



2d게임프로그래밍

Term project 제안서

멀티미디어공학과

2014112553

김태윤



게임 컨셉



장르 : 횡스크롤 게임

복잡한 스킬이나 공격없이 이동과 점프로만 이루어지는 공격

주변의 주어진 오브젝트를 이용하여 공격하는 것을 재미요소로 활용



게임 구성 & 조작키

캐릭터 구성



Player
-이동속도 보통



Enemy1
-지상 유닛
-이동속도 느림



Enemy2
-공중 유닛
-이동속도 빠름



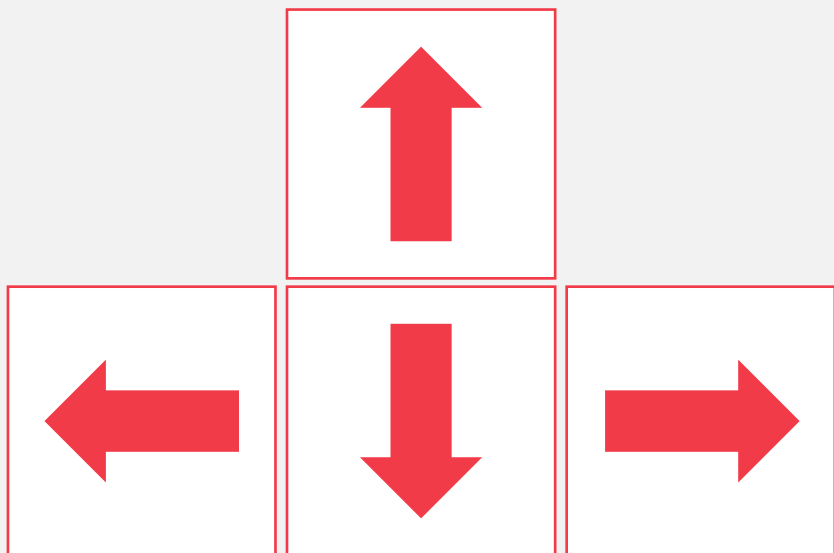
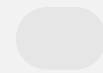
Enemy3
-지상 유닛
-마법공격(메테오)
-원거리 공격이나 특정 이벤트로만 무력화 가능



Enemy4
-보스
-피할 수 없는 전범위공격
-빠른 이동공격
-Player가 20번의 공격을 성공시켜야 깰 수 있음

기타 오브젝트 구성

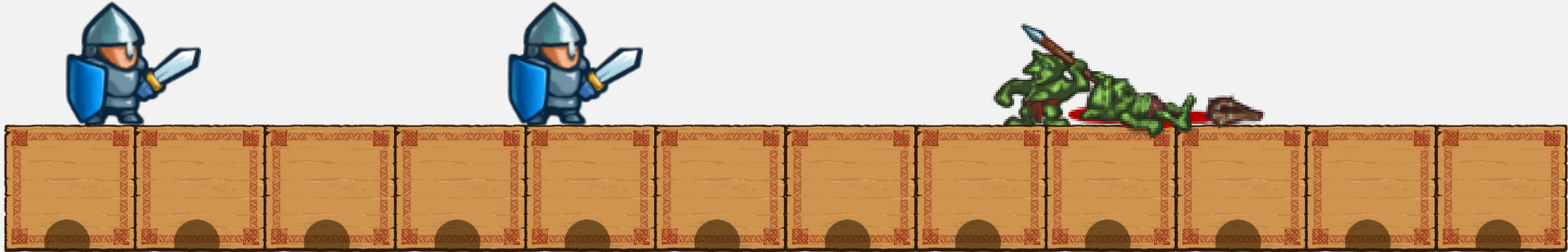
	<ul style="list-style-type: none">-Player가 방향키로 밀어 움직일 수 있는 Box-길을 만들 수도 있고, 공중에서 떨어뜨려 Enemy에게 적중 시 HP를 1낮춤
	<ul style="list-style-type: none">-맵의 곳곳에 배치-Player의 원거리공격을 지원-화살의 방향 조절 가능
	<ul style="list-style-type: none">-보스의 전 범위 공격을 피할 수 있는 Shelter로 이용



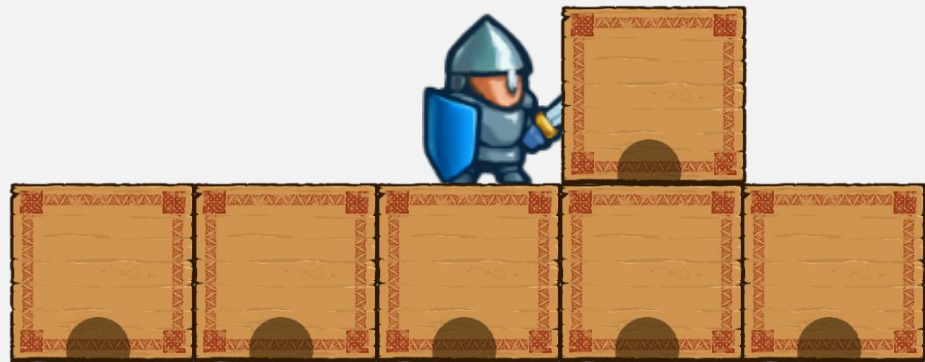
Space bar



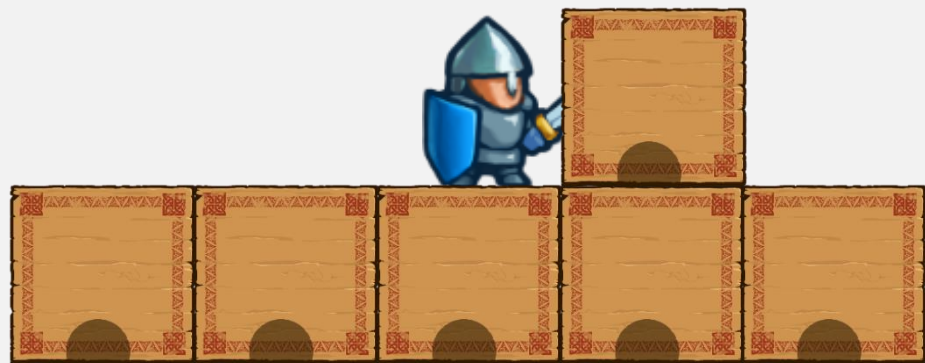
게임 제작



일반 맵



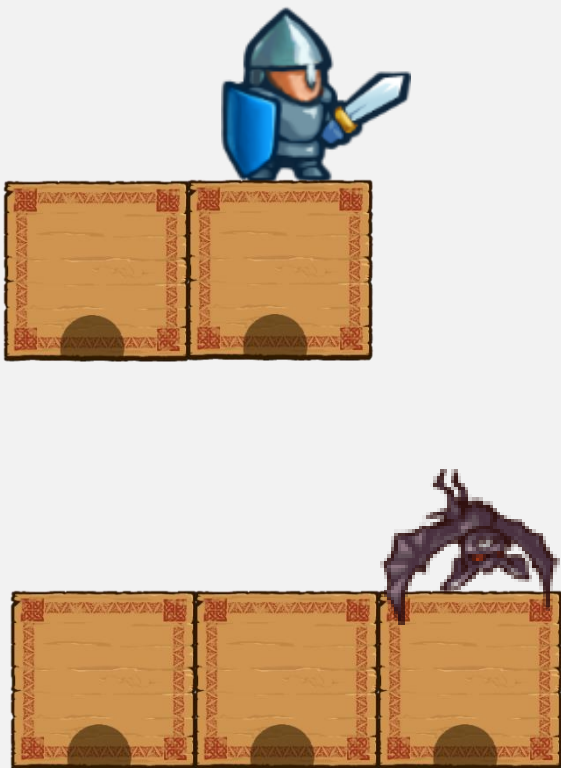
일반 맵

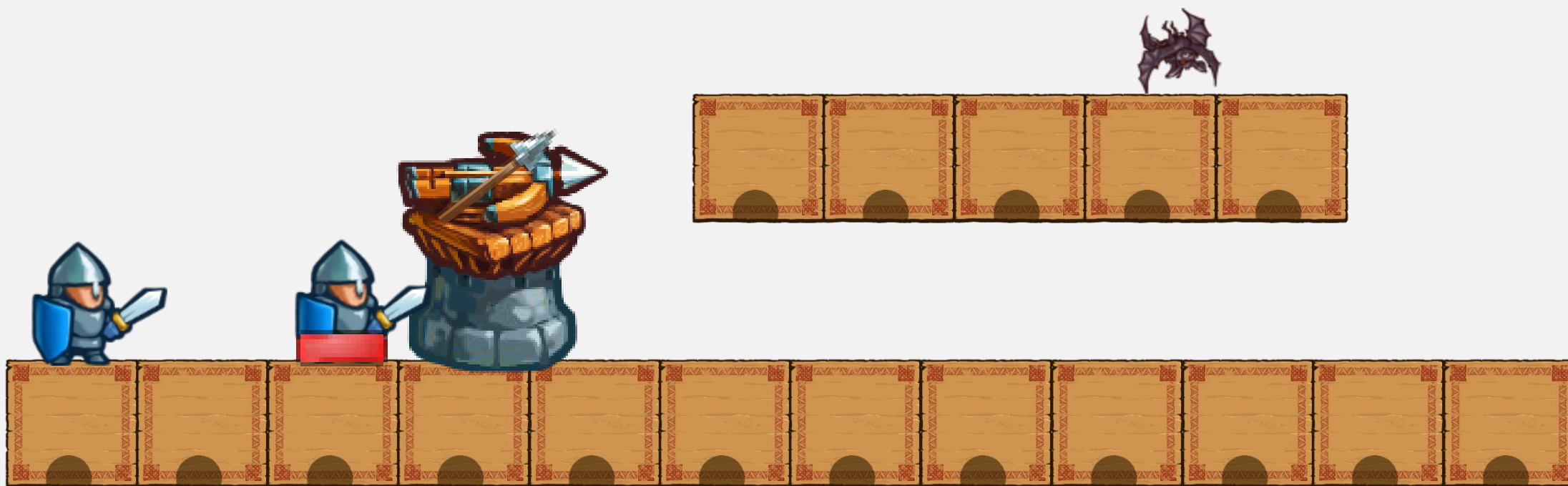




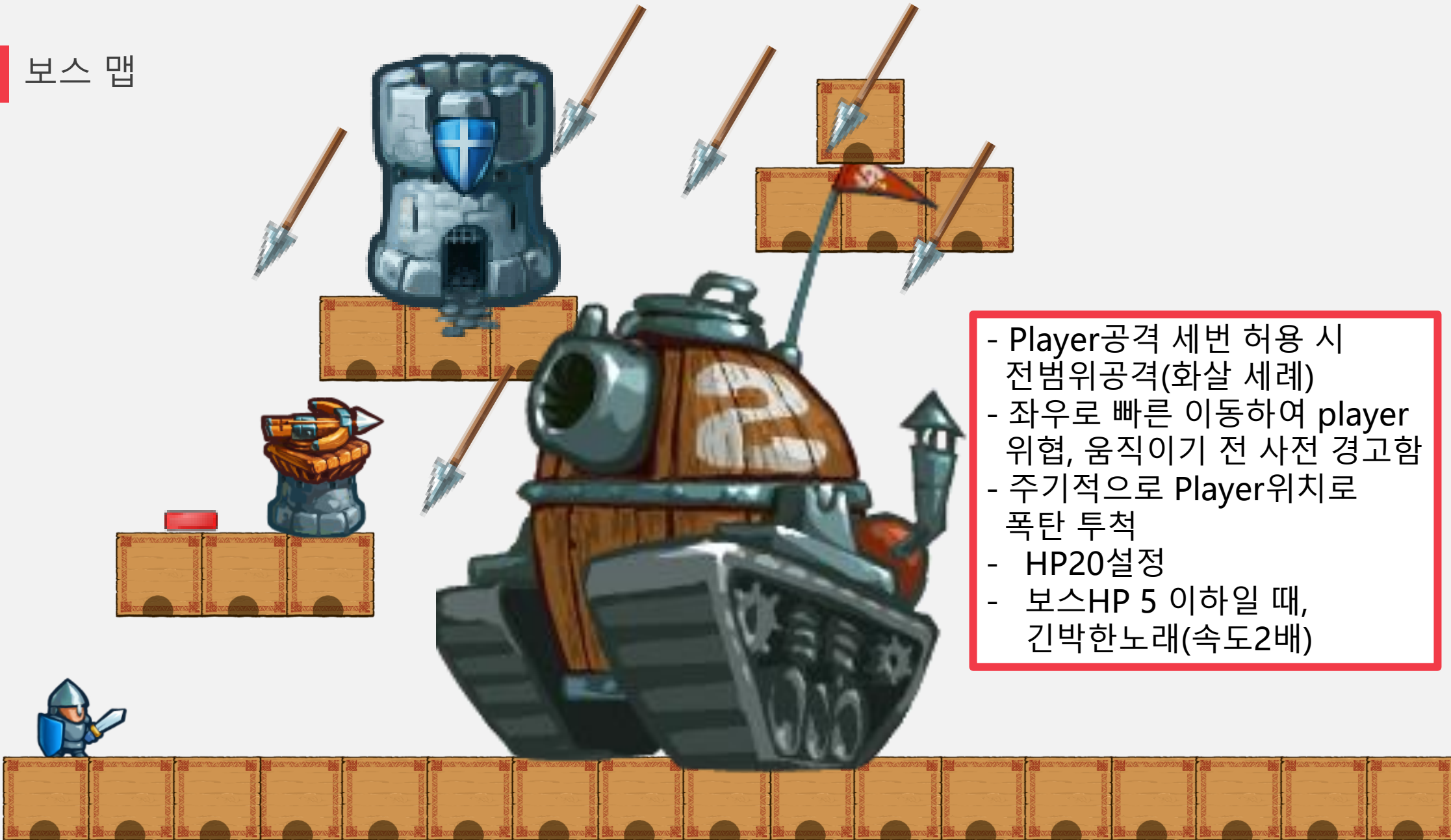


일반 맵





보스 맵





감사합니다

THANKS FOR YOUR WATCHING