

2DGP 제작 기획

과목 : 2D게임프로그래밍
학번 : 2016182049
이름 : 김지민

게임컨셉

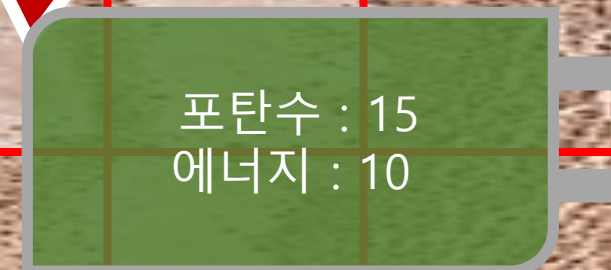
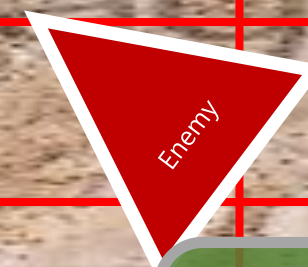
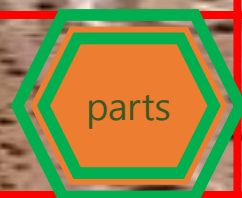
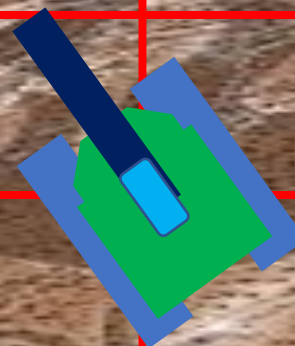
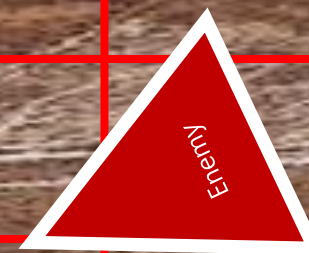
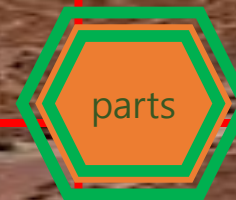
주요한 컨셉

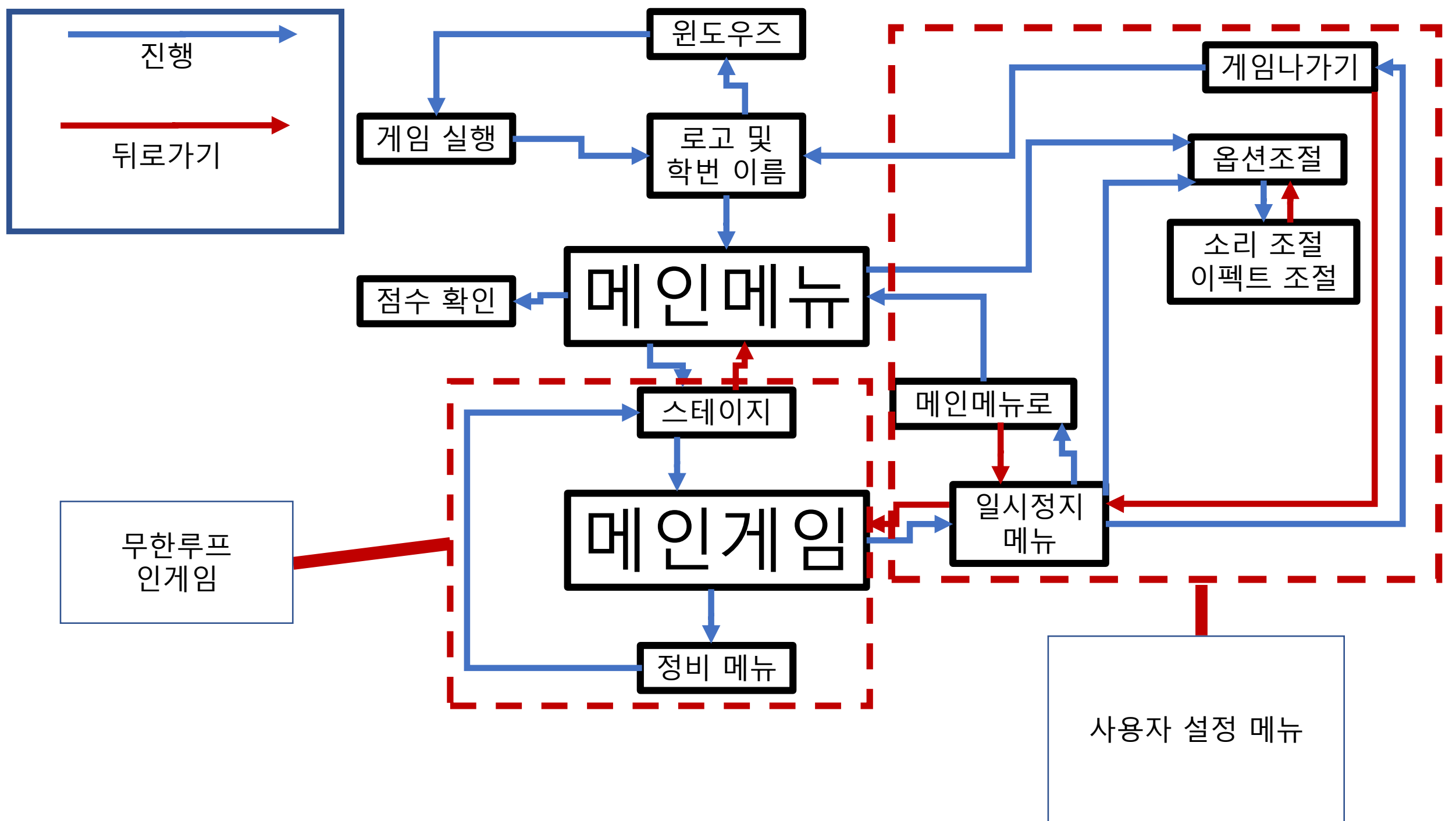
- 브래드 피트 주연의 영화 '퓨리'나 톰 크루즈 주연의 영화 라스트 사무라이 같은 컨셉의 탱크 디펜스 게임
- 게임 도중 장전을 하고 파츠를 교환하면서 주변에 몰려오는 적을 잡는 게임
- 배경은 SF같은 배경이라 적들은 높은 기술력을 가졌음
- 탑뷰 시점의 게임

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





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

5주차	클래스 구성 및 기획 기본적인 리소스 기획	<ol style="list-style-type: none"> 1. 필요한 변수들 정리 2. 적캐릭터 및 스테이지 클래스 구상 3. 실질적인 클래스 구성 4. 기본적인 아군 리소스 생성
6주차	스테이지 구성 및 캐릭터 움직임 구성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 실질적인 스테이지 클래스 생성 2. 아군 캐릭터 생성 3. 움직임 함수 구상 및 테스트, 선정 4. 스테이지 분류 5. 기초적인 적군 리소스 생성
7주차	기본적인 스테이지 구성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스테이지 필요 클래스 생성 2. 기본적인 스테이지 테스트 3. 엄폐물에 대한 구상 4. 기초적인 스테이지 리소스 생성
8주차	리소스 증대 및 이전 부분 보완	<ol style="list-style-type: none"> 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
9주차		
10주차	아군 오브젝트 완성 및 적군 오브젝트 구상	<ol style="list-style-type: none"> 1. 아군 오브젝트 증대 및 미흡한 부분 추가 2. 적군 오브젝트 추가 및 미흡한 수정 및 추가
11주차	적군 및 파츠 구성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 파츠 구성 추가 및 밸런스 조정 2. 적군 밸런스 조정 및 AI향상
12주차	사운드 추가 및 리소스 추가	<ol style="list-style-type: none"> 1. 사운드 추가 및 미흡한 점 수정 2. 리소스 수정 및 보완 3. 전체적인 완성도 올리기