**초기 기획서**

**1. 컨셉**

**게임 이름**

Time treasure

**시점**

2D 탑뷰

**예상 플레이 타임**

20~30분 예상

**캐릭터**

탐험가, 인디아나 존스, sd 캐릭터, [**Spelunky**](https://namu.wiki/w/Spelunky)

**이름**

***피어스***

**배경**

* 현재 - 폐허가 된 유적지
* 과거 - 성물을 지키기 위한 성역

**시나리오**

컷신(주인공이 주점에서 잊혀진 보물에 관한 소문을 들음 -> 유적지 도착 ->보유하고 있던 유물의 숨겨진 기능 작동으로 현재와 과거를 오갈 수 있게 됨) -> 유적지 속 탐험 -> 유적지의 끝 도달 -> 보물 획득 후 유적지 붕괴, 탈출

**시놉시스**

어느 주점에서 소문으로 들은 “***잊혀진 시대의 미궁***” 속 잊혀진 보물을 찾기 위해 주인공은 여행을 떠난다. 우여곡절 끝에 도착한 유적지에는 신비한 기운이 감돌고 있었는데 갑자기 주인공이 가지고 있던

유물이 작동을 시작하고…

**2.시스템**

**게임 방식**

* 격자 이동 대각선 이동 x
* 플레이어와 적은 이동할때 한 칸씩만 이동 가능하다, [**Crypt of the NecroDancer**](https://namu.wiki/w/Crypt%20of%20the%20NecroDancer)
* 기본 공격 - 검기가 나가는 검 검기는 3칸까지 대각선 불가능 근접, 원거리 공격 다 가능
* 시간 여행- 제한 없음 그래도 최소 쿨타임 1초- 무제한의 느낌을 주기 위해
* 체력 시스템 없음- 한번에 죽음
* 대신 재시작은 스테이지 처음이 아닌 그 방 처음 부터

**스테이지 구성**

큰 개념의 스테이지가 있고 이 스테이지 안에는 방이 여러 개 있음. 스테이지 수는 레벨 디자인, 시간 상황을 보며 조정할 예정.[**아이작의 번제/방**](https://namu.wiki/w/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%9E%91%EC%9D%98%20%EB%B2%88%EC%A0%9C/%EB%B0%A9)

**카메라 이동**

방 이동할 때 마다 이동 후 같은 방안에서는 고정

**오브젝트**

**함정**

**현재**

* 불
* 독

**과거**

* 화살

**둘다**

* 가시
* 물
* 낭떠러지-절벽
* 돌덩이

**함정 트리거**

* 발판- 의도치 않음
* 버튼- 내가 의도한대로 누를 수 있음 기본 공격으로 상호작용. 따로 상호작용키 없음
* 시간 이동
* 방 입장 시
* 적을 처치 시

**적**

**현재**

* 거미 - 나를 쫓아오는 몬스터. 플레이어와 충돌 시 플레이어에게 속도 저하 및 시간 이동 저지 디버프

**과거**

* 성역 수호자 - 지정 위치를 패트롤 함. 공격 범위에 플레이어가 들어오면 활을 쏘는 몬스터. 원거리 공격. 공격전 멈추고 애니메이션 재생 이를 보고 피할 수 있음.
* 시간 수호자 - 플레이어를 쫓아옴. 특이 사항 시간 여행을 해도 쫓아오는 몬스터. 엘리트 몬스터 역할

**개발 후순위 시스템**

* 게임 마지막 보물 획득 후 유적지의 붕괴가 시작 후 탈출 시작.
* 탈출 시작 시 타임 어택. 이때부터는 시간 여행을 내가 조절할 수 없음.
* 지정된 타일들을 밟으면 강제로 시간 이동을 하게 됨.

**3.개발 목표**

**1주차**

**전반  
기획 - 모든 기획 목표 및 방향 설정**

**플밍 - 이동 시스템 및 기본 공격, 시간 이동완성**

**아트 – 맵 타일 시작, 캐릭터 컨셉**

**후반**

**기획- 레벨 디자인 시작**

**플밍- 오브젝트 구현**

**아트- 맵 타일 완성, 캐릭터 완성**

**2주차**

**전반**

**기획- 레벨 디자인 마무리**

**플밍- 오브젝트 구현, UI 구현, 스테이지 완성**

**아트- 캐릭터 애니메이션 완성, 오브젝트 완성**

**후반**

**기획- 전반적인 레벨 수정, 사운드**

**플밍- 버그 수정**

**아트- 아트 퀄리티 업**