**버텨라! 히어로!**

**목차**

1. **게임 개요  
   1) 게임 제목**

**2) 플랫폼  
3) 기획 의도   
4) 시점**

**5) 장르**

**6) 차별화 요소**

**7) 게임 조작법**

**8) 클리어 조건**

**9) 주요 오브젝트**

1. **게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

**2) 플레이 컨셉**

**3) 그래픽 컨셉  
4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

**6) 수익 요소**

1. **게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠  
2) 엔딩**

1. **마무리**

**1)기획 요약**

**Ⅰ. 게임 개요**

**1) 게임 제목**

- 버텨라! 히어로!

**2) 플랫폼**

- 모바일(안드로이드, ios)

**3) 기획 의도**

- 드라마나 게임 등을 보아도 보통 강력하거나 압도적인 성능의 영웅이나 인물이 되어 난관을 헤쳐나가는 게임이 많은데 ‘디스워오브마인’과 같이 그 이면에 존재하는 주인공이 존재하기 위해 열심히 노력하는 사람들의 이야기를 다뤄보고 싶었다.

**4) 시점**

**- 2D 사이드뷰**

**5) 장르**

**- 수집형 RPG, 디펜스**

**6) 재미 요소**

1. 나만의 캐릭터를 성장 시켜 나가는 재미

2. 회피와 공격, 캐릭터 교체를 이용해 컨트롤로 난관을 헤쳐나가는 재미

3. 버거운 상대라고 할지라도 시간을 버텨 스테이지를 클리어하는 재미

**7) 게임 조작법**

1. 기본 조작키

- 방향키 버튼을 이용해 양 옆으로 이동이 가능하다.

2. 공격

- 말 그대로 적들을 공격할 때 사용.

- 현재 캐릭터의 공격력 수치에 비례해서 피해를 입힐 수 있다.

3. 회피

- 적의 공격 중 강한 공격에 맞춰 회피를 사용할 수 있음

- 일반 공격도 회피할 수 있으나 회피에 쿨타임이 있어 남발하지 못하게 만듬

4. 필살기

- 필살기 게이지를 모두 채우면 사용 가능함

- 필살기를 사용하는 동안에는 무적 상태임

5. 캐릭터 교체

- 총 3명의 캐릭터를 교체해가며 플레이 가능

- 캐릭터의 특성에 따라 공격과 회피가 다르며 모두 필살기가 다르다.

- 캐릭터들은 전사형, 탱커형, 딜러형으로 구분된다.

**8) 클리어 조건**

1. 주어진 시간 내에 등장하는 모든 적을 처치함

2. 주어진 시간 동안 죽지 않고 버티기에 성공함

**9) 주요 오브젝트**

- 적 : 근접형 몬스터, 원거리형 몬스터, 특수 몬스터, 보스로 구분

\* 보스 스테이지가 아닐 경우 보스 등장 X

\* 특수 몬스터와 보스만 강한 공격을 사용.

- 스테이지 클리어 관련 아이템 : 체력 회복 아이템, 시간 단축 아이템, 필살기 충전 아이템

\* 체력 회복과 시간 단축 아이템은 적을 처치하면 랜덤하게 드랍됨.

\* 필살기 충전 아이템은 스테이지 시작 전에 구매하거나 보스를 잡기 전에 획득 가능(둘이 중첩 가능함)

**Ⅱ. 게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

다른 차원의 지구. 그곳에는 인간들을 위협하는 몬스터들이 등장하기 시작하였고 몇몇 인간들은 그들에 맞서 싸우기 위한 능력들이 발현되었다. 물론 그 중에는 정말 뛰어난 능력을 가진 인간들도 있었으나 그저 그런 능력을 가진 인간들도 존재하였다. 하지만 그저 그런 능력을 가지고 있다고 하지만, 위험에 빠진 사람들을 돕는 마음만큼은 능력에 상관 없이 누구나 가질 수 있다. 이 게임은 능력은 비록 부족할 지라도 의협심과 정의감으로 똘똘 뭉쳐 시민들을 지키기 위해 노력하는 이들의 이야기이다.

**2) 플레이 컨셉**

현재 가지고 있는 능력으로 모든 적을 처치할 수 있으면 처치하면 되지만, 현재로서는 힘이 부족하다 싶을 경우, 주어진 시간 동안 버텨내 강력한 히어로의 도착을 기다린다.

**3) 그래픽 컨셉**

크루세이더 퀘스트와 같은 2D 도트 풍

**4) 사운드 컨셉**

도트그래픽에서 뽑아내기 좋은 레트로 풍의 사운드

**5) UI/UX 컨셉**

- 인게임

\* 크루세이더 퀘스트와 유사한 형태를 띄우며 아래의 스킬 바 대신 방향키와 공격, 회피키가 있고 필살기 게이지와 버튼이 우측 중하단 즈음에 표시됨

- 스테이지 선택

\* 앵그리 버드와 같이 스테이지를 밀고 나가는 식으로 진행

- 메인 화면

\* 크루세이더 퀘스트, 용사식당 처럼 넓은 맵이 보여지며 보유한 캐릭터들이 그 맵을 이동하면서 돌아다닌다. 크루세이더 퀘스트처럼 작업을 선택하면 카메라 화면이 지정 건물로 이동한다.

**6) 수익 요소**

- 캐릭터 수집

\* 역할 군 별로 캐릭터들을 만들어 내어 얻을 수 있는 수익

- 스태미너

\* 스테이지를 돌기 위해 필요한 스태미너

- 필살기 충전 아이템

\* 게임 시작 전에 미리 결제 가능한 아이템. 필살기 게이지가 일부 충전됨

**Ⅲ. 게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠**

**2) 엔딩**

**Ⅳ. 마무리**

**1)기획 요약**