

# 게 임 기 획 서

19994156 안 영 재

한림대학교 컴퓨터공학부

## 차 례

### 1. 작품개요

- (1) 게임제목
- (2) 게임장르
- (3) 게임 대상층
- (4) 게임소재 및 배경
- (5) 소재 및 배경의 선택 이유
- (6) 게임의 목표
- (7) 게임요약
- (8) 게임방식

### 2. 게임개발

- (1) 개발환경
- (2) 시스템요구사항
- (3) 개발일정
- (4) 제작팀구성

### 3. 게임내용

- (1) 전체 시나리오 및 컨셉
- (2) 캐릭터 구성
- (3) 아이템과 건물의 구성
- (4) 전투와 인터페이스

## 1. 작품개요

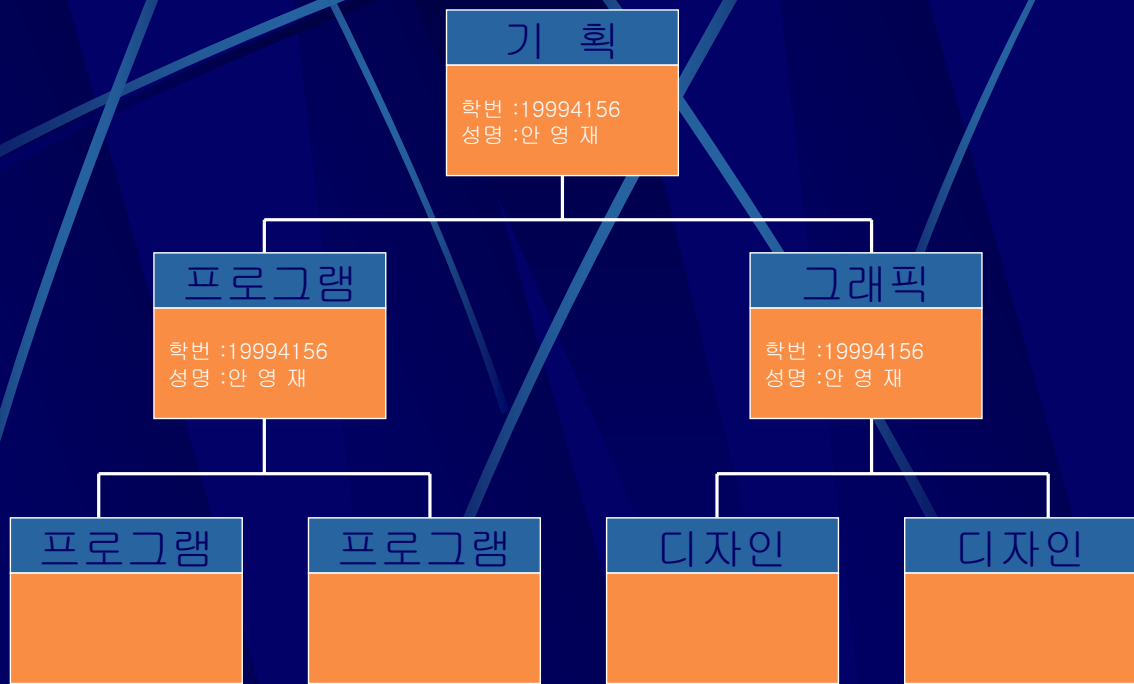
게임제목	Last of Chaos
게임장르	어드벤처
게임대상층	전연령층
게임소재 및 배경	1) 섬을 둘러싼 플레이어와 대전상대와의 싸움 2) 카드를 이용한 배틀
소재 및 배경 선택 이유	1) 최근 일본의 독도 영유권 주장 2) 유희왕 카드 게임에서 힌트를 얻어서 만듦
게임목표	1) 대전 상대를 물리침 2) 섬의 모든 영역을 차지 3) 레어카드나 신의카드 획득
게임요약	플레이어는 섬을 두고 각각의 대전 상대와 카드를 이용한 플레이를 하게 된다. 3전 2선승이 승리의 요건이고 함정카드, 필드카드, 일반카드, 특수카드, 레어카드를 사용하여 대전상대에게 승리를 하여 땅의 전지역을 차지 하게 되는 게임
게임방식	턴 방식

## 2. 게임개발

개발환경	Visual C++ 6.0, DirectX
시스템 요구사항	C P U :팬티엄3 800Mhz 이상 메모리:256MB 이상 그래픽:ATI라데온 7000 Nvidia 리바TNT2 하드디스크:1GB이상의 여유공간
개발일정	첨부 1
제작팀구성	첨부 2



# 제작팀구성



\* 제작팀의 구성은 모듈별로 세부화하여 작성하고 담당학생의 학번과 성명을 기입할 것

# 캐릭터구성



이름 : 태권v  
 생년월일 : 서력 190년  
 키 : 185cm  
 몸무게 : 70kg  
 특기 : 태권도  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



이름 : 도교건담  
 생년월일 : 서력 185년  
 키 : 160cm  
 몸무게 : 70kg  
 특기 : 가라데  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_







# 건물, 아이템 구성



### 일반 카드

- 카드 레벨
- 속성
- 공격력
- 방어력
- 특수 능력

### 레이 카드

- 정해진 수의 카드를 제물로 삼아 소환 할 수 있다.

\* 아이템, 건물 등도 캐릭터 구성과 동일함

# 건물, 아이템 구성



### 함정 카드

- 각종 함정카드
- 몬스터 파괴
- 필드에 있는 몬스터 파괴
- 상대방의 몬스터와 교체 등

### 특수 카드

- 특수한 능력의 카드
- 상대방 체력 감소
- 카드 일정한 수 획득
- 공격력 및 방어력 상승 등

\* 아이템, 건물 등도 캐릭터 구성과 동일함

# 건물, 아이템 구성



### 필드 카드

- 해당 속성의 몬스터 공격력 방어력 상승
- 상반 속성의 몬스터 공격력 방어력 감소

### 조합 카드

- 턱에 조합카드가 모두 모일 경우 무한의 공격력으로 방어불가

\* 아이템, 건물 등도 캐릭터 구성과 동일함

# 건물, 아이템 구성



### 융합 카드

- 2장 이상의 카드가 융합 되어 만들어지는 카드
- 오른쪽의 특수 카드가 있어야 함

\* 아이템, 건물 등도 캐릭터 구성과 동일함



# 전투와 인터페이스

## 전투 방법

- 턴 방식
- 한번의 턴에 한 개의 카드를 필드에 놓을 수 있음
- 특수카드 함정카드는 갯 수의 제한 없음
- 필드에 카드를 놓을 경우 공격/수비 표시
- 필드카드는 해당 턴에서 필드 카드지역에 놓을 수 있음
- 레어 카드는 해당 갯 수의 몬스터를 제물로 삼아 소환
- 파괴된 카드는 카드 무덤으로 이동
- 공격력 방어력을 기준으로 체력 감소

# 전투와 인터페이스

## 인터페이스

