|  |
| --- |
| IndiDuck 1st Porject |
| 벽부수기  -기획- |

|  |  |
| --- | --- |
| 팀원1 | 권병주 |
| 팀원2 | 김진동 |
| 팀원3 | 박준혁 |
| 시행일 | 00,00,00 |

가제 (아파트 부수기 top view) 문제기술서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 개정내역 열람 | | | |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 2019.8.12. | 최초작성 | 문서를 최초 작성함 | 김진동 |
| 날짜 | 내역 | 항목 | 담당자 |

|  |
| --- |
| **진행과정** |
| |  |  | | --- | --- | | Pre-Production | 컨셉 | |  | | 프로토타이핑 | |  | | 구조설계 | |  | | Production | 마일스톤 #n | |  | | 알파테스트 | |  | | Post-Production | 클로즈베타 테스트 | |  | | 오픈 베타 테스트 | | 출시 | |   진행 과정에 따른 필수 작성 문서 |

|  |
| --- |
| **개략적인 컨셉** |
| 인디덕에서는 게임제작 실력 증진 및 친목도모를 위해 첫 번째 게임 잼을 실시하기로 했다. 기본적인 모티브를 아파트 부수기라고하고 사용하는 엔진은 유니티이며 역할 분담을 위하여 다음과 같은 역할을 배정하였다  \*역할 배정  1.플레이어-권병주  2.적(벽)- 김진동  3.무기- 박준혁  아파트 부수기를 탑뷰로 재 구현하며 제작방향은 다음과 같다  □ 탑뷰로 구현되어야 한다  □ 플레이어는 벽으로 둘러싸인 필드에 위치한다  □ 플레이어의 조작은 방향키와 공격버튼이 존재한다  □ 벽은 시간을 기준으로 플레이어를 향해 접근한다  □ 각 벽은 개별적이며 같은 층의 벽이 하나라도 파괴되면 모두 파괴된다  □ 각 벽은 개별적인 체력이 존재한다  □ 각 무기의 속성은 공격력이 달라야한다. |

|  |
| --- |
| **기능분류** |
| □ 플레이어  -1 두개의 컨트롤러를 가진다  -2 좌측 컨트롤러는 플레이어의 이동을 담당한다  -3 우측 컨트롤러는 플레이어의 공격방향을 결정한다  □ 적(벽)  -1. 벽에 체력을 부여한다.  -2. 시간을 기준으로 벽을 움직인다  -3. 체력이 0이되면 오브젝트를 파괴한다  -4. 벽을 생성한다  □ 무기 |