**개발 계획서 (PumkinSniper)**

**게임 기안**

* 만들려고 하는 이유 등 게임 소개.
  + 만들려고 하는 이유 : 웜즈의 턴제 시스템 및 역동적인 움직임 등을 게임에 녹여내고 싶었습니다.
  + 게임 소개 : 웜즈의 메인시스템을 바탕으로 캐릭터 및 맵을 판타지 컨셉으로 구현한 게임
    - 왜 판타지를 채용하였는가? : 대세라서, 요즘 트랜드라, 기본 웜즈는 밀리터리 기반이라서 나올 수 있는 아이템이 한정되나 판타지 기반으로 제작 시 다양한 아이템을 구현할 수 있기 때문입니다.
* 게임의 핵심 재미
  + 여러개의 목숨을 바탕으로 아이템을 과감하게 사용할 수 있으며, 환경 변수 및 파괴 가능한 지형등의 변수들을 통해 다양한 형태의 상황이 일어나는 재미가 있습니다.
* 게임의 최종 목표
  + 모든 적들을 제거하여 팀 혹은 개인이 마지막까지 살아남는것 입니다.

**게임 내 클래스 구현 목표**

| **클래스** | **패시브** | **액티브** |
| --- | --- | --- |
| 호박 | 주변 밝힘 | X |
| 산타 | 랜덤 탄환 가지고 시작 | X |

플레이 가능 인원 수

* 최소 2인 최대 8인

**구현 이슈**

* 로프 플레이 구현
  + 역동적인 로프 플레이 구현이 난이도가 높을것으로 예상
* 지형 파괴
  + 스킬 및 공격에 의한 지형파괴 구현 및 부서진 부분을 제외한 콜라이더 구현 난이도가 높을것으로 예상
* 환경 변수
  + 바람이나 여러 환경변수를 설정하는 난이도가 높을것으로 예상

**계획**

* 피쳐 리스트
  + <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DAeYqV11-6wZCNpvaUSuZrO6gajYTQgwwnPuYG4YfFI/edit#gid=0>
* 주 단위 마일스톤
  + <https://docs.google.com/spreadsheets/d/10GLGLoNY5CPi_Tv-w12m-zkyF2LH5z3X3Fn35HppNdk/edit#gid=0>
  + 1주차 : 7월 18일 ~ 7월 22일
    - 스프라이트 맵 설계
    - 캐릭터 컨트롤러
    - 공격 시스템
    - 이동 시스템
    - 서버 클라이언트<->네트워크 연결
    - 단순 로비 구현
    - 단순 캐릭터 스텟 구현
    - 로프 프로토타입
    - 투사체 프로토타입
  + 2주차 : 7월 25일 ~ 7월 29일
    - 파괴가능한 지형 구현
    - 플레이어 입력(Back Space)으로 백플립
    - 턴 시스템 구현
    - 하트비트 구현
    - 클래스 단순 구현
    - 로프 프로토타입 구현
    - 방망이
    - 부유석(제트팩)
    - 턴 타이머 구현
    - 인벤토리 구현
    - 플레이어 Hp 표시
    - Spine 실험
  + 3주차 : 8월 1일 ~ 8월 5일
    - 범위 시스템
    - 리스폰 시스템 구현
    - 플레이어 이름 표시
    - 데스카운트 추가
    - 리스폰 지점 표시
    - 게임 결과창 구현
    - 로비로 복귀 기능 구현
    - 데스카운트 스텟 추가
    - 프로토타입 캐릭터 Spine 적용
  + 4주차 : 8월 8일 ~ 8월 12일
    - 메인 맵 구현
    - 바람 시스템
    - 확성기
    - 궁수, 마법사 클래스 구현
    - 캐릭터 스킬 관련 연산 처리
    - 리플레이 시스템
    - 풍향, 풍속 표시
    - AI Enemy Prefab 생성
  + 5주차 : 8월 15일 ~ 8월 19일
    - 데드존 시스템 추가
    - 도적, 전사 클래스 구현
    - 캐릭터 스킬 관련 연산 처리
    - 리플레이 시스템
    - 환경 시스템 알림 메시지
    - 이펙트 작업
    - AI 시스템 설계
  + 6주차 : 8월 22일 ~ 8월 26일
    - 캐릭터 밸런싱
    - 아이템 밸런싱
    - 사운드 작업
    - 이펙트 작업
    - AI 시스템 완성
  + 7주차 : 8월 29일 ~ 9월 2일
    - QA 및 에러 수정
    - 서버 부하 테스트(서버)
  + 8주차 : 9월 5일 ~ 9월 8일
    - 발표 및 전시

**A안**

* 기본 골자 + AI봇 추가 + 리플레이

**B안**

* 기본 골자 유지 + 리플레이

**업무 분담**

| **팀원** | **담당업무** |
| --- | --- |
| 김한성(팀장) | 코드 리뷰 관리, 깃 메인 관리, 클라이언트 담당 설계 및 기능구현, 문서작업 및 발표 |
| 신건호 | 서버 담당, 물리적 연산 관련 코드 전반 담당, 영어 관련 논문 및 레퍼런스 체크 |
| 황선우 | 클라이언트 담당, 코드 리뷰 관리, 기능 구현, 서브 서버, UI |
| 곽근오 | 클라이언트 담당, 기능 구현, 설계, AI 담당 |

**사업성**

* 시장에서 얼마나 팔릴까? 근거는?
  + 스팀 플랫폼에서 판매 예정
    - 국내에서도 사랑을 받았지만, 해외유저의 비중이 높은 게임이기 때문에 글로벌 플랫폼인 스팀에서 출시하는것이 유리하다고 판단하여 스팀에서 출시하기로 하였습니다.
  + 웜즈는 1995년부터 현재까지 꾸준히 시리즈가 나오고 있는 게임이다.
  + 이런 사랑받는 게임인 웜즈의 메인 시스템을 채용하되, 그래픽적 측면과 특성을 부여하여 차별화를 두어 유저들의 유입을 꾀함
  + 추가적인 수입은 외형을 바꿀수 있는 스킨 DLC를 추가하여 확보 할 예정