

GUNS AND GUITARS

황준원 이준서 정재영 유진형 박윤영

오! 글래시스



종과 음악으로

세상을 제패하라

기획의도

반항적인 락 음악과 총격전을 결합하여 스트레스 해소

왜 락음악과 총격전을 결합하였는가?

1. 락 특유의 반항정신이 게임 속 플레이를 잘 표현해줌
2. 락의 과격한 사운드와 총성으로 플레이어가 높은 타격감을 경험

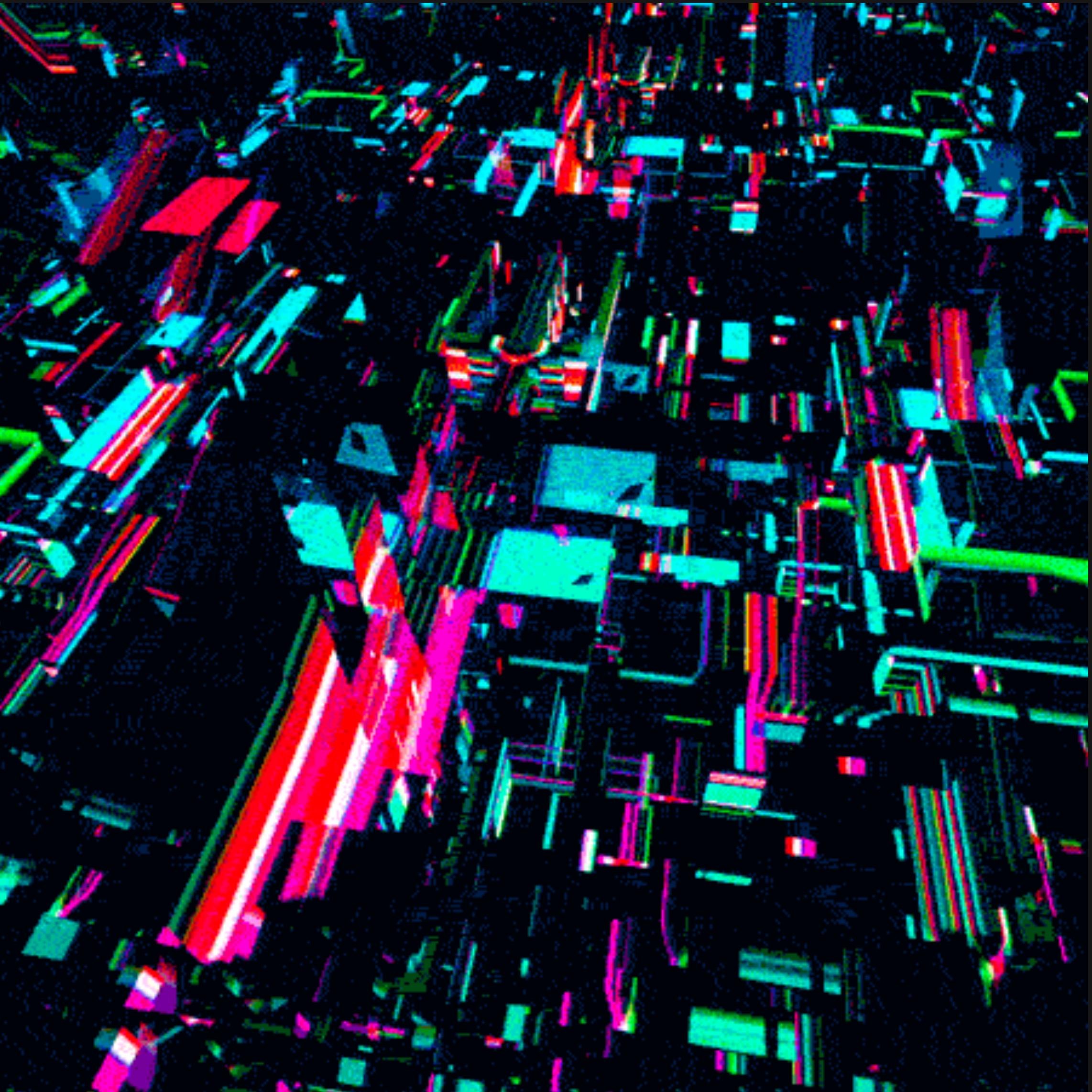


재미요소

강력한 **락밴드** 음악과 박진감 넘치는 전투



박자에 맞춰 공격하는
신개념 리듬타격



다양한 무기와

변칙적인 플레이 방식



게임목표

건-기타로 상대밴드의 영역을 차지하고 넓혀나가기

게임컨셉개요

장르/게임요소/콘텐츠/분위기/스타일

장르	슈팅, 리듬게임	플레이어	싱글 플레이어, 멀티 플레이어
게임요소	슈팅, 회피, 리듬	레퍼런스	Bullet Per Minute
콘텐츠	액션, 뮤직	몰입감	피지컬, 리듬감
분위기	디스토피아	테크니컬	3D VR
스타일	카툰	시점	1인칭
시퀀스	선형 구조	엔진	언리얼
		플랫폼	PC, VR

구성요소

시놉시스

22세기 후반, 빈민가

주인공은 길거리에서 연주하는 기타리스트이다.

다른 밴드들과는 다르게 무기가 아닌 평범한 기타를 연주한다.

어느 날, 길을 걷던 중 주인공은 동네 밴드에게 습격을 당하는데,

평범한 기타를 가진 주인공은 속수무책으로 당할 수밖에 없었다.

그 과정에서 주인공의 기타는 부서지게 되고

결국 주인공은 부서진 기타와 무기를 결합하고 상대 밴드를 공격하기 시작한다.

구성요소

세계관

22세기 후반, 황폐화된 세계

락밴드가 갭단의 역할을 겸해, 총과 무기를 결합함

주인공의 목적은 밴드들을 제압해 최고의 기타리스트가 되는 것



게임플레이

음악에 따라 화면 중앙
인디케이터 변화



게임플레이

리듬에 맞춰 악기를 연주
하면 피해를 입힘



게임플레이

게임 플레이

상대방의 리듬에 맞춰
공격을 방어할 수 있음



예상 소비자 페르소나



24살 남자 대학생, 게임을 좋아하고 최신 IT 장비들에 관심이 많아 VR 기기를 소유함. 신작 FPS 게임이 출시되면 직접 구매하거나 플레이 영상을 찾아봄. 본 게임을 구매할 의향이 높은 사용자이다.



32살 남자 회사원, 게임을 좋아하지만 플레이 시간이 한정적이고 플레이어 간 경쟁에 지침.

VR 기기를 샀음. 과거에 밴드부를 했던 경험이 있어 밴드 음악이나 락 음악에 관심이 있음. 짧게 플레이할 수 있으면서도 스트레스를 풀 수 있는 게임을 찾고 있음.

Business Model

수익성

예상 가격 35000원

가격 측정 이유 : 타 VR플랫폼 게임들의 평균가격

유통 플랫폼 : 스팀

흥행시 추가 DLC 제작 계획

오리지널 사운드 트랙 판매

예상 판매량 : 10만장

예상 매출 : 35억원

Business Model

마케팅/핵심 파트너쉽

1. 유튜브, 트위치 게임 인플루언서의 제품 소개로 고객확보
2. 접근이 좋은 유튜브, 트위터 또는 네이버, 카카오톡 배너 광고로 고객확보
3. 지스타를 통해 게임 매니아 층이나, 일반인들에게 접할 수 있게 하여 고객확보

핵심 파트너쉽 : 실제 밴드와 음원 파트너쉽, 악기사들과 게임내 실제 악기 출시

질문 답변시간