

# 2D 게임 프로그래밍 게임 기획서 – 전쟁시대 (Age of War)

2021182012 민지용

## 1. 게임 컨셉 소개



장르: 타워 디펜스

주요 컨셉 : 자원을 사용해서 문명을 발전시켜 밀려오는 적을 막고 나의 병력을 적의 성 앞 까지 보내 적의 성을 파괴한다.

재미 요소 : 끝없이 밀려오는 적들을 막고 나의 병력을 소환해서 적의 성을 파괴해야 한다. 단순히 일반 병사를 뽑는 것 외에도 문명을 발전시키거나 특수 능력을 사용하는 등 전략을 잘 세워야 한다. 실시간으로 적들이 밀려 오기 때문에 긴박한 상황 속 빠르게 머리를 굴러 잘 대처해 나가야 한다.

## 2. 게임 플레이



사진 - 좌 : 고대 문명(게임 시작 시 문명) 우: 미래 문명(가장 강력한 최종 문명)

플레이어는 마우스로 조작함. 크게 3가지의 활동을 할 수 있고 그에 맞는 골드가 소비됨.

### 1) 아군 캐릭터 생성 및 타워 업그레이드.

아군 캐릭터는 각 문명별로 3 ~ 4 종류가 있고, 각각 다른 공격력과 체력을 갖고 있음.

공격 방식 또한 캐릭터 별로 상이함. 사진(우)는 자신의 타워에 근처 유닛을 공격하는 업그레이드를 추가한 상태임.

### 2) 문명 발전

골드를 사용해서 문명을 발전시킴. 상위 문명으로 발전하면 하위 문명의 유닛들은 사용할 수 없음. 상위 문명의 유닛일수록 더욱 강력해지지만, 경우에 따라 가격이 올라가기 때문에 문명을 발전시키지 않는 것이 유리할 경우도 있음.

### 3) 스킬 사용

문명 별로 한 가지씩 특수 스킬이 있음. 사진(좌)는 원시 문명의 스킬인 메테오를 사용하는 모습임. 스킬은 쿨타임이 존재함.

밀려오는 적을 전부 처치해 상대의 타워를 부수면 승리하게 됨.

### 3. 구현할 내용

기본 게임 기능 : 마우스 조작, 자원 획득, 설정 (배속, 오디오 크기 등), 타워 업그레이드

아군, 적 캐릭터 : 아군, 적 캐릭터 체력, 공격력 등 정보 구현, 아군, 적 캐릭터 공격, 이동 등 이미지 구현, 각 캐릭터별 사운드, 이펙트 구현

스킬, 문명 발전 : 아군 스킬 사용 이펙트, 사운드 구현, 문명 발전에 따른 업그레이드 구현

### 4. 개발 일정

1주차 : 리소스 수집, 프레임 워크 짜기

2주차 : 마우스 입력에 따른 처리 구현

3, 4주차 : 캐릭터 애니메이션, 충돌체크 구현

5주차 : 스킬, 타워 업그레이드 애니메이션과 이펙트 구현

6주차 : 문명 발전, 그에 따른 아군 캐릭터 변경 구현

7주차 : 백그라운드 사운드, 캐릭터 사운드 구현

8주차 : 최종 점검, 수정 및 보완