|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문서 명** | **문서 종류** | **작성자** | **작성 시작 일** |
| Project\_Chung 제안서 | 제안서 | 김효장 | 2020.09.16 |

목차

[1. 개요 3](#_Toc51108594)

[2. 기획 의도 4](#_Toc51108595)

[2-1. 2D 도트게임 4](#_Toc51108596)

[2-2. 밝고 캐주얼한 분위기 4](#_Toc51108597)

[2-3. 멀티 플레이 4](#_Toc51108598)

**History**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **문서 버전** | **내용** | **작성 날짜** |
| 0.1 | 초안 작성 | 2020.09.16 |

# 1. 개요

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | Project\_Chung(가제) |
| **장르** | 캐주얼, 액션, 시뮬레이션 |
| **플랫폼** | PC |
| **시점** | 2D 사이드 뷰 |

# 2. 기획 의도

## 2-1. 2D 도트 사이드 뷰

개발의 스케일을 작게 진행하여도 퀄리티를 낼 수 있는 게임을 만들고자 하였고, 이를 위해서 한정적인 그래픽인원을 효율적으로 구성하기를 의도하였다.

## 2-2. 밝고 캐주얼한 분위기

초기 구성된 개발 인원들이 캐주얼한 게임들을 즐겨하여 게임 구상하는 것에 플러스 요인이 될 수 있기에 이러한 분위기에서 작업하기를 시도하였다.

## 2-3. 멀티 플레이

친구들과 함께 즐긴다면 그것 만으로도 컨텐츠가 될 수 있다. 사람들과 함께 즐기는 것으로 지속적인 플레이와 더 큰 재미를 줄 수 있도록 의도하였다.

# 3. 게임 소개

## 3-1. 수집형 배틀

|  |  |
| --- | --- |
| **참고 이미지** | **내용** |
|  | **- 기존 게임의 래퍼런스**  기존의 포켓몬스터를 모티브로 몬스터(캐릭터) 등을 수집하는 것에 대한 재미를 느꼈고, 이를 이용한 게임을 개발하고자 한다. |
|  | **- 기존 수집욕에서 찾은 다른 욕구**  우리는 수집욕이라는 것에서 이것을 보유하고 있고 소지하고 있다는 것에서 큰 욕구를 띄게 된다. 하지만 이에 대한 쾌감은 얻은 것을 과시할 때 더욱 크게 느껴진다.  이를 공략하여 턴 제로 끊어서 얻는 것이 아닌, 지속적인 실시간 대전으로 게임을 하는 내내 흥분을 일으킬 수 있도록 유도할 것이다. |

## 3-2. 시뮬레이션

|  |  |
| --- | --- |
| **참고 이미지** | **내용** |
|  | **- 지켜보는 것의 재미**  최근 시장에서는 “오토체스”, “방치형 모바일 게임” 등이 큰 인기를 끌게 된다.  이는 유저들이 아예 손을 대지 않는 것이 아닌 지켜보는 것, 가만히 있어도 재미가 있다는 것에 의의를 둔다.  이런 재미는 아무것도 하지 않을 때가 아니라 내가 한 행동에 대한 나비효과를 크게 받을수록 흥미를 느끼는 것이다.  그렇기 때문에 이 게임의 본질적인 시스템은 행동 후 일어나는 결과에 대한 것을 보는 것에 초점을 둘 것이다. |

# 4. 게임 방법

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **순서** | **방법** | **이미지** | **설명** |
| 1 | 방향키로  이동한다. |  | 이 게임은 플랫폼 게임으로 좌우이동과 점프가 가능하다. |
| 2 | 몬스터(동료) 수집 |  | 배틀에 참여하여 상대를 무찌를 몬스터(동료)를 수집한다.  이 동료들은 공격방식이나 특징들이 모두 다르다. |
| 3 | 적 플레이어와 배틀 |  | 적 플레이어가 수집한 동료와 내가 수집한 동료들을 싸우게 한다. |
| 4 | 최후의 1인 승리 |  | 마지막으로 남은 플레이어가 승리하게 된다. |