

# 격전의 탑



START

2024184003

게임공학과

김영록

# 게임 컨셉

## [ 게임 제목 ]

- 격전의 탑

## [ 게임 컨셉 ]

- 탑에서 1 vs 1로 전투를 하는 격투 게임  
( Etherena라는 플래시 게임을 레퍼런스)



## [ 재미 요소 ]

- 플레이어들은 공격, 방어, 경직 기술으로 심리전 전투
- 일정 시간이 지나면 위험요소가 아래에서부터 천천히 올라옴
- 위험요소가 올라올 때 상대방이 위로 올라오는 것을 방해하며 괴롭히는 것

# 게임 흐름



시작화면



캐릭터 정하기

# 게임 흐름



인게임 화면



위험 요소 생성

# 게임 흐름



종료 화면

# 개발 일정

주차	주차 별 일정
1주 차	리소스 수집
2주 차	애니메이션, 인풋 시스템 구현
3주 차	콜라이더 시스템 구현 ( 더미 맵, 플레이어 )
4주 차	히트박스 시스템 구현
5주 차	전투 시스템 구현 ( 스킬, 플레이어 종류 ), 용암 시스템 구현
6주 차	전투 할 수 있는 맵 구현 ( 최소 2개 목표 )
7주 차	게임 인터페이스 구현 ( 시작화면, 캐릭터 선택화면, 게임 화면 )
8주 차	사운드, 이펙트 시스템 구현
9주 차	최종 점검 및 마무리