



# THE LAST DRAGON

2022년도 2학기 2DGP 1차 발표  
2019182004 김규민



# 게임 컨셉

게임 기반 : 비행 슈팅 게임

1945AIRFORCE, Dragon Flight 게임 참조

기본적으로 위에서 내려오는 적들을 공격하여 점수를 얻는 슈팅 게임



# 예상 게임 실행 흐름





# 개발 범위

내용	최소 범위	최대 범위
캐릭터 컨트롤	4방향(상하좌우) 이동 키보드 W(상)A(좌)S(하)D(우)로 캐릭터 이동	8방향(상하좌우 및 대각선 4방향) 좌우 이동시 자연스러운 애니메이션 추가
캐릭터 기술	기본 자동 일직선 공격	키보드를 이용한 특수 공격 - 스킬 1 : 사용시 일정시간 동안 전방에 특정 범위만큼 브레스 공격 - 궁극기 1 : 사용시 특정 이펙트와 함께 광범위 공격
맵	스테이지 1개 - 4개의 맵(초원, 산, 바다, 사막) 스테이지가 진행될 동안 적의 25%를 처치할 때마다 맵이 바뀜	맵이 바뀌기 전 보스가 등장하고 보스 처치시 새로운 맵으로 바뀜
적 AI	기본적으로 위에서 아래로 내려오는 방식 1단계 적) 일직선 자동 공격, 일직선 이동, 낮은 공격 속도, 낮은 이동속도 2단계 적) 산탄 형식 자동 공격, 기본 일직선 이동 및 좁은 좌우 이동, 중간 공격 속도, 중간 이동 속도	각각의 특징을 가진 적 추가 3단계 적) 피격 범위가 큰 자동 공격, 좌우 및 상하 이동, 느린 공격 속도, 중간 이동 속도 4단 적) 공격시 적의 위치로 공격하는 적 보스몹) 패턴이 있는 자동 공격과 캐릭터의 위치로 공격, 일정 시간마다 약점 등장 약점 공격시 데미지 2배, 보스몹 궁극기 추가
난이도	난이도 증가시 맵이 변환될 때마다 적들의 체력과 공격력 증가	보스몹, 특정 몹 추가 - 횡 방향 공격 몹 추가 : 왼쪽 or 오른쪽에서 일자로 공격 - 종 방향 공격 추가 : 위에서 빠르게 내려오는 공격
게임기능	히트박스에 피격시 체력 감소, 체력 0이 되면 게임 종료 적과 충돌시 체력 감소 적을 제거할 때마다 점수 증가, 적 처치 현황 표시 아이템 : 보스나 몹을 피격시 or 처치시 확률적으로 드랍 획득시 공격 범위 or 갯수 or 데미지 증가 메인 메뉴 구현	아군 피격시 피격 효과 구현 아이템 추가 체력 증가, 이동 속도 증가 등등 장애물 추가 메인 메뉴에 튜토리얼 추가 서브 메뉴 화면 추가 게임 종료시 점수와 플레이어 이름 저장 기능 추가
사운드	배경음악, 특정 몹 등장 시 경고음, 적 처치시 폭발음, 기본 공격 소리, (보스 등장 효과음) 등	
애니메이션	사격, 폭발, 캐릭터 이동, 특정 공격, 맵 변환 등	아이템 획득, 캐릭터 피격

# 개발 일정

1주차	리소스 수집 및 기본 오브젝트 설정	1. 맵, 적군, 캐릭터 등의 이미지 및 사운드 수집 2. 캐릭터, 맵, 공격 등 기본 오브젝트 설정
2주차	캐릭터 오브젝트 및 기본 오브젝트	1. 캐릭터 화면 출력부터 이동 범위 구현 2. 캐릭터 자동 공격 구현
3주차	키보드 동작	1. 캐릭터 이동 2. 특수 스킬
4주차	적군 오브젝트	1. 기본 적 구현 2. 아군과의 상호작용 구현
5주차	추가 구현 및 중간 점검	1. 아이템 획득시 특수 능력 획득 구현 2. 메인 메뉴 구현 3. 점수 구현 4. 맵 구현
6주차	아군 오브젝트 최종	1. 캐릭터 이동시 및 피격시 충돌 체크 2. 적군 처치 점수 증가 구현 3. 기타 상호작용 구현
7주차		
8주차	적군 오브젝트 최종	1. 적군 몸 등장 패턴 구현 2. 적군 공격 패턴 구현 3. 아이템 드랍 구현 4. 기타 상호작용 구현
9주차		
10주차	마무리	1. 밸런스 최종 점검 2. 전체 최종 점검 및 릴리즈