[Atents]

C조 게임 사전 기획

조장 : 태승환

조원 : 전태민, 이지선, 이재민, 김수영

`

장르 : 2d 플랫폼 게임

유사 게임 : 데드셀, 스컬

<데드셀>

아니메, 그래픽 디자인, 소설, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<스컬>

애니메이션, 그래픽, 그래픽 디자인, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명PC 게임, 전략 비디오 게임, 나무, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<우리만의 차별화 요소>

* 3D 형식의 로그라이크 게임
* 맵이 역전되어 다른 맵에 영향을 주는 방식
* 새로운 탑뷰 전투방식
* 기본 전투 방식 +A ( 기본 전투 방식을 보조 하는 너낌) : 원소마법
* 상점기능
* 스테이지 직업변경
* 상점에서 새로운 스킬 습득 /
* 능력 제한 최대 몇 개
* ( 클래스 / 종족\_고유능력 ) : 특정 스킬, 기술에 +A
* 중간보스 ( 동료 ) + ( 얻은 동료 별로 새로운 스킬 )
* 스킬 보유에 따른 새로운 엔딩
* 중간보스 / 보스
  + 중간보스 1대1
  + 보스 맵크기만 왕보스

고정맵에 랜덤 중간보스2 / 보스1

중간보스

보스 : 맵 크기

* 구현 기능
* 기술
* 많은 프레임 (가능하면)
* 맵 ( 스프라이트, 타일맵 )
* 캐릭터 ( 몬스터, 플레이어)
* UI
* <게임시작>
  + 캐릭터 (주인공)
    - 1. 5원소 주인공 / (속성 섞기 \_2tier)
      * 불, 물, 전기, 바람
        + 불\_(느린 근접)
        + 물\_(느린 원거리)\_(CC기 천천히 밀어내기 느린 공격, 다단히트, 낮은 데미지)\_사거리길게
        + 전기\_\_(빠른 원거리)\_사거리짧게
        + 바람\_(빠른 근접)
    - 2. 속성에 맞는 공격 // 보스는 다 속성 // 수치강화
    - 3. 속성강화 / 훈련소 / 도서관
      * 스킬 강화 / 공격 강화
        + 불 : 속도 증가, 뎀증, 도트뎀추가증(3티어)
        + 물 : 뎀증
        + 전기 : 경직시간 증가, 뎀증
        + 바람 : 범위증가, 이속증가, 다단히트증가
      * 소비아이템
        + 체력회복
        + 적 속성전환
        + 투척아이템등등..
  + 배경(맵)🡪 스토리
    - 에셋 찾아보고 (픽셀\_낮은 해상도)
    - 컨셉 / 동굴\_ 지하세계\_ / 탑\_벽돌 / 판타지 / 검, 활, 판타지 /
      * 보스를 죽여야하는 이유
  + UI
    - 메뉴 UI (ESC 할떄 나오는거 )
    - 게임 UI (플레이 화면에 필요한 것들)
      * HP, 자기속성 UI, 움직임, 미니맵,
    - 팝업 UI
      * 스킬창 / 각속성에 안내 및 강화상태 효과 서술
      * 스텟 /
      * 아이템창 /
    - 음향
      * Bgm
      * 배경효과음
      * 스킬, 공격 효과음
    - NPC
      * 쫄몹
        + 간단하게
      * 중간보스
        + 2개속성 / 속성공격 형태는 속성별로 동일
      * 찐보스
        + 4가지보스
      * 몬스터
        + AI
      * 상점
        + 스크립트
  + 이펙트