Snow borthers

1. 게임 컨셉

(게임의 핵심 컨셉과 재미 요소를 명확히 제시)

스노우 브라더스는 고전 아케이드 게임으로, 단순하면서도 중독성 있는 게임입니다. 적을 눈덩이로 덮고 눈을 굴려 적을 모두 없애면 다음 스테이지로 넘어가며, 난이도는 점점 높아집니다.

적을 눈덩이로 만들어 굴리며 다른 적에게도 피해를 주고 한번에 여러 적을 처리 할 수 있는 것이 재미를 더해줍니다.

눈덩이로 처리된 적에게 나오는 아이템을 먹으며 플레이어의 능력치가 향상되어 플레이를 더욱 원할하게 할 수 있게 도와줍니다.

1. 예상 게임 흐름

(예상되는 게임 화면 스크린샷을 이용하여, 게임 실행 흐름 제시

게임 화면 이용 또는 영화 대본처럼 손으로 스케치

게임이 어떤 식으로 진행되는지 직관적으로 알 수 있도록 구성)

스테이지마다 몇 마리의 적이 화면에 등장합니다. 플레이어는 눈을 던져 적을 눈덩이로 만들고, 눈덩이를 굴려 해당 적과 그 이상의 적을 처리합니다. 모든 적을 처리하면 다음 스테이지로 넘어갑니다.

눈덩이로 처리된 적들은 사라지며 각기 다른 아이템이 나오게 됩니다. 아이템 중 빨간 포션을 먹으면 플레이어의 이동속도가 빨라지고 파란 포션을 먹으면 공격이 강화됩니다. 노란 포션을 먹으면 사거리가 늘어납니다.

일정 라운드 마다 보스가 등장하게 됩니다. 보스는 일반 적과는 달리 체력이 높으며 특수한 공격 패턴을 보입니다.

1. 개발 일정

|  |  |
| --- | --- |
|  | 개발 내용 |
| 1주차(10/14~10/20) | 게임 리소스 찾기. |
| 2주차  (10/21~10/27) | 게임 틀 만들기 |
| 3주차  (10/28~11/3) |  |
| 4주차  (11/4~11/10) | 중간 발표 준비 |
| 5주차  (11/11~11/17) |  |
| 6주차  (11/18~11/24) |  |
| 7주차  (11/25~12/1) |  |
| 8주차  (12/2~12/8) | 최종 발표 준비 |