



# 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 - 원시 시대



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 부수면 승리하는 게임임.

## 게임 플레이 - 미래 시대



골드를 모아 문명을 업그레이드한 상태. (원시 문명 -> 미래 문명)

자신의 타워에 근처 유닛을 공격하는 업그레이드를 추가한 상태.

뽑을 수 있는 유닛이 더욱 강력한 것으로 변경되었음.

## 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

&gt;&gt;

## Step 2

마우스 입력에  
따른 처리 구현

&gt;&gt;

## Step 3

캐릭터 애니메이션,  
충돌체크 구현

&gt;&gt;

## Step 4

캐릭터 애니메이션,  
충돌체크 구현

## Step 5

스킬, 타워 업그레이드  
애니메이션,  
이펙트 구현

&gt;&gt;

## Step 6

문명 발전, 그에  
따른 아군 캐릭터  
변경 구현

&gt;&gt;

## Step 7

백그라운드 사운드,  
캐릭터 사운드 구현

&gt;&gt;

## Step 8

최종 점검  
수정 및 보완

## Part 4



마치며