1 Second

류재욱 – 20409

**2018.07.01**

1. **게임 소개**
2. **제작하게 된 계기**

**처음에는 시간을 느리게 할 수 있는 능력이 있는 게임을 만들고 싶었는데 이 부분이 탄막 슈팅게임과 잘 어울린다 생각해서 제작하게 되었다.**

1. **게임의 스토리**

**22세기, 쿠데타가 발발하여 반란군은 세계 주요 도시를 쑥대밭으로 만들고 세계를 정복하려 한다. 패배한 정규군은 다시 군사들을 모아 반란군을 저지하려 하지만 무기의 공급지인 공장을 빼앗기게 된다. 정규군은 이를 탈환하기 위해 소수인원으로 적들을 파괴하고 탈취된 공장을 빼앗으려 한다.**

**세부 정보**

* **게임 이름 : 1 Second**
* **장르 : 종스크롤 슈팅게임**
* **플랫폼 : PC**
* **배경 ( 분위기 ) : 어두운 분위기의 공장으로 계속해서 나오는 적들을 처치하고 공장을 탈환해야 한다.**
* **타켓층 : 게임을 주로 즐기는 10~20대**

1. **게임 한 줄 요약**

**적을 처치하여 점수를 얻어 클리어하는 탄막 슈팅게임이다.**

1. **재미 요소**

* **적을 타격할 때의 타격감에서 재미를 느낄 수 있다.**
* **클리어 할 때 성취감을 얻어 재미를 느낄 수 있다.**

1. **인 게임**
2. **플레이어**

**기본적으로 총알을 한 방향으로 발사할 수 있고 추가 능력은 1초동안 시간이 느리게 흐르는 능력을 가지고 있다. 능력을 사용하면 다시 사용하기 위해 몇 초 간 기다려야 하며, 이 능력을 잘 사용해 적들의 총알을 피할 수 있다. 적에게 피격 시 체력이 닳고 체력이 다 닳는다면 죽으면서 패배한다.**

1. **적**

**게임을 진행하는 동안 계속 출현한다. 세 갈래로 발사하거나 플레이어가 있는 곳으로 발사한다. 처치하면 점수를 얻고 일정확률로 아이템을 드랍한다.**

1. **보스**

**게임의 마지막에 출현한다. 3가지 패턴을 가지고 있으며 처치할 시 게임을 클리어하게 된다.**

1. **아이템**

**적을 처치할 시 확률적으로 나온다. 플레이어의 체력을 회복하거나 공격방식을 바꾸는 두 종류가 있다.**

1. **아웃 게임**
2. **메인 화면**

**게임을 시작하는 화면으로 x키로 시작할 수 있다.**

1. **프로젝트 일정**

**5/9 : 기획 설정 및 리소스 검색**

**5/16: 돌아가는 배경, 플레이어 이동과 총알 발사 제작**

**5/23: 적과 총알 충돌, 화면 흔들림 효과 제작**

**6/9: 플레이어의 추가 능력과 게이지UI제작**

**6/20: 총알을 생성할 때 오브젝트 풀 적용**

**6/25: 보스 제작, 적 생성 패턴 제작**

**6/27: 점수 및 UI 제작**

**6/30: 메인화면 제작, 사운드 추가**

**7/1: 아이템 제작**