

# NEXON\_GameJam

---

각 조의 발표를 정리

## 1조. 단풍과 낙엽을 이용한 게임

낙엽과 단풍을 훑날려서 목표에 도달하는 게임

퍼즐 컨셉

## 2조. 미제

미니 2인 멀티 게임(경쟁)

공격을 사용해 보스에게 마지막 타격을 입히는 사람이 승리

ex) 강타싸움

시간에 따른 체력 감소를 두명의 플레이어가 공격의 쿨타임을 생각해서 일격을 넣는 플레이어가 승리

단풍 -> 메이플스토리의 미니게임

매 플레이마다 증강체 시스템으로 다른 시스템을 넣는다.

## 3조. 단풍이의 첫번째 땅

2D 어드벤처

단풍이라는 날아가는 소재와 스토리형 귀여운 그래픽

농업 마을과 어업 마을이라는 두 미니게임 시스템에서 재화를 획득 -> 재화를 얻어 마을 탈출

## 4조. 시럽 시럽 메이플 시럽

턴제 디펜스 시뮬레이션

깔끔한 조작감, 계속되는 위험(긴장), 제작하는 재미를 위해

시간 상의 이유로 차라리 블록 이동으로 조작감을 잡고,

행동이 시간 단위로 이루어진다.

크게는 두 가지 시스템 타이쿤, 디펜스 게임

단풍 -> 메이플 시럽

## 5. Last Leaf

2D 스토리 퍼즐

텍스트 선택형 게임 + 미니게임(퍼즐)

스토리 몰입에 집중

## 6. 다람이의 단풍

단풍 -> 다람쥐

플랫폼 액션 게임

단풍 아이템에 따라 플레이어가 변신할 수 있음

각 속성에 따라 강화가 있고, 맞는 속성을 먹어야 스테이지를 넘어갈 수 있게 강제

## 7. 나혼자만 1렐 몬스터

빌런이 주인공으로 최종보스가 되는 목표

각 스테이지를 선택 전투를 시작

몬스터라는 특성 -> hp 3, 원거리

기믹으로만 잡을 수 있음

미니 게임의 보스 클리어 게임성 참고

모험가또한 점점 강해짐 (레벨 디자인)

## 8. 미정

뱀서 라이크

스킬 조합형태의 게임

플레이의 다형성을 위해 기술을 섞어가며 구현

기술 세분화 + 전직

## 9. 메이플의 비행

제한시간 내에 단풍씨앗을 목표지점까지 이동 시켜 잔여 hp기준으로 단풍나무를 개화시킨다.

각 스테이지 마다 hp마다 외형이 다르며 스토리도 다르다.

수집욕구, 호기심 자극

## 10. 미정

메이플게임 내의 미니게임

슬라임 앵그리 버드 게임

단풍 -> 메이플 스토리

최종 점수로 승리를 체크하여 승리를 구분

이후 콤보, 아이템까지 생각..

## 11. 메이플 포레스트

단풍나무가 씨앗을 뿌려 단풍나무 숲을 만드는

횡 스크롤식 디펜스

## 12. Key-Card

카드 게임(슬레이어 스파이어)

단풍 -> 게임의 단서

전체적으로 어두운 게임

기존 기획에서 단서만 단풍으로 교체 -> 이후 단서를 주제로 교체 (스토리)

플레이어는 명탐정 상대는 범인

무죄와 유죄를 입증 하는 게임

연출이 핵심

범인의 알리바이를 플레이어가 상쇄시키는 것이 방어

공격은 범인의 범죄사실을 입증

대화 도중 카드를 수집

15분 플레이 타임.

생각

단풍이라는 매개체와 범인과의 대결에서 단서로 활용된다면 괴리감을 어떻게 해결할지 오히려 괴리감을 줄 수도

계절은 겨울인데 단풍이 등장?

## 13. 펜케이크 vs 쉐프

캐주얼 2인 대결 게임

## 14. 단풍분재 키우기 게임

3D 로우폴리

단풍 분재를 키우는 게임.. 일주일 동안 성장시키고 나무는 일주일 마다 성장

원하는 만큼 성장 시키는 게임

정해진 엔딩 x

단풍의 종류 어필

모뉴먼트 밸리 레퍼런스 디자인