협동형 모바일게임

-게임기획서-

Geeks & YoonBang

목 차

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

Chapter2. 게임플레이 ----------------------------------------- 3

**Chapter1. 컨셉**

1. **기획컨셉**
2. 협동형 모바일게임
3. ‘**실시간**’ 협동형 모바일게임
4. ‘실시간’이라는 컨셉을 살려 ‘방치형’ 게임방식은 **제외**
5. 오로지 **‘실시간’**
6. 실시간 ‘매칭’
7. ‘롤’과 ‘오버워치’ 처럼 **실시간 팀 매칭**
8. 최대 **3:3** 팀매칭

1. 장르
2. 모바일 **슈팅 게임**
3. 그래픽
4. 카툰형 2D 게임
5. **게임목표**

|  |
| --- |
|  |
| **게임목표 예시그림** |

1. 3:3으로 팀을 맺어 **상대방 우주선을 파괴하여 전진**.
2. 계속 전진하여 **상대방의 기지를 파괴하면 승리**
3. **역할분담**
4. 3명에서 각각 **공격, 수비, 지원**을 담당 – **중복하여 역할분담 가능**
5. 공격
6. 기본공격이 상대적으로 강함
7. 수비
8. 기본공격이 약하나 상대방공격을 방어할 수 있음
9. 지원
10. 기본공격이 약하나 팀에게 이로운 효과 제공.

**Chapter2. 게임플레이**

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

1. **맵 구조**
2. 맵 종류
3. 고정형 맵이 아닌 **이동형 맵**
4. 기지
5. 맵의 끝과 끝에 A팀기지 , B팀 기지가 존재
6. **조작방법**

|  |
| --- |
| C:\Users\YoonBang-1\Desktop\적진을향해 고고싱.png |
| 조작(적과 떨어져있을 시 예시그림) |

1. 이동키
2. **이동키는 존재하지 않음 -> 자동으로 조작(인공지능)**
3. **적과 떨어져 있을 때**
4. 자동으로 적의 기지를 향해 감

|  |
| --- |
| C:\Users\YoonBang-1\Desktop\적군과 맞닿을시.png |
| 조작(적과 맞닿았을 시 예시그림) |

1. **적 우주선 발견 시(적과 맞닿았을 때)**
2. 적과 일정거리를 둠
3. 상,하,좌,우 대각선 등 **자동으로 컨트롤**

|  |
| --- |
| **C:\Users\yg\Desktop\조작키화면.png** |
| 일반공격 |

1. 일반공격
2. 조이스틱으로 포 위치 조작(그림참조)
3. 공격버튼을 누를 시 포의 방향대로 대포, 미사일, 빔, 총알 등 발사
4. 스킬
5. 스킬 버튼을 클릭하면 해당 스킬 발동
6. 구조물
7. 아군에게 이로운 구조물 설치 가능
8. 구조물 버튼 클릭 시 해당 구조물 설치
9. **게임방법**
10. 게임시작

|  |
| --- |
| C:\Users\YoonBang-1\Desktop\중간지점.png |
| 게임시작 예시 |

1. 게임시작과 동시에 기지에서 상대방 기지를 향해 출발
2. 이동중 적 발견시 공격개시
3. 리스폰
4. 우주선 파괴시 기지에서 리스폰
5. 중간지점 점령시 중간지점에서 리스폰
6. 구조물 설치
7. 상대방의 전진을 방해하는 구조물 설치
8. 교전시 아군에게 유리한 교전을 이끌 수 있는 구조물 설치
9. 공격 구조물 -> 적 우주선,기지,구조물 공격
10. 방어 구조물 -> 적의 공격을 방해할 구조물 설치
11. 지원 구조물 -> 아군을 지원해주는 구조물 설치
12. 교전