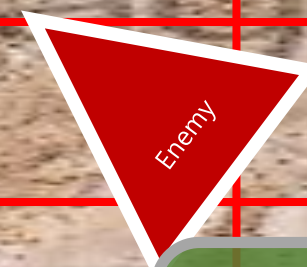
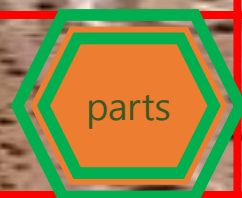
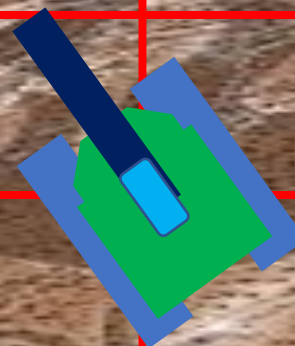
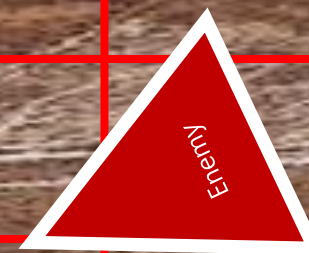
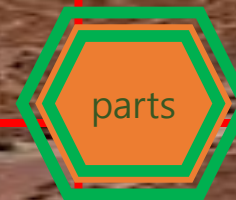
## 주요한 컨셉

- 브래드 피트 주연의 영화 '퓨리'나 톰 크루즈 주연의 영화 라스트 사무라이 같은 컨셉의 탱크 디펜스 게임
- 게임 도중 장전을 하고 파츠를 교환하면서 주변에 몰려오는 적을 잡는 게임
- 배경은 SF같은 배경이라 적들은 높은 기술력을 가졌음
- 탑뷰 시점의 게임

## 핵심 메카닉

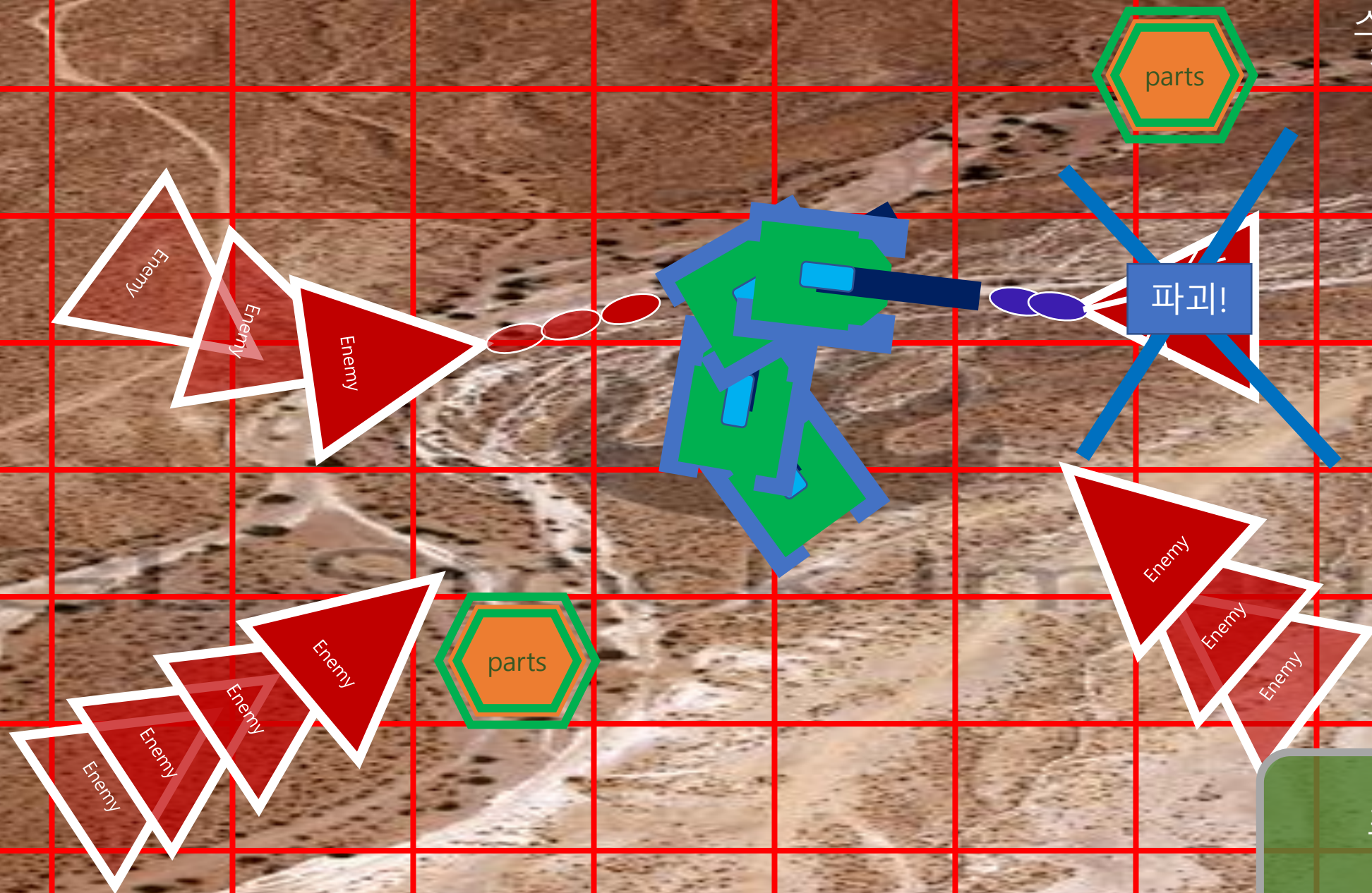
- 포신과 몸체가 따로 움직이는 모습을 구현
- 파츠가 추가되거나 다른 아이템이 추가 되었을때에 변화되는 모습
- 주변의 적들이 원거리 공격을 하기위해 아군캐릭터와 거리를 벌리는 모습

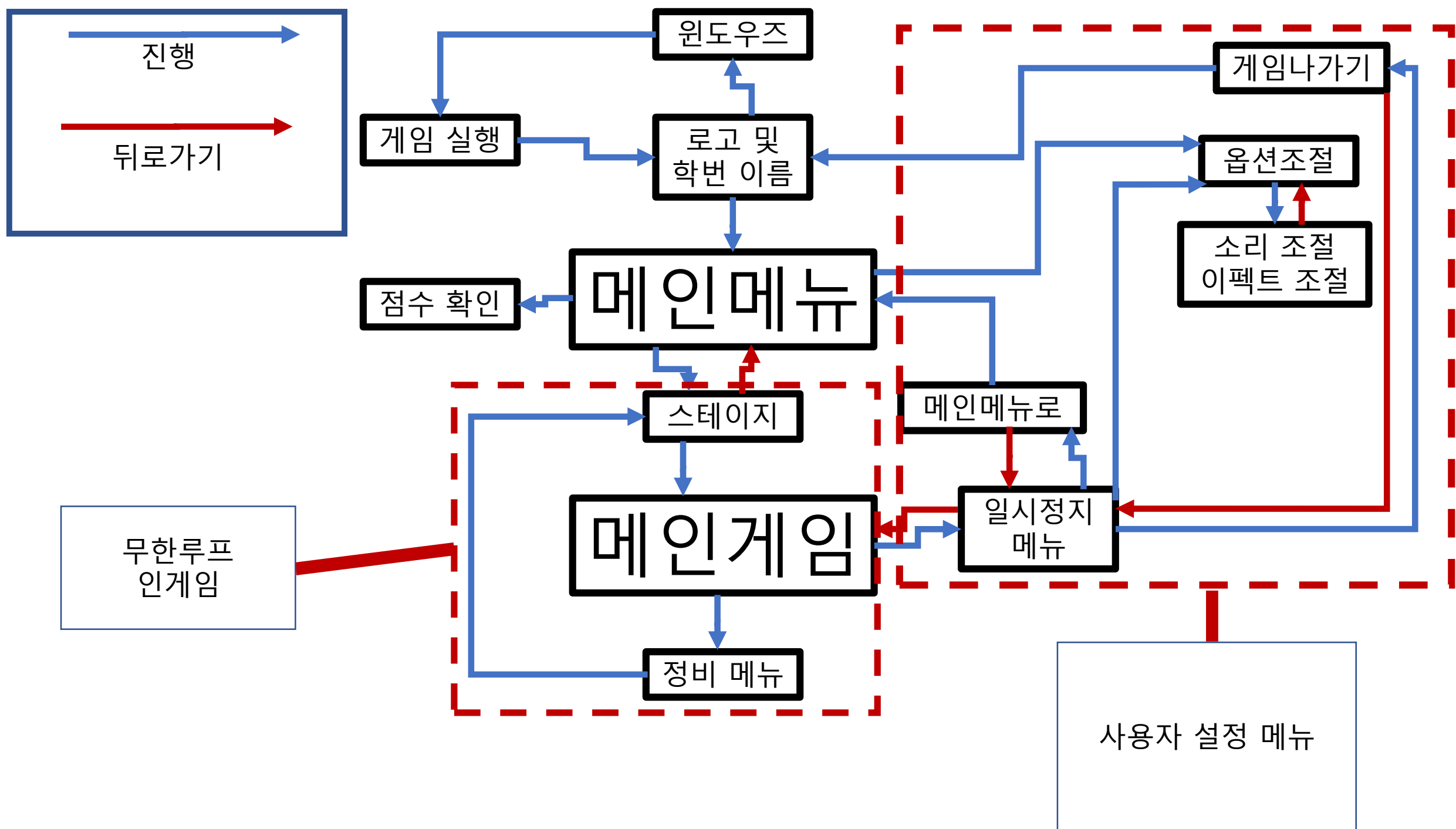
스테이지 : 1  
점수 : 500





스태이지 : 1  
점수 : 550





## 개발 범위

내용	최소범위	추가범위
캐릭터 컨트롤	마우스를 따라 움직이는 포신과 W,A,S,D로 움직이는 몸체	QE 스페이스바 우클릭 의 사용으로 스킬 및 무기 사용 과 자연스러운 포신움직임
캐릭터 기술	마우스 방향에 맞춘 마우스 좌클릭 기본 무기사용	추가된 버튼들과 파츠들을 사용한 다양한 이팩트 효과, 무기의 다양성
맵	스테이지 1에 시간이 지남에 따라 강해지는 적출현 최소 2개의 스테이지	환경이 변화하는 스테이지와 조금 더 돌아다닐 수 있는 맵
적 AI	아군캐릭터와 거리를 벌리기도 하면서 공격하고 아군 캐릭터를 따라오는 AI	하나의 공격뿐만 아니라 다양한 공격을 하고 장애물과 기술도 사용하는 똑똑한적
난이도	난이도가 증가하면서 적의 체력증가 및 패턴 변경	적 AI상승과 맵의 크기 확장으로 인한 난이도 향상 보스등의 등장으로 인한 패턴 다양화
게임기능	피격시 체력감소, 맵에 떨어지는 파츠를 먹음으로써 스킬 추가(최소 2개) 및 모양변경 적제거시 증가하는 포탄 개수	방어막 추가 및 레벨 증가, 클래스 추가 파츠의 추가 및 캐릭터를 기준으로 원운동하는 도우미 파츠 추가 클리어시 추가 되는 보상메뉴
사운드	포격소리 및 무한궤도 소리, 적이 쏘는 포탄음 및 적들의 소리 (7개 이상)	박진감 넘치는 전장을 표현하는 다양한 사운드 추가
애니메이션	무한궤도의 움직임, 추가된 파츠의 움직임, 포신의 움직임, 적들의 움직임, 미사일의 움직임 등 10종 이상	추가된 AI와 패턴, 추가된 클래스를 위한 다양한 애니메이션

1,2주차	클래스 구성 및 기획 기본적인 리소스 기획	1. 필요한 변수들 정리 2. 적캐릭터 및 스테이지 클래스 구상 3. 실질적인 클래스 구성 4. 기본적인 아군 리소스 생성
3주차	스테이지 구성 및 캐릭터 움직임 구성	1. 실질적인 스테이지 클래스 생성 2. 아군 캐릭터 생성 3. 움직임 함수 구상 및 테스트, 선정 4. 스테이지 분류 5. 기초적인 적군 리소스 생성
4주차	기본적인 스테이지 구성	1. 스테이지 필요 클래스 생성 2. 기본적인 스테이지 테스트 3. 엄폐물에 대한 구상 4. 기초적인 스테이지 리소스 생성
5주차	리소스 증대 및 이전 부분 보완	1. 아군 캐릭터 리소스 구상 및 그리기 2. 적군 리소스 구상 및 그리기 3. 이펙트 효과 생성 추가 4. 스테이지 생성 및 메뉴 생성 5. 스테이지 구성 및 그리기 6. 무기 추가 및 미흡한 부분 증대
6주차		
7주차	아군 오브젝트 완성 및 적군 오브젝트 구상	1. 아군 오브젝트 증대 및 미흡한 부분 추가 2. 적군 오브젝트 추가 및 미흡한 수정 및 추가
8주차	적군 및 파츠 구성	1. 파츠 구성 추가 및 밸런스 조정 2. 적군 밸런스 조정 및 AI향상
9주차	사운드 추가 및 리소스 추가	1. 사운드 추가 및 미흡한 점 수정 2. 리소스 수정 및 보완 3. 전체적인 완성도 올리기