<게임 기획 논의 사항>

- 장르 확정

- 게임 방식

\*시점(카메라?위치)

내모난 위에서 군데 군데 구멍이 나 있는 형태의 맵. 우리가 배치하는 캐릭터에 따라 구멍을 막지 않으면 그대로 통과함.

구멍 구 멍 구멍 구멍 구 멍 구멍 구멍 구 멍 구멍

나무벽 구멍 나무벽

구멍 구멍 구멍

나무벽 구멍 나무벽 목표물

구멍 구멍 구멍

나무벽 구멍 나무벽

구멍 구멍 구멍

나무벽 구멍 나무벽

구멍 구멍 구멍

그리고 특정 스테이지가 지나면 랜덤으로 나무들이 펑 터지며 사라집니다. 나무 한 줄씩 사라진다던지 해서. 유저는 점점 사라지는 나무벽들로 난이도가 올라가면서, 스테이지 클리어 시 주어지는 골드로 캐릭터들을 뽑고 강화하거나, 특정 조건으로 주어지는 아이템. 예를 들어 돌멩이나 죽은 나무 등을 이용하여 구멍을 엄폐할 수 있습니다.

혹은 맵을

동물 배치

몹 나오는 위치 > 나무 나무 나무 나무 나무 나무 기지

동물 배치

로 해서

몹들이 나무를 뚫고 기지까지 도달하는 것을 저지하는 방법도 괜찮을 것 같습니다.

\*타워의 공격 방식

기본적으로 귀여운 동물들이 물건을 던지는 공격을 한다 던지 합니다. 귀여운 다람쥐는 도토리를 던지고 귀여운 토끼도 당근을 던지고 수탉은 닭벼슬을 쏘고, 코끼리는 코를 채찍처럼 휘두르고 기린은 목을 휘두르는 등, 공격을 합니다.

\*몬스터의 공격 유무

몬스터는 우리 기지만을 공격하려고 할겁니다. 기지 앞에 도착하기 전에 막아야 합니다.

\*아이템 유무

스테이지마다 주어지는 돌멩이나 죽은 나무, 등을 이용하여 빈틈을 막아 몬스터를 최대한 돌아가게 해야 합니다. 그리고 각 스테이지마다 일회용 함정 등을 설치할 수 있습니다.

\*확률형 아이템/스킬 유무

이 부분은 기본적인 시스템이 구현되면 생각해보는 것으로 합시다. 실현 가능성 유무.

\*타워 업그레이드 방식

진화와 합성이 있습니다.

타워의 단계는 7단계?를 기준으로 하며 단계를 구분하는 방법은 우리 동물들 아래에 오오라 같은 원이 단계를 알려줄 겁니다. 빨- 주 – 노 – 초 – 파 – 남 – 보

기본적으로 토끼와 토끼를 합성하면 진화입니다. 더 강한 토끼가 될겁니다.

합성은 랜덤입니다. 토끼와 거북이를 합성하면 모든 다음 단계에서 나올 수 있는 몬스터가 N분의1 확률로 나올겁니다.

그리고 정령이라는 동물도 추가할 계획인데, 정령도 7단계로 구성됩니다. 정령과 단계가 똑 같은 어떠한 동물과 합성하면, 무조건 그 어떠한 동물의 진화 단계가 나옵니다. 진화를 위한 몹으로 보시면 됩니다. 정령 + 정령은 그 다음 정령입니다.

진화는 어떠한 특성을 선택할 수 있도록 진화하게 할지 생각중입니다.

레벨 1은 50프로 확률로 븅신. 2는 45프로 3은 40프로 4는 35프로 5는 30 6은 25 7은 0???

1

\*플레이어의 조작법

터치를 기본으로 합니다. 랜덤 알을 구매하는 창을 클릭하여 칸에 설치하면 그 자리에서 동물이 태어납니다. 동물을 터치하여 다른 위치로 옮길 수 있지만 게임 중에는 위치를 옮길 수 없습니다. 두 번 터치하면 합성 창, 정보창이 나타납니다.

아이템 창을 이용하면 아이템 창이 나오며 드래그 하여 장애물을 설치할 수 있습니다.

연구 시스템을 이용하여 스테이지마다 동물의 공격력을 강화하는 테크를 탈 지, 연구를 하여 장애물들을 더 많이 생성할지 정할 수 있습니다.

다음 스테이지로 진행하는 게임 시작 버튼, 게임이 시작하기 전에는 마을 맵처럼 배치를 계속 수정하면서 아기자기한 분위기로 연구도 하고 진화도 시키고 합성도 하거나 무한대전모드를 해서 돈을 더 번다 던지 할 수 있습니다.

맵 전체를 손가락 두개를 넓히고 좁히며 크기를 조절할 수 있습니다.

\*레벨디자인

- 스토리 구축

나무를 파괴하고 숲을 파괴하려는 무리를 동물친구들이 막아야 합니다. 간혹 모자란 친구들이 나올 수 있지만 모든 동물 친구들이 힘을 합치면 숲을 지킬 수 있다고 믿고 있습니다. 신성한 나무까지 적들이 도달하지 않게 막아야 합니다. 적들은 나쁜 동물들일 수도 있고 나무를 파괴하려는 벌목꾼일 수도 있습니다.

- 디자인컨셉

\*타워 디자인

1.다람쥐. 도토리를 던지는 기본 딜러? 진화하면 할수록 크기가 커지고 1 대상을 빠르게 공격하는 공격을 합니다.

2.토끼 . 당근을 던집니다. 공격속도가 느린 대신에 크게 한방을 던집니다.

3. 당나귀 . 나오면 빡치게 하는 멍청하게 생긴 당나귀입니다.

4 .여우 : 닝ㄴㅇ닝닝닝닝닝니인잉 짖으면서 광역 스턴.

5. 기린 같은 사슴: 엄청 느리지만 광역으로 공격하면서 넉백을 먹입니다.

6.코끼리 : 코로 적을 잡아서 시작지점으로 다시 던집니다.

\*몬스터 디자인

동물들 일수도 있고 로봇일수도 있지만 약간 상태가 헬렐레하거나 친환경적이지 못한 디자인이면 좋겠습니다. 기존에 사용하는 동물들을 조금 수정하여 맛탱이 간 디자인으로 해도 됩니다.

\*맵 디자인

초록초록한 분위기로 나무들 같은 오브젝트 외에도 조금 숲이라는 분위기가 나는 맵이면 좋을 것 같습니다. 아무것도 없는 빈자리 땅에는 갈색 흙땅 같은 느낌으로 하면 될 것 같습니다.

\*UI 디자인

그림으로 그려서 보여주는 것이 편할 것 같지만 위에 간단히 설명은 해놓았습니다.

- 발표 관련

\*게임 이름 숲 속 친구들의 모험? 숲 속 친구들과 함께 숲을 지켜라? 위 아 애니멀 ? 애니멀프렌즈? 디팬스?

\*역할 분담

\*개발 일정