

2D 게임 프로그래밍

게임공학과 2021182012 민지용

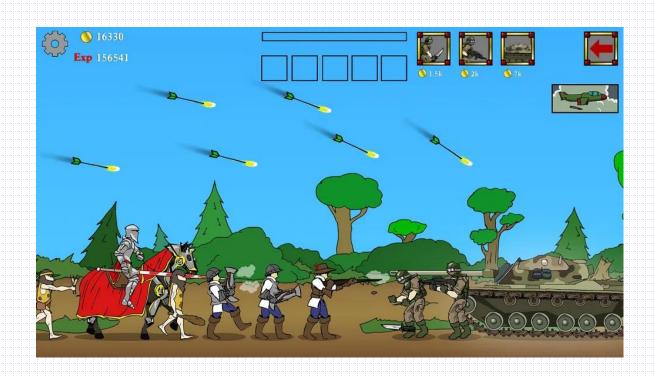
목차



- 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





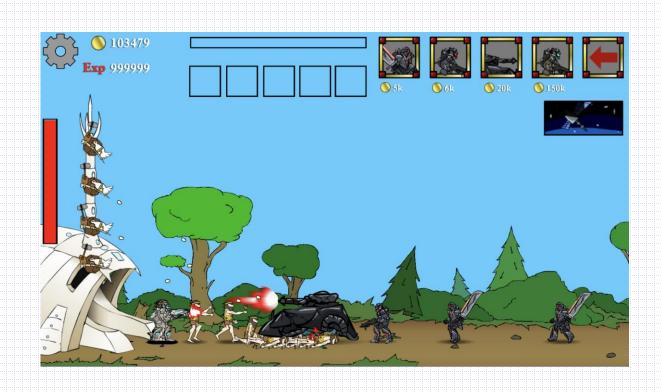
플레이어는 마우스로 조작. 크게 3가지의 활동을 할 수 있고 그에 맞는 골드가 소비됨.

- 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
- 자워 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 구혀
- 문명 발전에 따 른 업그레이드 구현

스킬, 문명 발전

개발 일정



| Step 1 | | Step 2 | | Step 3 | | Step 4 |
|---------------------|----|---------------------|----|-----------------------|----|-----------------------|
| 리소스 수집 프레임 워크 짜기 | >> | 마우스 입력에 따른 처리 구현 | >> | 캐릭터 애니메이션, 충돌체크 구현 | >> | 캐릭터 애니메이션, 충돌체크 구현 |
| | | | | | | |
| Step 5 | | Step 6 | | Step 7 | | Step 8 |

Part 4



