

# BossLocker

레이드 형식의 액션 슈팅 게임

2015180048 김홍일  
2013184048 양태윤  
2015184042 조소연

# BossLocker

01

## 개요

- BossLocker

02

## 게임 소개

- 특징
- 프로세스
- 조작법
- 영웅
- 보스
- 그래픽 컨셉

03

## 상세 디자인

- 대기방
- 전투 - 영웅
- 전투 - 카메라
- 전투 - UI
- 전투 - 상호작용
- 전투 - 특성창

04

## 레벨 디자인

- 영웅 특성
- 영웅 스킬
- 보스 특성
- 보스 탄막
- 스테이지



## 개요

# BossLocker

레이드 형식의 액션 슈팅 게임

Window PC (DirectX 11)

Top-Down View + Action Shooting

Network Game (3player max)

B  
O  
S  
S  
L  
O  
C  
K  
E  
R



## 게임소개

### 특징

B

탑다운 뷰 방식의 액션 탄막 슈팅 보스 레이드 게임

O

3명의 플레이어가 영웅중 하나를 골라 협동심을 발휘해야한다.

S

S

여러 스테이지에 걸쳐 보스(Boss)들을 물리치고 사물함(Locker)에  
봉인하여 평화를 지킨다는 세계관

L

O

보스를 공략하기 전까지, 잡몹들을 잡아야 하는 지루한 과정을  
생략하고 순수 보스만을 잡는다.

C

K

시종일관 빠른진행, 화려한 탄막, 물리 효과가 특징이다.

E

R

플레이어 개인의 컨트롤등 기량도 중요하지만 플레이어끼리의  
팀워크가 맞지 않으면 점점 힘든 구조로 되어있다.



## 게임소개

프로세스

B  
O  
S  
S  
L  
O  
C  
K  
E  
R



## 게임소개

### 조작법

B  
O  
S  
S  
L  
O  
C  
K  
E  
R



기본적으로 WSAD를 통해 이동하고 마우스로 조준해 왼쪽 클릭으로 총등의 무기를 발사하는 무난한 방식이다.

오른쪽 클릭으로 영웅 고유의 특수 능력을 사용할 수 있다.

WSAD 키로 방향을 정한 채 스페이스 바를 누르면 무적 판정이 되며, 구르는 동작을 취한다.

R 키를 누르면 총등의 무기를 재장전 할 수 있다.

TAB 키를 누르면 영웅 정보등의 상호작용을 할 수 있다.



## 게임소개

영웅

B



O

S

기본적으로 공격 / 유틸 / 보조 에 특화된 3종류의 영웅이 존재한다.

S

각 영웅의 무기와 고유 스킬 및 기본 시작 패시브 특성은 모두 다르다.

L

O

C

K

E

R



## 게임소개

### 보스

B

총 10마리의 보스 및 스테이지가 존재한다.

O

S

각 보스는 여러가지 탄막, 이펙트등의 공격을 한다.

S

L

O

C

K

E

R





## 게임소개

디자인 컨셉 1/2

### B 영웅

O  
S  
S  
L  
O  
C  
K  
E  
R



### 보스



전체적으로 귀엽고 깜찍한 모델을 통해 밝은 이미지를 유지한다.



## 게임소개

디자인 컨셉 2/2

### B 스테이지



각 스테이지 난이도와 보스 캐릭터의 컨셉에 맞춘다.

액션 슈팅게임의 특성답게 방해가 되는 오브젝트는 최소한으로 둔다.

O  
S  
S  
L  
O  
C  
K  
E  
R



## 게임소개

대기방

B

O

S

S

L

O

C

K

E

R

액션 슈팅게임의 특성답게 방해가 되는 오브젝트는 최소한으로 둔다.



## 상세 디자인

전투 - 영웅

B

O

S

S

L

O

C

K

E

R



Top-Down 시점에서 영웅은 기본적으로 마우스 커서의 방향을 바라본다.

영웅 위에는 체력바와 함께 P1~ P3 등 영웅 고유의 색깔로 이름을 표시한다.

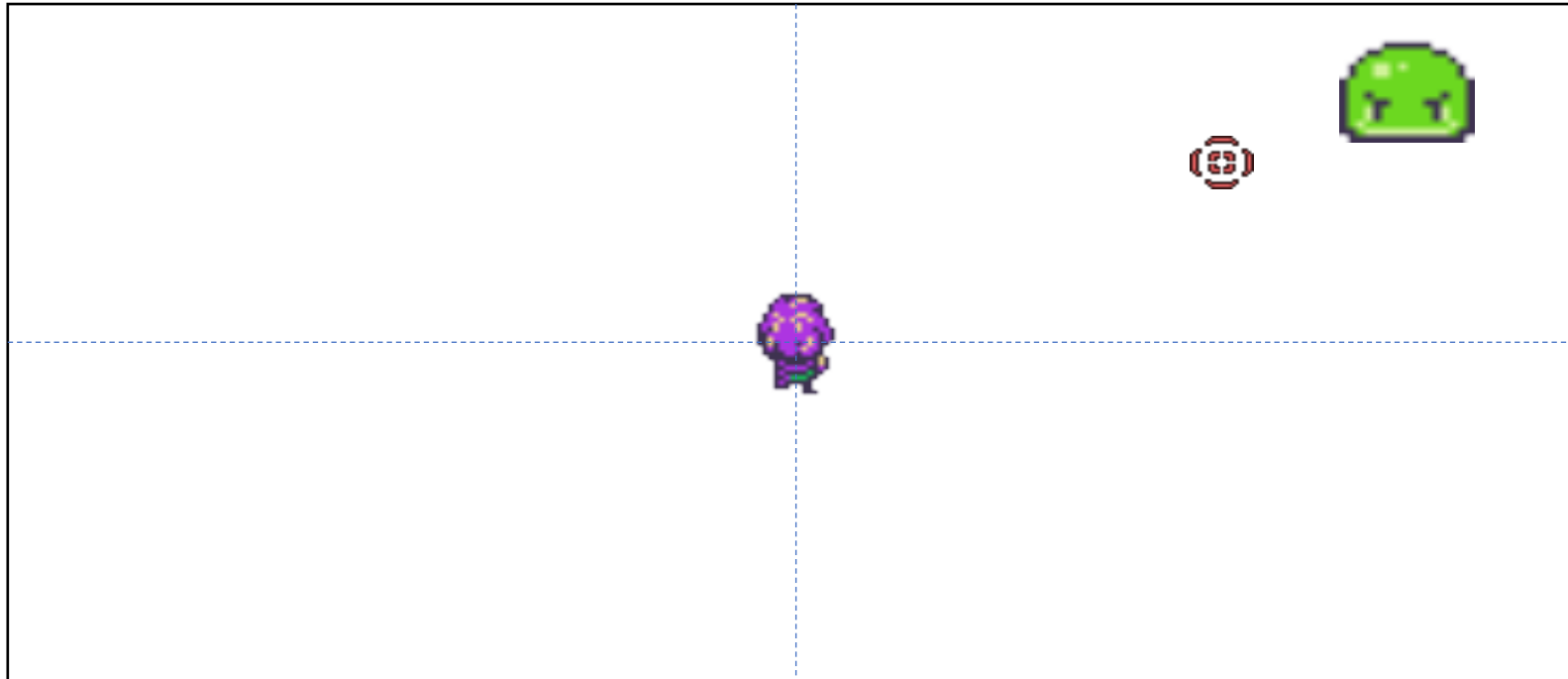
영웅의 모든 조준점은 캐릭터 고유의 색깔이며, 전 플레이어에게 공유되어 좀 더 현장감을 높인다.



## 상세 디자인

전투 - 카메라

B  
O  
S  
S  
L  
O  
C  
K  
E  
R



Top-Down 시점에서 카메라는 기본적으로 플레이어 영웅의 가운데를 바라본다.



## 상세 디자인

전투 - UI

B

O

S

S

L

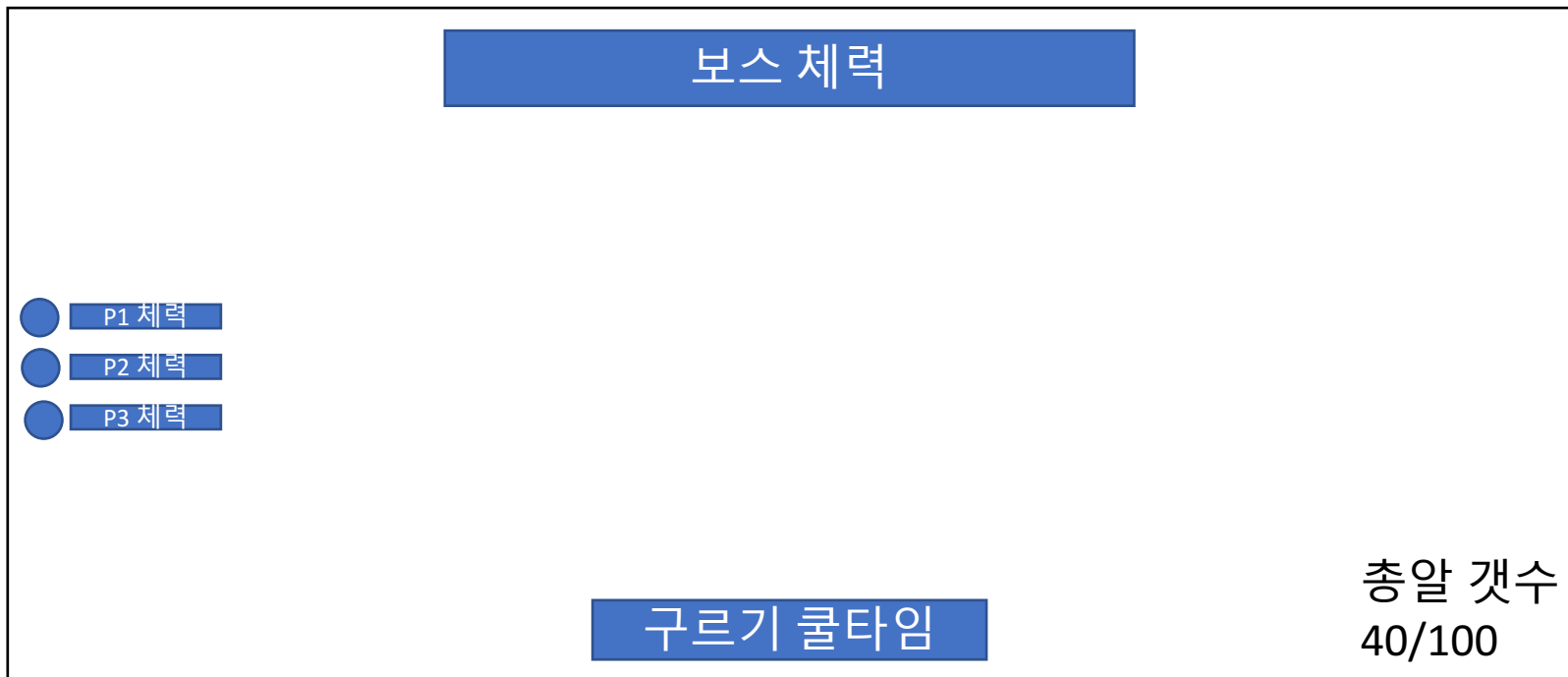
O

C

K

E

R



전투시 UI는 보스의 화려한 탄막을 피하기 위해 최소한으로 한다.



## 상세 디자인

전투 - 상호작용

B

O

S

S

L

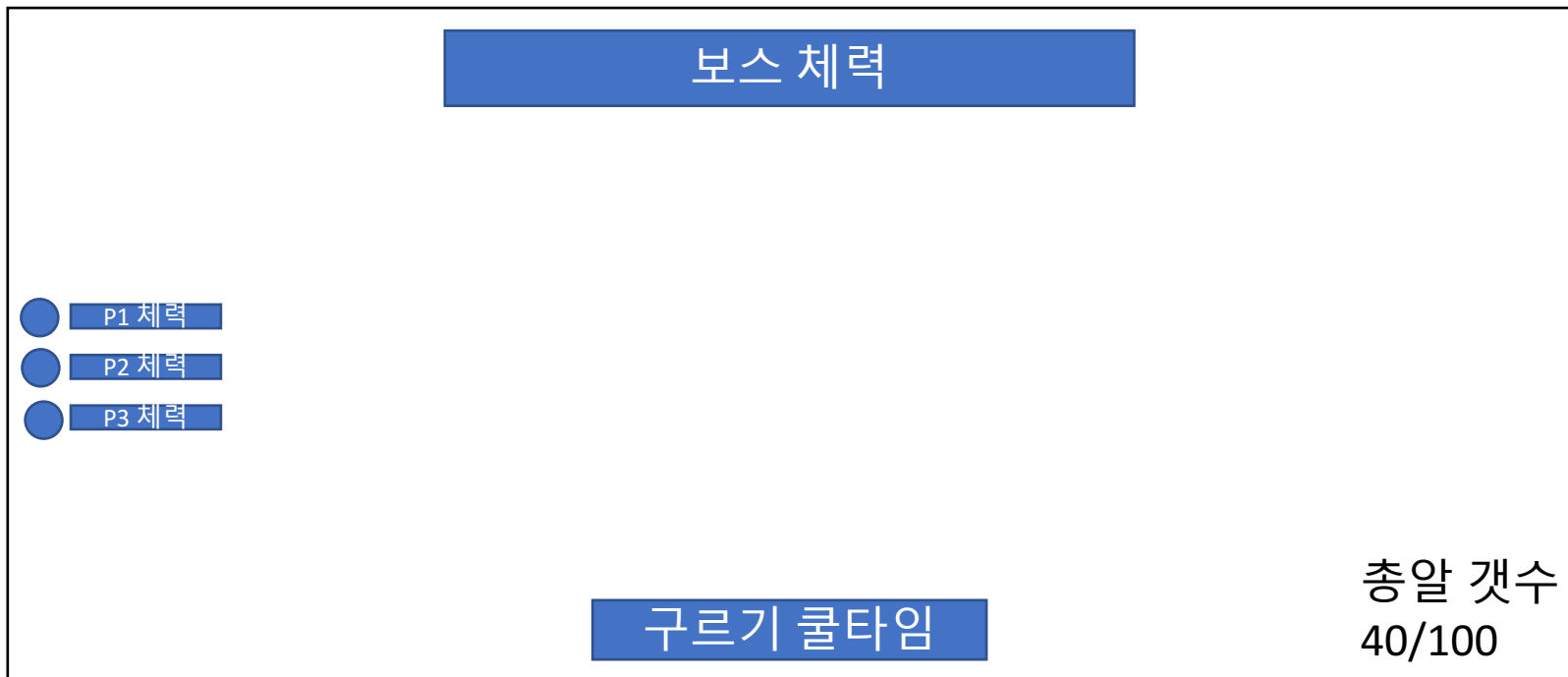
O

C

K

E

R



전투시 UI는 보스의 화려한 탄막을 피하기 위해 최소한으로 한다.



## MAIN TITLE

템플릿에 쓰인 글씨체

# B

# 맑은고딕

Malgun Gothic

제작: 산돌커뮤니케이션

배포: 마이크로소프트

오픈타입 글꼴로서 클리어타입을 본격적으로 지원하기 위한 **힌팅 정보가 들어있는 한글 글꼴**

가나다라마바사아자차카타파하

1234567890

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

!@#\$%^&\*()?<>:"'{}[]~\*/

OL  
SO  
SK  
ER  
R



