

뚝배기 어드벤처

송영범 - 20414

2018.06.30

1. 게임 소개

A. 제작하게 된 계기

게임을 제작하기 위해 여러 게임을 살펴보던 중 게임은 개발도 중요하지만 아이디어가 매우 중요하다는 것을 느꼈다. 그래서 최근 유행하고 있는 다양한 밈들을 사용하여 게임을 제작한다면, 여러 사람들에게 웃음의 공감도 이끌어 낼 수 있을 거라 생각하여 이 게임을 제작 하게 되었다.

B. 게임의 스토리

출출한 류현진은 주방에서 진라면을 끓여먹으려 했다. 그때 자신의 너구리 라면을 끓여먹지 않아 화난 너구리가 갑자기! 너구리가 나타나 다시마 공격을 퍼붓기 시작한다. 주방을 지키기 위해 류현진은 우주선에 탑승해 너구리들을 처치하러 간다.

C. 세부 정보

- 게임 이름 : 뚝배기 어드벤처
- 장르 : 액션
- 플랫폼 : PC
- 배경 (분위기) : 주방(유쾌하지만 어두움)
- 타겟층 : 10 ~ 20 대 학생
-

2. 게임 한 줄 요약

소소한 웃음을 줄 수 있는 각종 밈을 첨가한 유쾌하고 흥미진진한 게임

3. 재미 요소

- 유행하고 있는 여러 밈들을 사용
- 난이도가 점점 올라가는 스테이지식 게임
- 친구와 대결 할 수 있는 점수 기록

4. 인게임

A. 플레이어(류현진)

뚝배기를 무기로 사용하며 주인공이다. 뚝배기와 궁극기를 사용할 수 있다.

B. 뚝배기 슈팅

플레이어가 사용하는 무기이며 뚝배기를 발사하여 적을 공격 및 처치한다.

C. 궁극기

MP게이지가 차면 사용가능하며 너굴맨이 나와 모든 적을 처치한다.

D. HP, MP, 점수

주인공의 생명력으로 상대 공격을 맞으면 HP가 감소하며 0이 되면 게임이 종료 된다.

MP는 궁극기를 쓰기 위한 자원으로 적을 처치할때 마다 MP를 모을 수 있다.

적을 처치할때마다 점수가 올라간다.

E. 너구리

본 게임의 주적이며 여러마리가 몰려다니며 다시마를 발사한다. 뚝배기를 3번 맞으면 처치된다.

F. 계란

플레이어를 추적해 위에서 떨어지는 장애물이다, 맞으면 HP가 감소한다.

G. 다시마

너구리가 사용하는 무기이며 맞으면 HP가 감소한다.

5. 아웃 게임

A. 인트로

게임의 간략한 배경과 조작법을 게이머에게 안내해준다.

B. 스코어보드

게임 종료후 이름 입력이 가능한 순위 및 점수 판이다. 상위 3명의 점수와 순위를 표시해주며 친구 및 가족과의 비교가 가능하다.

6. 프로젝트 일정

5월 : 장르 선정 및 아이디어 도출, 게임 기획

6월 : 게임 개발 및 테스트

7월 : 제출 및 발표