

작성자 : 김도윤

2019 청강문화산업대학교 인문·예니메이션·게임 콘텐츠 실기대전 ... 1차 공모

구분 > 게임

분야 > 게임 기획

제목 > 팔로우 나이트

게임 개발을 위하여 작성된 게임 기획 문서

구체적인 게임의 목표 설정, 그리고 개발에 필요한 주요한 게임 시스템, UI 구성 등을 명확히 알기 위한 것.

Follow Knight

팔로우 나이트

목차

1. 게임 소개

- 1-1. 기획 동기
- 1-2. 스토리
- 1-3. 게임 소개

2. 시스템 / UI

- 2-1. 게임 플레이
- 2-2. 게임 흐름
- 2-3. 게임 콘텐츠

3. 컨셉

- 3-1. 구체적 스토리
- 3-2. 맵, 캐릭터 컨셉
- 3-3. 시스템 컨셉

청강대학교 공모전 ... 게임 기획

◇1. 기획동기

◇1. 기획동기



슬레이 더 스파이어
+ 트로그라이트 현재 카드 게임



구글 스페이크 게임



던크리드
+ 트로그라이트 실시간 액션 게임

구글 스페이크 게임을 하던 중 ...

고전 게임 **스네이크** 에
... 그렇게 머 기억사가 관동하였습니
카드 게임 과 **로그라이크** 를 섞으면
재밌는 게임이 나오겠다!

청강대학교 공모전 ... 게임 기획

◇2. 시놉시스

◇2. 시놉시스



옛날 옛적...
세상에는 인간과 마족 두 종족이 살았습니다.



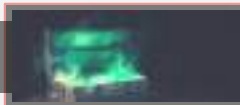
어느날, 일련의 사건으로
두 종족 사이에 전쟁이 일어났습니다.

청강대학교 공모전 ... 게임 기획

◇2. 시놉시스



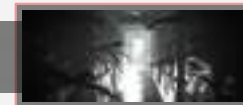
용맹한 인간들은 그들의 유대감을 바탕으로
차례차례 마족들을 물리쳐나갔습니다.



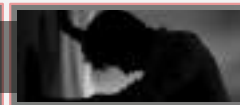
전쟁에 질 것을 두려워한 마족들의 왕, 마왕은
결국 봉인되었던 판도라의 상자를 열었습니다.

청강대학교 공모전 ... 게임 기획

◇2. 시놉시스



판도라의 상자속에서 나온 사악한 감정들은
인간들을 차례차례 약화시켰고,



특히 두려움은 많은 인간들을 공포에 몰들게 해
전쟁에 나오지 못하게 했습니다.

청강대학교 공모전 ... 게임 기획

◆2. 시놉시스



인간들이 전쟁에 나서지 못하자 전쟁의 전세는 완전히 마족들에게로 넘어가게 되었습니다.



인간의 왕은 마지막 희망으로 그의 모든 힘을 모아 '알파'라는 한 인간에게 용기를 불어넣었고,

황금대학교 공모전 _ 게임 기획

◆2. 시놉시스



그 동맹한 인간은 마침내 두 영의 용사와 함께 마왕을 쓰러뜨리기 위한 모험을 떠나게 됩니다.



과연 용사들은 마족들을 물리치고 전쟁을 승리로 이끌 수 있을까요? 없을까요?

황금대학교 공모전 _ 게임 기획

◆3. 게임 소개

◆3. 게임 소개

장르 - 스네이크 카드액션 RPG
플랫폼 - PC 게임
그래픽 - 2D, 픽셀

스네이크 게임처럼 움직이는 캐릭터를 조작, 카드들을 이용하여 마족들을 무찌르고, 최종적으로 마왕을 쓰러뜨리는 것을 목표로 하는 게임

시놉시스 요약 - 마왕이 연 판도라의 상자로, 마족들의 지배를 받게 될 인간들이 어느날 어느 영웅이 나타나 마왕을 쓰러뜨리겠다 선언하는데...

황금대학교 공모전 _ 게임 기획

◆2-1. 게임 플레이

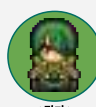
◆2-1. 게임 플레이 0. 세부 목차

<ul style="list-style-type: none"> ◆1. 플레이어 <ul style="list-style-type: none"> ◆1.1. 주인공, 동료 <ul style="list-style-type: none"> ◆1.1.1. 메델 ◆1.1.2. 능력치 ◆1.2. 이동 <ul style="list-style-type: none"> ◆1.3. 전투 <ul style="list-style-type: none"> ◆1.3.1. 무기 ◆1.3.1. 일반 공격 ◆1.3.2. 카드 ◆1.3.2. 카드 공격 ◆1.3.3. 체력 	<ul style="list-style-type: none"> ◆2. 맵 <ul style="list-style-type: none"> ◆2.1. 총 (구역) ◆2.2. 방 (지역) <ul style="list-style-type: none"> ◆2.2.1. 일반 지역 ◆2.2.2. 특수 지역 ◆2.3. 길 (통로) / 오브젝트 ◆3. 몬스터 <ul style="list-style-type: none"> ◆3.1. 일반 몬스터 ◆3.2. 특수 몬스터 ◆3.3. 엘리트 몬스터 ◆3.4. 보스 몬스터 	<ul style="list-style-type: none"> ◆4. 메뉴 <ul style="list-style-type: none"> ◆4.1. 캐릭터 탭 ◆4.2. 카드 탭 ◆4.3. 지도 탭 ◆4.4. 설정 탭 ◆4.5. 그 외 ◆4. 인벤트 <ul style="list-style-type: none"> ◆4.1. 캐릭터 탭 ◆4.2. 카드 탭 ◆4.3. 지도 탭
--	--	--

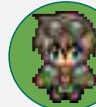
◆2-1. 게임 플레이 1. 플레이어

◆개요 - 플레이어가 게임에서 만나갈 캐릭터와 이동 및 공격 등의 조작 방법, 캐릭터의 상세 정보 등을 소개하는 페이지입니다.

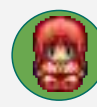
◆2-1. 게임 플레이 1.1. 주인공, 동료



< 갈리아 >



< 알파 >



< 베타 >

◆개요 - 주인공, 동료 소개

- ◆플레이어는 모험의 주인공인 '알파'가 되어 게임을 플레이합니다.
- ◆주인공 알파는 동료인 갈리아, 베타와 함께 마왕을 쓰러뜨려야 한다는 목표를 가지고 있습니다.
- ◆알파, 베타, 갈리아, 이 세 명을 묶어 이항 '용사들'라 칭합니다.

◆2-1. 게임 플레이 1.1. 영웅, 용사



< 첫 번째 >

< 두 번째 >

< 세 번째 >

◆4.1. 캐릭터 탭 참고

◆개요 - 용사들의 자리 배치

- ◆알파는 인간의 왕에게서 용기를 부여 받았기 때문에 다른 사람들보다 용감합니다.
- ◆동료들은 판도라의 상자에서 나온 무거운 갑옷 때문에 걸이 많아, 용감한 '알파'의 뒤에 꼭 붙어 따라다닙니다.
- ◆따라서 '알파'는 반드시 파티의 첫 번째 자리에 위치합니다.
- ◆동료들은 두 번째와 세 번째 자리에 위치합니다. <대뉴 - 캐릭터 탭>에서 동료들의 자리를 변경할 수 있습니다.

◆2-1. 게임 플레이 1.1.1. 레벨



회월	누적 공월치	다음 예정된회월 최초로 공월치	회월	누적 공월치	다음 예정된회월 최초로 공월치
1	0	5	9	180	45
2	5	10	10	225	50
3	15	15	11	275	55
4	30	20	12	330	60
5	50	25	13	390	65
6	75	30	14	455	70
7	105	35	15	525	X
8	140	40	X	X	X

●1.1.3. 무기, 카드 / ●1.1.2 능력치 참고

◆ 개요 - 레벨 소개

- ◆ **용사들은 모두 레벨 개념을 가지고 있으며, 개인별로 최대 15레벨까지 레벨을 올릴 수 있습니다.**
- ◆ **방을 클리어하거나 퀘스트를 완료하면 경험치를 획득합니다.**
- ◆ **누적 경험치가 같아 일정 경험치 값에 충족하면 해당 레벨로 상승합니다. (위 경험치 표 참고)**
- ◆ **레벨이 오를 때마다 용사들의 개인별, 오드 카드를 획득하고 ★일부 능력치가 상승합니다.**

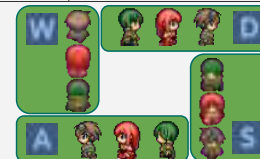
◆2-1. 게임 플레이 1.1.2. 능력치

체력 (HP) Ⓢ : 10	공격력 (Damage) Ⓢ : 10	공격속도 (Attack Speed) Ⓢ : 0.05	사거리 (Range) Ⓢ : 10
크리티컬 (Critical Chance)	크리티컬 (Critical Damage)	회피 (Evasion)	이동속도 (Move Speed)
방어 (Defense)			

◆ 개요 - 능력치 소개

- 유자들은 개인별로 모두 능력이 계를 가지고 있으며, 유식을 먹거나 레벨이 상승하면 능력이 같이 조정됩니다.
- 체력, 공격력, 공격속도, 사거리 능력치는 각각 @값을 가집니다.
- 체력, 공격력, 공격속도, 사거리 능력치는 (현재 레벨 × @)만큼 능력이 같이 상승합니다.
- 예외적으로 이속속도는 유자들의 이속속도 계가 따로 따로 공인됩니다.

◆2-1. 게임 플레이 1.2. 이동



◆ 개요 - 이동 방법 소개

- ▶ 플레이어는 WASD의 키보드 입력을 통해 용사들을 상하좌우로 움직일 수 있습니다.
- ▶ 전투 중이라면, 용사들은 바라보고 있는 방향으로 계속 전진하며, 전투가 끝날 때 까지 플레이어는 WASD의 키보드 입력을 통해 용사들이 바라보고 있는 방향으로 상하좌우로 바꿀 수 있습니다.

◆2-1. 게임 플레이



◦ 개요 - 전루 소개

- ※ 응사들이 마름표가 있는 방으로 진입하는 통로의 선을 넘으면 전루가 시작됨과 동시에, 응사들이 혼자 움직이기 시작합니다.
- ※ 화면 정중앙에는 '전루 시작' 이라는 문구가 보여집니다.
- ※ 팀의 자세한 정보는 @@@@ @@@@ @@@@ 참고

◆2-1. 게임 플레이



◆ 개요 - 무기 소개

- 용사들은 종류에 따라 공격 방식이 달라지는 무기를 사용할 수 있습니다.
- 무기는 크게 근접 무기, 원거리 무기, 마법으로 나뉩니다.
- 근접 무기에는 창, 검, 도끼 등이 있습니다.
- 원거리 무기에는 석궁, 활 등이 있습니다.
- 마법은 책, 지팡이, 정령 등을 이용해 사용할 수 있습니다.

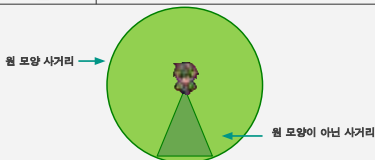
◆2-1. 게임 플레이



◆ 개요 - 기본 공격 소개

- ◆전투 중일 때, 마적들이 사거리안에 들어왔다면, 무기에 따른 공격 방법과 공격 속도 값에 따라 자동으로 적들을 공격하게 됩니다. 이를 기본 공격이라 합니다.
- ◆공격을 하게 되더라도 멈추지 않습니다. 즉, 움직이는 상태에서 공격합니다.

◆2-1. 게임 플레이



◆ 개요 - 사거리 설명

- 용사의 위치를 기준으로, 사거리 값만큼 떨어진 거리의 점들을 모아 그린 원이 기본 공격 사거리가 된다.
- 무기/의 사거리 모양이 원이 아닌 경우, 용사의 위치에서부터 용사가 바라보고 있는 방향으로 사거리 값만큼 떨어진 지점까지의 거리가 사거리가 된다.

◆2-1. 게임 플레이 1.3.2. 기본 공격



◆ 개요 - 무기별 기본 공격 소개

- ◆ 근접 무기인 창, 검, 도끼의 기본 공격 모습
- ◆ 사거리 모양과 이펙트 모양으로 구성

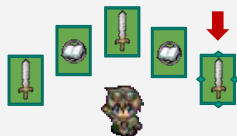
◆2-1. 게임 플레이



◆ 개요 - 카드 소개

- ◆ 카드는 용서와 컨셉에 맞는 다양한 능력을 지닌 아이템으로 전투 시 사용할 수 있습니다.
- ◆ 카드는 능력 종류에 따라 공격 카드와 지원 카드 등으로 나뉩니다.
- ◆ 카드는 효과 위치에 따라 일반 카드와 스킬 카드로 나뉩니다.

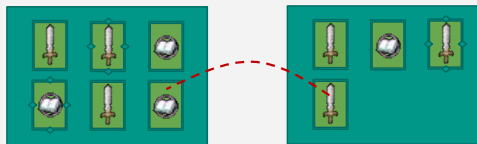
◆2-1. 게임 플레이



◆ 개요 - 카드 소개

- 용사들은 기본적으로 각각 5장의 일반 카드를 가지고 있습니다.
- 용사들의 레벨이 오를 때마다 컴으로 나오는 6장의 카드 중 1장을 선택해 가져갈 수 있습니다.
- 컴으로 나오는 카드를 통해 속력을 높이거나 스킬 카드 포함될 수 있습니다.
- 결론적으로 용사들이 모두 15레벨에 달성하면 각각 20장, 총 60장의 카드를 가지게 됩니다.

◆2-1. 게임 플레이 1.3.3. 카드



◆ 개요 - 카드 소개

- ◆ 플레이어는 비 전투 중일 때, 전투 중에 사용할 카드들을 *〈메뉴 - 카드 랙〉에서 선택해 카드 덱을 만들 수 있습니다.
- ◆ 일반 카드 15장, 스킬 카드 5장, 총 20장의 카드를 고를 수 있습니다.

◆2-1. 게임 플레이

◆ 개요 - 카드 공격 소개

- ◆전투가 시작되면 카드 덱이 섞이고, 자동으로 그 중에서 5장의 카드를 뽑아 카드 존으로 보냅니다.
카드들이 위치한 구역을 카드존이라 칭합니다.

◆2-1. 게임 플레이 1.3.4. 카드 공격

◆개요 - 카드 공격 소개

- ◆ 카드존에 마우스커서가 들어오면 모든 카드들의 위로 올려집니다.
그 중 카드에 마우스 커서가 들어오면 해당카드가 위로 올려옵니다.

◆2-1. 게임 플레이

◦ 개요 - 카드 공격 소개

- ◆ 카드를 클릭하고 있으면 해당 카드가 선택됩니다. 카드를 선택하면 마우스 커서가 @@@로 바뀌며, 또한 카드를 가졌은 위치에서 마우스의 위치까지 십선을 표시합니다.

◆2-1. 게임 플레이 1.3.4. 카드 공격

◆ 개요 - 카드 공격 소개

- ◆ 카드를 카드존에서 놓거나(물릭을 풀거나), 우물릭을 하면 선택이 취소됩니다. 카드는 제자리로 돌아갑니다.
카드를 카드존 바깥에서 놓으면, 카드를 놓은 위치에서 카드가 사용됩니다.

◆2-1. 게임 플레이 1.3.5. 체력

◆ 개요 - 체력

- 용사를 머리위에 체머바가 표시됩니다.
용사들의 체머이 100%에서 0%로 가까워 질 수록, 체머바의 색이 초록색에서 빨간색으로 변함과 동시에, 체머바의 크기가 오른쪽에서 왼쪽으로 줄어듭니다.
용사들이 적들에게 공격받아 체머이 0%가 되면 용사가 쓰러지며 탈진상태가 됩니다.

만약 알파가 발전할 경우 게임오버 화면으로 넘어가면서 게임로비로 넘어갑니다.
만약 베타, 감마가 발전할 경우, 베타, 감마는 전투가 끝날 때 까지 그 자리에 쓰러지게 되며, 더 이상 공격하지 못함

◆2-1. 게임 플레이 2. 맵

◆ 요약

- 같은 면그리드와 아이작 같이로그리크 단전형 열구조로 진행됩니다.
- 열은 인간성에서 마왕성까지 모험을 할 때 지나가는 6가지의 테마로 나뉘며, 그 테마별로 총 3개의 층 (이 게임에서는 구역이라 칭함 1구역 2구역 3구역)으로, 그 층에서 또 10개의 방(이 게임에서는)으로 나뉘게 됩니다.

앞서 설명할 메뉴탭에서 지도탭을 선택할 경우 지도가 보여집니다.
플레이어는 지도탭에서 현재 자신이 있는 위치를 확인 할 수

◆2-1. 게임 플레이

◆ 요약

◆2-1. 게임 플레이	2.2. 방 (지역)
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◆2-1. 게임 플레이	2.2.1. 일반 지역
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◆2-1. 게임 플레이	2.2.2. 특수 지역
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약 ◆마물은 상점과 선술집, 여러 NPC 동료 구성력이 있습니다., 선술집에서 음식을 먹으면 먼그리드체질 능력치가 상승하는 버프가 걸립니다. (새로 투입된 용병도 적용됨) 가끔 게임에 더욱 도움이되는 특수 능력치 (EX 워릭 뒤 --- 참고) 또는 페시브 스킬을 획득할 수 있습니다. 당연히 좋은 음식일수록 비싸다 ---에서는 종사의 카드를 추가 변경 강화 할수 있습니다, 훈련 용병은 오로지 고유한 정해진 카드만 가질 수 있습니다. (변경 불가능)	

◆2-1. 게임 플레이	2.3. 길 (통로) / 오브젝트
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◆2-1. 게임 플레이	3. 몬스터
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◆2-1. 게임 플레이	3.1. 일반 몬스터
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◆2-1. 게임 플레이	3.2. 특수 몬스터
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◆2-1. 게임 플레이	3.3. 엘리트 몬스터
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◆2-1. 게임 플레이	3.4. 보스 몬스터
<hr/>	
<hr/>	
◆ 요약	

◊2-1. 게임 플레이	4. 메뉴

◊2-1. 게임 플레이	4.1. 캐릭터 탭

◊2-1. 게임 플레이	4.2. 카드 탭

◊2-1. 게임 플레이	4.3. 지도 탭

◊2-1. 게임 플레이	4.4. 설정 탭

◊2-1. 게임 플레이	4.5. 그 외

4. 시스템/UI	
<div> <div>게임 제목</div> <div>팍로우 나이트</div> <div>배경</div> <div>버튼(카드)</div> <div>설정</div> <div>모험 시작</div> <div>종료</div> </div>	
<p>◊ 로비</p> <ul style="list-style-type: none"> ◊ 요약 - 게임 실행시 가장 먼저 보이는 화면 ◊ 의도 - 게임 시작 전, 로비에서도 둘러볼 수 있는 컨텐츠가 있으면 좋겠습니다 ◊ UI는 [설정, 모험 시작, 종료] 3가지의 카드들로 구성됩니다 ◊ 배경은 게임 제목과 비석, 주인공 용사, 기념비로 구성됩니다 	

4. 시스템/UI	
<div> <div>팍로우 나이트</div> <div>설정</div> <div>모험 시작</div> <div>종료</div> </div>	
<p>◊ 로비</p> <ul style="list-style-type: none"> ◊ 마우스를 화면 좌우 가장자리로 옮기면 카메라가 왼쪽 / 오른쪽으로 움직입니다 ◊ 왼쪽으로 첫 번째 비석과 여유 공간이 보여질 때까지 움직일 수 있습니다 ◊ 오른쪽으로 마지막 기념비와 여유 공간이 보여질 때까지 움직일 수 있습니다 	

4. 시스템/UI	
<p>◊ 로비 시스템 / UI</p> <p>◊ 비석들은 유저가 게임오버/게임플레이 시 왼쪽부터 순서대로 생성됩니다.</p> <p>출수번호 화면 세로 중앙에서 아래로 팩수번호 화면 세로 중앙에서 위로 만들어집니다,</p> <p>비석에 마우스커서를 올리면 헬강 게임 기록 정보가 보여집니다.</p> <p>-비석번호-도전한주인공용사이름-플레이시간</p> <p>-최대 플리어 (달성도) 0~100% 플리어 -가장 마지막에 함께한 용병/용사들</p> <p>비석 모양은 가장 마지막에 사용했던 투구의</p>	<div> <div>팍로우 나이트</div> <div>이아하기</div> <div>세로하기</div> <div>설정</div> <div>종료</div> </div>

4. 시스템/UI

◆ 로비 화면

◆ 기념비들은 개발자가 임의로 전역문 순서대로 터가 배치 되어있습니다.

유저가 도전과제를 달성할 때마다 해당 도전과제에 대한 기념비가 생성됩니다.

기념비들의 모양은 해당 도전과제와 달맞는 모양이며 달성률에 따라 '앗집 수척' 가 결정됩니다.

기념비에 마우스 커서를 올리면 해당 도전과제의 정보가 보여집니다. ~ 도전과제 이름 ~ 도전과제와 그 과제설명 ~ 달성률



별도의 도전과제 랩에서 추가 설명합니다.

4. 시스템/UI

◆ 로비 시스템 / UI

◆ 매뉴 버튼들은 카드 모양으로 화면 하단에 이어하기 세로하기 설정 종료 총 4가지가 배치되어있습니다.

카드들이 위치한 구역을 카드존이라 칭합니다.

카드존에 마우스커서가 들어오면 모든 카드들의 위로 올라옵니다.

그 중 카드에 마우스 커서가 들어오면 해당카드가 위로 올라옵니다.

카드를 클릭하고 있으면 해당 카드가



4. 시스템/UI

◆ 로비 시스템 / UI

◆ 이어하기 / 세로하기 카드

~기존에 플레이하던 게임을 이어하거나, 새로 시작합니다.

카드를 사용하고, 카메라가 주인공 용사의 위치로 옮겨지면, 약 3초동안 마우스와 키보드 입력이 중지되며 용사와 마법전의 애니메이션이 지[속]생됩니다.

모두 재생후 1초동안 검은 화면으로 페이드 아웃이 된후 2초동안 대기하다가 1초동안 진행 중이던 게임 화면 혹은 튜토리얼 화면으로



4. 시스템/UI

◆ 로비 시스템 / UI

◆ 설정 카드
카드 사용시 별도의 애니메이션 없이 즉시 설정 랩이 열립니다.
설정 랩에서 추가 설정 하된다.

종료카드
카드 사용시 게임을 종료하시겠습니까?
알림창이 뜬 후 예를 누르면 별도의
야! 애니메이션 없이 즉시 게임이 종료됩니다.
아! 니옴을 누르면 카드 선택이 취소됩니다.

