

내용

[개요 3](#_Toc84441127)

[게임 소개 3](#_Toc84441128)

[기획의도 4](#_Toc84441129)

[게임 플레이 5](#_Toc84441130)

[핵심요소들 6](#_Toc84441131)

[재미요소 6](#_Toc84441132)

[기대 효과 6](#_Toc84441133)

[게임 전체 구조도 6](#_Toc84441134)

[스토리 설정 6](#_Toc84441135)

[UI 6](#_Toc84441136)

[시스템 6](#_Toc84441137)

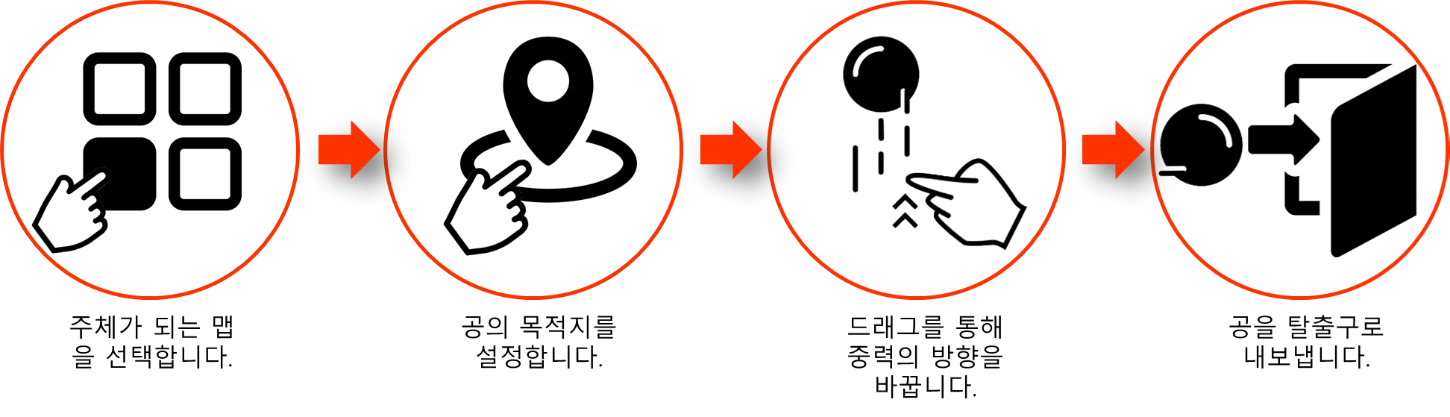
개요

게임 소개

**Project\_PartyBall이란?**

플레이어는 단수 혹은 복수의 공을 지정된 맵의 정해진 목표지점으로 보내면 되는, **퍼즐게임이다.**

플레이어는 **실시간으로** 머리를 써서 게임을 클리어 해야 한다.



|  |  |
| --- | --- |
| **게임명** | PartyBall |
| **장르** | 퍼즐 |
| **그래픽** | 2D 사이드뷰 |
| **타겟층** | 퍼즐 게임을 즐기는 유저들 |
| **소재** | 중력, 공유, 공 |
| **플랫폼** | Android |

기획의도

**Project\_Agis의 기획의도**

1. 주체가 되는 공과 다른 공들은 중력이 같다는 전제하에 **움직임을 공유한다.**
2. 상승곡선을 그리는 난이도를 가진 퍼즐들을 만들어 **다회성 플레이를 유도한다.**
3. 중력을 전환한 셀이 주체가 되며 인접한 다른 셀들도 **법칙에 따라 전환된다.**

**핵심 기획 키워드**

텍스트, 콤팩트디스크, 전자기기이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**기획 추가 목표**

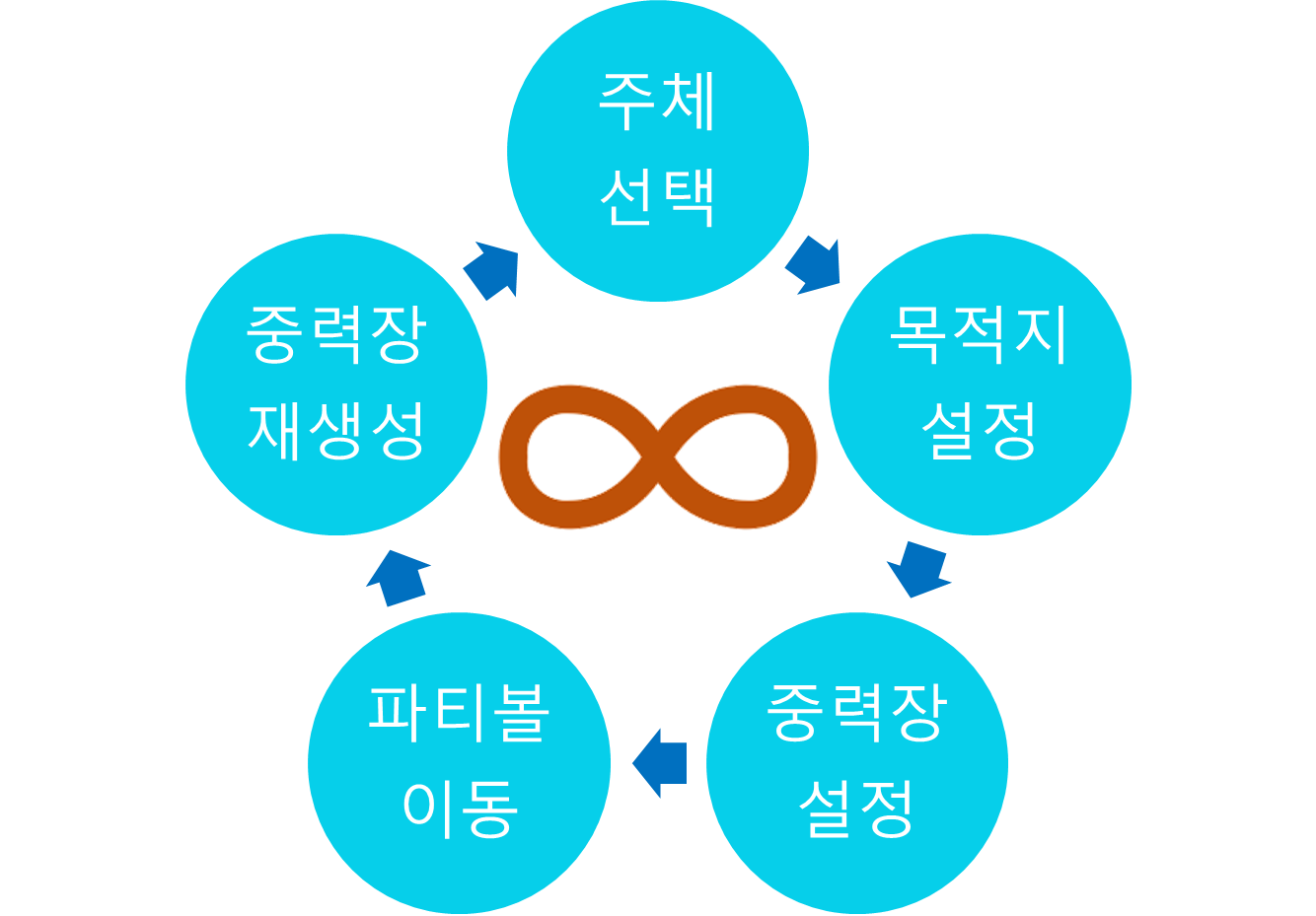
* 난이도 뿐만 아니라 **재미**까지 포함한 레벨디자인으로 **퍼즐 게임의 재미를 극대화시킨다.**
* 게임의 **컨셉에 맞는** 좋은 리소스를 만들어 게임에 대한 **유저의 몰입감을 이끌어낸다.**

게임 플레이

**마을에서 배달을 하며, 벌어지는 사건들을 마주하며 살아남는다.**

게임의 전체적인 플레이 구조도는 다음과 같다.

주체가 될 공이 있는 셀을 선택합니다.



플레이어는 정해진 시간동안 중력장을 재생성 할 수 있습니다.

(뒤에 후술 예정)

공들이 목적지를 향해 움직입니다. (중력장을 만나면 중력장의 중력을 받아 이동합니다.)

주체가 포함된 셀에서 주체와 다른 공들의 목적지를 지정한다.

공들이 움직일 방향을 바꿔주는 중력장을 최대 3개 설치합니다.

(뒤에 후술 예정)

|  |
| --- |
| **게임 종료 조건** |
| 1. 모든 공들이 출구로 도달했을 때 |
| 2. 시간내에 모든 공들이 출구에 도달하지 못했을 때 |

핵심요소들

재미요소

기대 효과

게임 전체 구조도

스토리 설정

UI

시스템