**<정신을 차려보니 나는 영웅이었고 공룡과 혈투 중이었다>**

| ***@2021.08.28***   | **플랫폼** | 모바일 / PC | | --- | --- | | **게임 컨셉 키워드** | 2D, 퍼즐, 싱글 플레이, 턴제 전투, 로그라이크, 전략 | | **게임 디자인 키워드** | 2048, 디비전2 마천루, 인투더브리치, 로그라이크 |   **- 게임 스토리**  **신나는 여름의 끝자락! 늦은 여름 휴가를 맞이해 요트를 타고 떠나다가 바다 속에 빠진 내가 영웅이 되어 공룡들과 전투를 벌이게 되었다?!**  **집으로 돌아가기 위한 거래로 악당 공룡들로부터 물고기 나라를 구해줄 영웅이 된 나.**  **과연, 물고기 나라를 구하고 무사히 이번 여름의 끝을 볼 수 있을까?**  **- 기본 규칙**  **1) 정사각형 형태의 8\*8 사이즈 맵 위에 플레이어가 조작할 수 있는 아군 캐릭터들이 클래스 당 1명, 총 3명이 정해진 위치에 배치된다.**  **2) 배치된 캐릭터들은 클래스에 따라 사거리(기동력), 공격력, 체력 등이 결정된다.**  **3) 게임은 턴제 방식으로 진행된다. 모든 캐릭터의 행동이 끝나면 1턴을 마치고 적의 턴으로 넘어간다.**  **4) 캐릭터들이 칸을 움직일 때마다, 움직인 방향으로 맵 상의 오브젝트들(적군 등)이 1칸씩 밀려난다.**  **5) 한 번 사망한 캐릭터는 게임이 종료될 때까지 부활할 수 없는 로그라이크 성격을 지닌다.**  **6) 모든 캐릭터들이 전부 사망하거나, 모든 적들을 해치우는데 성공하면 게임이 종료된다.**  **- 맵**  **1) 기본 정의**  **🡪 캐릭터를 맵 상에서 다른 타일로 이동시킬 경우, 그 방향에 맞춰 맵 상에 있는 오브젝트들(적군 등)이 1칸씩 밀려난다.**  **🡪 맵 구성은 타일 형태로 되어 있으며, 1개의 타일에는 1명의 캐릭터만 배치할 수 있다.**  **2) 맵 크기**  **🡪 8 \* 8 사이즈의 정사각형 형태를 띈다. 세로는 숫자, 가로는 알파벳으로 타일의 좌표를 구분한다.**  **3) 맵 종류 및 컨셉**  **시간이 부족한 게임잼 특성에 따라 맵은 ‘바다’라는 컨셉에 맞춰서 1개만 제작한다.**  **(데모 버전을 제작한다는 기준에 맞춰서 작업)**  **🡪 맵 배경 컨셉 아트**   |  | | --- | | **> 해초들이 가득한 깊고 맑은 푸른 바다 속 분위기**  **> 몇 가지 종류의 타일을 생성해서 배경을 칠하는 방식으로 구축** |   **🡪 게임 맵 컨셉 아트**   |  | | --- | | **> ‘인투더브리치’ 인게임 장면**  **> 쿼터뷰로 바라보는 시점으로 제작 (아이소메트릭 뷰)**  **> 도트 사이즈는 (64 \* 32)로 설정**  **> <여름이었다>라는 주제와 게임 스토리 설정에 맞춰, 맵 전체 분위기는 바다 속 모습을 연상할 수 있도록** |   **- 아군 캐릭터 및 적군 == 오퍼레이터**  **1) 기본 정의**  **🡪 캐릭터, 이하 오퍼레이터는 플레이어가 게임에서 조작할 수 있는 PC를 의미한다.**  **🡪 캐릭터는 클래스를 지닌다. 이 클래스에 따라 고유 특성 및 장단점, 운용 방식, 능력치 등이 달라진다. (Ex. 딜러(Dealer), 탱커(Tank), 서포터(Supporter))**  🡪 **캐릭터의 공통적인 능력치는 생명력, 기동력, 공격력, 사거리로 나눠진다. 타일을 1칸 이동하거나, 공격 시 기동력을 1씩 소모한다.**  **🡪 한 번 결정된 팀은 게임이 끝나기 전까지 변경이 불가능하며, 한 번 사망한 캐릭터는 부활할 수 없다.**  **🡪 게임에는 각 클래스 별로 캐릭터를 1명씩 투입할 수 있다. (딜러x1, 탱커x1, 서포터x1)**  **🡪 적는 클래스 3개 중 랜덤으로 최소 3명에서 최대 5명까지 생성된다.**  **🡪 본체는 동일하게 디자인 하되, 머리 위의 모자를 다르게 디자인해 구분한다.**  **(본체: 공룡 || 딜러: 상어 || 탱커: 고래 || 서폿: 의사가 쓰는 눈가리개를 쓴 닥터피쉬)**  **2) 적**  **🡪 적은 AI 또는 다른 플레이어가 제어한다.**  **🡪 플레이어의 오퍼레이터와 외형과 성능은 동일하다. 게임 상에서는 아군/적군 구분을 위해, 스프라이트의 색상을 다르게 설정한다.**  **3) 클래스**  **🡪 딜러 (사거리: 2)**  **클래스 정의: 공격 중심 클래스. 적에게 데미지를 부여하는데 특화되어 있다.**   | **무기** | 칼(Sword) | | | | | | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **능력치** | **생명력** | | **3** | **공격력** | | **3** |   **🡪 탱커 (사거리: 1)**  **클래스 정의: 방어 중심 클래스. 적의 공격을 버텨내는데 특화되어 있다.**   | **무기** | 방패(Shield) | | | | | | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **능력치** | **생명력** | | **6** | **공격력** | | **2** |   **🡪 서포터 (사거리: 3)**  **클래스 정의: 지원 중심 클래스. 적의 공격에 취약하나, 아군의 전투를 지원한다.**   | **무기** |  | | | | | | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **능력치** | **생명력** | | **5** | **치유력** | | **+1** |  * **칼 검기, 캐릭터 배치 시 먼지, 힐 (십자가) 이펙트** * **피격 시 발생하는 이펙트 ( 스크린 붉은색 ),**   **2-1) 클래스 설정 아트**  **🡪 클래스 본체 디자인 컨셉 아트**   |  | | --- | | **> 공룡 디자인**  **> 머리에 씌우는 모자로 클래스 구분**  **> 최대한 귀엽게!(눈은 11자로!) ‘보글보글’처럼 SD 디자인** |   **🡪 클래스(딜러) 디자인 컨셉 아트**   |  | | --- | | **> 공룡(본체)이 모자 쓴 디자인**  **> 머리에 씌우는 모자로 클래스 구분할 수 있도록** |   **- UI/UX 및 게임 컨셉 디자인**        **- 게임 개발 역할 분담 계획**  **1. 프로그래밍: 수용님, 지연님, 승기님(0.5인분)**   1. **게임 로직 구현**  * **2048 움직임에 따라서 맵이 변화하는 기능 (수용님)** * **전투, 칸 이동 및 대미지 적용** * **적군 AI 구현** * **캐릭터 배치: 정해진 위치에서 시작**  1. **UI 구현: 지연님 + 승기님 0.5 체계로 진행**  * **캐릭터 이동 가능 타일 여부 표현** * **상태창: HP, 기동력, 공격력, 초상화, 이름 표시** * **현재 턴 표시** * **생존 유닛 표시**   **2. 기획: 승기님**   * **오프닝 제작: 플레이 영상 녹화, 간략한 게임 소개, 소감 제출**   **3. 아트: 유나님, 지연님(필요 시 지원)**   * **맵 그리기** * **캐릭터 그리기** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |