

개발 기획서

팀	T.T
프로젝트명	Monster Defence (M.D)
작성자	연지수
작성일	2020-08-21

■ 게임 소개

어디선가 흘러나온 마기로 인해 탄생한 몬스터들의 침공, 이름없는 마을의 유일한 전사인 주인공이 몬스터들의 침공으로부터 마을을 지키기로 결심합니다.

몬스터를 막는 방어벽의 체력이 0이 될 때, 게임이 종료됩니다.

■ 게임성

다가오는 적들을 막는다는 다소 간단하면서 단순해보일 수 있는 게임이지만 적들을 막으면서 느끼는 성취감과 다양한 아이템을 이용해 전략을 세우는 과정에서 얻을 수 있는 만족감을 사용자에게 전달할 수 있습니다.

■ 조작법

1. 몬스터가 화면 상단에서 생성되어 내려옵니다.
2. 플레이어는 마우스를 이동하여 조준방향을 결정할 수 있습니다.
3. 마우스를 클릭해 무기를 발사합니다.

■ 그래픽

Monster Defence는 도트 그래픽으로 이루어진 게임으로 도트 그래픽이 가지고 있는 아기자기함과 개발이 수월하게 진행 될 수 있게 합니다.

■ 게임요소

- 몬스터
- 무기
- 아이템
- 방어벽

■ 몬스터

- 게임에서 적으로 나타납니다, 몬스터를 죽이고 방어벽을 지키는 것이 게임의 목표입니다.
- 몬스터는 다음과 같이 분류됩니다.
 - 슬라임

- 고블린
- 오크
- 몬스터는 다음과 같은 능력치를 가집니다.
 - 체력
 - 공격력
 - 이동속도
 - 공격속도
 - 처치시 얻는 점수
- 몬스터는 1단계 ~ 3단계까지 진화하며 단계가 증가할수록 능력치가 강화됩니다.
- 몬스터가 방어벽에 접촉하게 되면 몬스터가 방어벽을 공격하게 됩니다.
- 몬스터는 라운드별로 생성되며, 이전 라운드의 몬스터를 전부 제거 할 시 다음 라운드로 넘어가게 됩니다.
- 라운드가 넘어갈수록 높은 단계의 몬스터가 생성되고 몬스터의 수와 종류가 증가되어 출현합니다.

■ 무기

- 게임에서 적을 공격하는 수단입니다.
- 무기는 다음과 같이 분류됩니다.
 - 기본무기
 - 특수무기
- 무기는 다음과 같은 능력치를 가집니다.
 - 공격력
 - 공격속도
 - 무기사용횟수 (특수무기 한정)
- 기본무기 : 플레이어가 기본적으로 사용하는 무기로 사용에 제한이 없습니다.
- 특수무기 : 기본무기보다 강력하며 사용에 제한이 있습니다.
- 일정 라운드를 넘길때마다 기본무기의 공격력과 공격속도가 증가합니다.
- 특수무기의 경우 일정 점수를 지불하여 교환할 수 있습니다. 이때, 교환되는 무기는 무작위로 선택됩니다.

■ 아이템

- 아이템은 다음과 같이 분류됩니다.
 - 공격 아이템
 - 디버프 아이템
 - 회복 아이템
- 아이템은 1단계 ~ 3단계로 구분되며 단계가 증가할 수 록 강력한 효과를 가집니다.
- 공격 아이템 : 적을 공격하여 일정 데미지를 부여합니다.
- 디버프 아이템 : 적에게 디버프(이동속도 감소, 공격력 약화등)을 부여합니다.
- 회복 아이템 : 방어벽의 체력을 회복시킵니다.
- 아이템은 일정 점수를 지불하여 교환할 수 있습니다. 이때, 교환되는 아이템은 무작위로 선택됩니다.

■ 방어벽

- 게임에서 지켜야하는 요소입니다. 방어벽의 체력이 0이 되면 게임이 종료됩니다.
- 일정 라운드를 넘기게 되면 방어벽의 체력이 회복되고 증가합니다.

■ 보안점

- 몬스터와 아이템, 무기의 균형을 맞추어서 게임의 난이도를 맞추어야 합니다.