컨셉 기획서

**Bobby**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | **박준현** |
| **학번** | **202038016** |
| **날짜** | | | **버전** |
| **2021\_03\_26** | | | **Ver.0.0.1** |
| **2021\_05\_04** | | | **Ver.0.1.1** |
| **2021\_05\_09** | | | **Ver.0.1.2** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |

**Contents**

**1**

**게임 개요**

**게임 구성 (Concept)**

**게임 시스템 (System)**

**UI/ UX**

**개발 사항**

**게임 개요**

**캐릭터, 보스, 아이템, 그래픽**

**플레이어, 스테이지, 보스,**

**UI/ UX**

**개발 사항**

**2**

**3**

**4**

**5**

**Outline**

|  |  |
| --- | --- |
| **장르** | **액션, 슈팅** |
| **시점** | **3인칭 쿼터뷰** |
| **플랫폼** | **모바일 (Android)** |
| **대상 유저** | **슈팅게임을 좋아하는 10대층** |
| **기획 의도** | **아기 드레곤을 중심으로 진행되는 귀여운 게임을 만드는 것** |
| **플레이 타임** | **10분 ~ 30분** |
| **목적** | **`보비`라는 게임을 만들기 위한 기획서** |
| **기대효과** | **`보비`라는 게임을 만들어 취업에 성공** |

1. **보비 개요**
2. **조작법**

|  |
| --- |
| * **왼쪽에는 조이스틱, 오른쪽에는 각각 스킬에 해당하는 버튼을 둠**   **J**  **공격**  **달리기**  **점프**  **스킬** |

**Concept**

1. **게임 컨셉**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **드레곤을 주인공으로 한 동화책 느낌** | | **플레이어에게는 스태미나가 존재** | | **일반 스테이지에 있는 상자를 열어 아이템 고르기** | | **스테이지 (필드)에 존재하는 일반 몬스터를 모두 처치 후 클리어** | | **각각 다른 스킬을 보유한 3가지의 캐릭터** | | **상점에서 캐릭터를 구매 가능** | | **다양한 패턴을 가진 보스 공략** |   **비룡소 그림동화 (201~210권) (210편, 드래곤 조그) 종합정보 행복쇼핑의 시작 ! 다나와 (가격비교) - Danawa.com** |

1. **스토리+인트로 컨셉**

|  |
| --- |
| **토끼의 발이 책을 펼치는 장면으로 인트로 시작, 스토리 컨셉은 작은 용들이 작은 용들의 둥지를 만들다가 큰 용이 빠르게 지나가는 바람에 작은 용들의 둥지가 뿌셔져 버렸다. 그로 인해 작은 용들은 큰 용에게 복수를 하러 가는 스토리** |

**Concept**

1. **캐릭터 컨셉 (설정)**
   1. **보비**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **이름** | **보비** |
| **컨셉** | * **스토리상 작은 용들이 짓고있는 둥지를 뿌신 커다란 용을 처치하러 가는 귀여운 외관을 한 캐릭터 1** * **`보비` 이름 선정 이유 Baby Dragon에서 Baby를 잘 읽어 보던 중 베이비 -> 보비 라는 이름이 더욱 귀여워 보인다고 생각하여 선정** |
| **설명** | * **파이어 볼을 이용한 기본 공격을 사용** * **공격, 스킬, 달리기 등을 사용할 때 스태미나가 닳게 하여 한정된 자원을 통한 공략의 재미를 제공** |
| **스킬**  엘리온] 콘텐츠와 클래스에 맞게 사용하자, 루미너스 스킬 총정리 – 국민트리 | * **플레이어의 최대 체력의 30% 만큼 회복** |

**Concept**

1. **캐릭터 컨셉 (설정)**
   1. **보드카**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tiny Dragon, 카테고리 캐릭터 - UE 마켓플레이스** | |
| **이름** | **보드카** |
| **컨셉** | * **스토리상 작은 용들이 짓고있는 둥지를 뿌신 커다란 용을 처치하러 가는 귀여운 외관을 한 캐릭터 2** * **`보드카` 이름 선정 이유 ‘보비’를 선정하고 난 뒤에 ‘보’로 시작하는 이름을 찾던 중 캐릭터의 색과 보드카라는 이름이 잘 어울릴 것 같다고 생각하여 선정** |
| **설명** | * **파이어 볼을 이용한 기본 공격을 사용** * **공격, 스킬, 달리기 등을 사용할 때 스태미나가 닳게 하여 한정된 자원을 통한 공략의 재미를 제공** |
| **스킬**  Breathing png images | PNGWing | * **플레이어가 보는 방향으로 초당 100의 피해를 입히는 브레스를 뿜음 사용 중 이동속도 70% 저하** |

**Concept**

1. **캐릭터 컨셉 (설정)**
   1. **보뾰**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tiny Dragon, 카테고리 캐릭터 - UE 마켓플레이스** | |
| **이름** | **보뾰** |
| **컨셉** | * **스토리상 작은 용들이 짓고있는 둥지를 뿌신 커다란 용을 처치하러 가는 귀여운 외관을 한 캐릭터 3** * **`보뾰` 이름 선정 이유 ‘보비’를 선정하고 난 뒤에 ‘보’로 시작하는 이름을 찾던 중 ‘보뾰’ 라는 귀여운 이름이 어울릴 것 같다고 생각** |
| **설명** | * **파이어 볼을 이용한 기본 공격을 사용** * **공격, 스킬, 달리기 등을 사용할 때 스태미나가 닳게 하여 한정된 자원을 통한 공략의 재미를 제공** |
| **스킬** | * **플레이어가 보는 방향으로 최소 100~ 최대 777의 데미지를 주는 에너지볼을 차징 후 날림** |

**Concept**

1. **보스 컨셉 (설정)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **이름** | **염룡** |
| **컨셉** | * **스토리상 작은 용들이 짓고 있는 둥지을 뿌신 커다란 용** * **화염을 다루는 용 컨셉이라 (화)염 +용 = 염룡 이라는 이름을 붙임** |
| **설명** | * **체력과 거리에 따라 패턴이 나눠짐 체력이 달면 패턴이 바뀌거나 추가됨** * **보스 패턴중에는 즉사기도 존재** |

**Concept**

1. **아이템 컨셉 (설정)**

|  |  |
| --- | --- |
| **더블 샷** | **기본 공격이 한발 늘어남** |
| **유도 샷** | **기본 공격이 적을 찾아 날아감** |
| **데미지 증가** | **기본 공격의 데미지 10% 증가** |
| **치명타 확률** | **기본 공격에 치명타가 뜰 확률이 생김** |
| **최대 체력 증가** | **최대 체력이 10% 증가** |
| **체력 회복** | **현제 체력이 10% 만큼 회복** |
| **스태미나 증가** | **최대 스태미나가 10% 증가** |
| **스태미나 회복** | **스태미나를 모두 회복** |

|  |
| --- |
| 궁수의 전설 어빌리티(능력) 분석 공략, 1티어 어빌리티 추천  **아이템은 스테이지를 진행하다 나오는 상자를 열면 나오는 3가지의 선택지 중 하나를 골라 사용한다. (Feat. 궁수의 전설)** |

**Concept**

1. **배경 그래픽 컨셉 (설정)**

|  |
| --- |
| **<Unreal Asset> <For The King>**  **로우 폴리곤 그래픽을 사용하여 판타지적 느낌을 잘 살려 동화 속 같은 분위기를 연출** |

1. **캐릭터 그래픽 컨셉**

|  |
| --- |
| Tiny Dragon, 카테고리 캐릭터 - UE 마켓플레이스  **Tiny Dragon 에셋을 사용하여 귀여운 분위기 연출** |

**System**

1. **플레이어**
   1. **스태미나 시스템**

|  |
| --- |
| 유니티) 스테미너 효과 UI #1  **플레이어는 스태미나를 가지고 있고, 공격, 스킬, 달리기를 하면 스태미나가 줄어듬**  **이동하고 있을 때는 스태미나가 회복되는 속도가 느리지만, 가만히 멈춰 있으면 스태미나가 회복되는 속도가 빠르다** |

* 1. **스킬 시스템**

|  |
| --- |
| 엘리온] 콘텐츠와 클래스에 맞게 사용하자, 루미너스 스킬 총정리 – 국민트리Breathing png images | PNGWing  **각 캐릭터는 각자의 스킬을 가지고 있다.** |

**System**

* 1. **스킬 시스템**

**1) 회복 스킬**

|  |  |
| --- | --- |
| **일러스트** | 엘리온] 콘텐츠와 클래스에 맞게 사용하자, 루미너스 스킬 총정리 – 국민트리 |
| **설명** | **플레이어의 최대 체력의 30%를 회복** |
| **소모 스태미나** | **스태미나의 30%를 사용** |
| **쿨타임** | **15초** |
| **보유 캐릭터** | **보비** |

**2) 브레스 스킬**

|  |  |
| --- | --- |
| **일러스트** | Breathing png images | PNGWing |
| **설명** | **플레이어가 보는 방향으로 브레스를 사용 스킬을 사용 중에는 이동속도 70% 감소** |
| **소모 스태미나** | **초당 스태미나의 5%씩 사용** |
| **쿨타임** | **0초** |
| **데미지** | **파티클 입자 하나당 0.5의 데미지** |
| **보유 캐릭터** | **보드카** |

**System**

* 1. **스킬 시스템**

**3) 차지샷 스킬**

|  |  |
| --- | --- |
| **일러스트** |  |
| **설명** | **스킬을 최대 3초까지 차징하여 에너지를 날림 스킬 사용 도중엔 이동 불가** |
| **소모 스태미나** | **최소 5% ~ 최대 20%** |
| **쿨타임** | **7초** |
| **데미지** | **100~ 777의 데미지** |
| **보유 캐릭터** | **보비** |

**System**

1. **스테이지 시스템**

|  |
| --- |
| **스테이지는 일반 스테이지와 보스 스테이지로 이루어져 있다.**   * **일반 스테이지는 ‘숲 속의 오솔길’ 느낌으로 구성되어 있다.** |

**2-1) 스테이지 플로우 차트**

|  |
| --- |
| 종료  스테이지 2  스테이지1  로비  시작 |

**System**

|  |
| --- |
| **로비에서 일반 스테이지로 이동할 때에는 로비 끝에 배치된 포탈을 타고 이동한다.**  스폰  상점  포탈 |

|  |
| --- |
| **일반 스테이지에서 보스 스테이지로 이동할 때에는 모든 몬스터를 잡으면 나오는 포탈을 타고 이동한다.**  스폰  포탈 |

**System**

1. **보스 시스템**

|  |
| --- |
| **보스는 보스의 체력 %에 따라 1차적으로 패턴이 나눠지고, 같은 체력 %에 발동되는 패턴들은 조건 거리에 따라 2차적으로 패턴이 나눠진다.** |

**3-1) 보스 크기 설정 (SIZE)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **이름** | **염룡** |
| **크기** | * **X : 14m Y : 9m Z : 31m** |
| **설명** | * **플레이어가 보스를 향해 화면을 돌렸을 때 화면이 가득 찰 정도의 크기로 위압감을 주기 위함** |

**System**

1. **보스 시스템**

**3-2) 보스 패턴**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **이름** | **브레스/ 강화 브레스** |
| **설명** | * **브레스  플레이어가 있는 방향으로 브레스를 좌 우로 발사** * **강화 브레스 플레이어가 있던 방향부터 플레이어가 현재 있는 방향으로 플레이어를 쫒아오는 브레스 발사** |
| **조건** | * **브레스 보스 체력이 60% 이상, 보스를 중심으로 지름이 15m인 원안에 들어왔을 때** * **강화 브레스 보스 체력이 60% 이하, 보스를 중심으로 지름이 25m인 원 안에 들어 왔을 떄,** |

**System**

1. **보스 시스템**

**3-2) 보스 패턴**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **이름** | **공중 브레스 / 내려찍기** |
| **설명** | * **공중 브레스  공중에서 플레이어가 있는 방향으로 브레스를 좌 우로 발사** * **내려찍기 플레이어가 마지막으로 있던 장소로 보스가 내려찍음** |
| **조건** | * **공중 브레스 보스 체력이 80% 이하, 보스를 중심으로 지름이 15m인 원밖에 있을 때** * **내려찍기 보스 체력이 60% 이하, 공중 브레스 끝났을 때** |

**System**

1. **보스 시스템**

**3-2) 보스 패턴**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **이름** | **소리 지르기/ 메테오** |
| **설명** | * **소리 지르기 보스가 소리를 질러 맵 전역에 랜덤한 위치로 돌을 5~6개 떨굼** * **메테오 보스가 공중으로 날아올라 커다란 메테오를 소환함** |
| **조건** | * **소리지르기 보스 체력이 50%, 30%, 10% 일때 발동** * **메테오 보스 체력이 50%, 30%, 10% 일때 ‘소리지르기’ 패턴이 끝난 후 발동** |

**System**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | **가시 터틀** |
| **외형** | screenshot |
| **패턴** | * 플레이어에게 피격을 당했을 경우 제자리에서 플레이어를 향해 가시를 날림 (후공) * 플레이어에게 한대를 맞으면 일정 확률로 방어 태세로 들어감 그 후 3초 뒤에 다시 공격 태세로 돌아감 |

1. **몬스터 시스템  
   4-1. 몬스터 종류**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | **골렘** |
| **외형** | screenshot |
| **패턴** | * 몬스터 기준 5m안에 들어 오거나, 15m 안의 플레이어에게 피격을 당했을 경우 플레이어를 향해 달려와 근접 공격을 함 * 플레이어와 거리가 15m 피격을 당했을 때 플레이어를 향해 돌을 던지는 공격을 함 |

**System**

1. **몬스터 시스템  
   4-1. 몬스터 종류**

**UI/UX**

1. **타이틀 UI**

|  |
| --- |
| 설정 아이콘 표지판 설정, 설정, 아이콘, 표지판 PNG 및 벡터 에 대한 무료 다운로드**타이틀 화면 배경 용 둥지 맵에서 작은 용들이 뛰어다니는 배경**  **타이틀 UI  맵 아래 ‘게임시작’, ‘게임 종료’ 버튼이 있고, 우측 상단에는 설정 버튼이 있다.** |

**UI/UX**

1. **로비 UI**

|  |
| --- |
| 2)  3)  1)  **로비 UI 1) 좌측 하단에는 플레이어를 움직일 조이스틱이 2) 우측 하단에는 플레이어가 상호작용하는 상호작용 키 들이 있다.  (점프, 스킬, 달리기, 공격) 3) 우측 상단에는 설정 버튼이 있다.** |

**UI/UX**

1. **상점 UI**

**3)**

**2)**

**1)**

|  |
| --- |
| **상점 UI 1) 상점 좌측, 우측에는 화면을 움직일 수 있다는 표시가 뜸 2) 가운데 부분에는 아이템 3개가 떠 있고, 각 아이템이 선택되는 장소에 오면 ㅋ 크기가 다른 것들에 비해 커짐 3) 중앙 하단에는 ‘선택하기’ 와 ‘상점 나가기’ 버튼이 있다.** |

**UI/UX**

1. **인게임 UI**

|  |
| --- |
| **인게임 UI  1) 좌측 하단에 플레이어를 움직일 조이스틱  2) 중앙 하단 플레이어 일러스트 기준 왼쪽 HP바 오른쪽 스태미나 바  3) 중앙 상단 보스 HP 바   4) 우측 하단에 플레이어가 상호작용하는 상호작용 키  5) 우측 상단에 설정 버튼**  **4)**  **3)**  **5)**  **2)**  **1)**  보스  체력  스태미나 |

**4)**

**3)**

**UI/UX**

1. **클리어 UI**

|  |
| --- |
| **클리어 UI  보스를 처치하면 클리어 UI창이 나타난다. 클리어 UI 창에는 돌아가기 버튼이 있다.**  보스  체력  스태미나  **돌아가기**  **CLEAR** |