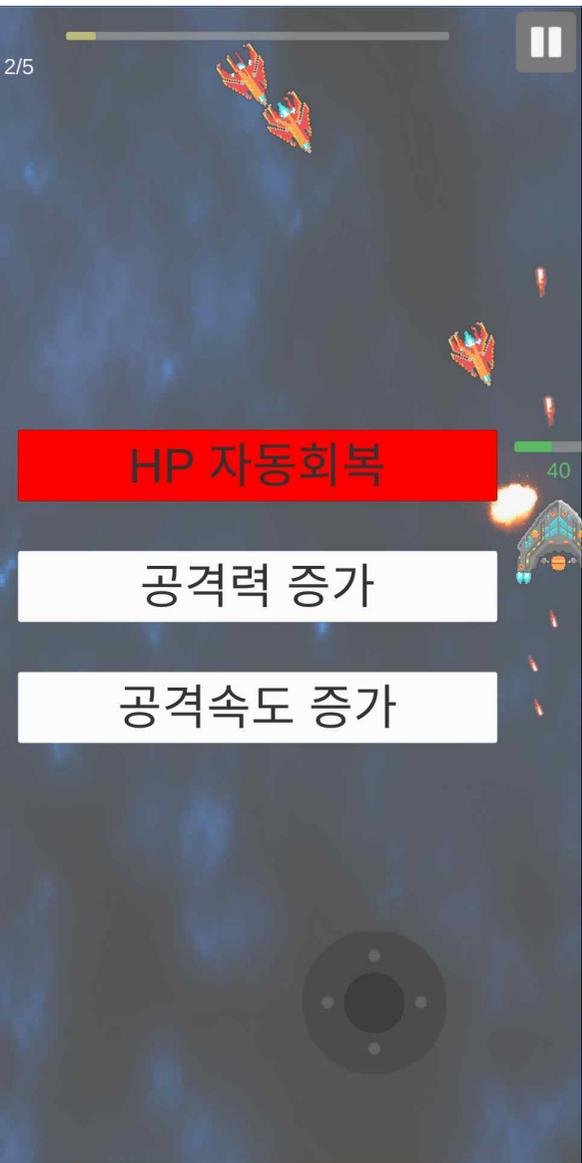


윙윙(Wing Wing)

게임공학과1688026 이지욱

대표 이미지



컨셉 & 제목

메인 컨셉 : 슈팅

서브 컨셉 : 성장

제목 : 윙윙(Wing Wing)

세부계획

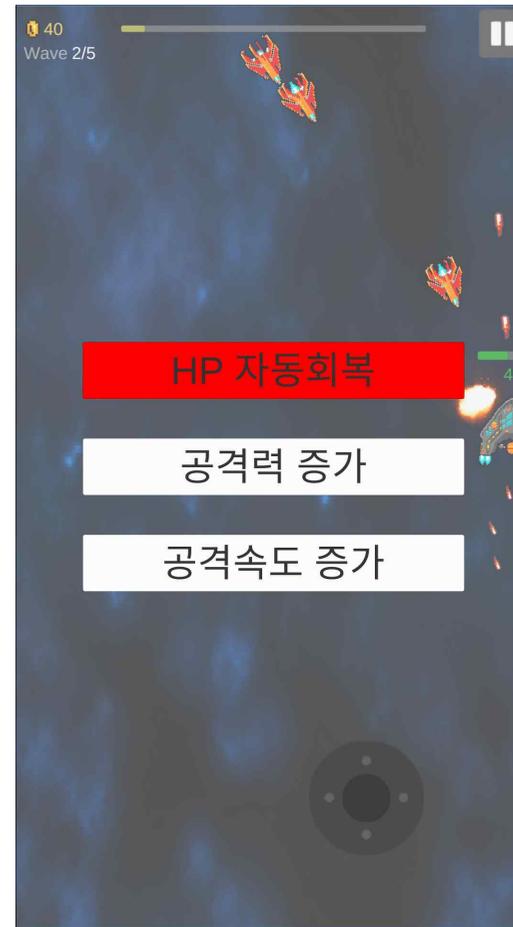
초기(슈팅 + 성장)



+



▶ 마지막(슈팅 + 성장)



게임 소개

윙(Wing Wing) 슈팅게임에 성장 요소를 가미시킨 성장형 슈팅게임입니다. 스테이지별로 등장하는 적들의 웨이브를 격파하며 플레이어의 캐릭터를 성장시킬 수 있는 것이 특징입니다.

경험치를 처치해 경험치와 재화를 획득할 수 있으며, 경험치를 모아 레벨이 오르면 스테이지 내에서의 일시적인 특수 능력을 얻을 수 있고, 이 재화를 사용해 영구적인 스탯(HP, 공격력)을 상승시킬 수 있습니다.

스테이지와 웨이브가 올라갈수록 적이 강해지거나 많은 수의 적이 출현하지만, 플레이어의 실력이 부족하더라도 플레이어는 기체의 성장을 통해 적을 격파할 수 있습니다.

향후 계획(발전 방향)

다양한 특수 능력 추가

보스 구현

엔딩 구현

스토리 추가

UI 개선

사운드 개선

BGM 추가

스테이지 웨이브 추가