

게임 제작 기획서

게임 장르 : 탄막 슈팅, 핵 앤 슬래시

기본적으로 브로타토와 뱀파이어 서바이벌을 기반으로 제작

게임 오버 조건 : 캐릭터 hp가 0이 될 때

캐릭터는 검만 사용 가능.

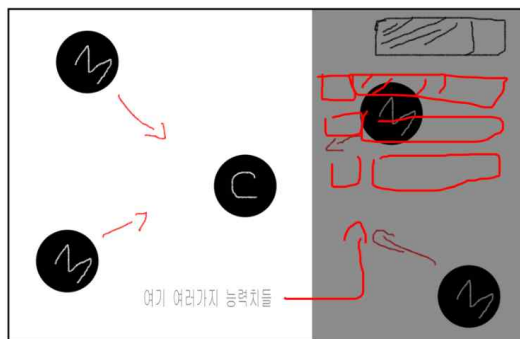
캐릭터는 마우스 포인터 방향으로 바라보며 스킬 / 평타 사용.

캐릭터는 마나가 존재하며 시간에 따라 자동으로 회복함.

일정 이상 몬스터를 죽일 시 클리어, 클리어 시 구매 타임 후 다음 라운드 진행

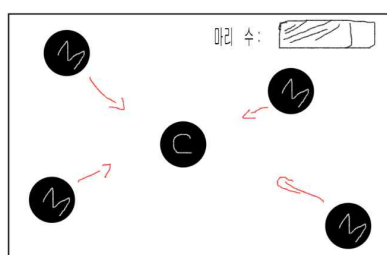
라운드가 올라갈 때 스킬/ 능력치 등등을 구매 가능

라운드 진행도중에도 능력치 강화 가능.



몬스터는 라운드 진행 도중에만 나오며 구매 타임에는 나오지 않음.

몬스터는 상시 플레이어쪽으로 움직임 / 닿을 시 데미지 입힘.



몬스터를 죽일 시 골드를 얻음 (이게 끝임)

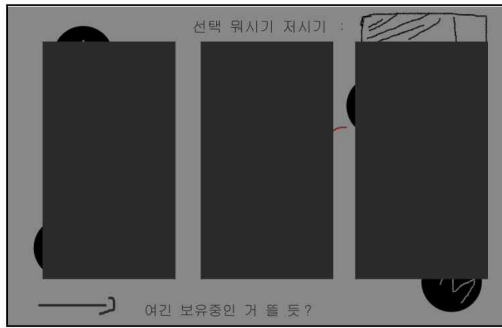
라운드에 따라 몬스터의 체력/데미지 증가.

*스킬

-클리어 시 3개의 능력치 카드가 나오고 선택 (뉴럴 클라우드 / 롤체 등등)

-스킬은 패시브 / 액티브로 구분 (패시브 ex : ~~ 공격이 더욱 강력해집니다. 등등)

-액티브 ex: ~~하는 기술을 습득합니다.)



-액티브 스킬은 기본적으로 마나를 소모하며 경우에 따라 hp를 소모할 수 있음.(스킬의 조건)