

사무라이 레이싱

윤호선

목 차

- 개요

- 재미 요소

- 화면 구성

- 캐릭터 설정

- 게임의 흐름

- 주요 시스템

개요

전쟁을 끝내기 위해 동료와 함께 성장하고 경주하자!

목적 : 전국시대의 사무라이가 되어 경마 경주에서 승리하고, 분열된 일본을 통일시키자

플랫폼 : 모바일

타겟 : 아기자기한 그래픽을 선호하는 10~20대 유저 , 보드게임 사무라이를 즐긴 유저

재미요소

경쟁심

NPC뿐만이 아닌
다른 유저들간의 경쟁으로
승부욕이 생기게 한다.

순간 판단

경주 도중에 쓸 수 있는 스킬은
순간적인 판단으로 적시적소에
사용할 수 있어야한다.

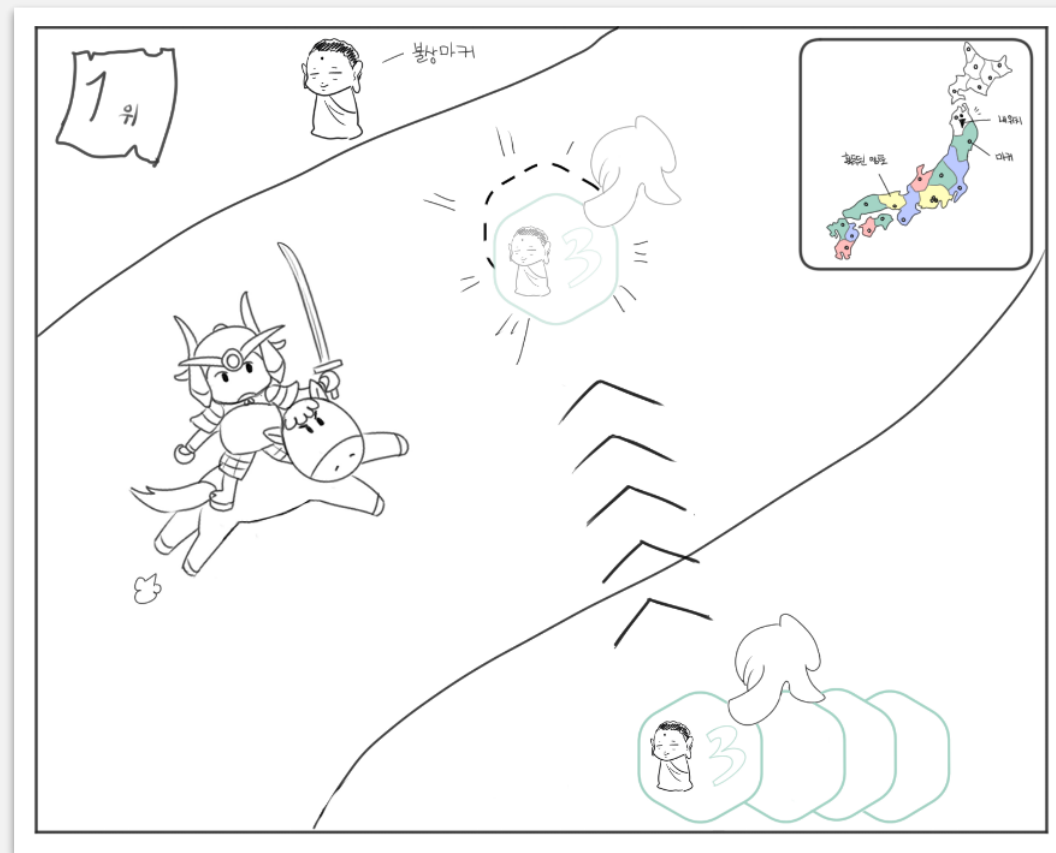
정서적 교감

동료인 말과 여러
상호작용을 할 수 있어
유대감을 형성하게 한다.


목적

경주에서 우승해야 하는 목적을
스토리과 밀접한 관련이 있게 해서
더욱 몰입할 수 있도록 한다.


화면구성



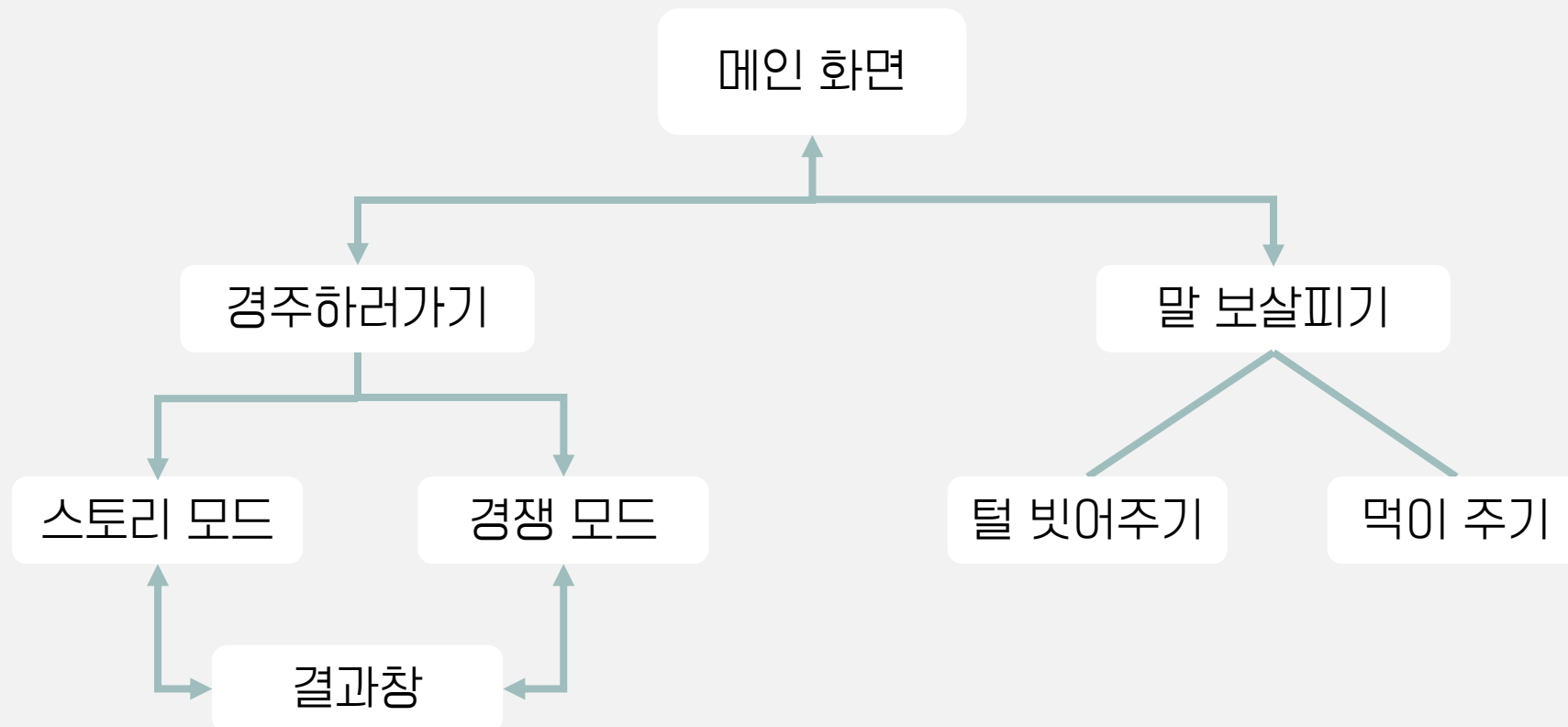
캐릭터 설정

| | | | | |
|---------|--|----|------|---|
| 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. | | |

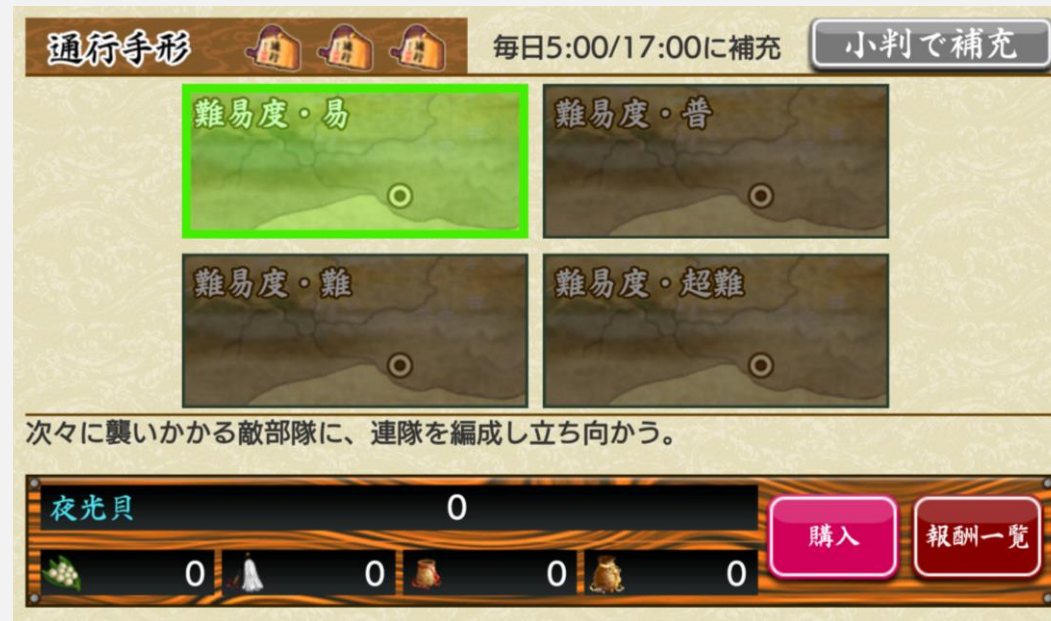


게임의 흐름



주요 시스템

스토리 모드



총 4개의 스테이지로 크게 나뉘어져 있고
스토리 내에서 등장하는 npc들과 경기하는 모드.

각 스테이지를 모두 클리어하면 스토리의 엔딩을 볼 수 있다.

주요 시스템

경쟁 모드



npc가 아닌 다른 플레이어들과 겨룰 수 있는 모드.

승패에 따라 경기점수가 낮아지거나 높아지고
순위에 따라 좋은 보상을 얻을 수 있다.

주요 시스템

친 밀 도



말에게 먹이를 주거나 털을 빗어주면 친밀도가 상승한다.

많이 친해질수록 말의 속도가 빨라지고
벽이나 장애물에 부딪혔을 때 원래 페이스로 빨리 돌아올 수 있다.

주요 시스템

스킬



스킬 타일은 3종류의 모양과 0부터 4까지의 숫자가 적혀있다.
경기가 시작할 때 스킬 타일이 5개정도 주어진다.

이는 레이싱 도중 마커가 있는 곳에서 드래그 해 사용할 수 있다.
마커와 모양이 같고 숫자가 클수록 영토를 획득할 가능성이 높아진다.

감 사 합 니 다