

# 2D 게임프로그래밍

2021180021 양태웅



GAME CONCEPT

# 게임 컨셉



장르: 타워 디펜스

핵심 컨셉: 동물들이 주인공인 방어 전투

재미 요소: 단순히 유닛을 많이 배치하는  
것이 아니라 적의 공격 패턴과 지형에 맞  
는 적절한 전술이 요구된다.

\* 페이지 내 인물 사진은 샘플이미지입니다.



# 구현 내용

- 캐릭터 이동: 키보드 입력을 통한 좌우이동
- 스테이지: 일반 몬스터 3스테이지 + 보스 스테이지
- 아이템: 플레이어의 3개의 공격 아이템
- 적: 플레이어 유닛 공격
- 게임 기능: 캐릭터, 적 유닛, 보스의 체력 구현
- 사운드: 플레이어, 적, 유닛 기본공격, 플레이어 피격 소리

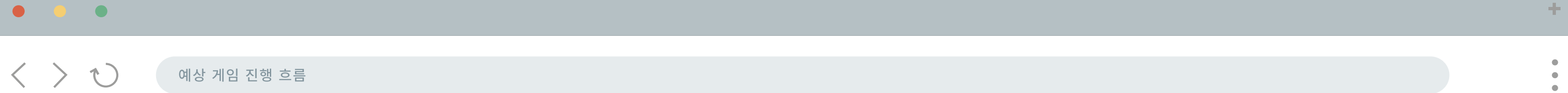


예상 게임 진행 흐름



# 게임 시작화면





# 스테이지 선택





예상 게임 진행 흐름

# 스테이지 플레이



팔라독은 방향키로 조작 가능하며  
우측하단의 메이스를 이용해 마법을 사용  
하거나 아군 유닛을 소환해 적을 공격 할 수  
있다. 메이스를 통한 공격은 마나가 소모되  
고 유닛 소환에는 식량이 필요하다.

화면 상단에는 팔라독과 적 기지의 체력바  
가 있다.

팔라딘이 죽기 전에 적을 먼저 처치하면  
이기는 게임이다.



# 개발 일정

- 1주차: 리소스 수집 및 정리
- 2주차: 게임 시작화면 및 스테이지 선택 화면 구현
- 3주차: 공격 아이템 3종 및 애니메이션 구현
- 4주차: 플레이 화면 UI 및 팔라딘 구현
- 5주차: 유닛 충돌 체크 및 공격 구현
- 6주차: 플레이 화면 내 클릭 처리 구현
- 7주차: 사운드 넣기 및 부족한 부분 수정
- 8주차: 최종 점검

