|  |
| --- |
| **PROJECT-E**  게임17기 4조 |

(한국정보기술연구원) 게임컨텐츠 팀 프로젝트 보고서

조장: 최희원

팀원: 김민웅, 김건수

목차

[[1] 게임 소개 3](#_Toc487817959)

[[3] 게임의 목표 3](#_Toc487817961)

[[4] 핵심 플레이 싸이클 4](#_Toc487817963)

[[5-1] 게임 구조 4](#_Toc487817964)

[5-2] 플레이어 스킬 사용 & 보스 패턴 4

[[5] 게임 조작 방법 6](#_Toc487817967)

[[6-1] 게임 조작 설명 6](#_Toc487817969)

[[6] 게임 로직 구현 설명 7](#_Toc487817983)

# [1] 게임 소개

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **타이틀 명** | 반격! 이세계에서 외계인 침공 | | |
| **게임 설명** | 평범한 주인공 이세계에 소환되고 외계인에 세뇌당한 미소녀를 동료로 만들고 외계인을 무찌르자. | | |
| **게임 목표** | 외계인의 초능력을 얻은 미소녀를 사용해서 전투를 승리하고 동료를 늘리고 이세계를 구하라. | | |
| **플랫폼** | 안드로이드(Mobile) | | |
| **장르** | 수집형 자동전투 리듬 롤플레잉 | | |
| **타겟 유저** | 10~40대 남자 | | |
| **게임 모드** | 모험(스토리) | | |
| **기획 의도** | 스토리 중심의 수집형 자동사냥 RPG의 루즈함을 보완하기 위해 리듬게임 요소를 추가함으로 집중도를 높임 | | |
| **주요 컨셉 특징** | 스토리를 진행하며 동료를 수집, 그리고 전투를 승리하기 위한 전략  그리고 동료에게 도움을 주는 버프를 걸기위한 리듬게임. | | |
| **스토리** | | **전투** | **리듬** |
| **C:\Users\SNEER\Desktop\작업중\maxresdefault.jpg** | | **C:\Users\SNEER\Desktop\작업중\제목 없음.png** | C:\Users\SNEER\Desktop\작업중\Z2hqbXNjXzE1MDM5MDA4NDM=.jpg |
| 스토리 전개 및 동료 획득   * 두근두근 문예부 | | 방치형 자동 전투   * 던전돌파 히어로즈 | 전투와 리듬게임을 병행   * 네크로댄서 |

# [3] 게임의 목표

자동 전투 RPG로 스토리상의 진행을 따라가며 모든 스테이지를 클리어하면 승리한다.

# 

# [5] 핵심 플레이 싸이클

핵심 플레이의 구조를 설명한다.

## [5-1] 미소녀들과 상호작용

|  |  |
| --- | --- |
| 순서 | 설명 |
| 캐릭터들과  대화 | 전투 전과 전투 후 캐릭터와의 대화로 스토리를 풀어낸다. |
| 캐릭터 선택 | 전투 전 대화가 끝난 후 이번 스테이지에 투입할 캐릭터 두명을 설정한다 |
| 버프음악 선택 | 위에서 선택한 두명의 캐릭터 중 캐릭터 하나의 고유 버프 음악을 설정한다 |

## [5-2] 자동전투와 리듬게임

|  |  |
| --- | --- |
| 순서 | 설명 |
| 전투 | 플레이어가 선택한 캐릭터들이 자동으로 적들을 찾아 전투한다. |
| 리듬 | 선택한 버프음악이 재생되며 버프음악에 맞춰 리듬게임의 노트들이 생성된다. |

# [6] 게임 조작 방법

### 

### [6-1] 게임 조작 설명

|  |  |
| --- | --- |
| 구분 | 설명 |
| 기본 조작 | 모바일 환경에서 디스플레이 터치 조작 |

# 

# [7] 게임 로직 구현 설명

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 기능 | 구현 로직 설명 |
| Conversation |  |  |
| NoteManager |  |  |
|  |  |
| AI |  |  |
|  |  |
|  |  |
| SceneManager |  |  |
|  |  |
|  |  |
| BattleManager |  |  |
|  |  |  |