



윈도우 프로그래밍 2D 게임 기획서

제출일: 2021.03.16

전공: 게임공학과

학번: 2015182025

1. 게임 제목

Cuphead's Cartoon Defence

2. 게임의 내용 및 진행 방법

여러 가지 맵에서 다양한 몬스터와 보스를 잡는 디펜스 게임

게임을 시작하면 플레이어가 특정 맵에서 본인에게 날라 오는 적들을 처리하며 생존합니다. 일정 개수의 적을 처치하면 더욱 어려운 공격 패턴과 많은 체력을 가진 보스 몬스터가 나와 플레이어를 공격합니다. 보스 몬스터를 잡으면 다른 스테이지로 바뀌며 거기서도 똑같이 반복하여 최고 점수에 계속해서 도전하는 디펜스 게임입니다.

3. 게임의 특징

- 복미 만화 느낌의 그래픽과 사물의 의인화를 통한 개성 있는 몬스터



4. 게임을 만들고 싶었던 이유

게임은 늘 즐거움이 우선이라고 생각합니다. 하지만 게임 난이도가 너무 높으면 특정 매니아 층만 선호를 하고 일반 플레이어들은 흥미를 잃어버립니다. 높은 난이도와 어려운 패턴으로도 유명한 컵헤드 게임을 좀 더 재미있고 다가가기 쉽게 재구현하고 기존 스토리모드 형식을 디펜스 형식으로 바꾸어 평소에 가볍고 계속할 수 있게 하면서도 특유의 게임 분위기를 헤치지 않으며 즐길 수 있게 만들고 싶었습니다.