|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 양식2 |  | |
| **GIGDC2020 상세기획서** | |
| **참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법** | |
| 1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.  2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.  3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.  - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내  - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내 | |
| 각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다. | |
| **1.게임 기본 틀** | |  | |  |  |
| 장르 : 2D 액션 게임  그래픽 : 2D 도트 ( 확정 아님 )  시점 : 사이드뷰  플랫폼 : PC | |
| **2.게임 설명** | |
| < 기본 룰 >  게임의 주인공이 깊은 지하 광산에서 시작해서 , 높은 빌딩, 우주 까지 가는 과정에서 많은 장해물들을 처치 해야 함.  각 층마다 스폰 되는 몬스터 수가 정해져 있고, 그 클리어 조건을 달성하면 다음 층이 열림 .  무기는 2개 까지 소지 가능.  < 조작 >  4방향키 – 이동  X – 기본공격  Z – 점프  SPACE – 무기 교체  < 플레이어의 BASE >  HP – 1000 ( 공격 받을 시 몬스터의 공격력 그대로 체력에서 깎임 )  무기 : 기본 무기 – ( 삽 )  < 층 설정 >  지하 9층 ~ 0층 – 광산  1층 ~ 10층 - 아파트  10층 ~ 20층 - 빌딩  20층 ~ 30층 - 우주선  ( 광산부터 시작해서 우주선 까지 존재하고, 우선 층마다 배경이 뒤죽박죽이더라도 끼워 맞춰서 진행해야 함. )  각 층의 5층은 상점 층. ( 지하 5층 , 5층, 15층 , 25층 ) - 상점에서는 무기 구매 가능  < 무기 > ( 무기 종류는 우선 3개 구현 목표 )  기본무기 – 삽   * 공격력 - 50 / 공격속도 - 초당 3회 / 사거리 10 / 공격 방식 : 광역 / 가격 – 500 골드   구매 무기 – 칼   * 공격력 – 100 / 공격속도 – 초당 2회 / 사거리 15 / 공격 방식 : 광역 / 가격 – 7000 골드   구매 무기 – 권총   * 공격력 – 150 / 공격속도 – 초당 2회 / 사거리 50 / 공격 방식 : 단일 / 가격 – 20000 골드   < 몬스터 >  **광산** 몬스터 – 거미 , 스켈레톤  거미 – HP 100 / 공격력 50 / 공격 방식 – 1초마다 근접 공격 / 특징 – 가장 많이 스폰 됨. / 처치시 2 골드  스켈레톤 – HP 70 / 공격력 40 / 공격 방식 – 1초마다 원거리 공격 / 특징 – 원거리에서 활로 공격함. / 처치 시 4골드  **아파트** 몬스터 – 갈매기 , 알바트로스 / 랜덤 공격 – 비행기  갈매기 – HP 150 / 공격력 70 / 공격 방식 – 0.7초마다 근접 공격 / 특징 – 많이 스폰됨 / 처치시 6골드  알바트로스 – HP 250 / 공격력 40 / 공격 방식 – 1초마다 근접 공격 / 특징 – 체력이 많아 잡기 힘듦. / 처치시 5골드  비행기 – 날라 오기 전 점선으로 동선이 표시되고, 날라와 플레이어에게 데미지를 입힌다 / 데미지 150 / 주기 – 20초  < 층 별 퀘스트 >  지하 9층 – 스폰 되는 거미 15마리, 스켈레톤 5마리 처치  지하 8층 – 스폰되는 거미 20마리, 스켈레톤 7마리 처치  지하 7층 – 스폰되는 거미 25마리, 스켈레톤 9마리 처치  지하 6층 스폰되는 거미 35마리 , 스켈레톤 13 마리 처치  지하 5층 상점층.  나머지 추후 | |
| **3.게임 특성** | |
| < 플레이어가 즐길 수 있는 요소 >  - 최고기록을 클리어 하기 위해 노력하는 과정.  - (약하게) 많이 스폰 되는 몬스터를 처치하면서 느끼는 쾌감. - 층수가 올라감에 따라 장비를 교체함 ( 질리지 않고 신선함 ) | |
| **4. 게임 플레이 방식** | |
| < 개발시 참고할점 >  (위에 게임 뭔지 아시죠?)   * 저 게임처럼 클리어 하면 문으로 들어가고 다음 층에서 스폰될 때 문을 열고 나오게 해주세요. * 상단 중앙에 현재 스테이지를 표시해 주세요. * UI기획은 곧 따로 작성합니다. ( 맵 기획 ), 우선 플레이어 이동과 적 스폰 구현해주세요. | |
| **5. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 예상 이미지 자료 첨부 )** | |