

# CLAY Adventure

Let's  
play **CLAY** with  
Press the button



## 상위 컨셉

점토왕국에 드리운 어두운 그림자와  
이에 맞서 싸우는 점토공주의 모험





## 게임 컨셉

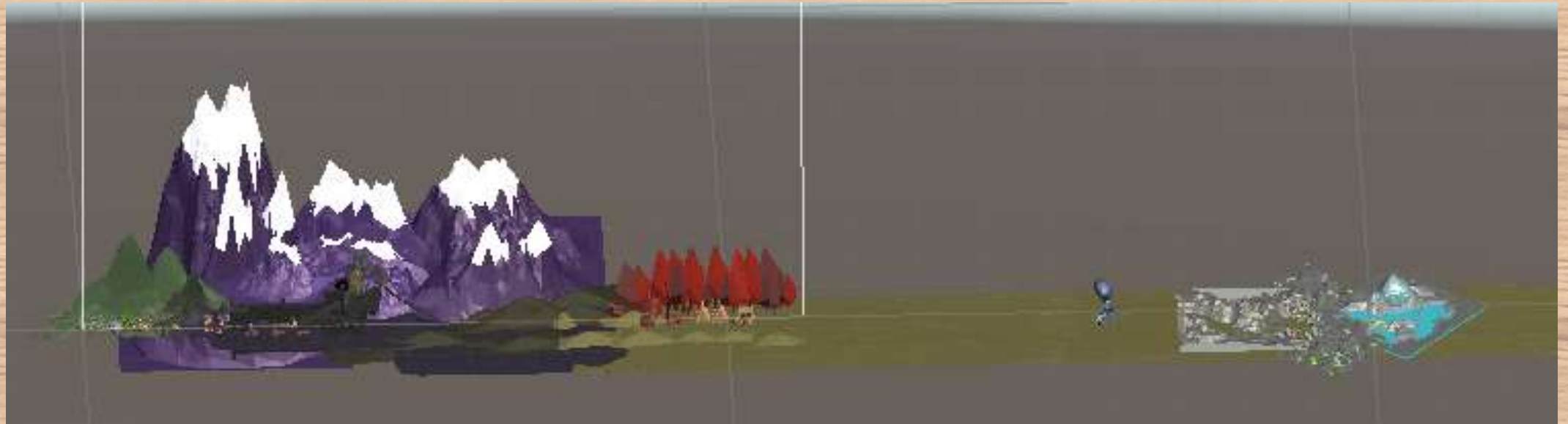
최종 목표 : 콘크리트 왕국을 무너뜨리자

주인공은 2~3개의 마을 거치며 성장

보스









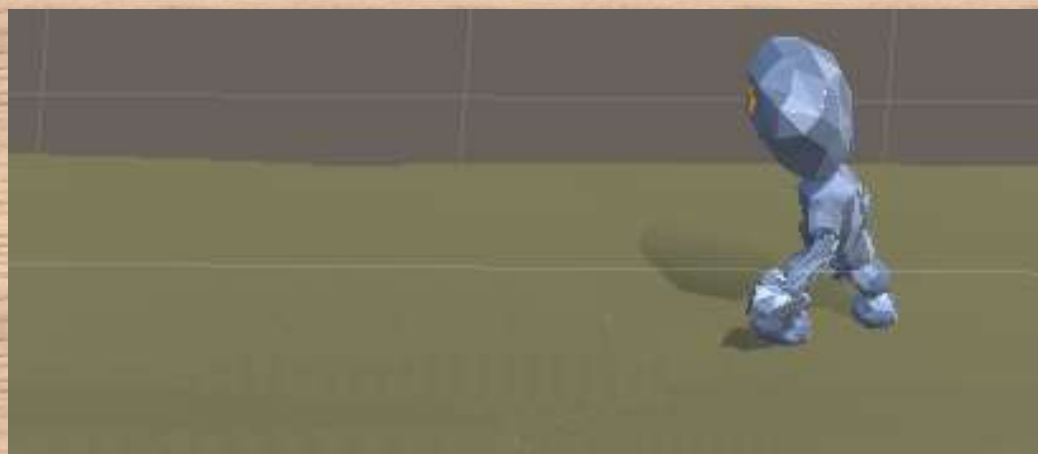












# CLAY Adventure

Let's  
play <sup>with</sup> CLAY



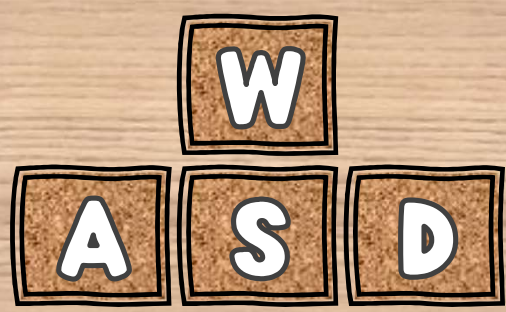








기술 이동



점프



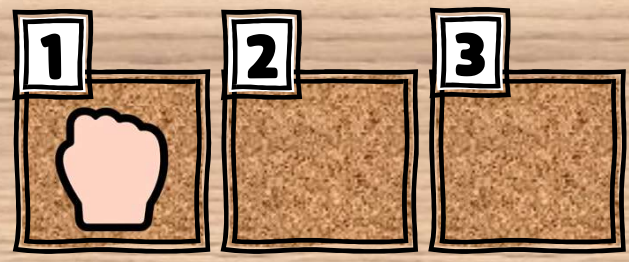
상호작용  
(아이템 줍기)



선택/공격



무기교체

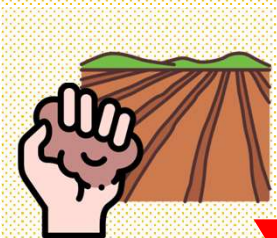


대쉬  
SHIFT



## 게임 조작 방법

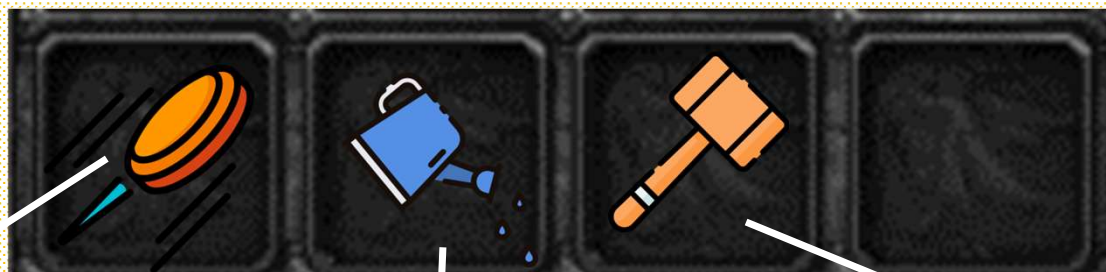
## RPG 전투방식



찰흙 X 지기



: 적에게 던져서 데미지



물 뿌리기

- 아군에게는 생명을 붙여 넣어줌  
(갈라진 점토->수분공급)
- 적군에게는 미끄럼 효과



무기 : 망치

- 적군에게 데미지
- 아군에게도 데미지







## 어드벤처 + RPG + 캐주얼, 퍼즐



찰흙의 질감을  
살린 그래픽



2D와 3D를  
넘나드는 진행



게임 타겟층

10대 + 20대 여성

(아기자기한 스토리 게임이나  
가벼운 RPG게임,  
모험을 선호하는 사람)  
(+ 스트리머)

플랫폼

PC



## 상업적 장점

1. **독특한 전투방식** -> 점토의 성질을 이용하여 구성
2. **가벼운 진행방식과 무게감 있는 스토리** -> 게임 타겟층 확장에 용이
3. **아기자기한 그래픽** -> 유저의 눈을 사로잡아 접근성을 높여줌



## 개발 일정

	11월1주차	11월2주차	11월3주차	11월4주차	12월1주차	12월2주차
게임기획						
스토리 구성						
캐릭터, 오브젝트 등 제작						
게임 UI 구현						
맵 설계						
스토리 구현						
테스트 및 수정						
시연						



## 개발 일정

	11월2주차	11월3주차	11월4주차	12월1주차	12월2주차	12월3주차
게임기획						
스토리 구성						
캐릭터, 오브젝트 등 제작						
게임 UI 구현						
맵 설계						
스토리 구현						
테스트 및 수정						
시연						

감사합니다