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

2021182012 민지용

**1. 게임 컨셉 소개**

스크린샷, 만화 영화, 하늘, 애니메이션이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

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 굴려 잘 대처해 나가야 한다.

**2. 게임 플레이**

**스크린샷, 텍스트, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**나무, 애니메이션, 만화 영화, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

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