

컨셉 기획서

[사무라이 레이싱]

윤호선

2020.06.20

목차


1. [한 장 기획서](#)
2. [테마](#)
3. [세계관](#)
4. [시나리오 및 대사](#)
5. [아트 컨셉](#)
6. 플레이 컨셉
7. 주요 시스템
8. 게임의 흐름

1. 한 장 기획서


기획서

“달리고, 영도를 넓히자!”

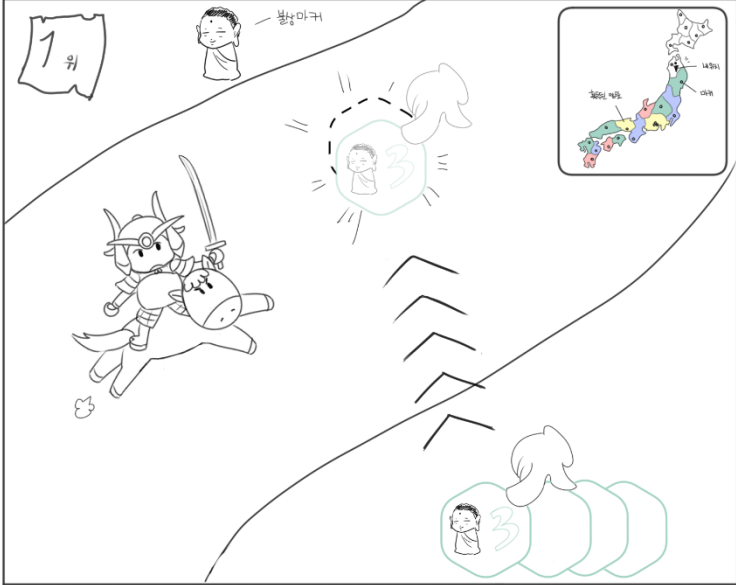
사무라이 레이싱



벼 마커



성 마커



제작법: 상하좌우 터치 → 방향 바꾸기 드래그 → 스킴 사용

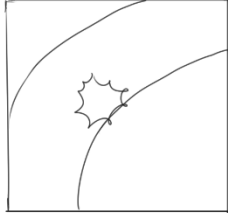
개요: 부딪히지 않게 달리면서, 스킴을 이용해 상대방보다 영도를 넓히자!

대상: 아가자기한 2D그래픽을 좋아하는 유저.
보드게임 사무라이를 즐겼던 유저.

장르: 횡스크롤 2D 레이싱게임.

① 벽에 부딪히지 않고 달리지!

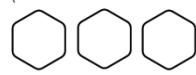
- 벽에 부딪히면 속도가 느려진다.
- 빠르게 마커가 있는 장소에 도착할수록 유리해진다!



② 스킴을 잘 사용하자!

- 스킴에는 여러종류가 있다.
- 상대방을 방해하거나, 게임이 나에게 유리하게 흘러가게 하자!

하나 사용하면




스킴이 연방으로 하나 생긴다.

③ 최대한 많은 영도를 확보하자!

- 스킴에 써진 숫자를 비교해서 높은 숫자인 플레이어가 마커를 획득해서, 자신의 영도 만들수 있다.

많이 모자!



2. 테마

전쟁을 끝내기 위해 동료와 함께 성장하고 경주하라

1) 목적

오랜 전쟁을 끝내기 위한 경마 경주에서 승리하고, 분열된 일본을 통일시키자

2) 타겟

아기자기한 그래픽을 선호하는 10~20대 유저

보드게임 사무라이를 즐긴 유저

3. 세계관

1) 프롤로그

붓과 먹이 아닌 칼의 시대였던 일본의 전국시대.

수많은 전쟁이 지속되는 동안 일본은 쇠퇴하기 시작하고, 민심은 흥흥해지기만 한다.

더 이상 이런 상황이 지속되지 않아야 한다고 생각한 영주들은 머리를 맞대어

의견을 내기 시작한다. 각 지방의 영주들의 의견은, 전쟁을 끝낼 수 있는 방법은

과연 무엇일까...?

2) 배경 스토리

주인공인 오키타는 일본 변방에 있는 어느 작은 나라 출신의 평범한 사무라이다.

그러던 중, 오랜 전쟁으로 인해 지쳐버린 영주들은 한 가지 제안을 하기로 한다.

경마 경주를 개최하겠다

여기서 가장 우수한 성적을 거둔 자의 나라는


일본을 통일 할 수 있는 권한을 얻는다

오키타는 나라의 명예를 등에 지고 경주에 참가하기로 마음을 먹었다.


그렇게 그는 소중한 동료 카제마루와 함께 수도인 에도로 향하게 된다.

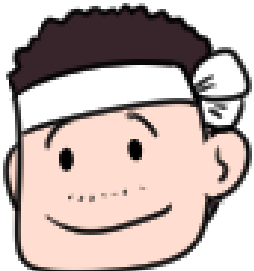
3) 캐릭터

이름	오키타	나이	21세
종족	인간	직업	사무라이
외모	검은 눈동자, 검은 머리. 작지만 다부진 체격, 허리춤에 칼을 차고있다.		
성격 및 특징	가난하지만 화목한 가정에서 자랐다. 울곧고 밝은 성격으로 마을사람들에게 인기가 많다. 동료인 카제마루를 만나고 그의 인생은 전반적으로 달라지기 시작한다.		



이름	카제마루	나이	7세
종족	말	직업	-
외모	갈색 털을 가졌다. 조금 사나워 보이는 인상.		
성격 및 특징	오키타는 사무라이가 되기 전, 길가에 버려진 말을 거두어 정성으로 돌봐주었다. 그렇게 그는 오키타의 둘도 없는 동료가 되었다. 그와는 죽이 잘 맞는 듯하다.		



이름	가게 아저씨	나이	43세	
종족	인간	직업	가게 주인	
외모	수염이 조금 나있고, 마른 편이다. 인상이 좋고, 항상 앞치마를 두르고 있다.			
성격 및 특징	사교적인 성격으로 단골손님인 오키타와 매우 친밀하다. 오키타에게 경마 대회에 나가볼 것을 권유하기도 한다. 여러모로 오키타의 든든한 지원군.			

4) 모험 지역



- 자연환경

사방이 바다로 둘러싸인 4개의 열도로 이루어진 땅이다.

사계절이 뚜렷하며, 국민들은 주로 농/어업에 힘쓰고 해산물을 주로 먹는다.

지진이 크게 일어날 뿐 아니라 태풍 해일 등 자연 재해가 잦은 편이다.

- 시대 상황

수많은 영토에서 서로 자신의 세력을 확장하고자 하여 전쟁이 끊이지 않는다.

하지만 긴 전쟁에 지친 영주들은 휴전협정을 맺기로 하고, 각 영토의 존속이 걸린 경마 대회가 개최된다. 사방이 바다이기 때문에 서로 싸우기만 한다면 결국 돌아오는 건 피해 뿐이기 때문이다.


4. 시나리오 및 대사

Scene 1 -가게 안-	
발생 조건	처음 게임을 시작했을 때
목표 미션	자동 스토리 진행
카메라 및 연출	
가게 안으로 들어가는 오키타와 그를 기다리는 말 한마리, 가게 아저씨는 진심으로 그를 환영하며 이야기를 건넨다.	
대사	
(가게 문을 열고 안으로 들어가며) 오키타 : 아저씨, 오늘은 좋은 물건 있나요? 가게 아저씨 : 그럼! 오늘은 이 물건을 추천 한단다. 아 참, 요즘 일은 잘되어가니? 오키타 : 요즘 세상이 전쟁통이잖아요. 그래서 그런지 높으신 분들 호위하는 일만 잔뜩 받고있어요. 가게 아저씨 : 그렇구나. 오키타 너만 괜찮다면 제안을 한가지 하고싶은데, (귓속말로 조심스럽게) 요즘 들리는 소문에 의하면 온 지방의 영주들이 휴정 협약을 맺고 경마 대회를 개최한다는 이야기야. 오키타 : 경마 대회요? 가게 아저씨 : 그래 그래. 말을 타고 경주하는 대회인데, 우승자의 마을이 온 일본을 통일 할 수 있다는거야. 어때 관심없니, 오키타? 오키타 : (조금 망설인다) 저야 물론 괜찮지만, 조금 부담스럽기도 하네요. 온 일본의 통일이라니... 가게 아저씨 : 너는 할 수 있을거야. 든든한 동료도 있잖니. (가게 밖의 말을 가리키며) 오키타 : ...네. 카제마루도 좋아할 것 같고 한번 해볼게요! 저희의 마을을 위해서. (그렇게 경마 대회에 나가기로 결심한 오키타는 서둘러 에도로 향했다.)	

Scene 2 -대회장-	
발생 조건	프롤로그 스토리를 전부 읽은 후 대회장으로 가기.
목표 미션	대회에 참가하기.
카메라 및 연출	
<p>국가 규모로 열리는 커다란 축제의 장이 한눈에 보인다. 대회장은 전국 각지에서 모인 참가자들로 가득하다.</p>	
대사	
<p>오키타 : 우린 잘 할 수 있을거야. 맞지, 카제마루?</p> <p>카제마루 : (긍정의 눈빛)</p> <p>오키타 : 좋아! (카제마루의 등위로 올라간다) 그럼 잘 부탁해, 파트너!</p> <p>(출발음이 울리고 출발선을 뜨는 오키타와 카제마루)</p>	

5. 아트 컨셉

캐릭터 그래픽	배경 그래픽
	
출처 - https://www.youtube.com/watch?v=D9lguMQC79o	출처 - https://www.jing.fm/iclipt/bbRRTi/

UI

출처 - https://cga-creative-game-assets.itch.io/gold-2d-mobile-ui-for-casual-game

사운드

종류	배경음	이름	For the peace
조건	시작스토리를 모두 완료하고 대회장에 입장했을 때 재생		