졸작 기획(임시)

1. 평범한 RPG(다크소울)
2. 레고대전(노바1492)
3. 코옵 협동 퍼즐게임
4. 대난투

RPG

1.게임 장르는 상관없이 일단 무언가 육성(팀이든 파티든 캐릭터 1개든)하는 게임

2. 기본적으론 솔로플레이, 다크소울처럼 중간에 다른사람이 난입가능

Ex) 퀘스트 도중 상대방이 난입해서 pvp하거나 서로 역할을 정해서 공성vs수성 등.

솔직히 다크소울/마운트 앤 블레이드 같은 액션게임 따라하는게 제일 무난해 보인다.

JRPG같이 겁나 정적인 턴제게임따위 만들면 졸작 절대 패스 안주겠지 ㅇㅇ.. 시발

가능한 장르 : RPG가 들어가면 대부분 가능. 그래서 평범하단거

레고대전

1.원하는 파츠를 조립!

2. 상대방과 대전!

노바1492 모작이라고 봐도 될 듯.

스타나 노바1492같은 RTS도 가능하지만 대전액션게임이 가능할 지도?

잔디이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

커스터마이징에 중점-> 개성있는 유닛 제작, 활용이 포인트

그래서 대전액션이나 RTS나 상관없다는거. 드론시뮬 같은 비행기 날리는 겜에도 활용 가능하겠다.

여튼 무언가를 만든다! 그걸 조종한다! 가 중요. 마이썸머카?

3. 코옵 협동게임

We are Here, Portal 같은 퍼즐게임을 참고.

둘, 혹은 둘 이상이서 무언가 과제를 수행해야 하는 식으로 진행

We are here같은 경우에는 두명이서 하는데 서로 정보가 차단되어 있다는게 매력적으로 보임. 한명은 정보수집 , 한명은 퍼즐풀이로 진행하는데 서로 대화만 가능하고 분리된 공간에서 다른 역할을 수행하는 식으로. 포탈 같은 경우에는 로직은 둘째치고 셰이더쪽에서 신경쓸게 많을 듯?

4. 대난투

말이 필요없다. 대난투 스매시 브라더스/ 아까 카톡에서 말한거(제목을 까먹었다)

이 부분에서 말하고싶은건 멀티 대전 요소. 마운트앤블레이드같이 해도 구현가능한 요소임. 위에 1번이랑 같이 진행해도 괜찮을 듯