게임 제목

* 오토 디펜스

기획 의도

* 간단한 게임을 만들어보고자 애니매이션 하는 친구와 협업해 게임을 기획.
* 모바일에서 서비스중인 ‘땡땡마법사’라는 게임을 모티브로 게임을 기획.
* 개발 여건을 생각해 여러 부분을 생략하고 간소화해서 핵심 구조만을 정리해 기획

컨셉

* 중세시대 마법사가 공격해오는 적(몬스터)를 막기위해 성벽위에 위치해 적을 섬멸
* 마법사는 물, 불, 바람, 땅 4가지의 속성을 사용
* 마법사는 기본 공격으로 매직 미사일(투사체)을 사용
* 몬스터가 접근해 마법사가 위치한 성벽을 공격하고 성벽의 내구도가 다되면 게임 종료

주요 플랫폼(지금은 생각 x)

* 1순위 PC
* 모바일(가능하면)
* 전체적인 사양은 크게 필요하지 않을 것으로 판단.

게임의 특징

* 방치형 게임을 모티브로 했지만 사용자의 개입이 필요하도록 난이도를 설계
* 기본 공격을 제외한 4가지 속성을 사용자가 직접 사용하거나, 오토 모드를 선택하면 자동으로 사용하도록 설정

게임의 기본 구성

* 사용자 쪽으로 45’ 기울어진 탑뷰 형식
* 성벽 위 가운데에 마법사 배치
* 마법사가 가장 가까운 적에게 매직 미사일 시전
* 몬스터를 처치하고 얻은 재화(골드)로 스킬을 업그레이드
* 스킬은 물, 불, 바람, 땅이 있음
* 물 – 시전한 범위의 적에게 디버프(슬로우) 적용 + 일정량의 데미지 (LOL 애니비아 궁 모티브)
* 불 – 시전한 범위의 적에게 큰 데미지를 적용 + 도트딜( 폭발 후 화염 장판)
* 바람 – 시전한 범위의 적에게 일정량의 데미지 + 넉백 ( LOL의 나미 궁 모티브)
* 땅 – 시전한 범위에 벽을 설치해 적을 오지 못하게 만듬 (LOL의 애니비아 빙벽 모티브)
* 초기 버전은 10스테이지까지
* 몬스터 타입 : 근거리(고블린, 오크?), 원거리(고블린 투석병, 오크 투석병) (모델링 에셋이나 애니메이션있으면 적용 없으면.. 적당한 오브젝트 찾기)

테크 to do list

씬 전환

캐릭터 공격

등등 구현해야할거

게임 매니져, 리소스 정리

게임의 루프를 건드릴수있는 개발

시퀀스 안에서 어떤 이벤트를 발생시킬지.

게임 개발 방법론 찾아보기

Real to do list

처음 구현해야할 것

중간 점검 시간 (4주차) 돌아보는 시간. 회고(?)

스킬에서 MUST , NICE 나누기 심플한 것부터

어느쪽을 먼저 우선시 해야될까? ->

스킬 시스템(융합) NICE TO DO

시뮬레이션 해본내용을 구현으로 해본다. 상상을 구현

모습을 상상해서 문장으로 표현하고 그 주차 때 구현이 됬나 회고한다.

목표를 뚜렷하게 설정해본다.

위의것을들 1주차때 끝내놓는다.

처음부터 설계를 하는사람 vs 하드코딩하는사람

기초적인 설계는 끝내놓고

10월 15일 까지 구체적인 테크 구현 리스트 + 기초 로직 구현