

게임 기획서_유한

- 기간은 2~4일 걸릴 분량
- 만들고 싶은 콘텐츠 장르 무관 (2d, 3d, 게임, 교육, 앱)
- 그림이 없어도 글로 만이라도 어떤 작업을 하고 싶다는걸 서술

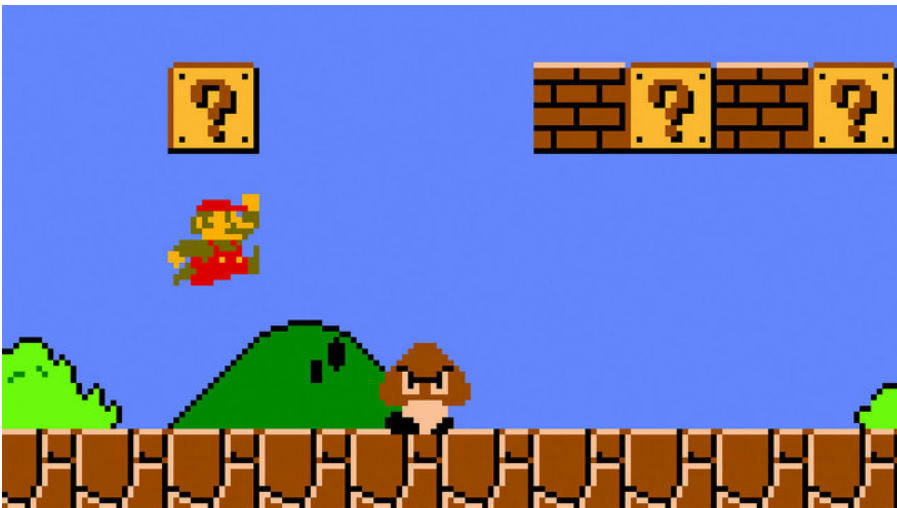


“Poor MARIMO”(불쌍한 마리모)

게임소개

미흡한 실력 이슈로 인해, 2~4일 짧은 기간동안 완성을 해보기 위해
간단한 점프와 게임 중 획득 할 수 있는 골드를 통해 능력을 향상 하여
미션 클리어하는 게임

Reference) 슈퍼 마리오/ 폴가이즈





게임 목표

- 물 밖에 떨어진 마리모는 난관을 거쳐 자신의 고향, 집 물병으로 들어가야한다.
- 획득한 골드로 스킬 및 상태를 업그레이드 하여 고향집으로 가자!!
- 웬지는 모르지만 최종 보스인 사막의 회전초를 무찌르자!!

게임 (제작)목표

그동안 배워온 유니티 및 코딩을 활용하여...

- 플레이어 캐릭터의 애니메이션 활용
- 최소 2개 다른 컨셉의 스테이지 적용
- 적은 시간인 만큼 에셋 활용을 잘해보자
- 몬스터 처치 시 골드,경험치 획득
- 획득한 골드로 상점을 활용하여 체력 증가
- 레벨업,스킬 획득시 애니메이션 추가
- 점프하여 내려찍는 공격모션
- 미니마리모 발사체 공격

마리모 디자인



Player Character : 귀여운 마리모

Passive Skills ; Jump, Speed Booster,

Skill : Shoot Marimos/ Buble Jump

게임 UI 디자인

- 깔끔한 아케이드 디자인
- WhiteColor 기반한 IOS UI 느낌의 UI

참고 소스

<https://docs.google.com/presentation/d/1njWVVKrpaHEtbCwwC1Z8ainiR7yhvnVknQ03slfAQsl/edit#slide=id.p>

