1차 중간 점검

구현된 내용

* 플레이어블 캐릭터 선택 기능
* 플레이어블 캐릭터별 강화 기능
* 플레이어블 캐릭터 2가지 구현
* 맥크리 오리진
* 솔져 오리진
* 캐릭터별 스킬3가지 구현
* 일반 몬스터 2종류 구현
* 근거리형 몬스터
* 원거리형 몬스터
* 보스몬스터 패턴 구현
* 가스터 블라스터 형 공격
* 포물선 투사체 공격 ( 투석 )
* 접촉 폭탄형 공격
* 용병 고용 시스템 구현
* 웨이블 진행하며 얻은 재화로 용병 고용
* 랜덤한 용병이 선택되어 플레이어블 캐릭터 주변에 배치
* 용병 고용 비용 조금씩(25코인)씩 올라감
* 체력 및 경험치, 웨이브 정보 등의 표시 구현
* 5가지 용병 구현
* 터렛 ( 히트스캔 형 자동공격 포탑)
* 드론 ( 히트스캔 형 자동공격 포탑2)
* 힐러타입 용병
* 버프타입 용병 ( 공속버프 )
* 플레이어블 캐릭터 공격 연계형 용병 ( 미니 솔져 )

구현 계획 및 해야 할 일

* 로그북
* 몬스터 종류별 기록 및 정보
* 플레이어블 캐릭터 기록
* 용병 캐릭터 기록 – 캐릭터별 사용(고용)횟수 기록
* 도전과제 시스템
* 도전과제 클리어와 연동되는 플레이어블/용병 캐릭터 해금
* 구글 애드몹 추가
* 게임 오버 시 광고시청 후 다시하기 구현
* 보상형 광고요소 설계 및 구현
* 인앱 결제 및 유료 재화 구현
* 유료 재화가 필요한 성장요소 설계
* 결제 정보 구글 연동 및 저장방법 설계
* 플레이어블 / 용병 캐릭터 다양화와 밸런싱
* 출시 단계에서 플레이어블 캐릭터 최소 4가지
* 플레이어블 캐릭터 장기 목표는 10종류
* 용병캐릭터 종류 20+
* 솔져 오리진 캐릭터 3번 스킬 구현
* 완성된 캐릭터 수치 구체화
* 시너지를 일으키는 용병 조합 ( ex 공속버프 + 힐러 = 공격력버프 ) 의 존재로 캐릭터별 유리한 용병 조합을 생각 할 수 있음.
* 웨이브 구조 밸런싱
* 스토리 컨셉 구체화 및 정리
* 용병단 컨셉

리소스 요청 사항

* UI 디자인
* 버튼, 체력바 등 UI배치 및 버튼 디자인 리소스
* 배경 이미지
* 타이틀 화면
* 인게임(웨이브) 배경
* 캐릭터
* 플레이어블 캐릭터 컨셉 원화 / 인게임 스프라이트
* 용병 스프라이트
* 캐릭터 스킬 및 탄환 리소스

DGC 동대문 게임 첼린지 용 컨셉이미지

* 플레이 스샷용 필요 최소 리소스
* 캐릭터 스프라이트
* 배경
* 버튼 및 UI