**1. 게임 개요**

* 게임명: **BLEACHING**
* 장르: **3D 탑뷰 시점**, **디펜스**, **슈팅 게임**, **건축**
* 플랫폼: PC
* 타겟층: 10대 후반~ 20대 중반
* 주요 특징 (한 줄 요약): **적들을 처치해 돈을벌어 마을을 지어 발전시킨다.**

**2. 기획 의도 및 콘셉트**

* 배경: **판타지 배경의 몬스터에게 점령된 세상**
* 콘셉트: **몬스터들에게 점령당한 세상에서 몰려오는 몬스터들을 처치하고 마을을 지어 발전시켜라**!
* 핵심 재미요소 (Fun Factor) : 어떤 건물을 짓는지에 따라서 무기의 효율과 등장하는 무기 종류, 전투 방식의 차이가 생김. 플레이어의 선택과 집중을 요구 (전투와 건축)

**3. 게임 시스템**

* 조작 방법: 방향키로 이동, R로 장전, 마우스로 사격, E로 상호작용
* 게임 흐름: 총을 쏴서 적을 처치, 돈을 얻어 상점 등의 여러 건물 건축. ->요구 조건 충족 시 npc가 건물에 나타남. npc에게 도움을 받아 전투 진행. -> 웨이브 10의 최종보스 클리어 시 종료
* 레벨/스테이지 구조: 고정된 맵(건축한 건축물만 추가됨)에서 지속적으로 웨이브를 진행.
* 전투/퍼즐/조합 등 주요 시스템 설명: 무기를 구매하여 전투.
* 건축물: 포탑등의 사냥보조 건물, 대장간등의 무기 강화 건물, 성벽등의 공성 건물, 상점 등의 자원 구매 건물 등등..
* 재화 및 자원: 재화는 건축에 필요한 골드 하나만 존재. 플레이어의 자원은 체력과 기력, 총알(Ammo)이다. 총알은 무기마다 필요한 종류가 다르다.

**4. 캐릭터 및 오브젝트**

* 플레이어 캐릭터 정보
* NPC 및 적 캐릭터
* 스킬/무기/아이템 목록 및 기능
* 오브젝트 종류 (예: 상자, 문, 트랩 등)

**5. UI/UX**

* HUD 구성 (체력, 미니맵, 경험치 등)
* 메뉴 구성 (메인 메뉴, 설정, 인벤토리 등)
* 튜토리얼 흐름

**6. 그래픽 콘셉트**

* 아트 스타일 (픽셀, 2D, 3D, 실사풍 등)
* 캐릭터 콘셉트 아트 (스케치 포함 가능)
* 배경/맵 콘셉트

**7. 사운드 기획**

* 배경 음악 (BGM) 콘셉트
* 효과음(SE) 리스트 (공격, 점프, 히트 등)
* 음성(더빙) 여부

**8. 스토리 / 세계관**

* 세계관 설정
* 주요 사건/연대기
* 캐릭터 간의 관계도