



목차

- 1. 개요와 기획의도
- 2. 게임 설정
- 3. 게임 시스템
- 4. 플레이 시점
- 5. 스테이지
- 6. 캐릭터 이미지

1. 개요와 기획의도

장르 - CCG, PVP -> (미니임으로 AI 대체)

전략, 전술 게임을 좋아하는 플레이어들을 타겟한 게임 유닛(카드)와 한정된 재화들을 전략적으로 활용!

(플레이어들간의 실시간 전략 대결)



간단해 보이지만 입속의 이빨처럼 숨겨진 전략성

TARGET



20~30대 남성 전략게임좋아하는 사람들





불특정 다수 귀여운 그래픽을 보고 입문하는 사람들

2. 게임 설정

배경 - 곧 <u>겨울</u>이 들어닥치는 징조가 생기자 겨울잠을 자는 수많은 <u>동물</u>들은 겨울잠 준비를 시작한다... 거대한 영역전쟁이 시작된다!

스토리 - 이해관계가 부딪힌 다람쥐파와 원숭이파의 격돌!

3-1 게임 시스템

* 1. 게임방식 : 플레이어 필드 2X3와 상대 필드 2X3에서 유닛 배치 후 자동전투를 벌임.

* 승리조건 : 상대 영웅 HP가 0이되거나 항복을 할 시 승리

10턴이 지난 후 식량이 많은 쪽이 승리

(피 0되면 자원 많은 쪽 자원 갯수 같으면 피 많은 사람 승리)

* 턴진행 : 배치턴 -> 행동턴

1-1 배치턴 : 유닛을 새롭게 배치, 유닛의 위치를 이동

배치턴에 턴 종료를 누를 시 바로 행동턴으로 넘어감

- 1-2 행동턴 : 배치했던 유닛들이 자동으로 행동
- 각 유닛은 부여된 속도에 따라 행동 진행
- ♥ 모든 유닛의 행동이 끝날 시 행동 턴 종료.
- 유닛의 공격속도가 같은 유닛이 있을 경우 랜덤으로 행동한다.

3-2 게임 시스템

* **1. 제력** : 영웅의 체력수치가 **0**이 되면 패배

- * 2. 식량: 시간의 경과에 따라 자동적으로 획득, 다음 행동에 마나를 소모
 - **1.** 유닛 소환
 - 2. 유닛 이동

3-3 게임 시스템

유닛: 배치턴의 영웅 및 유닛은 행동력을 소모하여 이동시킬 수 있다

1. 식량계열 유닛 : 배치시 수정카운트가 쌓인다.

2. 괴도계열 유닛 : 배치시 괴도계열턴에 적의 수정을 냠냠함

3. 폭탄계열 유닛 : 괴도가 폭탄을 훔칠시 영웅과 괴도 유닛 피해

4. 플레이 시점





2x3 배치 디자인 활용

위에 2장 처럼 배경과 어우러지는 느낌!





<u>유닛 소환</u> 유닛

5. 스테이지 구성 총5개



- 각 스테이지별로 1. 플레이어가 사용할 수 있는 유닛 종류증가
 - 2. 원숭이들이 비주얼 변화
 - 2. 적들의 특정 기믹 달라짐





전체적으로 표정이 확확 살았으면 좋겠습니다!! 귀엽지만 얄미운 면도 있게 설정! <u>왼쪽 괜찮은데 디즈니 같은게 아쉽!</u>





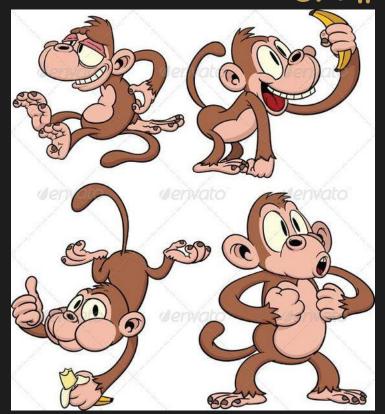


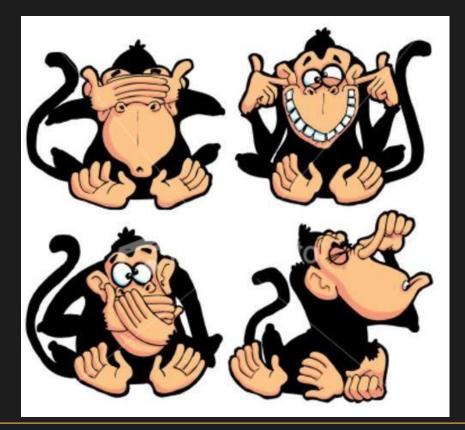
왼쪽 괜찮은데 이거 다람쥐 맞나요?? 그냥 쥔데...





카툰식이나 마냥 귀여운 캐릭터가 되지 않게 조심!





적들은 정말 개패고 싶은 정도의 띠거움이 중요!





어디까지 개패고 싶은거지 살인마렵게까지 가면 안될듯! 오른쪽처럼 무게감 있는 적은 유닛으로는 노우노우!

6. 소품 이미지





무기는 따로 들고 있지는 않겠지만 소품등을 활용해 차별화를 줍니다.

원숭이인데 어이없는 미소녀 포즈나 사랑스러운 옷을 입으면 띄꺼움이 2배가 되서 이런 캐릭터도 한 둘 넣으면 좋을 것 같아요

캐릭터 DB 예시



자수정

<수정>



메모메모

- 1. 폭탄에 큰 데미지 입으면 이펙트
- 2. 뒤부터 훔치는 괴도
- 3. 성장하는 폭탄



TIMELINE

