

< TOWER OF DESERT >

사 전 기 획 서

이 경 민

목 차

1. 게임 소개
2. 플랫폼
3. 조작
4. UI
5. 로직
6. 개발 일정
7. 개발 환경

게 임 소 개

고대 마왕이 부활하여 중간계를 다시 파멸의 길로 이끌려고 한다는 소문이 대사막에서부터 퍼져나오자 인간족 7 왕국 연합 의회에서 최고의 기사단들을 추려 연합 공격대를 만들게 되고, 인간족들의 미래를 위해 대사막으로 진격하게 되는데...

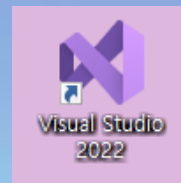
기사단 연합 공격대가 대사막 한가운데 도달하자 대사막 창공에서 정체를 알 수 없는 데저트 드래곤 부대를 만나게 되고 처음만난 데저트 드래곤의 강력함에 기사단 연합 공격대는 반궤멸하게 되는데...

대사막 한가운데 바위틈에서 눈을 뜨게 된 공격대장 기사단장 브라이언은 대사막 한가운데 높이 솟아올라있는 탑을 발견하게 되고 발길을 옮기기 시작하는데...

“사막의 탑 (Tower of desert)”은 사막에서 탑을 오르는 선택형 로그라이크 생존 **RPG** 게임 입니다.

플레이어는 매 순간 선택을 통하여 **몬스터와의 전투, 아이템 획득, 이벤트** 등을 통해 성장하고 더욱 강력한 **보스 몬스터와의 전투**를 통해 더 강력한 적들을 만나며 생존하는 로그라이크 **RPG** 게임입니다.

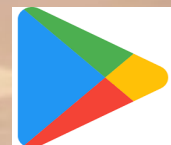
플랫폼



Visual Studio Console



[출시 예정] Windows

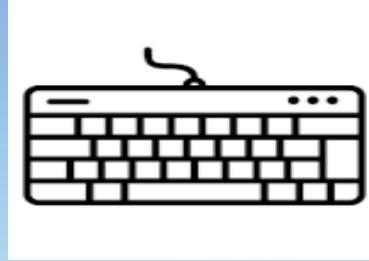


[출시 예정] Playstore



[출시 예정] Appstore

조 작



Keyboard



[추가 예정] Game pad

UI

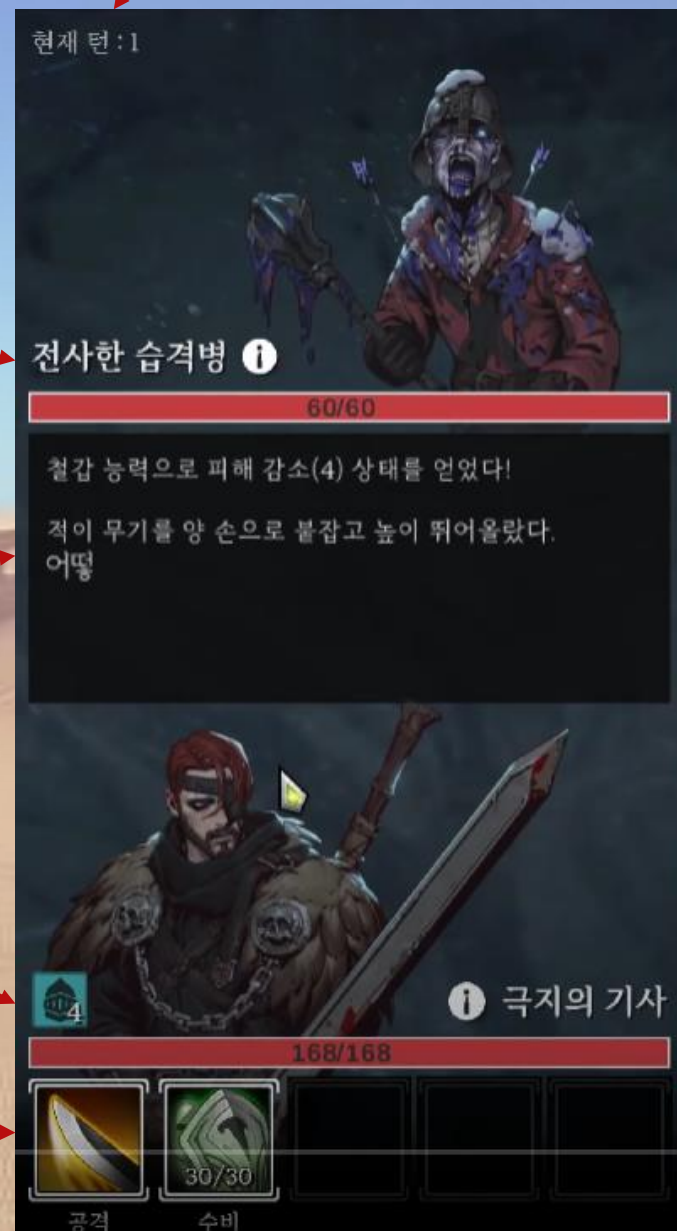
메인 게임 화면
이벤트 선택과
몬스터와의
전투 발생

키 입력으로 해당
정보창 열기



게임 화면 위 캐릭터의
HP와 목마름 정보 표시

게임 턴 표시



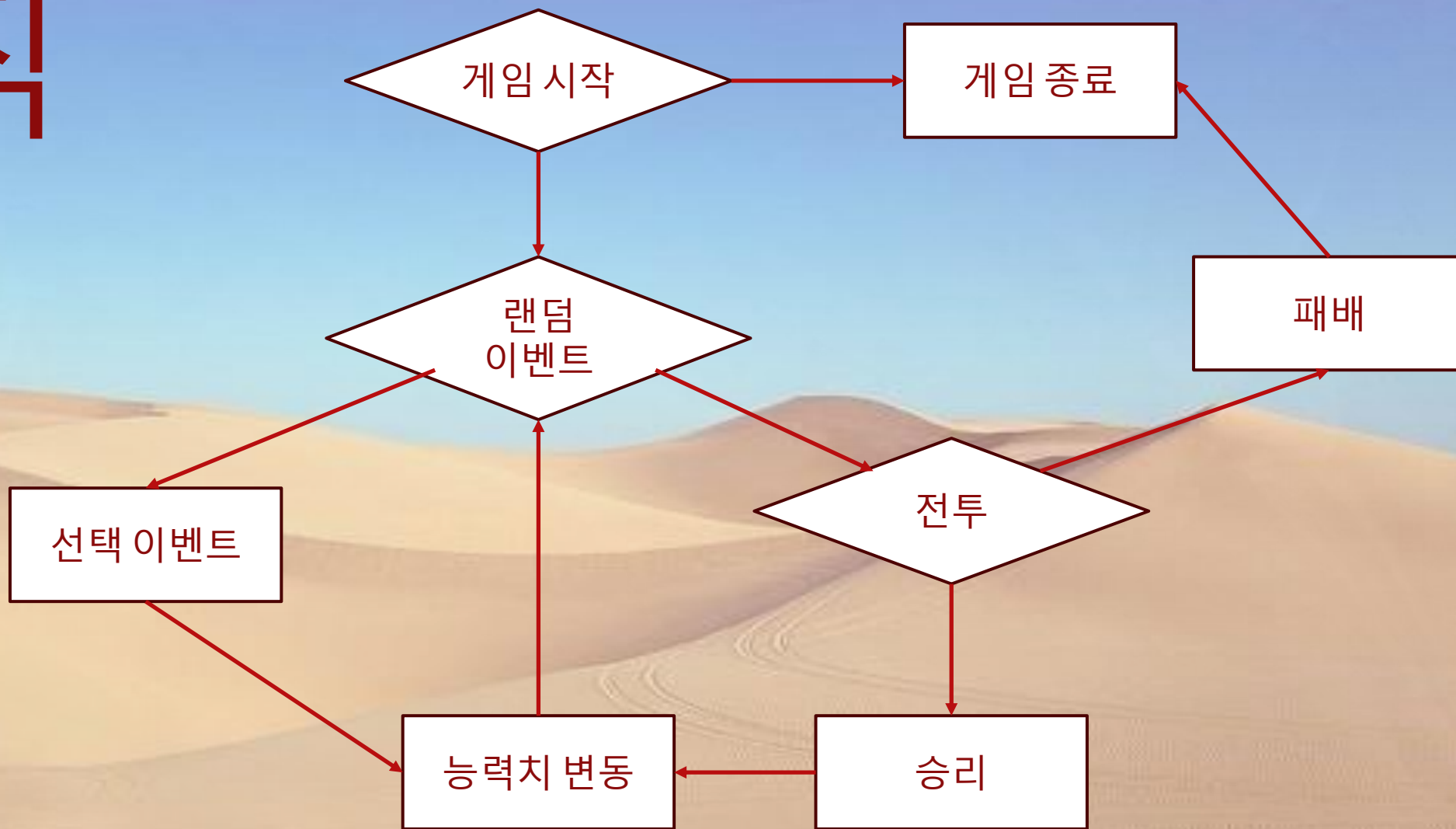
몬스터 정보

전투 정보

유저 정보

유저의 행동
선택

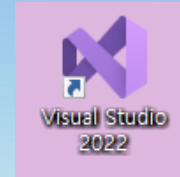
로직



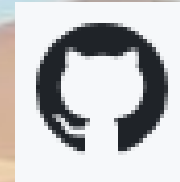
개발 일정

6 / 26 (월)	6 / 27 (화)	6 / 28 (수)	6 / 29 (목)	6 / 30 (금)
<ul style="list-style-type: none">- 게임 시작 시스템 개발- 캐릭터 성향 선택 시스템 개발- 캐릭터 스탯 계획 및 세분화- 상태 이상 시스템 개발- 메인 진행 게임 화면에서 랜덤 이벤트 발생 로직 개발	<ul style="list-style-type: none">- 전투 외 이벤트 발생 개발 및 세분화- 전투 시스템 발생 개발- 몬스터 종류 체계화 및 세분화- 마지막 스테이지 단계 밸런싱 구상- 게임 패배 시스템 개발	<ul style="list-style-type: none">- 아이템 및 스킬 획득 시스템 개발- 보스 시스템 개발- 게임 승리 시스템 개발- 게임 내 코어 미케닉 개발 마무리- 게임 사이클 정상 여부 테스트	<ul style="list-style-type: none">- 게임 프로토 타입 가능 여부 확인 후 시스템 보완- 폴리싱 작업	<ul style="list-style-type: none">- 게임 프로토 타입 가능 여부 확인 후 시스템 보완- 폴리싱 작업

개발 환경



Visual Studio 2022



Git hub



Source tree