**Game-Jam 기획안 (가)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***@2021.08.26***   |  |  | | --- | --- | | **플랫폼** | 모바일 / PC | | **게임 컨셉 키워드** | 2D, 퍼즐, 싱글 플레이, 턴제 전투, 로그라이크, 전략 | | **게임 디자인 키워드** | 2048, 디비전2 마천루, 인투더브리치, 로그라이크 |   **- 기본 규칙**  **1) 정사각형 형태의 맵 위에 플레이어가 선정한 캐릭터들을 배치해 게임을 시작한다.**  **2) 배치된 캐릭터들은 클래스에 따라 이동 가능한 칸 수, 공격 사정거리, 공격력, 스킬, 체력 등이 결정된다.**  **3) 게임은 턴제 방식으로 진행된다. 모든 캐릭터의 행동이 끝나면 1턴을 마치고 적의 턴으로 넘어간다.**  **4) 캐릭터들이 칸을 움직일 때마다, 움직인 방향으로 맵 상의 오브젝트들이 밀려난다.**  **5) 한 번 사망한 캐릭터는 게임이 종료될 때까지 부활할 수 없는 로그라이크 성격을 지닌다.**  **6)** 맵 위에는 무작위로 장애물들이 배치되며, 장애물이 있는 칸에는 캐릭터를 배치할 수 없다. 단, 장애물을 엄폐물로 사용할 수 있으며, 장애물은 일반적인 공격을 1회 막아낼 수 있다. 공격받은 장애물은 즉시 파괴된다.  **7) 모든 캐릭터들이 전부 사망하거나, 모든 적들을 해치우는데 성공하면 게임이 종료된다.**  **8)**  **9)**  **10)**  **- 맵**  **1) 기본 정의**  **🡪 캐릭터를 맵 상에서 다른 타일로 이동시킬 경우, 그 방향에 맞춰 맵 상에 있는 오브젝트들이 밀려나 움직인다.**  **🡪 맵 구성은 타일 형태로 되어 있으며, 1개의 타일에는 1명의 캐릭터만 배치할 수 있다.**  **2) 맵 크기**  **🡪 8 \* 8 사이즈의 정사각형 형태를 띈다. 세로는 숫자, 가로는 알파벳으로 타일의 좌표를 구분한다.**  **3) 맵 종류 및 수**  - 장애물  1) 기본 정의  🡪 타일 위에 무작위로 배치되는 NPC 오브젝트  🡪 맵이 움직일 때마다 방향에 맞춰 밀려나 움직인다.  🡪 장애물이 있는 타일에는 캐릭터를 배치할 수 없다.  🡪 장애물이 있는 타일은 1회 일반적인 공격을 막아낼 수 있다. (곡사형 공격 제외)  🡪 맵이 움직이면서 장애물들이 서로 부딪히게 될 경우, 즉시 파괴된다.  🡪 장애물의 종류는 맵의 종류에 따른 컨셉에 맞춰 디자인한다.  **- 캐릭터 == 오퍼레이터**  **1) 기본 정의**  **🡪 캐릭터, 이하 오퍼레이터는 플레이어가 선택하여 게임에 투입하는 PC를 의미한다.**  **🡪 캐릭터는 클래스를 지닌다. 이 클래스에 따라 고유 특성 및 장단점, 운용 방식, 능력치 등이 달라진다. (Ex. 딜러(Dealer), 탱커(Tank), 서포터(Supporter))**  🡪 **캐릭터의 공통적인 능력치는 생명력, 기동력, 공격력, 사거리로 나눠진다. 타일을 1칸 이동하거나, 공격 시 기동력을 1씩 소모한다.**  **🡪 한 번 결정된 팀은 게임이 끝나기 전까지 변경이 불가능하며, 한 번 사망한 캐릭터는 부활할 수 없다.**  🡪 캐릭터들은 각 클래스 종류에 맞춰 고유 스킬을 보유하고 있다. 이 스킬은 조건이 성립했을 때 자동으로 발동되거나 플레이어의 선택에 의해 발동될 수 있다.  **2) 클래스**  **🡪 딜러**  **클래스 정의: 공격 중심 클래스. 적에게 데미지를 부여하는데 특화되어 있다.**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** |  | | | | | | | **능력치** | **생명력** |  | **기동력** |  | **공격력** |  | | 스킬 |  | | | | | |   **🡪 탱커**  **클래스 정의: 방어 중심 클래스. 적의 공격을 버텨내고 반격하는데 특화되어 있다.**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** |  | | | | | | | **능력치** | **생명력** |  | **기동력** |  | **공격력** |  | | 스킬 |  | | | | | |   **🡪 서포터**  **클래스 정의: 지원 중심 클래스. 적의 공격에 취약하나, 아군의 전투를 지원한다.**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** |  | | | | | | | **능력치** | **생명력** |  | **기동력** |  | **공격력** |  | | 스킬 |  | | | | | |   🡪 힐러  클래스 정의: 지원 중심 클래스. 적의 공격에 취약하나, 아군의 전투를 지원한다.   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 무기 |  | | | | | | | 능력치 | 생명력 |  | 기동력 |  | 공격력 |  | | 스킬 |  | | | | | |   **- 적**  **1) 기본 정의**  **🡪 AI 또는 다른 플레이어가 제어한다.**  **🡪 플레이어가 제어하는 오퍼레이터(캐릭터)처럼 클래스 및 능력치를 가지지만, 구분을 위해 디자인을 다르게 설정한다. (Ex. 색상 구분: 청색(플레이어) vs 적색(적))**  **2) 클래스**  **🡪 딜러**  **클래스 정의: 공격 중심 클래스. 적에게 데미지를 부여하는데 특화되어 있다.**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** |  | | | | | | | **능력치** | **생명력** |  | **기동력** |  | **공격력** |  | | 스킬 |  | | | | | |   **🡪 탱커**  **클래스 정의: 방어 중심 클래스. 적의 공격을 버텨내고 반격하는데 특화되어 있다.**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** |  | | | | | | | **능력치** | **생명력** |  | **기동력** |  | **공격력** |  | | 스킬 |  | | | | | |   **🡪 서포터**  **클래스 정의: 지원 중심 클래스. 적의 공격에 취약하나, 아군의 생존력을 끌어올린다.**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** |  | | | | | | | **능력치** | **생명력** |  | **기동력** |  | **공격력** |  | | 스킬 |  | | | | | |   - 아이템  1) 기본 정의  🡪 전투를 진행하면서 적을 처치하거나, 랜덤으로 생성된 타일에 캐릭터를 이동시키거나, 특정 장애물 오브젝트를 부수는 등의 행동으로 획득할 수 있다.  🡪 캐릭터의 체력 회복, 공격력 일시적 증가 등 다양한 기믹을 더해줄 수 있는 특수 효과를 부여해준다.  🡪 아이템은 획득 즉시 발동되는 것을 기본으로 하며, 특정 조건 불만족 시, 아이템을 획득할 수 없는 경우도 발생한다. (Ex. 체력이 최대치일 경우, 체력 회복 아이템 획득 불가)  2) 종류  🡪 체력 회복 아이템   |  |  | | --- | --- | | 부여 효과 | 부상당한 오퍼레이터의 체력을 2 회복한다. | | 획득 조건 | 체력이 2 이상 하락한 경우 | | 지속 시간 | 획득 시, 1회 즉시 적용 |   - 전투  1) 오퍼레이터는 게임 시작 전에 선택해 배치 가능 (중간에 변경 불가)  2) 전투 중 사망한 오퍼레이터는 부활 불가  3) 전투는 턴제 방식으로 진행  4) 오퍼레이터가 타일을 이동할 때마다 그 방향으로 맵이 움직여 환경이 변화한다.  5) 하나의 타일에는 한 명의 오퍼레이터만 배치 가능  6) 오퍼레이터는 공격을 수행하거나, 타일 1칸을 이동할 경우 기동력 1을 소모  7) 모든 오퍼레이터가 사망하면 패배, 모든 적들을 처치하면 승리  **- UI/UX 및 게임 컨셉 디자인** |

- **추가**

유나님: 연출, 이펙트 맡고 싶음 오프닝, 화면에 뜨는 이펙트