



2D 게임 프로그래밍

게임공학과 2021182012 민지용



1 게임 컨셉 & 게임 플레이

2 구현할 내용

3 개발 일정

게임 컨셉 소개



장르 : 타워 디펜스

주요 컨셉 : 자원을 사용해서 문명을 발전시켜 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.

게임 플레이



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

1. 아군 캐릭터 생성 및 타워 업그레이드
2. 문명 발전
3. 스킬 사용

밀려오는 적을 전부 처치해 상대의
타워를 부숴야 하는 게임임.

구현할 내용



- 마우스 조작
- 자원 획득
- 설정 (배속 등)
- 타워 업그레이드

기본 게임 기능

>

- 아군, 적 캐릭터
체력, 공격력 등
정보 구현
- 아군, 적 캐릭터
공격, 이동 등 이
미지 구현
- 각 캐릭터별 사
운드, 이펙트 구
현

아군, 적 캐릭터

>

- 아군 스킬 사용
이펙트, 사운드
구현
- 문명 발전에 따
른 업그레이드
구현

스킬, 문명 발전

개발 일정



Step 1

리소스 수집
프레임 워크 짜기

>>

Step 2

마우스 입력에
따른 처리 구현

>>

Step 3

캐릭터 애니메이션,
충돌체크 구현

>>

Step 4

캐릭터 애니메이션,
충돌체크 구현

Step 5

스킬, 타워 업그레이드
애니메이션,
이펙트 구현

>>

Step 6

문명 발전, 그에
따른 아군 캐릭터
변경 구현

>>

Step 7

백그라운드 사운드,
캐릭터 사운드 구현

>>

Step 8

최종 점검
수정 및 보완

Part 4



마치며