도형 전쟁(가제) 기획서

장르: 전략 디펜스

플랫폼: 모바일

주요 타겟:

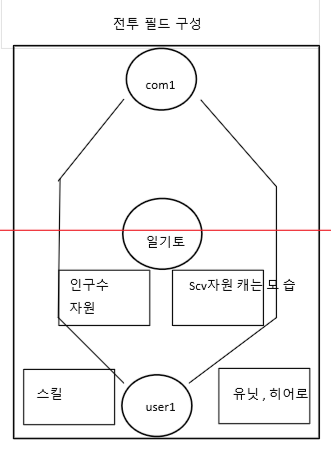
엔진: 유니티3D

언어: C#

배경(세계관)

* 우주 배경, 자원 고갈로 인한 행성간의 자원전쟁 일으킴

게임 화면 (인계임)



게임 방법

* 게임 시간 3~5분
* 게임을 시작하면 플레이어의 본진이 있고, 왼쪽 하단의 UI를 통해 유닛을 생산할 수 있다.
* 생산된 유닛은 자원을 캐는 sky와 라인에 출격하는 일반 유닛이 존재하고 플레이어는 자원을 캐거나 적을 공격하러 가는 두 가지 의 행동을 할 수 있으며,  
  유닛에 따라 선택된 행동은 변경할 수 없다.
* 게임 시작 하고 10초, 70, 130초 총 3번에 히어로 타임 발생 하면 씬 전환을 통해서 소환 하는 것 소환하는 씬 에서는 미니게임 발생한다.

히어로 타임의 미니게임이 발생 후 히어로가 소환이 되고 일기 토 라인에서 일기 토 승패를 거친 후 히어로 유닛 ui 를 활성화 하여 둘 중에 한 라인을 정해서 히어로 유닛을 뽑을 수 있게 한다.

* 유저의 스킬 사용은 일반 스킬은 쿨 타임을 적용을 하고, 궁 극기 스킬은 게임 한판당 단 한번 사용 가능
* 게임은 적 본진을 파괴하거나 3~5분이 지난 후 적 본진의 hp를 더 많이 깎거나 적의 유닛을 더 많이 잡아서 점수를 많이 획득한 쪽이 승리.

게임 통괄

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 설명 | 강제 종료 | |
| 사전 조건 | 인계임 접속 후 게임이 종료 되었을 때 | |
| 사후 조건 | 유저 페널티 발생 | |
| 예외 흐름 | User | System |
| 메뉴를 누르고 종료 하였을 때 | 알림 메시지 출력  “정말 게임을 종료하시겠습니까 종료 후에 페널티가 발생합니다” |
| 휴대폰 전원을 눌렀을 경우 | 유저 페널티 발생후 – 차감 |
| 휴대폰 전화가 왔을 경우 | 게임 그대로 진행 |
| 휴대폰 메뉴 키 를 눌렀을 경우 | 게임 일시정지 |

Map 에 대한 요구 사항

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 설명 | 유닛 생성 | |
| 사전 조건 | 인계임 접속 -> 유닛 선택 했을 때 | |
| 사후 조건 | 유닛이 맵으로 나와 진행 | |
| 예외 흐름 | User | System |
| 유닛을 생성을 안했을 경우 | 동작을 안함 (게임은 진행중) |
| 원터치 이외 다른 행동하였을 때 | 동작을 안함 (게임은 진행중) |
| 자원 생성이 고갈 되었을 경우 | 유닛 생성 안됨, 및 메시지  “자원이 부족합니다”. |
| 유닛 생성이 되었을 때 | 라인을 선택을 한다 (왼쪽, 오른쪽) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 설명 | SC 생성 | |
| 사전 조건 | 인계임 접속 -> sky선택 했을 때 | |
| 사후 조건 | SC 가 자원을 자동으로 생성 | |
| 예외 흐름 | User | System |
| sky를 생성을 하지 않았을 경우 | 동작을 안함 (게임은 진행중) |
| SC 생성을 하였을 때 | 자원을 자동으로 캔다 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 설명 | 일기 토 | |
| 사전 조건 | 게임 이 시작 한호 10초뒤, 70초 뒤, 130초 뒤 일기 토 타임 발생 | |
| 사후 조건 | 일기 토 시작 -> 히어로 유닛 생성 대기 | |
| 예외 흐름 | User | System |
| 미니게임을 진행을 안했을 경우 | 전체 스텟 -50% 페널티 발생 후  히어로 유닛 생성 버튼 활성화 |
| 미니게임에서 패배 했을 경우 |
| 미니게임에서 비겼을 경우 | 일반 스텟으로 히어로 유닛 생성 버튼 활성화 |
| 미니게임에서 이겼을 경우 | 전체 스텟의 120% 로 히어로 유닛 생성 버튼 활성화 |
| 히어로 유닛 선택 안했을 경우 | 순서대로 히어로 유닛 활성화 버튼 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 설명 | 일기 토 승패가 결정되고 난 행동 | |
| 사전 조건 | 일기 토 미니게임의 승패 여부 | |
| 사후 조건 | 두개의 라인 중 하나로 히어로 유닛 생성 | |
| 예외 흐름 | User | System |
| 히어로 유닛을 생성하지 않았을 때 | 다음 히어로 타임이 되기 전에 임의 위치 라인으로 히어로 생성 |
| 히어로 유닛을 생성할 때 | 맨 처음 클릭한 라인으로 히어로 유닛 생성 |