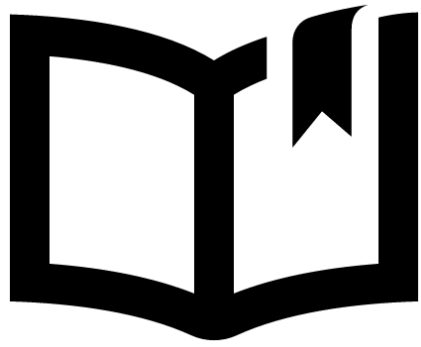


Brainstorm

아주대학교 미디어학부 게임제작소학회



게임 제안서 - 개요문서

약해져라, 용사여! 2014 / 04 / 05



목 차

1. 개요
2. 시놉시스
3. 게임 특징
4. 게임 플레이
5. 게임 규칙
6. 조작법



개 요

타겟

특이한 룰을 가진 게임을 선호하는 게이머

개요

플레이어는 용사를 움직여서 용사를 치유하는 사제, 주변의 몬스터를 처치하는 마법사와 궁수를 피하며 용사를 몬스터에게 죽게 해서 경험치를 떨어뜨려 레벨을 다운 시켜 최종적으로 레벨 1에 이르게 하는 게임이다.



시놉시스

기획 의도

평범한 RPG의 규칙을 전부 반대로 적용한 게임을 만들고자 하였다.

배경 스토리

동료들과 함께 마왕을 무찌른 용사(LV100)! 그러나, 마왕은 죽기 직전에 용사에게 저주를 걸어버린다. 용사는 저주를 풀기 위해 가지고 있던 ‘어떤 저주든 한방에 없애주는 포션’을 마시지만 저주는 풀리지 않았다. 포션이 담겨있던 병의 뒷면을 읽어보니 그곳에는 <평범한 사람(LV1)에게만 효력 있음>이라고 써있었다...



캐릭터

용사(남)

마왕의 저주에 걸렸다. 이를 해제하기 위해서는 평범한 사람이 되어 하기 때문에 동료들을 피해 적에게 일부러 죽어가며 레벨을 다운시킨다.

사제(남)

누군가가 상처 입는 모습을 극단적으로 싫어하며 이 때문에 용사가 다치는 즉시 이유를 불문하고 회복을 시켜버린다.

마법사(여)

몬스터를 학살하는 것을 즐긴다. 눈에 보이는 몬스터는 이유를 불문하고 즉시 섬멸해 버린다.

궁수(여)

용사를 좋아한다. 용사에게 상처를 입히면 이유를 불문하고 섬멸. 용사를 꺼안아 이동을 방해 하기도 한다.



게임 컨셉



‘용사30’과 같은 도트 그래픽의 RPG. 간단한 조작법, 직관적인 인터페이스



게임 특징

1. 가벼운 분위기와 개그적 요소로 캐주얼한 느낌을 강조
2. 해당 장르의 통상적인 룰을 완전히 뒤바꿔서 적용함
3. 도트 그래픽으로 고전 스타일의 복고풍 느낌을 준다.
4. 진행에는 일러스트를 사용하여 도트 그래픽의 단점을 보완
5. 조작법과 인터페이스가 간단함.



게임 플레이

1. 용사는 동료들을 피해 몬스터에게 죽어 경험치를 잃으며 레벨을 다운 시켜야함
2. 용사의 동료들은 용사가 쉽게 죽지 못하게 한다. 사제는 용사의 피가 조금이라도 줄어 있으면 회복을 가하고 마법사는 범위내의 몬스터를 학살하고 궁수는 용사가 피해를 입는 모습을 보면 적들을 빠르게 섬멸하고 용사의 이동을 방해
3. 게임을 진행 할 수록 용사는 고레벨 필드에서 퇴출 당하면서 저레벨 필드로 가게 된다. 게임이 진행 될 수록 약해지는 용사와 몬스터와 달리 동료들은 여전히 강하기 때문에 게임의 난이도가 상승



게임 규칙

1. 클리어 조건 : 정해진 시간 안에 동료들을 피해 몬스터에게 일부러 죽어 해당 스테이지의 던전에서 일정량의 레벨을 다운시키면 클리어
2. 동료가 용사 근처의 몬스터를 처치하면 경험치를 얻음.
3. 궁수가 용사와 접촉하면 용사를 켜안고 일정 시간 동안 용사의 이동을 방해. 3번 켜안아지면 궁수에게 완전히 포박당해버려서 패배
4. 사제는 용사 뿐만이 아니라 동료들 중 누가 다쳐도 회복을 시전 한다. 회복을 시전 중에는 사제와 회복을 시전 받는 동료 둘 다 행동을 멈춘다.
5. 마법사가 주문을 외울 때 접촉하여 방해하면 주문을 해제 시킬 수 있다.



조작법

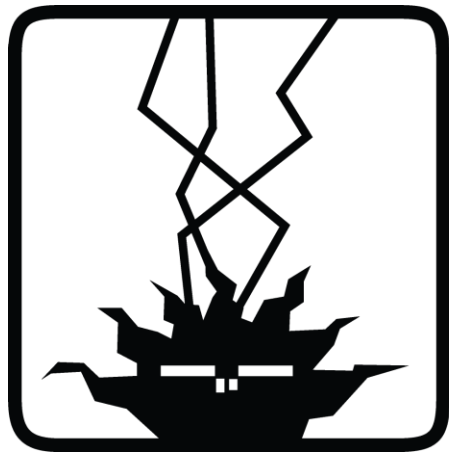
방향키 : 이동

Z : 달리기

X : 아이템

1,2,3,4 : 스킬 (투명 망토, 분신술, 블링크, 정령소환 등)

Enter : 진행



Brainstorm

아주대학교 미디어학부 게임제작소학회