협동형 모바일게임

-날려날려 게임기획서-

Geeks & YoonBang

목 차

Chapter1. 컨셉------------------------------------------------- 3

Chapter2. 게임플레이 ----------------------------------------- 5

**Chapter1. 컨셉**

1. **기획컨셉**
2. 협동형 모바일게임
3. ‘**실시간**’ 협동형 모바일게임

a.‘실시간’이라는 컨셉을 살려 ‘방치형’ 게임방식은 **제외**

(1) 오로지 **‘실시간’**

1. 실시간 ‘매칭’
2. ‘롤’과 ‘오버워치’ 처럼 **실시간 팀 매칭**
3. 최대 **3:3** 팀매칭

1. 장르
2. 캐쥬얼 디펜스 게임 (**탭형식 디펜스 게임**)
3. 그래픽
4. **카툰형 3D 게임**
5. **게임목표**

|  |
| --- |
| **C:\Users\yg\Desktop\던져던져2.png** |
| **게임목표 예시그림** |

1. 2:2으로 팀을 맺어 **제한시간 이내에 상대방에게 더 많은 데미지를 주면 승리**.
2. 상대편이 보낸 적과 쏟아지는 적을 막으며 진형을 지킴
3. 탭으로 상대편이 보낸 몬스터의 체력을 0으로 만들면 특정 이벤트 발생.
4. 드래그하여 상대편으로 몬스터를 넘길 수 있음.
5. **팀플레이**
6. 최대 3:3 팀플레이로 멀티플레이 제공

**Chapter2. 게임플레이**

1. **맵 구조**

|  |
| --- |
| **C:\Users\yg\Desktop\던져던져2.png** |
| 맵구조(참고그림) |

1. 맵 종류
2. 고정된 맵
3. 축구경기장처럼 상대진형과 우리진형이 나뉘어져있음.
4. **조작방법**
5. **터치와 드래그로만 이루어짐**
6. 터치 : 탭으로 몬스터 공격 / 스킬사용
7. 드래그 : 상대편으로 몬스터 보내기
8. **게임방법**
9. **게임시작**

|  |
| --- |
| **C:\Users\yg\Desktop\던져던져2.png** |
| 맵구조(참고그림) |

1. 맵에 몬스터 생성
2. 몬스터는 일반 탭게임처럼 지속해서 계속 생성
3. **공격**

|  |
| --- |
| **C:\Users\yg\Desktop\드래그.png** |
| 맵구조(참고그림) |

1. 공격방법
2. 탭을 통하여 몬스터 공격
3. 몬스터 체력이 0이되면 드래그하여 상대편으로 보냄
4. 상대편에 보내진 몬스터는 전체 체력 회복
5. 상대방 기지를 공격하러 감
6. **아이템**

|  |
| --- |
| C:\Users\yg\Desktop\아이템.png |
| 맵구조(참고그림) |

1. 맵주위에 아이템 생성
2. 탭하면 아이템 획득
3. 아이템 종류
4. 공격

* 상대방 기지 직접타격
* 우리 진형 몬스터 제거
* 상대방 캐릭터 넉백 및 스턴

1. **승리조건**
2. 제한된 시간이내에 상대방 기지에 많은 데미지를 입히면 승리
3. 탭을 통해 우리 진형에 있는 몬스터를 빠르게 잡음
4. 드래그를 통해 상대방에 몬스터를 더 많이 보냄